

# Le Règlement Coupe de France 2019

## MODALITES D'INSCRIPTION :

**Manifestation ouverte à tous les licenciés adhérents ou non à la Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural**

*Coût d'inscription* : 5 € par un licencié FNSMR et 7 € pour un non licencié.

*Pré-inscriptions* : avant le 12 avril 2019. Limité à 160 équipes.

*Accueil sur le site des compétiteurs* : 8 h 30

*Confirmation des inscriptions sur place* : de 8 h 30 à 9 h 15. Pas de négociations possibles en dehors de cette plage horaire.

**Chaque équipe** doit valider et récupérer, selon les affichages proposées le Jour J, à son inscription :

- un badge avec un N° attribué pour toute la durée du concours respectant l'ordre d'arrivée aux organisateurs
- 3 palets « simple » et 3 « double » par équipe + 1 maître (possible sur les plaques > les laisser après chaque partie)
- 1 crayon + 1 livret partenaire par joueur
- 1 pass' joueurs pour notation des scores
- Si l'équipe a réservée des repas : tickets repas

En échange, l'équipe doit déposer une pièce d'identité comme caution pour les palets, qu'elle récupérera lorsqu'elle rendra les palets et les badges.

A cette inscription, l'équipe accepte les conditions générales de l'événement (déroulement, règlement général, sanctions disciplinaires possibles etc.)

**Chaque joueur devra obligatoirement jouer avec les palets fournis par les organisateurs.** (Si des palets sont défectueux, ils devront être échangés avant le début de la première partie)

*Lancement officiel de la Coupe de France* : 9 h 30 – 10 h (délai tirage informatique – protocole de lancement – présence de partenaires / officiels)

## CONDITIONS GENERALES :

### *Les fondamentaux :*

3 palets par joueur « simple » ou « double », identique à son partenaire. **Les palets sont fournis par les organisateurs. Il est donc interdit d'utiliser d'autres palets. Des palets de mauvaise qualité pourront être échangés avant le début d'une partie auprès des responsables.**

Par équipe de 2, indissociable jusqu'à la fin du concours. Si l'un des joueurs d'une équipe devait s'absenter, son partenaire peut continuer la partie tout seul en jouant uniquement 3 palets. Si celui qui s'est absenté revient, il ne pourra reprendre son jeu qu'à la partie suivante. Si une équipe abandonne en cours de partie, elle marque ses points acquis et l'équipe adverse marque 13 points.

Toute équipe qui arrêterait avant la fin du concours serait classée dernière.

**La distance de jeu est fixée à 2.80 m du bord de la plaque.** Les joueurs ne doivent pas mordre la ligne de jeu et ne pas jouer à plus de 10 cm en arrière de cette même ligne de jeu.

Une équipe n'est pas obligée de jouer tous ses palets et peut prendre ses points à n'importe quel moment s'il ne reste plus de palets à l'équipe adverse.

Les parties se jouent en 13 points. Seules les finales se jouent en 15 points.

**La SUPER FINALE se déroulera après la fin des Finales Consolantes et Challenges.**

**à savoir !**

**Déroulement général :**

- 9 h 30 – 10 h : **lancement officiel - message (5') – partenaires - Tirage et lancement des parties qualificatives**
- 9 h 30 / 10 h à 13 h : 4 parties qualificatives Coupe de France

**INVITATION OFFICIELS : 11h30**

- 13 h 00 : **Fin de la 4<sup>ème</sup> partie. Pause déjeuner (restauration sur place en plateau repas sur inscription ou libre).**

**Après la 4<sup>ème</sup> partie, un classement provisoire sera affiché dans les salles. Ce classement tiendra compte : nombre de parties gagnées, les points marqués et les points encaissés (goal average). Il y aura un laps de temps donné par les organisateurs pour vérifier si les résultats affichés sont bons. Attention une inversion de score peut être fatale. Aucune réclamation ne pourra ensuite être prise en compte.**

**A partir de 15 h : (les organisateurs se réservent le droit de reprendre plutôt la compétition – il vous en sera fait part à l'issue de la 4<sup>ème</sup> partie)**

- Début de la compétition 10 h - 4 parties le matin

10h00 : 1<sup>ère</sup> partie qualificative

10h45 : 2<sup>ème</sup> partie qualificative

11h30 : 3<sup>ème</sup> partie qualificative

12h15 : 4<sup>ème</sup> partie qualificative

13h – 15 h : pause repas

15h00 : 32<sup>ème</sup> (et 16<sup>ème</sup> Consolantes A-B-C). Les 64 premiers joueurs en Finale, les autres sont répartis en tableaux de 32 équipes.

15h45 : 1/16<sup>ème</sup> de finale et 1/8<sup>ème</sup> A-B-C et challenges

16h30 : 1/8<sup>ème</sup> de finale et ¼ de finale A-B-C et challenges

17h15 : ¼ de finale et ½ de finale A-B-C et challenges

18h00 : ½ de finale et Finales A-B-C et challenges

18h45 : Finales du Challenge Principale

19h15 : Finale Principale !

20h30 : Remise des récompenses

Au début 5<sup>ème</sup> partie = Aucune excuse ne sera prise en compte si les joueurs arrivent en retard à la reprise – voir aussi le programme affiché. **5 minutes après le coup de sifflet, l'équipe absente marquera 0 point.**

**Classement général :**

**Le classement général se fait sur l'ensemble des résultats obtenus lors de l'événement selon le barème défini précédemment et en fonction du tableau ou l'équipe est éliminée.**

**Les équipes perdantes au même tour au sein d'un même tableau sont classées suivant leurs points marqués.**

**Déroulement d'une partie :**

Chaque joueur ne doit pas jouer plus de 3 palets. Un joueur ne peut pas jouer à la fois le maître et son 1er palet simultanément. Le joueur qui lance le maître a le droit à deux lancers. Au cas où il n'y parvient pas, c'est à l'équipe adverse de jouer le maître. C'est toujours à l'équipe qui a joué le maître de jouer le palet suivant. Lorsqu'une équipe n'a pas réussi à placer son premier palet, c'est à l'équipe adverse de continuer le jeu. Lorsqu'en cours de partie, le maître sort de la plaque, c'est à l'équipe qui l'avait lancé précédemment de prendre possession du maître.

Un joueur sur la ligne de jeu a le droit de se déplacer à la plaque pour constater le jeu et de revenir à sa ligne. Il peut aussi se déplacer latéralement sur la ligne de jeu sans dépasser le milieu de la distance qui sépare les deux plaques.

Après le coup de sifflet annonçant le début de chaque partie, chaque joueur aura droit à **5 minutes** maximum pour se rendre à sa ligne de jeu. Passé ce délai, l'équipe adverse marquera 13/0.

Ce point de règlement est valable même pour une équipe qui aurait juste terminé sa partie précédente juste avant le coup de sifflet.

#### *Points et mesures :*

Chaque équipe sera responsable du résultat marqué sur le ticket. Aucun résultat ne sera modifié après avoir été remis aux responsables. En cas de panne informatique, les organisateurs auront le droit de modifier le déroulement du concours.

#### *à savoir !*

En cas de doutes sur des situations délicates, des livrets de règlement sont à disposition auprès des organisateurs.

### **RECOMPENSES**

**Des coupes seront remises aux 16 premières équipes de la principale, aux finalistes des consolantes et des challenges.**

Ces coupes seront remises uniquement après la super finale, si les joueurs sont présents. Attention ! Les coupes seront remises uniquement à la fin du concours sauf cas particuliers (personne distante de plus de 100 km). Les coupes non remises le soir même resteront acquise à l'organisateur.

### **AUTO-ARBITRAGE / ARBITRAGE / RESPECT DU REGLEMENT SPORTIF**

**En cas de litige ou situations délicates, un arbitre prendra la décision qui s'impose et cette décision sera sans appel. Pour information, il y aura des arbitres uniquement à partir des 1/4 de finales.**

Les organisateurs se réservent le droit d'interrompre une partie qui ne serait pas terminée 50 minutes après le coup de sifflet. Dans ce cas l'arbitre annoncera aux équipes concernées qu'il va interrompre la partie. Si le fait que la partie traîne volontairement à cause de l'équipe qui mène, l'arbitre pourra déclarer vainqueur l'équipe menée. Le score sera de 13 pour l'équipe menée et le score de l'autre l'équipe sera celui qu'il avait avant l'interruption de la partie.

**L'arbitre aura le droit de disqualifier un joueur ou une équipe qui aurait une attitude incorrecte > voir partie spécifique « sanctions disciplinaires ».**

**Toute personne en état d'ébriété manifeste sera disqualifiée et expulsée de la salle et entièrement responsable de ses actes.**

### **SANCTIONS DISCIPLINAIRES**

***Conformément au règlement de la FNSMR et à la décision de la Commission Vendéenne du Palet, tout joueur ne respectant pas le règlement, le travail des bénévoles ou toute autre personne présente lors de cet événement se verra sanctionnée d'une disqualification immédiate à cet événement voire aux autres concours de palet à venir.***

Pour tout manquement aux règles techniques, à l'esprit sportif ou aux conditions générales de la Coupe de France de palet, les sanctions iront de l'avertissement à la radiation selon la gravité des faits reprochés.

**Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de vol dans les vestiaires, les Salles et les parkings.**

**Tout joueur sera sensé avoir lu ce règlement qui sera affiché à l'engagement de chaque équipe.**