



Fédération Nationale
Sport en Milieu Rural

Règlement Général : Coupe de France Palet fonte 2022

Samedi 28 Mai 2022 – Les Herbiers (85)

(sous réserve de modifications – version 28-04-22)

Description :

La Coupe de France de Palet fonte sur plaque en plomb 2022 est une compétition de palet organisée par le Comité Régional Sport en Milieu Rural Pays de la Loire sous l'égide de la Fédération Nationale Sport en Milieu Rural (FNSMR). Cette compétition est ouverte à tous, licenciés ou non à la FNSMR. L'enjeu sportif est de décrocher le titre de « Champions de France Palet fonte 2022 ».

Inscription :

L'inscription se fait en doublette. En ligne via le site du palet www.le-palet.com avec la plateforme d'inscription HelloAsso. Ou par courrier postal avec le bulletin d'inscription fourni.

5€ pour un joueur licencié FNSMR 2021/2022 et 7€ pour un joueur non licencié. Soit, 10€, 12€ ou 14€ par doublette.

Limité à 400 doublettes maximum. Date butoir : Vendredi 13 Mai 2022 – 15h.

En cas de demandes trop nombreuses d'inscriptions, une liste d'attente pourra être mise en place. En cas de désistement annoncé avant le vendredi 27 mai 2022 à 20h, l'inscription sera remboursée. Passé ce délai, aucune inscription en sera remboursée.

Aucune inscription supplémentaire ne sera prise le jour J.

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

Confirmation inscriptions le jour J :

Horaire : 8h15 à 9h

Le numéro d'équipe est celui attribué lors de l'inscription et affiché sur le site www.le-palet.com il sera redonné par mail en amont de l'événement.

Chaque équipe recevra :

- 1 badge avec le n° d'équipe attribué pour toute la durée du tournoi
- 2 crayons + 2 livrets Coupe de France 2022 + 1 livret de règlement
- 1 pass pour notation des scores
- 3 palets rouges / 3 palets bleus / 1 maître

Les équipes devront laisser **une pièce d'identité**, qui servira de caution pour le prêt des palets. Elle sera rendue quand l'équipe aura fini, au retour des palets au complet et du badge (3 bleus, 3 rouges + 1 maître)

2€ sera demandé pour tout palet perdu.

Fonctionnement :

Règles du jeu de palet fonte sur plomb en doublette – 3 palets par joueur – Parties en 13 points – Finales en 15 points

4 parties de qualifications. Tirage intégral aléatoire.

Un classement est établi ensuite de 1 à 400. Règles de classement : Nombre de parties gagnées, puis Nombre de points marqués, puis Nombre de points encaissés (point-àverage).

Les 128 premiers vont en Principale – Equipes classées de 1 à 128 – 64^{ème} de finale

Les 64 suivants vont en Consolante A – Equipes classées de 129 à 192 – 32^{ème} de finale

Les 64 suivants vont en Consolante B – Equipes classées de 193 à 256 – 32^{ème} de finale

Les 64 suivants vont en Consolante C – Equipes classées de 257 à 320 – 32^{ème} de finale

Les 64 suivants vont en Consolante D – Equipes classées de 321 à 384 – 32^{ème} de finale

Les 16 suivants vont en Consolante E – Equipes classées de 385 à 400 – 8^{ème} de finale.

Les perdants du 1^{er} tour éliminatoire (5^{ème} partie) sont reversés en Challenge de leur tableau (sauf pour la Consolante E).

Le classement des perdants se fait sur la dernière partie jouée (exemple : une équipe ayant perdu 10 à 13 sera classée devant une équipe ayant perdu 3 à 13). Les premières éliminations se feront à la 6^{ème} partie (sauf pour la Consolante E).

Après la 4^{ème} 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 jusqu'à **14h30 maximum** pour vérifier que les résultats affichés sont bons. Attention une inversion de score peut être fatale. Aucune réclamation ne pourra ensuite être prise en compte.

En cas d'égalité au basculement de poules à la fin des parties qualificatives :

On fait le départage sur la 4^{ème} partie, si égale alors on prend la 3^{ème}, puis si égale la 2^{ème}, etc..

En cas d'égalité parfaite sur toutes les parties qualificatives :

- entre les 2 premières poules (Principale et Consolante A) : une partie en 5 points est réalisée
- entre les autres poules : un tirage au sort est effectué.

Le règlement de la Coupe de France est régi par le règlement officiel du palet édité par la FNSMR.

Disponible en ligne sur le site www.le-palet.com

Les fondamentaux :

3 palets par joueur de même couleur. 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. Une partie ne peut pas démarrer que si les 2 équipes sont présentes en totalité (ses 2 joueurs). Si l'un des joueurs d'une équipe devait s'absenter en cours de partie, 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.

La distance de jeu est fixée à 3,80 m du bord de la plaque. Les joueurs ne doivent pas mordre la ligne de jeu et ne pas jouer à plus de 50 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.

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.

NOUVEAUTÉ :

Des 64^{ème} au 1/8^{ème} de finale, la durée des parties est limitée à 55min, qui seront annoncées par un coup de sifflet. Les retardataires doivent alors finir la mène en cours. L'équipe qui menait la partie remporte le match avec l'écart de point correspondant (ex : si 11-9 => victoire 13-11). En cas de nul, une dernière mène déterminera le vainqueur.

Classement général final :

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

Les équipes perdantes au même tour au sein d'une même poule sont classées suivant leurs points marqués.

NOUVEAUTÉ : Demi-Finales Principale :

Exceptionnellement, avec la présence d'une chaîne de TV qui sera présente le jour J, les 2 demi-finales Principale se joueront en décalé. Une première demi-finale se jouera à l'horaire prévu, puis la 2^{ème} demi-finale se déroulera sur l'espace « Finale » à 21h et sera retransmise en direct.

Avant la 2^{ème} demi-finale :

- Briefing au podium avec Responsables – Joueurs – Arbitre
- Attribution de maillots rouge et bleus (obligatoire à porter pour la demi-finale)
- Tirage au sort couleur et lancer du maître

Lancement de la demi-finale :

- Présentation rapide des joueurs par l'animateur micro (Prénom – Nom – Club – Commune – Région – Palmarès/Victoires sur les Coupe de France le cas échéant)
- La demi-finale sera filmée par plusieurs caméras. Il est demandé aux joueurs de ne pas se positionner derrière le fond de plaque pour ne pas cacher le jeu. Il est recommandé de se positionner sur les côtés de la plaque.
- Un arbitre officiel est désigné, il sera positionné aux abords de la plaque, et pourra intervenir en cas de litige. Les demi-finalistes peuvent le solliciter à tout moment pour mesurer un point (compas + lumière). Aucune contestation ne sera possible concernant une décision de l'arbitre.
- A la fin de la demi-finale, les joueurs pourront être sollicités par les différents médias présents pour toutes interviews ou réaction.

NOUVEAUTÉ : Finale Principale :

La Finale Principale sera jouée après les finales de consolante et challenge et à la suite de la 2^{ème} demi-finale. Elle sera également diffusée en direct par une chaîne TV. Elle se déroulera sur l'espace « Finale » prévu à cet effet. Il sera demandé aux finalistes de se rendre 15 à 20 minutes avant sur l'espace « Finale ». Merci de respecter le programme établi ci-dessous

Avant la finale :

- Briefing au podium avec Responsables – Joueurs – Arbitre
- Attribution de maillots rouge et bleus (obligatoire à porter pour la finale)
- Tirage au sort couleur et lancer du maître

Lancement de la finale :

- Présentation rapide des joueurs par l'animateur micro (Prénom – Nom – Club – Commune – Région – Palmarès/Victoires sur les Coupe de France le cas échéant)
- La finale sera filmée par plusieurs caméras. Il est demandé aux joueurs de ne pas se positionner derrière le fond de plaque pour ne pas cacher le jeu. Il est recommandé de se positionner sur les côtés de la plaque.
- Un arbitre officiel est désigné, il sera positionné aux abords de la plaque, et pourra intervenir en cas de litige. Les finalistes peuvent le solliciter à tout moment pour mesurer un point (compas + lumière). Aucune contestation ne sera possible concernant une décision de l'arbitre.
- A la fin de la finale, les joueurs pourront être sollicités par les différents médias présents pour toutes interviews ou réaction.
- Les finalistes doivent rester aux abords du podium pour la cérémonie de remise des récompenses.

Récompenses et Résultats :

Des coupes seront remises aux 16 premières équipes de la principale, ainsi qu'aux vainqueurs et finalistes des challenges et consolantes.

Ces coupes seront remises uniquement après la grande finale, si les joueurs sont présents. Lors de la cérémonie des récompenses. Chaque équipe recevant des coupes doit ensuite attendre pour la photo finale avec tous les récompensés.

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.

Le trophée de la Coupe de France est attribué aux vainqueurs, qui devront le rapporter lors de l'édition suivante pour le remettre en jeu.

Les résultats seront disponibles sur le site internet du palet www.le-palet.com)

Arbitrage, Points et mesures :

Chaque équipe sera responsable du résultat marqué sur le ticket. Aucun résultat ne sera modifié après avoir été remis aux responsables. Les tickets de résultats sont rendus par l'équipe gagnante pour éviter tout litige.

Le tournoi se déroule en auto-arbitrage. Il est recommandé de se munir d'un compas, et d'une lumière de poche, ou flash de téléphone portable.

Pour information, il y aura des arbitres uniquement à partir des ¼ de finales et simplement pour le tableau « Principale » - Poule 1. Dans ce cas, en cas de litige ou situations délicates, un arbitre prendra la décision qui s'impose et cette décision sera sans appel.

L'arbitre aura le droit de disqualifier un joueur ou une équipe qui aurait une attitude incorrecte

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

Assurance :

Responsabilité civile : L'organisation est assurée pour les risques civils de l'épreuve auprès de la compagnie d'assurance Groupama, assureur de la Fédération Nationale Sport en Milieu Rural.

Individuelle Accident : Les licenciés bénéficient des garanties accordées par l'assurance liée à leur licence. Il incombe aux autres participants de s'assurer personnellement.

Droit à l'image :

De par sa participation à l'événement, chaque concurrent autorise expressément le Comité Régional Sport en Milieu Rural Pays de la Loire (ou ses ayants-droit tels que partenaires et média) à utiliser ou faire utiliser ou reproduire ou faire reproduire son nom, son image, sa voix et sa prestation sportive, en vue de toute exploitation directe ou sous forme dérivée de l'épreuve et ce, sur tout support, dans le monde entier, par tous les moyens connus ou inconnus à ce jour, et pour la durée la plus longue prévue par la loi, les règlements, les traités en vigueur, y compris pour les prolongations éventuelles qui pourraient être apportées à cette durée.

Sanctions disciplinaires :

Conformément au règlement de la FNSMR et à la décision du Comité Régional Sport en Milieu Rural Pays de la Loire, 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.

En cas de force majeure, les organisateurs se réservent le droit d'annuler la manifestation.

Horaires indicatifs et déroulement :

(Sous réserve de retard aux lancements des parties et du bon déroulement du tournoi)

8h15 – 9h : Accueil des participants, confirmation des inscriptions.

9h15 : Cérémonie d'ouverture

9h30 : Lancement de la première partie qualificative

10h20 : Lancement de la deuxième partie qualificative

11h10 : Lancement de la troisième partie qualificative

12h : Lancement de la quatrième partie qualificative

13h : Pause déjeuner / Consultation des classements

14h30 : Fin de la consultation des classements et des réclamations possibles

15h : Lancement des 64^{ème} de finale / 32^{ème} de finale

16h : Lancement des 32^{ème} de finale / 16^{ème} de finale

17h : Lancement des 16^{ème} de finale / 1/8^{ème} de finale

18h : Lancement des 1/8^{ème} de finale / ¼ de finale

19h : Lancement des ¼ de finale / ½ finales

20h : Lancement de la première ½ finale Principale / Finales

21h : Lancement de la deuxième ½ finale Principale (en direct TV)

21h45/22h : Lancement de la grande Finale Principale (en direct TV)

22h45/23h : Cérémonie de remises des récompenses