



## Règlement du Championnat des Deux-Sèvres de palet fonte

# 1 Informations et licences

---

## 1.1 Introduction

Ce document a été rédigé par les membres de la Commission Deux-Sévrienne du Palet (\*CDSP). Il a pour but de recenser tous les différents points de règlement concernant le championnat de palet fonte des Deux-Sèvres

Ce document est la propriété de la CDSP et du CDSMR 79 et peut, à tout moment évoluer. En cas de manquement à une règle ou de manque de clarté, la CDSP se réserve le droit de revoir son action.

**Elle est, en cas de litige, seul arbitre.**

## 1.2 Lexique

|           |                                                               |
|-----------|---------------------------------------------------------------|
| FNSMR     | Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural                 |
| CRSMR PdL | Comité Régional du Sport en Milieu Rural Pays de la Loire     |
| CRSMR NA  | Comité Régional du Sport en Milieu Rural Nouvelle Aquitaine   |
| CDSMR 79  | Comité Départemental du Sport en Milieu Rural des Deux-Sèvres |
| CDSP      | Commission Deux-Sévrienne du Palet                            |
| CVDP      | Commission Vendéenne Du Palet                                 |
| CPCM      | Commission Palet Charente-Maritime                            |

## 1.3 Licences

Pour qu'un club soit engagé au championnat de palet fonte auprès de la CDSP, il doit :

☐ Adhérer obligatoirement à la FNSMR via le CDSMR 79 ☐ Valider un minimum de 15 licences

Un licencié possède **une** licence annuelle à la FNSMR (valable du 1er septembre au 31 août de l'année suivante = 1 assurance « Individuel Accident »)

## 2 Le déroulement d'une rencontre

---

### 2.1 Généralités

Le championnat est composé d'une ou plusieurs divisions. Un club peut engager plusieurs équipes. À l'issue du Championnat le premier d'une division montera dans la division supérieure et le dernier descendra dans la division inférieure.

Une rencontre se joue entre 2 clubs. Chaque club présente des joueurs licenciés au nombre de 14 minimum et 28 maximum.

Elle doit se dérouler le vendredi soir sauf accord entre les deux clubs.

#### **Club à 2 équipes et plus**

Un club peut engager plusieurs équipes :

≤ Un joueur qui a joué une journée avec une équipe ne peut rejouer cette même journée avec l'autre équipe (en cas de journée décalée)

Exemple :

Laurent joue la 2ème journée de championnat avec l'équipe 1 le 7 octobre.

Il lui sera interdit de jouer avec l'équipe 2 la 2ème journée de championnat même si celle-ci se joue le 12 octobre (match décalé)

Dans la mesure du possible, il sera fait en sorte que les équipes d'un club reçoivent et se déplacent en même temps lors des journées de championnat.

**Nouveau : un joueur qui aura participé 6 matchs dans une équipe ne pourra plus intégrer une autre équipe de son club.**

**Il est demandé aux clubs qui engagent plusieurs équipes de faire preuve de fair-play et d'équité vis-à-vis des autres clubs et de la compétition.**

Chaque équipe est composée de deux joueurs du même club. A chaque partie, suivant le tirage, les joueurs changent de coéquipier et rencontrent une nouvelle équipe adverse.

Chaque joueur joue avec deux palets. Un match se fait en six parties de 11 points.

La distance de jeu est de 3,80 m du bord de la plaque à la ligne de jeu.

Tout le matériel (Plaques, palets, ...) est de la fourniture du club qui reçoit. Les palets doivent être identiques avec les numéros incrustés à l'intérieur.

Tout le matériel doit être mis en place avant 20h30.

Le règlement est celui édité par la FNSMR en lien avec les commissions de palet (dernière version publiée en 2026 – téléchargeable sur le site [www.le-palet.com](http://www.le-palet.com)).

### 2.2 Les inscriptions

Pour qu'une personne puisse jouer dans le club A, elle doit :

- ☐ Être inscrite sous Gestaffil – logiciel de gestion des licences à la FNSMR
- ☐ Être inscrite sur la feuille de match

☐ Un licencié CVDP ou CPCM ne peut pas participer aux rencontres de championnat CDSP et inversement.

|                                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>IL EST FORMELLEMENT INTERDIT D'INSCRIRE DES JOUEURS<br/>QUI NE SONT PRÉSENTS DANS LA SALLE</b> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|

Les joueurs doivent être inscrits sur la feuille de match avant 20 h 30  
Un club se doit de refuser toute personne ne respectant pas ces règles.

Si un ou plusieurs joueurs ne respectent pas les conditions d'être « licencié », ce ou ces joueurs ne pourront pas participer aux matchs.

La CDSP et le CDSMR ne peuvent être tenus responsables de tout manquement en ce sens pour un non-contrôle des licences et tout problème pouvant en découler (accident, problème avec ce joueur non licencié etc.)

### 2.3 Le tirage des joueurs

Le tirage est fourni par la CDSP sur support informatique. Chaque club doit faire le nécessaire pour les imprimer afin de les afficher à la vue de tout le monde et cela jusqu'à la fin du match.

Le tirage devra être fait et affiché avant 20 h 45.

La première partie ne devra pas démarrer après 20 h 50.

Après l'affichage de chaque partie, au coup de sifflet ou au son de la cloche chaque joueur devra se rendre immédiatement devant sa plaque, s'il ne s'y est pas rendu dans un délai de cinq minutes le match sera alors perdu, l'équipe adverse marquera 11/0.

Une fois que le coup de sifflet est donné, le club ne doit plus servir à boire, et les fumeurs ne peuvent plus aller fumer.

A la fin d'une partie, l'équipe qui a gagné indique sur la feuille de match, son score et le nombre de points acquis. L'équipe perdante contrôle pour vérifier l'exactitude des informations indiquées.

A chaque anomalie rencontrée sur les feuilles de tirage, il est impératif de les renvoyer à la CDSP afin qu'elles puissent être corrigées.

La feuille de match ne doit en aucun cas être modifiée après les signatures.

### 2.4 Les scores

| POINTS SUR UNE PARTIE            |          |
|----------------------------------|----------|
| Une équipe qui gagne à 11 points | 5 points |
| Une équipe qui perd à 9 ou 10    | 3 points |
| Une équipe qui perd à 6, 7 ou 8  | 2 points |
| Une équipe qui perd à 3, 4 ou 5  | 1 point  |
| Une équipe qui perd à 0, 1 ou 2  | 0 point  |

| POINTS AUX CLUBS                                                 |           |
|------------------------------------------------------------------|-----------|
| Un club qui gagne                                                | 3 points  |
| Match nul (égalité de points entre clubs)                        | 2 points  |
| Un club qui perd                                                 | 1 point   |
| + 1 point bonus automatique pour le club qui gagne sur la plaque | + 1 point |

En cas de forfait d'un club => 0 point

## 2.5 Les points de pénalités

Les points de pénalités sont des points en fonction de l'écart des joueurs entre les deux clubs. Pour le championnat des Deux-Sèvres, **le nombre de points de pénalités maximum sera de 18 points**. En fin de match, le club supérieur en nombre marquera donc en plus un point par partie et par joueur d'écart **dans la limite de 3 joueurs maximum**.

Un club ne peut se présenter avec moins de 14 joueurs et plus de 28 joueurs. Si le nombre est inférieur, le match est déclaré forfait mais pourra être joué.

**Exemple 1 :** Club A (28 joueurs) contre Club B (18 joueurs)  
En fin de match, le club A bénéficiera non pas de 10 joueurs mais de 3 **joueurs** \*6pts soit +18 points

**Exemple 2 :** Club A (18 joueurs) contre Club B (18 joueurs)  
En fin de match, aucun club ne bénéficie de points supplémentaires

**Exemple 3 :** Club A (24 joueurs) contre Club B (22 joueurs)  
En fin de match, le club A bénéficiera de (24-22)\*6 soit +12 points

## 2.6 La fin de compétition

A la fin de la compétition, le représentant du club local remplit la feuille de match sans oublier le nombre de joueurs ainsi que les scores à chaque partie. Il signera et fera signer par le représentant du club adverse avant d'annoncer les résultats à tous les joueurs.

Il devra rentrer le score et le nombre de joueurs sur le site [www.le-palet.com](http://www.le-palet.com) avant 0h le dimanche soir. Il faut penser à cocher le point bonus automatique.

La feuille de match est sous la responsabilité du club local.

Lors de l'annonce des résultats le vendredi soir, le nombre de joueurs et les scores devront être communiqués par photo ou scan par ms avant le lundi matin 9h00 au 06 78 12 59 70 ou par mail à l'adresse de la CDSP 79 : [cdsp79@sportrural.fr](mailto:cdsp79@sportrural.fr)

## 2.7 Les cas particuliers

♦ Pour des problèmes de disponibilité de salle, un club peut demander à inverser les matches. Les clubs s'arrangeront entre eux.

*Un joueur doit s'absenter*

♦ La raison de l'absence devra être validée auparavant par les deux représentants de club. En cas de litige, le match se poursuivra comme si l'absence était validée. Le club en désaccord posera une réserve sur la feuille de match. La CDSP tranchera.

*En cours de partie, l'équipe se dissocie*

- ♦ Le joueur restant peut terminer sa partie en jouant seulement ses deux palets.
- ♦ Un joueur seul ne peut pas commencer une partie.
- ♦ Si le club est en nombre impair, le joueur exempt peut remplacer le joueur qui a abandonné mais ne marquera pas de points comme un joueur exempt à la fin du match.
- ♦ Si une équipe abandonne en cours de partie, l'équipe adverse marque 11-0.

## 3 Divers

---

### 3.1 Report de match

Le club qui demande une modification de date doit faire une demande par écrit auprès de son adversaire au moins trois semaines avant la nouvelle date proposée. Il doit donner son accord au moins quinze jours avant cette même date au président adverse, ce courrier doit être envoyé en double à la CDSP.

Si aucun accord n'est trouvé, la CDSP tranchera.

Aucun report de match ne sera accepté après la dernière journée de championnat

### 3.2 Le tarif des boissons

#### **Tarifs des boissons des matches :**

|                          |            |
|--------------------------|------------|
| Bière canette (25cl)     | 1,50 euros |
| Vin, cidre (10cl)        | 1.00 euros |
| Soda, jus de fruit, café | 0.50 euros |
| Sandwichs froids         | 1.50 euros |
| Sandwichs chauds         | 2.00 euros |

### 3.3 La rupture de match

Une rupture de match est un empêchement de continuer le match suite à un problème matériel complètement indépendant de la volonté des joueurs (Exemple : panne de courant dans la salle, ...).

Si la rupture est inférieure à 30 minutes la partie en cours continue avec les points acquis. Au-delà des 30 minutes, le match sera reporté à la demande du club visiteur.

En cas de litige, le club visiteur posera une réclamation et la CDSP tranchera

### 3.4 Les sanctions disciplinaires

Conformément au règlement de la FNSMR et à la décision de la Commission Deux-Sévrienne du Palet, tout joueur ne respectant pas le règlement, le travail des bénévoles du club d'accueil ou toute autre personne présente lors de la journée de championnat concernée se verra sanctionnée d'une disqualification immédiate à la journée en question voire aux autres journées de championnat de palet à venir (dans ce cas de figure, seule la CDSP tranchera et prendra une décision en concertation avec les présidents des 2 clubs concernés).

La disqualification immédiate devra se faire en présence du président des 2 clubs ou à défaut par 2 représentants désignés du club A et B.

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