



Règlement 2023 -2024

Championnat Palet Côtes d'Armor

Sommaire

1.	Lexique	2
2.	Conditions générales	2
A.	Affiliation	2
3.	Déroulement du Championnat	3
A.	Calendrier	3
B.	Équipes	3
C.	Clubs à plusieurs équipes	3
D.	Format	4
4.	Déroulement du Match :	6
A.	Préparation du match	6
B.	Lancement des parties	6
C.	Fin du match	7
D.	Barème de points	7
5.	Points divers :	8

1. Lexique

FNSMR : Fédération Nationale Sport en Milieu Rural

CRSMR Bretagne : Comité Régional Sport en Milieu Rural Bretagne

CDSMR 22 : Comité Départemental Sport en Milieu Rural Côtes d'Armor

CPCA : Commission Palet Côtes d'Armor

Ce document a été rédigé par les membres de la Commission Palet Côtes d'Armor avec le soutien de la FNSMR et du CDSMR 22.

Il a pour but de recenser tous les différents points de règlement concernant le championnat de palet fonte en Côtes d'Armor.

Il est la propriété de la CPCA et peut, à tout moment évoluer ou être amélioré en cours de saison, selon cas majeur.

2. Conditions générales

A. Affiliation

Les clubs participants doivent être affiliés à la FNSMR.

L'affiliation doit être validée sur Gestaffil avant le 1^{er} match de championnat.

Pour la saison **2023-2024**, l'affiliation est de :

- **153€** avec assurance responsabilité civile
- **63€** sans assurance

Licences :

Tous les joueurs participants doivent avoir une licence FNSMR avec assurance Individuelle Accident (IA).

Pour la saison **2023-2024**, la licence est de :

- **11.50€** avec assurance individuelle accidents
- **10€** sans assurance

Le numéro de licence des joueurs peut être demandé par l'équipe adverse le jour du match afin de vérifier l'adhésion de ces derniers.

Si un nouveau joueur arrive en cours de saison et souhaite participer à un match, sa licence devra être enregistrée sur GESTAFFIL et validée par la CPCA.

Un joueur peut changer de club en cours de saison, avec un motif valable (raisons familiales, mutation professionnelle, etc..) et obligatoirement en accord avec les 2 clubs concernés et validé par la CPCA.

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

Certificat Médical : le certificat médical ne sera plus obligatoire pour la saison à venir.

Il faudra simplement que les joueurs remplissent une attestation de santé au moment de leur inscription dans le club. Pas de visite médicale à faire, mais une attestation de bonne santé devra être fourni à votre club ainsi qu'un contact en cas de problème.

Lien vers l'attestation de santé : <https://22.sportrural.fr/comment-adherer-1/>

3. Déroulement du Championnat

A. Calendrier

Le championnat 2023-2024 est composé d'une division comprenant 6 équipes. Il se déroule **d'octobre 2023 à mars 2024**.

Un calendrier des rencontres est établi et validé **lors de la réunion du CPCA**.

Les journées de championnat se jouent un **samedi sur deux**.

En cas de non-disponibilité d'une des équipes ou des deux équipes : la journée peut être décalée (doit-elle absolument se jouer le même weekend ou acceptons-nous un plus large délai ?) Ex : Un club peut s'arranger directement avec son adversaire pour avancer ou reporter un match de +/- une semaine.

Aucun report ne sera accepté après la dernière date du calendrier.

Un club peut faire la demande par mail à la CPCA et auprès de son adversaire pour inverser la réception d'un match s'il y a un problème de salle.

B. Équipes

Chaque équipe peut être composer de ? joueurs. Lors de chaque match, les équipes devront choisir 4 joueurs titulaires et indiquer les joueurs restants en tant que remplaçants si ces derniers sont présents lors du match.

La composition des équipes s'établit avant le début du championnat. Les informations suivantes seront demandées à chaque joueur : Nom – Prénom – N° Licence, afin qu'ils puissent former une équipe.

C. Clubs à plusieurs équipes

Un club peut avoir plusieurs équipes inscrites au championnat.

Les joueurs d'un même club ne pourront pas changer d'équipes au cours de la saison.

Exemple :

Laurent est inscrit dans l'équipe 1 de son club. Il ne pourra donc pas jouer avec l'équipe 2 au cours de la saison.

D. Format

Les matchs sont disputés en 4 types de rencontres différents (voir feuille de match) :

L'équipe extérieure inscrit dans un premier temps les noms de ses joueurs (W,X,Y,Z). Dans un second temps, l'équipe domicile inscrit à son tour le nom de ses joueurs (A,B,C,D) sans pour autant connaître la disposition de l'équipe extérieure. Ce procédé tend à intégrer une notion tactique au sein du championnat.

Rencontres 1 : 1vs1

- Les 8 joueurs s'affrontent à travers quatre 1vs1
- 4 Palets par joueur
- Les rencontres se jouent à 12 points gagnants
- Chaque victoire rapporte 1 point à l'équipe

Extrait de feuille de match :

RENCONTRES 1	SCORE A	SCORE B	POINT A	POINT B
A - Z				
B - Y				
C - X				
D - W				
TOTAL DES POINTS 1				

Rencontres 2 et 3 : 2vs2

- Chaque équipe forme 2 doublettes (indissociables lors de la soirée). Ces dernières affrontent les 2 doublettes de l'équipe adverse.
- 4 Palets par joueur (soit 8 par équipe)
- Les rencontres se jouent à 12 points gagnants
- Chaque victoire rapporte 2 points à l'équipe

Extrait de feuille de match :

RENCONTRES 2	SCORE A	SCORE B	POINT A	POINT B
A B - W X				
C D - Y Z				
TOTAL DES POINTS 2				

RENCONTRES 3	SCORE A	SCORE B	POINT A	POINT B
A B - Y Z				
C D - W X				
TOTAL DES POINTS 3				

Les doublettes formées peuvent changer d'une journée de championnat à l'autre !

Rencontre 4 : 4vs4

- Les deux équipes s'affrontent au complet (4vs4)
- 2 Palets par joueur (soit 8 par équipe)
- Les rencontres se jouent à 12 points gagnants
- La victoire rapporte 4 points à l'équipe

Extrait de feuille de match :

RENCONTRE 4	SCORE A	SCORE B	POINT A	POINT B
A B C D - W X Y Z				
TOTAL DES POINTS 4				

Une feuille de match type est établie par la CPCA et diffusée aux clubs participants.

Si une doublette est absente au départ du match, au bout de 5 minutes d'absence la partie est perdue 12-0.

4. Déroulement du Match :

A. Préparation du match

Le match commence à 15H00 ?

- ⇒ Si besoin, le match peut être décalé à 15h30 ou plus (problème distance, météo, temps de trajets, etc....)

Le matériel doit être installé en amont.

Le responsable de chaque équipe peut contrôler les licences de l'équipe adverse avec GESTAFIL ou avec la liste éditée de la FNSMR. (Export d'adhérents GESTAFFIL)

Il est formellement interdit de présenter des joueurs qui ne sont pas inscrit au sein de l'équipe et qui ne sont pas licencié FNSMR.

La CPCPA ne peut être tenue responsable de tout manquement en ce sens pour un non contrôle des licences et tout problème pouvant en découler (accident, problème avec un joueur non licencié, alcoolémie, forfait etc...).

Si une équipe n'est pas complète à l'heure de la rencontre et que cette dernière n'a pas prévenue ses adversaires, elle sera déclarée forfait. Obligation d'avoir une équipe de 4 joueurs au coup d'envoi de la partie.

Si le club qui se déplace est en retard, il doit obligatoirement prévenir le club adverse.

Si celui-ci arrive après 15h30 sans avoir averti le club adverse, le club qui accueille la rencontre peut prendre la décision de jouer ou de ne pas jouer les matchs. La CPCPA devra être informée et tranchera pour la validité des matchs, du forfait et des sanctions.

Aucune sanction ne sera d'ordre financière.

La feuille de match doit être affichée à la vue de tout le monde et cela jusqu'à la fin des matchs.

Elle ne doit en aucun cas être modifiée après la signature des représentants des clubs.

Seul les contestations ou anomalies, réclamation rencontrée sur les différents matchs peuvent être inscrit pendant le déroulement de la soirée.

B. Lancement des parties

Après l'affichage de chaque partie, au signal (coup de sifflet, son de la cloche, prise de parole...) chaque joueur devra se rendre immédiatement devant sa planche. S'il ne s'y est pas rendu dans un délai de cinq minutes le match sera alors perdu, l'équipe adverse marquera 12/0.

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.

Si en cours de partie, un joueur est amené à devoir arrêter de jouer (problème personnel, familial ou professionnel), il y a 2 cas de figure possible :

- Le club dispose d'un autre joueur présent, et celui-ci le remplace.
- En cas d'absence d'un 4^{ème} joueur (et/ou d'un remplaçant), ses palets sont retirés mais les rencontres continuent.

C. Fin du match

A la fin d'une partie, le représentant du club local remplit la feuille de match sans oublier le nombre de points de l'équipe ainsi que les scores à chaque partie. Il signera et fera signer le représentant du club adverse avant d'annoncer les résultats à tous les joueurs. Un espace dédié au commentaire est présent sur la feuille de match afin de signaler de potentiels événements survenus lors des rencontres.

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

Le club qui reçoit devra transmettre la feuille de match remplie et signée par mail à l'adresse suivante : vincent.collet@sportural

D. Barème de points

Ci-dessous calcul des points pour le championnat de palet sur planche des Côtes d'Armor :

BAREME DE POINTS SUR CHAQUE TYPE DE RENCONTRES	
Victoire 1vs1	1 point
Victoire 2vs2	2 points
Victoire 4vs4	4 points
Au total ce sont 16 points mis en jeu au cours d'un match	

POINTS POUR LE CLASSEMENT DES ÉQUIPES	
Victoire	3 points
Match nul	2 points
Défaite	1 point
Forfait	0 point

En cas de forfait, l'équipe forfait marque 0pt, et une défaite automatique de 16-0.

Le classement de l'équipe en championnat se fait en ordre décroissant :

- 1 - Nombre de points de l'équipe**
- 2 - Nombre de points marqués par les équipes (barème points)**
- 3 - En cas d'égalité parfaite : Résultats sur les rencontres entre les clubs concernés.**

A la fin du championnat l'équipe qui aura marqué le plus de points sera désignée vainqueur du championnat de palet des Côtes d'Armor (CDSMR 22) et recevra un Trophée.

5. Points divers :

La rupture de match :

Une rupture de match est un empêchement de continuer le match à la suite d'un problème matériel/logistique 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 de l'un des clubs.

En cas de litige, le club visiteur posera une réclamation sur la feuille de match et la CPCA tranchera.

Forfait général :

En cas de forfait général d'une équipe, l'ensemble des résultats des matchs déjà joués sont annulés. Dans ce cas-là, toutes les équipes encore présentes au sein du championnat seront déclarées vainqueurs par forfait (et ce même en cas de défaite précédant le forfait de l'équipe en question).

Les sanctions disciplinaires

Conformément au règlement de la FNSMR et à la décision de la Commission Palet Côtes d'Armor, tout joueur ne respectant pas le règlement, le travail des bénévoles, du club qui accueille ou toute autre personne présente lors de la journée de championnat concernée se verra sanctionnée d'une disqualification immédiate de la journée en question voire aux prochaines journées de championnat de palet à venir (dans ce cas de figure, seule la CPCA 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.

Droit à l'image

La FNSMR et la CPCa ainsi que les clubs se réservent les droits d'utilisation à l'images des participants. Chaque licencié reconnaît avoir pris connaissance et accepte le présent règlement.

En cas de manquement à une règle ou de manque de clarté, la CPCa se réserve le droit de revoir son action.

Signature du président du club : (*Garder une copie et en renvoyer une à la commission*)

