

RÈGLEMENT PALET TWO TONIGHT

Samedi 31 août 2024 - Blain (44)

Le Palet Two Tonight est un événement de palets en laiton sur plomb organisé par Sport Event Tonight (SET) en collaboration avec le Comité Départemental Sport en Milieu Rural de Loire-Atlantique (CDSMR 44) et le club Palet Laiton Coufféen. Cette manifestation est ouverte à tous (licenciés et non-licenciés). Le but est de partager un moment convivial et festif autour de ce sport.

INSCRIPTION

L'inscription se fait soit en doublette soit en équipe (3 doublettes minimum), en ligne via le site de Sport Event Tonight www.sporteverttonight.com.

1. Pour l'inscription en doublette :

- Vous êtes une seule doublette (*ou vous ne souhaitez pas participer au classement équipe*)
- Choisissez l'inscription **doublette**
- Rentrez l'ensemble des informations demandées
- Choisissez bien votre nom de doublette, celui-ci vous suivra sur l'ensemble du tournoi
- Validez et réglez votre inscription
- Félicitations vous êtes inscrits au Palet Two Tonight

2. Pour l'inscription en équipe :

- Vous êtes plusieurs doublettes à vouloir représenter un même club ou une même équipe (**3 doublettes minimum**)
- Choisissez l'inscription **équipe**
- Rentrez l'ensemble des informations pour toutes les doublettes mais aussi pour l'équipe
- Choisissez bien votre nom d'équipe ou de club, car c'est par celui-ci que le classement équipe sera effectué
- Choisissez bien votre nom de doublette, celui-ci vous suivra sur l'ensemble du tournoi
- Validez et réglez l'inscription pour l'ensemble de l'équipe
- Félicitations vous êtes inscrits au Palet Two Tonight

24€ par doublette (soit 12€ par joueur).

Limité à 180 équipes maximum. Date butoir : Mercredi 28 août 2024.

En cas de demandes trop nombreuses d'inscriptions, une liste d'attente pourra être mise en place. En cas de désistement annoncé avant le mercredi 31 juillet 2024, l'inscription sera remboursée. Passé ce délai, aucune inscription ne sera remboursée.

Aucune inscription supplémentaire ne sera prise le jour J.

A cette inscription, le joueur accepte les conditions générales de l'événement (déroulement, règlement général, etc.).

CONFIRMATION INSCRIPTION LE JOUR J

Horaire : 13h à 14h

Votre nom de doublette et d'équipe correspondront à celui que vous nous avez donné lors de l'inscription sur www.sporteventtonight.com. Pendant toute la durée du tournoi, vous serez désigné par le nom de votre doublette.

Chaque équipe recevra :

- 1 étiquette/badge avec le nom attribué pour toute la durée du tournoi
- 1 pass avec le tirage des 4 premières parties pour la notation des scores
- 3 palets rayés / 3 palets simples / 1 maître (petit palet)

Le responsable d'équipe devra rendre au complet son badge et les palets qui lui ont été distribués, dès lors que son équipe aura terminé le tournoi.

3€ sera demandé pour tout palet perdu.

FONCTIONNEMENT & CLASSEMENT

1. Tournoi Doublette

Chaque doublette joue au minimum 5 parties (7 au maximum).

Tournoi organisée en deux phases :

- 1ère phase : 4 parties de qualifications. Tirage intégral aléatoire.
- 2ème phase : phases finales (pour 32 équipes) et challenge game (pour toutes les autres équipes).

En cas d'un nombre impair d'équipes, l'équipe exempte reçoit un score de 13-6 en sa faveur. Aucune équipe ne peut être exemptée deux fois. Deux équipes ne peuvent pas se rencontrer deux fois dans les parties de qualifications.

A la fin des 4 parties, un classement global est établi de la première à la dernière équipe.

Règles de classement :

- Nombre de parties gagnées (victoire = 3 points, défaite = 0 point),
- Goal avérage (écart de score)

Si, après ce classement, une égalité persiste, nous procédons au départage selon ces critères :

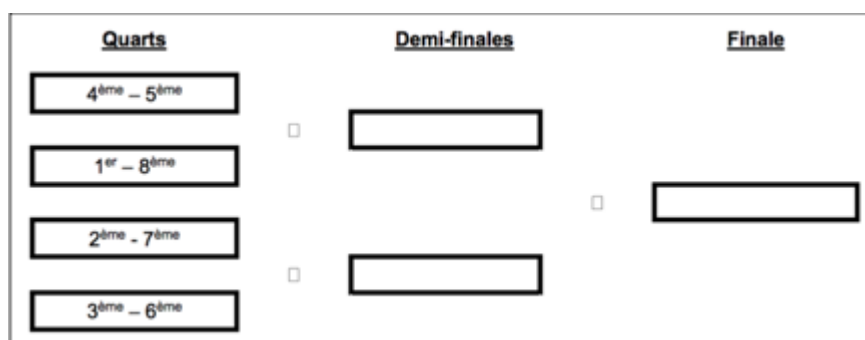
- Résultat de la confrontation directe entre les 2 équipes à égalité
- Opposition des équipes sur deux 2 manches

Epreuve de départage :

- Chaque joueur joue 3 palets chacun (si 2 équipes en opposition) ou 2 palets chacun (si 3 équipes en opposition)
- Si égalité au bout des 2 manches : une mène supplémentaire pour départager avec interdiction de sortir le maître. S'il sort, il devra être remis en place.

Le classement établi à l'issue des 4 parties qualificatives permet de déterminer les 32 équipes qualifiées pour les phases finales des 4 tournois :

- Les 8 premières vont en Tournoi des Légendes - Équipes de 1 à 8 - 1/4 de finale
- Les 8 suivantes vont en Tournoi des Champions - Équipes de 9 à 16 - 1/4 de finale
- Les 8 suivantes vont en Tournoi des Sous Cotés - Équipes de 17 à 24 - 1/4 de finale
- Les 8 dernières équipes vont en Tournoi des Rookies - 1/4 de finale



Challenge game pour toutes les autres équipes (= partie de classement) :

- Équipe classée 25 contre équipe classée 26
- Équipe classée 27 contre équipe classée 28
- Équipe classée 29 contre équipe classée 30
- ...

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

Les équipes perdants au même tour au sein d'un même tournoi sont classées suivant leurs points marqués.

2. Tournoi équipe

Tout d'abord, il y a un bonus de points pour les équipes les plus nombreuses :

- 3 à 4 doublettes (6 à 8 joueurs) : 1 point bonus
- 5 à 7 doublettes (10 à 14 joueurs) : 2 points bonus
- 8 à 9 doublettes (16 à 18 joueurs) : 3 points bonus
- 10 doublettes et + (20 joueurs et +) : 4 points bonus

Ensuite, l'ensemble des doublettes composant les équipes jouent leurs matchs comme indiqué dans le paragraphe ci-dessus.

Chaque victoire d'une doublette rapporte trois points à son équipe. Néanmoins, et dans un souci d'équité sportive, nous prendrons uniquement les 3 meilleurs résultats de toutes les doublettes inscrites dans une même équipe.

A la fin des 4 parties, un premier classement sera transmis aux participants.

Prenons l'exemple de l'équipe Palet Two Tonight qui est composée de 5 doublettes :

- Elle obtient déjà 2 points bonus car elle est constituée de 5 doublettes
- Les doublettes 1, 2 et 3 de l'équipe Palet Two Tonight ont fait 3 points chacune (1 victoire par doublette)
- La doublette 4 a fait 6 points (2 victoires)
- La doublette 5 a fait 9 points (3 victoires)

Total = 2 points bonus + 9 (doublette 5) + 6 (doublette 4) + 3 (doublette 1 ou 2 ou 3)

L'équipe Palet Two Tonight aura donc un total de 20 points.

Le classement général sera établi à la fin du tournoi (après les phases finales et les parties de challenge game).

Règles de classement :

- Nombre de parties gagnées (victoire = 3 points, défaite = 0 point),
- Goal average (écart de score)

Si, après ce classement, une égalité persiste, nous procédons au départage en organisant une opposition sur 2 manches entre les équipes concernées.

Epreuve de départage :

- En équipe à 9 vs 9 (soit les joueurs des 3 meilleures doublettes de chaque équipe)
- 9 palets par équipe : chaque joueur joue un palet
- Si égalité au bout des 2 manches : une manche supplémentaire pour départager avec interdiction de sortir le maître. S'il sort, il devra être remis en place.

MISE EN PLACE ET RÈGLES DU JEU

Sur le plan sportif, le règlement du Palet Two Tonight est régi par le règlement officiel du palet édité par la FNSMR. Disponible en ligne sur le site www.le-palet.com

1. Mise en place du jeu

Tournoi organisé en doublette (2 vs 2), sans remplacement possible jusqu'à la fin du concours. Une partie ne peut démarrer que si les 4 joueurs sont présents. Si une équipe abandonne en cours de partie, elle marque ses points acquis et l'équipe adverse marque 13 points.

3 palets par joueur. Une équipe joue avec les palets simples (lisses), l'autre avec les palets rayés (striés). Pour des questions d'organisation, les participants jouent obligatoirement avec les palets fournis par les organisateurs !

La distance de jeu est fixée à 2,80 m du bord de la plaque. L'intervalle souhaitable entre chaque plaque, sera de 1,50 m de bord à bord.

Un joueur ne doit pas posséder dans les mains plus de palets qu'il en a à jouer et ne doit pas jouer 2 palets à la fois.

La ligne du jeu sera repérée au sol à l'aide d'un marquage visible pendant toute la durée de la partie. Le joueur en position ne pourra se déplacer latéralement au-delà de la moitié de l'intervalle entre les bords des plaques. Après avoir joué son palet, il doit se retirer de la ligne de jeu pour permettre à son adversaire de prendre éventuellement la même place.

Le pied du joueur en position ne devra pas rentrer à l'intérieur du jeu, c'est-à-dire que le bout du pied pourra être positionné sur le marquage au sol, sans le dépasser. Un joueur peut, s'il le désire, se reculer derrière la ligne jusqu'à 10 centimètres au maximum.

2. Démarrez la partie

Avant de commencer officiellement la partie, on peut jouer un coup d'essai. Cependant celui qui demande le coup d'essai doit le faire avant le premier lancer du maître. Après il sera trop tard.

La désignation de la doublette qui doit débiter la partie se fait par un pile ou face soit avec une pièce de monnaie soit avec le maître. Le vainqueur du tirage choisit ses palets et démarre la partie.

Au cours du signal sonore lancé par les organisateurs, la partie sera officiellement lancée.

La doublette qui commence a deux essais pour lancer et placer le maître sur la plaque. Sinon, c'est au tour de la doublette adverse de tenter sa chance.

3. Comment se déroule une manche ?

La doublette qui réussit à placer le maître sur la planche lance alors 1 palet. C'est le joueur qui a placé le maître qui doit obligatoirement jouer le palet suivant (et non son partenaire).

C'est ensuite au tour de la doublette adverse de jouer et de lancer 1 palet. Elle continue de jouer tant qu'elle ne réussit pas à placer un meilleur palet que la doublette adverse.

C'est toujours la doublette dont le palet est le plus proche du maître qui mène la partie. Et donc c'est toujours à l'équipe menée de jouer jusqu'à reprendre le point.

Un palet sur le sol, ou ayant touché le sol avant d'arriver sur la planche est nul. S'il a déplacé des palets, ceux-ci devront être remis comme ils étaient avant en accord avec les 2 équipes.

Si le maître est envoyé hors de la planche durant la partie, la manche est annulée et doit être rejouée.

Une doublette pourra inverser l'ordre de ses joueurs au cours d'une même partie suivant son gré.

4. Comptez les points

Avant de ramasser ses palets, l'attribution des points doit se faire en accord avec au moins un joueur de chaque équipe. Tout joueur qui ramasserait les palets en s'attribuant des points sans l'accord des adversaires, sera après avertissement, perdant de la partie s'il recommence en cours de partie.

La mesure d'un point se fait en accord des deux doublettes par l'un des joueurs, ou par une personne neutre, ou un arbitre.

La doublette gagnante est celle dont le ou les palets sont les plus proches du maître. Un palet vaut un point. Une doublette marque autant de points qu'elle a de palets plus proche du maître que ceux de l'adversaire.

Une doublette 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.

La doublette gagnante relance le maître pour la manche suivante.

5. Parties au temps

Les parties se jouent en temps limité (50 minutes, sans égalité possible) ou 13 points (les finales se jouent en 13 points). En cas d'égalité, une mène supplémentaire devra être jouée.

Le début et la fin de la limite de temps sont annoncés par un signal sonore. Une mène est considérée comme commencée dès que le dernier palet de la mène précédente a été joué.

En cas d'égalité de score après la mène supplémentaire, les doublettes joueront une dernière mène dans laquelle le maître ne pourra pas être annulé. S'il sort de la planche, il est remis à sa place initiale.

Après le signal sonore annonçant le début de chaque partie, chaque équipe aura droit à 5 minutes maximum pour se rendre à sa ligne de jeu. Passé ce délai, la doublette adverse marquera 13-0.

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

FINALE PRINCIPALE

La Finale Principale (Tournoi des Légendes) sera jouée après les finales des autres tournois. Elle se déroulera sur l'espace « Finale » prévu à cet effet et sera filmée (non diffusée en direct). Il sera donc demandé aux finalistes de se rendre 10 à 15 minutes avant sur l'espace « Finale ». Merci de respecter le programme établi ci-dessous.

Avant la finale :

- Briefing au podium avec Responsables - Joueurs - Arbitre
- Tirage au sort palets et lancer du maître

Lancement de la finale :

- Présentation rapide des joueurs par l'animateur micro
- 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 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 réactions.
- Les finalistes doivent rester aux abords du podium pour la cérémonie de remise des récompenses.

RÉCOMPENSES & RÉSULTATS

Des récompenses seront remises aux vainqueurs et finalistes de chaque tournoi.

Ces récompenses seront remises aux équipes directement après leur dernière partie. Chaque équipe recevant des récompenses doit ensuite attendre pour la photo finale avec tous les récompensés.

Le trophée/bouclier de Champion du Palet Two Tonight est attribué aux vainqueurs définitivement.

Les résultats seront disponibles sur les réseaux de Sport Event Tonight et Palet Two Tonight.

ARBITRAGE, POINTS & MESURES

A l'issue de chaque partie, les capitaines des deux doublettes devront se rendre à la table de marque pour y communiquer le score. Aucun résultat ne sera modifié après avoir été remis aux responsables.

Le tournoi se déroule en auto-arbitrage dans l'esprit du palet. Cependant, plusieurs arbitres seront présents pour juger en cas de litige.

L'arbitre et l'organisation auront le droit de disqualifier un joueur ou une équipe qui aurait une attitude incorrecte.

Toute personne en état d'ébriété manifeste sur les terrains et gênant le bon déroulement du tournoi 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 MMA. Cependant suivant le type d'accident la responsabilité civile du joueur pourra être engagée.

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

Les organisateurs ne sont pas responsables en cas de vol.

DROIT À L'IMAGE

De par sa participation à l'événement, chaque personne autorise expressément l'organisateur Sport Event Tonight (ou ses ayants-droit tels que partenaires et médias) 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 du Palet Two Tonight et à la décision de Sport Event Tonight, 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 exclusion immédiate à cet événement voire aux autres événements organisés par Sport Event Tonight.

Pour tout manquement aux règles techniques, à l'esprit sportif ou aux conditions générales du tournoi, les sanctions iront de l'avertissement à l'élimination 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 censé 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 & DÉROULEMENT

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

13h : Arrivée des équipes

13h - 14h : Inscriptions + boisson offerte + remise des t-shirts

14h - 15h : Partie 1

15h - 16h : Partie 2

16h - 17h : Partie 3

17h - 18h : Partie 4

18h - 19h : Break / Consultations des résultats

19h - 20h : Challenge Game + Quarts de finale (4 tournois)

20h - 21h : Demi-finales

21h - 22h : Finales tournois 2, 3 et 4

22h : Finale tournoi principal

23h - 1h : Soirée

LEXIQUE DU PALET

1. **Palet ou Pièce** : désigne l'élément usuel du palet. On lance un palet ou une pièce.
2. **Le Maître, le Petit** : C'est le juge, la pièce de référence. Il faut placer les palets le plus près possible de lui.
3. **Placer** : Jouer le palet sur la plaque et le positionner le plus près possible du Maître.
4. **Tirer** : Jouer un palet directement sur un palet que l'on veut enlever de la plaque.
5. **Chapeau** : couvrir avec un palet le Maître.
6. **Roulette** : se dit faire une roulette. Plutôt que de chercher à viser le maître en risquant de renverser le cours du jeu en faveur de l'équipe adverse, le palet arrive en biais et avec de l'effet afin que, joué à une certaine distance du maître, il vienne en roulant se poser délicatement sur le maître ou sur ses propres palets sans bouger les palets de l'équipe adverse. Il y a roulette à droite ou roulette à gauche.
7. **Virgule** : se dit également faire une virgule. Identique à la roulette.
8. **Culbute** : se dit d'un palet qui arrive sur la plaque à la verticale, c'est dire sur la tranche et assez vite pour que sur l'impulsion de l'effet donné par le joueur, il réalise un ou plusieurs tonneaux pour terminer sa course sur le Maître.
9. **Jouer dans les coins** : expression utilisée pour le joueur qui aime jouer dans les angles de la plaque dans le but de gêner ses adversaires.
10. **Bas de la Plaque** : qualificatif utilisé pour jouer dans la partie de la plaque la plus proche du joueur.
11. **Haut de la Plaque** : qualificatif utilisé pour jouer dans la partie de la plaque la plus éloignée du joueur.
12. **Paletter** : Se dit d'un palet qui tombe à plat sur la plaque et qui sous l'effet de l'impulsion de la force donnée par le joueur glisse ou arrive par petits bonds successifs près du Maître.
13. **Mesurer ou bager ou bûcher** : calculer la distance entre 2 palets. On utilise souvent un compas spécial.
14. **Faire Atout** : Mettre deux palets d'équipes adverses sur le maître ou à égale distance du Maître.
15. **Faire un carreau** : C'est le tir parfait. Se dit lorsqu'on éjecte un palet et qu'on prend la place du palet éjecté.
16. **Atout rejoue** : Celui qui vient de provoquer l'atout doit jouer le premier un autre palet pour essayer de départager les joueurs. Uniquement sur plaque en plomb.
17. **Pourri** : Se dit lorsque le point n'est pas attribué.
18. **Mène ou manche** : espace de temps entre le lancer du maître et le lancer du dernier palet (plusieurs mènes dans une partie).
19. **Fanny** : perdre une partie sur un score de 13 - 0.
20. **Mordre** : avoir au moins un pied qui dépasse la ligne de jeu.