

REGLEMENT DE LA COUPE LAITON

SAISON 2016-2017

ARTICLE 1 :

Un responsable de chaque club est désigné pour la table de marque pour tout le match. Ces deux personnes sont les seules autorisées à être derrière la table de marque. Chaque club est tenu de fournir un responsable à chaque match de coupe, celui-ci devra obligatoirement inscrire son nom et signer la feuille de match.

ARTICLE 2 :

Les inscriptions des joueurs sont prises de 20 H à 20 H 35. Au delà de 60 Km de déplacement, ces horaires sont reculés de 15 min.

Il est formellement interdit d'inscrire des joueurs qui ne sont pas présents dans la salle.

Dès que le tirage est commencé, aucune inscription ne peut être acceptée.

Le contrôle des licences peut être effectué pendant toute la durée du match jusqu'à la validation des résultats.

La Coupe Laiton est une compétition à élimination directe. Le vainqueur passe au tour suivant.

- La Coupe Laiton se joue en doublette formée indissociable pour tout le tour de coupe (chaque club est libre de former ces doublettes comme il le désire).
- 5 parties par rencontre
- 3 palets par joueur et parties en 13 points

ARTICLE 3 :

Chaque club doit présenter un minimum de **16** joueurs à chaque match. Dans le cas où un club présenterait moins de 16 joueurs, le match doit se jouer.

Dans ce cas, une pénalité de **12 points / joueur / match** sera appliquée.

Cette pénalité devra s'additionner au score du club ayant le plus de joueurs.

Le nombre d'équipes minimum pour un match de coupe est fixé à six. Si le nombre est inférieur le match sera déclaré forfait mais sera joué.

Un club qui se présente avec un nombre de joueurs impairs, le joueur se trouvant tout seul pourra jouer mais seulement avec 4 palets et pour toutes les parties.

ARTICLE 4 :

De 20 H 35 à 20 H 45, les deux responsables doivent établir les 5 feuilles de parties suivant les tableaux fournis par la **C.R.P.L.** Au delà de 60 Km de déplacement, ces horaires sont reculés de 15 min. Toute anomalie vue sur les feuilles devra être signalé à la **C.R.P.L.**

ARTICLE 5 :

Les feuilles de tirage sont " indiscutables " quelque soit le mode (par feuille ou informatique).

ARTICLE 6 :

Un match de Coupe Laiton se déroule en **5 parties de 13 points**. En cas d'égalité à la cinquième partie, une sixième partie sera jouée en prenant le tirage de la sixième partie. **Si les deux clubs ne se sont pas départagés à la fin de la sixième partie, le match sera rejoué à une date ultérieure (avant le tour suivant) chez le club s'étant déplacé. »**

ARTICLE 7 :

Les perdants du 1^{er} Tour de Coupe Laiton seront repêchés dans un challenge «Challenge de Coupe Laiton » Le règlement du Challenge de Coupe Laiton est identique au règlement de la Coupe Laiton.

A l'issue du 2^{ème} tour et si nécessaire, il sera procédé à un repêchage par tirage au sort pour avoir le nombre nécessaire d'équipes au bon déroulement de la coupe ou du challenge.

ARTICLE 8 :

Pour un bon déroulement des parties, il faut se référer au règlement de la **C.D.S.M.R. - Section Palet**.

ARTICLE 9 :

Le jet du "maître" doit avoir lieu à 20 H 45. Au delà de 60 Km de déplacement, ces horaires sont reculés de 15 min.

ARTICLE 10 :

Le décompte des points par parties se fait d'après le barème suivant :

Une équipe qui gagne à 13 marque.....	6 points
Une équipe qui perd à 12 ou 11 marque	4 points
Une équipe qui perd à 10 ou 9 marque	3 points
Une équipe qui perd à 8,7 ou 6 marque	2 points
Une équipe qui perd à 5,4 ou 3 marque	1 point
Une équipe qui perd à 2,1 ou 0 point.....	0 point

ARTICLE 11 :

Si un club dispose de plus de vingt équipes, seules les vingt premières équipes marqueront des points pour le club.

Au delà les joueurs qui n'auront pas été tiré au sort pourront jouer entre eux (ces joueurs ne seront jamais les mêmes à chaque partie dans la mesure du possible).

Dans un club en surnombre, les équipes exemptes jouent les unes contre les autres.

Pour tout joueur supplémentaire :

- de 0 à 5 joueurs en plus : un bonus de **3 pts / joueur / match** sera appliqué.
- de 6 à 10 joueurs en plus : un bonus de **4 pts / joueur / match** sera appliqué.
- + de 10 joueurs en plus : un bonus de **5 pts / joueur / match** sera appliqué.

Dans le cas où **une des 2 équipes** présenterait moins de **16 joueurs**, seuls seront comptabilisés les joueurs à partir du **17^{ème} joueur**.

ARTICLE 12 :

Le tirage du 1^{er} tour et le reste de la compétition se fait au tirage au sort intégral.

ARTICLE 13 :

Les matchs de coupe ont lieu le vendredi soir sauf accord entre les deux clubs concernés.

ARTICLE 14 :

Départ d'un joueur en cours de partie : 2 cas possibles :

- Personne d'astreinte ou motif valable (maladie, etc...) :

- => le joueur restant finit la partie avec ses 3 palets.
- => 2 joueurs de la même doublette s'en vont en même temps : l'autre doublette gagne 13 au score de la doublette absente lors de l'arrêt de la partie.

- Personne absente sans motif valable (ébriété, fâchée, etc...) :

- => le joueur restant finit la partie avec ses 3 palets.
- => le joueur absent ne sera pas remplacé pendant les autres parties.
- Si la personne absente revient, elle reprend sa place à la partie suivante.

- Une partie est considérée comme commencée dès le coup de sifflet. Si une équipe n'est pas rendu dans un délai de cinq minutes, l'équipe adverse marquera 13 / 0.

ARTICLE 15 :

En cas de modification de la date ou du lieu prévu d'un match, les deux clubs doivent prévenir la **C.R.P.L.** au moins 15 jours avant la date fixée par la **C.R.P.L.** ou au moins 15 jours avant la nouvelle date si celle-ci est prévue avant l'ancienne date. Il est impératif de remplir les feuilles de modification de coupe.

Dans la mesure du possible, il est préférable d'avancer la date du match.

ARTICLE 16 :

Tout match reporté devra avoir lieu dans les 15 jours suivant la date prévue par la **C.R.P.L** dans la limite du possible.

ARTICLE 17 :

En cas d'intempérie (neige, verglas, etc....), le match sera reporté à une date ultérieure.

ARTICLE 18 :

Tarif " conseillé " des consommations pour la Coupe Laiton :

- | | |
|---------------------------|---------------------------------|
| - Consommation au verre : | - Consommation à la bouteille : |
| - Vin : 0.6 € | - Bière : 1.20 € |
| - Cidre : 0.6 € | - Jus de fruit : 1.20 € |
| - Bière : 0.6 € | |
| - Jus de fruit : 0.6 € | - Sandwich : 1.20 € |
| - Vin chaud : 0.6 € | |
| - Café : 0.6 € | |

ARTICLE 19 :

La Coupe sera remise au club vainqueur lors de la finale.

ARTICLE 20 :

Les bénéfices de la rencontre seront partagés entre les deux clubs. Un forfait de 3 € par joueur qui se déplace devra être versé au club qui se déplace. (exemple : un club qui se déplace avec 20 joueurs repartira avec 3 € x 20 = 60 €).

ARTICLE 21 :

Tout litige ou réclamation sera examinée par la **C.R.P.L.**

ARTICLE 22 :

Les résultats des matchs devront être téléphonés chez le secrétaire le samedi matin avant **10 H 30** par le club recevant ou être envoyés par mail à l'adresse suivante : **heraultfrancoisl85@orange.fr**.

Les feuilles de match doivent être postées dès le samedi ou envoyées par mail à l'adresse suivante : **heraultfrancoisl85@orange.fr** pour être chez le secrétaire dès le mardi.

ARTICLE 23 :

Liste des amendes :

- Coup de téléphone après 10 H 30 : 8 €
- Feuilles de matchs en retard (plus de 3 jours) : 8 €
- Forfait d'un match : 2 configurations :
 - Forfait jusqu'à la veille du match : 100 € (90€ pour le club et 10 € pour la CRPL)
 - Forfait le jour du match : 200 € (190 € pour le club et 10 € pour la CRPL)

NOTA :

Le règlement pourra subir toutes modifications susceptibles d'en améliorer la compréhension, la clarté et l'application.

Le présent règlement ne fait pas état :

- Des mesures disciplinaires à l'encontre des joueurs perturbateurs.
- Du règlement administratif.
- Des assurances.
- Des problèmes de mutation de joueurs.

Le bureau de la C.R.P.L.