



REGLEMENT : 1^{er} CHALLENGE LAITON JEUNES

Lieu : VENDESPACE à Mouilleron le Captif - **Date :** Samedi 29 Octobre 2016

Événement ouvert à tous - licenciés et non licenciés

Enjeu sportif : décrocher le titre de Champion Laiton des clubs Jeunes

INSCRIPTION : 60 € par club. 12 Clubs « laiton » affiliés à la FNSMR. 6 équipes par club.

Une équipe doit être composée d'un(e) jeune (né(e) à partir du 1er novembre 1998) avec un accompagnateur (né(e) avant le 1^{er} novembre 1998). Si difficulté à constituer les 6 équipes, une femme peut remplacer le jeune.

Si un joueur préinscrit ne peut pas venir, il y a la possibilité de le remplacer. Aucune inscription supplémentaire ne sera prise le Jour J. Confirmation des inscriptions : de 9 h 00 à 9 h 45.

Possibilité d'appeler les organisateurs : 06-99-42-71-31. Si pas d'appel téléphonique avant 9 h 30, l'inscription ne sera pas prise en compte.

Début du Concours : 10 h 00 et fin obligatoire à 17 h 00.

PRINCIPE DU CHALLENGE JEUNES :

3 palets pour le jeune (ou femme) et 2 palets pour l'accompagnateur + 1 maître par équipe > fournis par les organisateurs. Les parties se jouent en 11 Pts. 4 parties le matin et 4 l'après-midi. Soit 8 parties au total.

Il n'y a pas d'éliminatoires. Tous les joueurs joueront 8 parties. Il y aura 12 joueurs par club soit 6 équipes, et donc 6 jeunes. Les équipes seront formées pour la journée. Un club rencontrera un autre club à chaque tour. Les résultats de chaque joueur seront comptabilisés. A l'issue des 8 parties, un classement de chaque club sera réalisé pour déterminer un classement final.

Le classement se fait par le cumul des points championnat. Victoire : 5 pts, perdu de 8 à 10 pts : 3 pts ; etc. selon le principe du Challenge interclubs adultes.

SPECIAL « JEUNES » : Dans chaque équipe, le jeune commence obligatoirement la partie. Pour l'équipe qui possède le maître, le jeune lance obligatoirement le petit et le premier palet suivant. Le maître sera joué par l'équipe qui aura perdu le point.

Le règlement de ce challenge est régi par le règlement officiel du palet édité par la FNSMR. Auto-arbitrage.

FONCTIONNEMENT GENERAL :

Un coup de sifflet donne le début de la rencontre. Les équipes ont 5 minutes pour se rendre à sa plaque sinon l'équipe adverse marque 11 points à 0. Pour commencer la partie, les joueurs effectuent un pile ou face pour savoir qui lance en premier (et si nécessaire, réitérer l'opération pour le choix des palets). Après la 4^{ème} partie, un classement sera affiché et devra être consulté pendant le temps du repas.

L'équipe gagnante du match apporte le ticket de plaques / de score à la table de marque correspondante (toute réclamation sur un résultat déjà rendu ne pourra être pris en compte, les organisateurs ne reviennent pas en arrière et ils ne peuvent en aucun cas changer le score). 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 ce challenge voire aux autres concours de palet à venir.

REMISES DES RECOMPENSES :

Une coupe sera remise aux 3 premiers clubs du classement « club ». Chaque jeune recevra des dotations des partenaires. Un classement des meilleurs jeune sera fait et des récompenses seront prévues à cet effet.