

COMMISSION VENDEENNE DU PALET

REGLEMENT 2022-2023

Ce règlement concerne aussi bien le championnat et la coupe.

Il sera applicable durant toute la saison en cours.

La C.V.D.P. se réserve le droit de modifier ce règlement en cours de saison, selon cas majeur.

LICENCES.

- ◆ Chaque joueur participant à une manifestation organisée par la C.V.D.P. doit posséder une licence Gestafil, **ainsi qu'un certificat médical (Obligatoire)**.
- ◆ Pour qu'un club soit engagé à la C.V.D.P. il doit valider un minimum de 16 licences, huit jours avant la première journée du championnat (Y compris les clubs exempts au premier match).
- ◆ La licence est selon le tarif indiqué dans le tableau des modalités de chaque CDSMR (44.79.85 voir compte rendu A.G. - CVDP)

IMPORTANT : A chaque nouvelle licence, le club doit l'ajouter sur Gestafil, puis transmettre l'information au secrétaire de la CVDP via l'adresse « cvdpr@cdsmr85.com ».

La licence devra être validée 48H avant un match, sauf accord préalable.

- ◆ Toutefois si un club se présente pour jouer sans les licences validées, le match se disputera quand même et la C.V.D.P. prendra la décision de valider ou non le match, (Le club adverse devra poser une réserve sur la feuille de match).
- ◆ Un joueur peut avant le 31 janvier (date limite des inscriptions de la saison) changer de club, à condition que les deux présidents de clubs soient unanimes sur cet accord.
- ◆ Aucune licence CVDP ne sera validée après le 31 janvier de la saison en cours.

NOMBRE DE JOUEURS.

- ◆ Un club peut se présenter avec moins de 16 joueurs ou 8 équipes en coupe.
Ce club pourra jouer et ne sera pas pénalisé en dessous de 16 joueurs :
- ◆ Le nombre de joueurs minimum est fixé à 12 joueurs ou 6 équipes en coupe. Si le nombre est inférieur, le match sera déclaré forfait mais pourra être joué.

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 date calendrier, ce dernier doit donner son accord au moins quinze jours avant la date calendrier, et un exemplaire de ce courrier doit être envoyé en double chez le secrétaire de la C.V.D.P. pour accord « cvdpr@cdsmr85.com ».
- ◆ Aucun report ne sera accepté après la dernière date des calendriers (Coupe ou Championnat).
- ◆ En coupe, un match peut être avancé et non retardé.
- ◆ Si aucun accord n'est trouvé, la C.V.D.P. tranchera.

JOURS ET HEURES DE COMPETITIONS.

- ◆ Les compétitions se déroulent le vendredi soir sauf accord des deux clubs.
- ◆ Le club qui se déplace en retard doit obligatoirement jouer le match, la C.V.D.P. tranchera.
Si celui-ci arrive après 21h00 sans en avoir averti le club adverse, le match est déclaré forfait.
- ◆ Tout le matériel doit obligatoirement être installé avant 20 h 30.
- ◆ Les inscriptions doivent être terminées à 20 h 30.
- *◆* Il est formellement interdit d'inscrire des joueurs qui ne sont pas présents dans la salle.
- ◆ Le tirage doit être fait et affiché à 20 h 35
- ◆ La première partie ne doit pas être lancée après 20 h 45.
- ◆ Toutes modifications à ces règles ne pourront se faire qu'avec l'accord préalable entre présidents ou représentants des deux clubs.
- ◆ Les matchs se jouent en :
 - 6 parties et 11 points avec 2 palets en championnat
 - 5 parties et 13 points avec 3 palets en coupe
- ◆ En coupe ou en championnat un club peut inverser un match s'il y a un problème de salle.
En coupe du fait d'un match sans retour les bénéficiaires peuvent être partagés aux deux clubs.

COMPETITION.

◆ A chaque coup de sifflet lors du lancement d'une partie Le club ne doit plus servir à boire.

Depuis 2017-2018 - Tous les résultats de votre match (Scores et nombre joueurs) devront impérativement être saisi à la fin de chaque rencontre sur votre site « le-palet.com » ou avant le samedi matin 10h00.

Votre feuille de match doit être envoyée avant le mardi minuit au secrétaire de la commission à l'adresse suivante par mail : « cvdpr@cdsmr85.com ».

Aucune autre adresse de communication ne sera acceptée.

- ◆ Après l'affichage de chaque partie, et au coup de sifflet chaque joueur devra se rendre immédiatement à sa plaque, s'il ne s'y est pas rendu dans un délai de cinq minutes l'équipe adverse marquera 11/0 en Championnat et 13/0 en Coupe.
- ◆ La feuille de match doit être affichée à la vue de tout le monde et cela jusqu'à la fin du match. Elle ne doit en aucun cas être modifiée après les signatures.
- ◆ Chaque anomalie rencontrée lors d'un match pourra être notifiée sur la feuille de match, il est impératif de la signaler au secrétaire de la C.V.D.P. afin que celle-ci puisse être appréciée.

Cas particulier : (Nombre de joueurs > 40)

- ◆ Si un seul des 2 clubs dispose de plus de 40 joueurs (20 équipes en coupe).
Seuls les 40 joueurs (20 équipes) marqueront des points pour le club.
- ◆ Si les 2 clubs disposent de plus de 40 joueurs (20 équipes).
Tous les joueurs (ou équipes) qui jouent club A contre club B marquent des points. Dans ce cas, aucun point ne sera attribué pour les exempts éventuels du fait que le nombre est supérieur à 40.
Exemple 1 : L'équipe A dispose de 42 joueurs et l'équipe B de 42 joueurs : tous les joueurs des 2 clubs comptent leurs points.
Exemple 2 : L'équipe A dispose de 42 joueurs l'équipe B de 45 joueurs. Les 42 joueurs de chaque club comptent leurs points. Cependant, les 3 exempts du club B ne marquent aucun point.

Attention cela ne concerne pas les finales.

En Championnat : Le nombre de joueurs pour les finales est limité à 40 joueurs.

En Coupe : Le nombre de joueurs pour les finales est limité à 22 équipes (Depuis 2013-2014).

◆ Attribution des points d'exempts de 16 à 40 joueurs et 8 à 20 équipes en Coupe:

1 point par joueur et par partie en championnat et 2 points par équipe et par partie en coupe.

- ◆ En coupe, les équipes en plus jouent les unes contre les autres. Elles marquent 4 points par plaque. Si une équipe complète se trouve seule (Nombre impair d'équipe exempt) elle marque 2 points.

Un licencié doit s'absenter :

- ◆ La raison de l'absence devra être validée auparavant par les 2 présidents ou représentants des clubs. En cas de litige, le match se poursuivra comme si l'absence était validée. Le club en désaccord posera une réclamation et la C.V.D.P. tranchera.

En cours de partie, l'équipe se dissocie.

- ◆ Le joueur restant peut terminer sa partie en jouant seulement ses 2 palets (3 en coupe). Cependant un joueur seul ne peut pas commencer une partie, et l'équipe adverse gagne 11/0.
- ◆ En championnat, si le club qui a perdu un licencié est en surnombre, avec accord des clubs, un exempt pris par tirage au sort, peut remplacer le joueur qui a abandonné mais ne marquera plus de point d'exempt.
- ◆ En coupe, l'équipe du joueur absent est annulée. Sur les prochaines parties, l'équipe adverse qui devait rencontrer cette équipe marque 13/0.
- ◆ Si une équipe abandonne en cours de partie, l'équipe adverse marque 11-0 en championnat ou 13/0 en coupe.
- ◆ En coupe, si égalité à la 5^{ème} partie, le départage se fera dans un premier temps sur le nombre de parties gagnées et dans un second temps sur les plaques gagnées (sans les plaques exempts).
- ◆ En coupe, et si nécessaire, le repêchage d'un club se fera de la manière suivante : L'écart du score le moins important. Si l'écart est identique dans plusieurs matches, il s'effectuera par les parties gagnées, sinon la C.V.D.P. tranchera.

ATTRIBUTIONS DES POINTS.

<i>Aux équipes durant un match</i>	Championnat	Coupe
Une équipe qui gagne	5 points	6 points
Une équipe qui perd à 11 ou 12	Non concerné	4 points
Une équipe qui perd à 10 ou 9	3 points	
Une équipe qui perd à 8,7 ou 6	2 points	
Une équipe qui perd à 5,4 ou 3	1 point	
Une équipe qui perd à 2,1 ou 0	0 point	

<i>Aux clubs durant une saison</i>	Championnat
Match gagné	5 points
Match nul	3 Pts retenus => (2 Pts + 1 Pt «Bonus») 2 Pts retenus (Sans bonus)
Match perdu	2 Pts retenus => (1 Pt + 1 Pt «Bonus») Match perdu : => 1 Pt retenu (Sans bonus)
Forfait	Voir paragraphe spécifique

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 ou du club local (Exemple : Panne de courant dans la salle, etc...).

- ◆ Si une rupture est inférieure à 30 minutes la partie en cours continue avec les points acquis. Au delà des 30 minutes, le match pourra être reporté à la demande du club visiteur. En cas de litige, le club visiteur posera une réclamation et la C.V.D.P. tranchera.

FORFAIT.

- ◆ Un club qui déclare forfait entre l'assemblée générale et le premier match, est exclu pour une durée de 3 ans au championnat et à la coupe de Vendée, si toutefois il décidait de repartir avant ce délai, il devra s'acquitter d'une amende de 300 euros.
- ◆ Un club qui déclare forfait sur un match, doit prévenir au minimum 72 heures à l'avance, le club adverse et le secrétaire de la C.V.D.P. « cvdpr@cvsmr85.com ».
- ◆ Tout club ayant déclaré forfait sera pénalisé d'une amende à régler dans les 30 jours suivant cette date.
- ◆ Si un forfait est déclaré dans la saison (match ou finale), sauf cas de force majeure, l'année suivante le club descendra d'une division, ou il ne montera pas.

Attribution des points de forfait en championnat :

Équipe forfait	0 points	0 point (Gl-av).
Équipe gagnante	3 points	+ 100 points (Gl-av).

AMENDES.

- ✓ Les résultats, scores et nb joueurs, non saisis à 10h00 le samedi matin => 10.00 €
- ✓ Le délai de report d'un match non-respecté => 10.00 €
- ✓ Courrier envoyé au mauvais destinataire => 10.00 €
- ✓ ATTENTION : Feuille de match incomplète => 10.00 €
- ✓ Feuille de match non transmis au mardi minuit => 20.00 €
- ✓ Les préinscriptions des finales hors délai => 20.00 €
- ✓ Report de match sans l'accord de la commission => 20.00 €
- ✓ La Fiche « Engagement » du club hors délai => 50.00 €
- ✓ La Fiche « Conseil d'administration » du club hors délai => 50.00 €
- ✓ Le club non représenté à l'Assemblée Générale de la Commission => 100.00 €
- ✓ Déclaration de forfait d'un match supérieur à 72 heures => 200.00 €
(150.00 € pour le club adverse et 50.00 € pour la CVDP)
- ✓ Déclaration de forfait d'un match inférieur à 72 heures => 300.00 €
(250.00 € pour le club adverse et 50.00 € pour la CVDP)
Sauf cas de force majeure (exemple : météo, etc...).
- **Tout engagement à la CVDP, quel qu'il soit et non respecté => 300.00 €**

Toutes les amendes sont à régler à la C.V.D.P. qui reversera au club pénalisé s'il y a lieu.

ATTENTION : Suite à de nombreuses remarques sur des retards de lancement d'un match dans la soirée « La commission Litiges » se réunira et prendra des mesures draconiennes et sans équivoque si aucun accord préalable des deux parties n'a été prévu avant le match impliqué.

REGLES DE BASE.

◆ Le bout du pied ne doit pas dépasser la ligne de jeu.

- ◆ L'équipe adverse peut demander au joueur qui a mal positionné son pied de rejouer son palet.
- ◆ La distance de jeu est de 3, 80 m du bord de la plaque à la ligne de jeu.
- ◆ Chaque joueur joue avec 2 palets en championnat et 3 palets en coupe.
- ◆ Les palets sont identiques et leurs numéros incrustés à l'intérieur sont fournis par le club local.
- ◆ En cas de litige, se référer aux responsables des deux clubs et au règlement du jeu de palet.

Tarifs des boissons des matchs (Hors finales):

- Bouteille ou canette => 1.40 €
- Verre 10 cl (vin, cidre, café) => 0.80 €
- Verre 10cl (soda, jus de fruit) => 0.40 €
- Gobelet 15/20 cl (soda, jus de fruit) => 0.60 €