



Commission Vendéenne Du Palet



**CHAMPIONNAT
COUPE / CHALLENGE
(Palet Fonte)**

Saison 2025/2026
Modifications sur fond Cyan

SOMMAIRE

1	Préambule.....	3
1.1	Lexique	3
1.2	Introduction	3
2	Le club et les licences	4
2.1	Adhésion d'un club à la CVDP	4
2.2	La procédure de validation des licences.....	5
3	Le championnat.....	6
3.1	La formation des divisions	6
3.2	Division à 5 clubs	7
3.3	Division à 6 clubs	9
3.4	Division à 8 clubs	11
3.5	Division à 9 clubs	13
3.6	Division à 10 clubs	15
3.1	Division à 12 clubs	17
4	Le déroulement d'une rencontre de championnat.....	19
4.1	Généralités.....	19
4.2	Les inscriptions	20
4.3	Le tirage des joueurs.....	21
4.4	Les scores.....	21
4.5	Les points de pénalités.....	22
4.6	La fin de compétition	23
4.7	Les cas particuliers	24
5	La coupe & challenge.....	25
5.1	Le déroulement	25
5.1	Le repêchage	26
5.2	Le tirage des clubs	27
6	Le déroulement d'une rencontre de coupe / challenge	29
6.1	Généralités.....	29
6.2	Les inscriptions	30
6.3	Le tirage des équipes	31
6.4	Les scores.....	31
6.1	Egalité à l'issue des 5 parties	31
6.2	Les points de pénalités.....	31
6.3	La fin de compétition	32
6.4	Les cas particuliers	32
7	Les amendes et sanctions.....	33
7.1	Les amendes.....	33
8	Divers.....	34
8.1	Report de match.....	34
8.2	La rupture de match	34
8.3	Le forfait d'un club.....	35
8.1	Le tarif des boissons	35

1 Préambule

1.1 Lexique

FNSMR	Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural
CRSMR	Comité Régional du Sport en Milieu Rural
CDSMR	Comité Départemental du Sport en Milieu Rural
CVDP	Commission Vendéenne Du Palet
CRPL	Commission Régionale du Palet Laiton
Gestaffil	Logiciel de gestion des licences à la FNSMR

1.2 Introduction

Ce document a été rédigé par les membres de la CVDP en collaboration avec le CDSMR. Il a pour but de recenser tous les différents points de règlement concernant le championnat adulte ainsi que le coupe et challenge de palet fonte.

Ce document est la propriété de la CVDP et peut, à tout moment évoluer. En cas de manquement à une règle ou de manque de clarté, la CVDP se réserve le droit de revoir son action.

La CVDP est, en cas de litige, seule arbitre.

2 Le club et les licences

2.1 Adhésion d'un club à la CVDP

Pour qu'un club soit engagé au championnat de palet fonte auprès de la CVDP, il doit :

- ↳ Adhérer obligatoirement à la FNSMR. Ce club sera dirigé vers le CDSMR de son département.
- ↳ Valider un minimum de 16 licences lors de son engagement.
- ↳ Remplir le formulaire d'engagement avant la date fixée (courant avril).

Chaque joueur participant à une manifestation organisée par la C.V.D.P. doit posséder une licence validée Gestaffil

Un licencié possède **une** licence annuelle à la FNSMR (valable du 1er septembre au 31 août de l'année suivante = 1 assurance « Individuel Accident ») et **une** licence à la CVDP (gestion sportive).

Le club peut accueillir d'autres licenciés tout au long de la saison en prenant une licence à la FNSMR au tarif réduit proposé par les CDSMR.

2.2 La procédure de validation des licences

La validation des licences se fait huit jours avant la première journée de championnat. Elle concerne TOUS les clubs y compris ceux qui pourraient être exempts au premier match. En cas de non-respect se reporter au chapitre 'Les amendes et sanctions'.

Elle se fait via le site de Gestafill. (Se référer au document d'aide téléchargeable depuis le site du palet.com)

Le prix de la licence est selon le CDSMR (44, 79 ou 85).

La date limite des inscriptions est le 31 ~~Janvier~~ Décembre.

A chaque nouvelle licence, le club doit l'ajouter sur le site de Gestafill, puis transmettre l'information au secrétaire de la CVDP via l'adresse « [cvdp85@sportrural.fr](mailto:cvd85@sportrural.fr) ».

La licence devra être validée 72h avant un match.

Toutefois si un club se présente pour jouer sans les licences validées, le match se disputera quand même et la commission 'Litiges' de la CVDP prendra la décision de valider ou non le match. Le club adverse devra, pour cela, poser une réserve sur la feuille de match.

Un licencié peut avant la date limite des inscriptions changer de club, à condition que les deux présidents de clubs soient unanimes sur cet accord.

3 Le championnat

3.1 La formation des divisions

Le championnat est composé de 6 divisions. Le nombre de clubs dans chaque division est dépendant du nombre total de clubs engagés dans la saison.

La CVDP souhaite privilégier des divisions à 8 clubs. Le tableau, ci-dessous, montrent la répartition des divisions en fonction du nombre de clubs inscrits.

	Nombre de clubs																
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
D1	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
D2	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
D3	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
D4	8	8	6	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	9	8
D5	8	9	6	6	6	8	9	9	8	8	8	9	8	9	10	10	12
D6			6	5	6	5	5	6	8	9	10	10	12	12	12	12	12

La répartition des clubs dans les poules

Ceci concerne toutes les poules avec matchs Aller/Retour. On ne l'applique pas à la phase 2 dans une division à 8clubs où les clubs sont placés en fonction de leurs résultats en phase 1.

- Année bissextile : Ordre alphabétique des noms des clubs
- Année bissextile + 1 : Ordre inverse alphabétique des noms des clubs
- Année bissextile + 2 : Ordre croissant des numéros des clubs
- Année bissextile + 3 : Ordre décroissant des numéros des clubs

3.2 Division à 5 clubs

Le championnat se décompose en une seule phase :

Phase unique

Les 5 clubs sont répartis dans la poule :

- Année bissextile : Ordre alphabétique des noms des clubs
- Année bissextile + 1 : Ordre inverse alphabétique des noms des clubs
- Année bissextile + 2 : Ordre croissant des numéros des clubs
- Année bissextile + 3 : Ordre décroissant des numéros des clubs

Chaque club rencontre tous les clubs de la poule (Aller & Retour)

		POULE				
		Club1		Club4		
		Club2		Club5		
		Club3				
J_01	Club1 / Club3 Club5 Exempt			Club2 / Club4		
J_02	Club4 / Club1 Club3 Exempt			Club5 / Club2		
J_03	Club1 / Club5 Club2 Exempt			Club3 / Club4		
J_04	Club2 / Club1 Club4 Exempt			Club5 / Club3		
J_05	Club3 / Club2 Club1 Exempt			Club4 / Club5		
J_06	Club3 / Club1 Club5 Exempt			Club4 / Club2		
J_07	Club1 / Club4 Club3 Exempt			Club2 / Club5		
J_08	Club5 / Club1 Club2 Exempt			Club4 / Club3		
J_09	Club1 / Club2 Club4 Exempt			Club3 / Club5		
J_10	Club2 / Club3 Club1 Exempt			Club5 / Club4		

Le classement final se fait sur les 10 matchs de la phase

Classement final				POULE	
				Club_Class1	
				Club_Class2	
				Club_Class3	
				Club_Class4	
				Club_Class5	

Les 2 3 premiers clubs de la poule montent d'une division ~~et participent à la finale des trophées~~. *Sur fond jaune dans le classement*

Les 3 2 derniers de la poule se maintiennent. *Sur fond abricot dans le classement*

NOTAS :

Du fait qu'il n'y ait pas de descente, seule la division la plus faible (D6) est concernée par ce chapitre.

3.3 Division à 6 clubs

Le championnat se décompose en une seule phase :

Phase unique

Les 6 clubs sont répartis dans la poule :

- Année bissextile : Ordre alphabétique des noms des clubs
- Année bissextile + 1 : Ordre inverse alphabétique des noms des clubs
- Année bissextile + 2 : Ordre croissant des numéros des clubs
- Année bissextile + 3 : Ordre décroissant des numéros des clubs

Chaque club rencontre tous les clubs de la poule (Aller & Retour)

		POULE					
		Club1			Club4		
		Club2			Club5		
		Club3			Club6		
J_01	Club1 / Club3 Club6 / Club5	Club2 / Club4					
J_02	Club4 / Club1 Club3 / Club6	Club5 / Club2					
J_03	Club1 / Club5 Club6 / Club2	Club3 / Club4					
J_04	Club2 / Club1 Club6 / Club4	Club5 / Club3					
J_05	Club3 / Club2 Club1 / Club6	Club4 / Club5					
J_06	Club3 / Club1 Club5 / Club6	Club4 / Club2					
J_07	Club1 / Club4 Club6 / Club3	Club2 / Club5					
J_08	Club5 / Club1 Club2 / Club6	Club4 / Club3					
J_09	Club1 / Club2 Club4 / Club6	Club3 / Club5					
J_10	Club2 / Club3 Club6 / Club1	Club5 / Club4					

Le classement final se fait sur les 10 matchs de la phase

Classement final				POULE	
				Club_Class1	
				Club_Class2	
				Club_Class3	
				Club_Class4	
				Club_Class5	
				Club_Class6	

Les 2 3 premiers clubs de la poule montent d'une division et participent à la finale des trophées. *Sur fond jaune dans le classement*

Les 3^{ème} et 4^{ème} se maintiennent. *Sur fond abricot dans le classement*

Les 2 3 derniers clubs de la poule 'Challenge' descendent d'une division. *Sur fond rouge dans le classement*

3.4 Division à 8 clubs

Le championnat se décompose en 2 phases :

Première phase

Les 8 clubs sont répartis dans 2 poules A et B de manière géographique par la commission 'Championnat' de la CVDP.

Chaque club rencontre tous les clubs de sa poule respective (Aller & Retour)

Elle se déroule sur les 6 premières journées de championnat. (Voir ci-dessous)

POULE A				POULE B			
	Club1_A		Club3_A		Club1_B		Club3_B
	Club2_A		Club4_A		Club2_B		Club4_B
J_01	Club1_A	/	Club3_A	Club1_B	/	Club3_B	
	Club2_A	/	Club4_A	Club2_B	/	Club4_B	
J_02	Club3_A	/	Club2_A	Club3_B	/	Club2_B	
	Club4_A	/	Club1_A	Club4_B	/	Club1_B	
J_03	Club1_A	/	Club2_A	Club1_B	/	Club2_B	
	Club3_A	/	Club4_A	Club3_B	/	Club4_B	
J_04	Club3_A	/	Club1_A	Club3_B	/	Club1_B	
	Club4_A	/	Club2_A	Club4_B	/	Club2_B	
J_05	Club2_A	/	Club3_A	Club2_B	/	Club3_B	
	Club1_A	/	Club4_A	Club1_B	/	Club4_B	
J_06	Club2_A	/	Club1_A	Club2_B	/	Club1_B	
	Club4_A	/	Club3_A	Club4_B	/	Club3_B	

A l'issu des 6 journées de championnat, un classement est fait.

Classement	POULE A	POULE B
1ère Phase	Club_A1	Club_B1
	Club_A2	Club_B2
	Club_A3	Club_B3
	Club_A4	Club_B4

Deuxième phase

Les 2 premiers des poules A et B forment la poule Principale (4 clubs)

Les 2 derniers des poules A et B forment la poule Challenge (4 clubs)

Chaque club rencontre les 2 autres clubs de l'autre poule (Aller & Retour)

Elle se déroule sur les 4 dernières journées de championnat. (Voir ci-dessous)

Principale				Challenge			
	Club_A1		Club_B1		Club_A3		Club_B3
	Club_A2		Club_B2		Club_A4		Club_B4
J_07	Club_A1	/	Club_B1	Club_A3	/	Club_B3	
	Club_A2	/	Club_B2	Club_A4	/	Club_B4	
J_08	Club_B1	/	Club_A2	Club_B3	/	Club_A4	
	Club_B2	/	Club_A1	Club_B4	/	Club_A3	
J_09	Club_B1	/	Club_A1	Club_B3	/	Club_A3	
	Club_B2	/	Club_A2	Club_B4	/	Club_A4	
J_10	Club_A2	/	Club_B1	Club_A4	/	Club_B3	
	Club_A1	/	Club_B2	Club_A3	/	Club_B4	

Le classement final se fait sur la totalité des matchs soit 8 matchs. 6 matchs

- Les 4 2 matchs de la phase 1 entre les 2 clubs issus de la même poule (A ou B)
- Les 4 matchs de la phase 2

Classement final	Principale	Challenge
	Club_Princ1	Club_Chall1
	Club_Princ2	Club_Chall2
	Club_Princ3	Club_Chall3
	Club_Princ4	Club_Chall4

Les 2 3 premiers clubs de la poule 'Principale' montent d'une division et participent à la finale des trophées. Sur fond jaune dans le classement

Les 2 derniers de la poule 'Principale' et les 2 premiers de la poule 'Challenge' se maintiennent. Sur fond abricot dans le classement

Les 2 3 derniers clubs de la poule 'Challenge' descendent d'une division. Sur fond rouge dans le classement

NOTAS :

Dans le cas de la D1, il n'y a pas de montée. Les clubs sur fond jaune se maintiennent et participent à la finale des trophées.

Dans le cas de la D6, il n'y a pas de descente. Les clubs sur fond rouge se maintiennent.

Réservation des salles

Vous pourrez noter que les clubs issus de la poule A reçoivent en journée 07 et 10 et que ceux issus de la poule B reçoivent en journée 08 et 09 et ceci pour la poule 'Principale' ET la poule 'Challenge'. Il a été procédé ainsi afin que vous puissiez réserver vos salles dès le début de championnat. En effet, les déplacements de la phase 2 sont totalement indépendants de votre classement.

3.5 Division à 9 clubs

Le championnat se décompose en une seule phase :

Phase unique

Les 9 clubs sont répartis dans la poule de manière à équilibrer les déplacements de chaque club.

Chaque club rencontre tous les clubs de la poule soit à domicile soit en déplacement. Il n'y a pas de match retour.

Chaque club se déplace 4 fois et reçoit 4 fois.

POULE						
	Club1		Club4		Club7	
	Club2		Club5		Club8	
	Club3		Club6		Club9	
J_01	Club1	/	Club5		Club3	/ Club7
	Club2	/	Club6		Club4	/ Club8
	Club9		<i>Exempt</i>			
J_02	Club5	/	Club2		Club7	/ Club4
	Club6	/	Club3		Club8	/ Club9
	Club1		<i>Exempt</i>			
J_03	Club2	/	Club1		Club4	/ Club6
	Club3	/	Club5		Club9	/ Club7
	Club8		<i>Exempt</i>			
J_04	Club1	/	Club3		Club6	/ Club9
	Club5	/	Club4		Club7	/ Club8
	Club2		<i>Exempt</i>			
J_05	Journée de repos					
J_06	Club3	/	Club2		Club8	/ Club6
	Club4	/	Club1		Club9	/ Club5
	Club7		<i>Exempt</i>			
J_07	Club1	/	Club9		Club5	/ Club8
	Club2	/	Club4		Club6	/ Club7
	Club3		<i>Exempt</i>			
J_08	Club4	/	Club3		Club8	/ Club1
	Club7	/	Club5		Club9	/ Club2
	Club6		<i>Exempt</i>			
J_09	Club1	/	Club7		Club3	/ Club9
	Club2	/	Club8		Club5	/ Club6
	Club4		<i>Exempt</i>			
J_10	Club6	/	Club1		Club8	/ Club3
	Club7	/	Club2		Club9	/ Club4
	Club5		<i>Exempt</i>			

Le classement final se fait sur les 10 matchs de la phase

Classement final				POULE	
				Club_Class1	
				Club_Class2	
				Club_Class3	
				Club_Class4	
				Club_Class5	
				Club_Class6	
				Club_Class7	
				Club_Class8	
				Club_Class9	

Les 2 3 premiers clubs de la poule montent d'une division ~~et participent à la finale des trophées~~. *Sur fond jaune dans le classement*

Les clubs classés 3, 4, 5, 6 et 7^{ème} se maintiennent. *Sur fond abricot dans le classement*

Les 2 3 derniers clubs de la poule descendent d'une division. *Sur fond rouge dans le classement*

3.6 Division à 10 clubs

Le championnat se décompose en une seule phase :

Les 10 clubs sont répartis dans 2 poules A et B de manière géographique par la commission 'Championnat' de la CVDP.

Chaque club rencontre tous les clubs de sa poule respective (Aller & Retour)

	POULE A			POULE B		
	Club1_A		Club4_A	Club1_B		Club4_B
	Club2_A		Club5_A	Club2_B		Club5_B
	Club3_A			Club3_B		
J_01	Club1_A	/	Club3_A	Club1_B	/	Club3_B
	Club2_A	/	Club4_A	Club2_B	/	Club4_B
	Club5_A		<i>Exempt</i>	Club5_B		<i>Exempt</i>
J_02	Club4_A	/	Club1_A	Club4_B	/	Club1_B
	Club5_A	/	Club2_A	Club5_B	/	Club2_B
	Club3_A		<i>Exempt</i>	Club3_B		<i>Exempt</i>
J_03	Club1_A	/	Club5_A	Club1_B	/	Club5_B
	Club3_A	/	Club4_A	Club3_B	/	Club4_B
	Club2_A		<i>Exempt</i>	Club2_B		<i>Exempt</i>
J_04	Club2_A	/	Club1_A	Club2_B	/	Club1_B
	Club5_A	/	Club3_A	Club5_B	/	Club3_B
	Club4_A		<i>Exempt</i>	Club4_B		<i>Exempt</i>
J_05	Club3_A	/	Club2_A	Club3_B	/	Club2_B
	Club4_A	/	Club5_A	Club4_B	/	Club5_B
	Club1_A		<i>Exempt</i>	Club1_B		<i>Exempt</i>
J_06	Club3_A	/	Club1_A	Club3_B	/	Club1_B
	Club4_A	/	Club2_A	Club4_B	/	Club2_B
	Club5_A		<i>Exempt</i>	Club5_B		<i>Exempt</i>
J_07	Club1_A	/	Club4_A	Club1_B	/	Club4_B
	Club2_A	/	Club5_A	Club2_B	/	Club5_B
	Club3_A		<i>Exempt</i>	Club3_B		<i>Exempt</i>
J_08	Club5_A	/	Club1_A	Club5_B	/	Club1_B
	Club4_A	/	Club3_A	Club4_B	/	Club3_B
	Club2_A		<i>Exempt</i>	Club2_B		<i>Exempt</i>
J_09	Club1_A	/	Club2_A	Club1_B	/	Club2_B
	Club3_A	/	Club5_A	Club3_B	/	Club5_B
	Club4_A		<i>Exempt</i>	Club4_B		<i>Exempt</i>
J_10	Club2_A	/	Club3_A	Club2_B	/	Club3_B
	Club5_A	/	Club4_A	Club5_B	/	Club4_B
	Club1_A		<i>Exempt</i>	Club1_B		<i>Exempt</i>

Le classement final se fait sur les 10 matchs de la phase

Classement final			POULE A		POULE B	
			Club_A1		Club_B1	
			Club_A2		Club_B2	
			Club_A3		Club_B3	
			Club_A4		Club_B4	
			Club_A5		Club_B5	

Les 2 premiers clubs de chaque poule montent d'une division et participent à la finale des trophées. *Sur fond jaune dans le classement*

~~Le meilleur deuxième monte d'une division et participe à la finale des trophées. *Sur fond dégradé jaune/abricot dans le classement*~~

~~Le moins bon deuxième se maintient. *Sur fond dégradé jaune/abricot dans le classement*~~

Les clubs classés 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} se maintiennent. *Sur fond abricot dans le classement*

~~Le meilleur quatrième se maintient. *Sur fond dégradé abricot/rouge dans le classement*~~

~~Le moins bon quatrième descend d'une division. *Sur fond dégradé abricot/rouge dans le classement*~~

Les 2 derniers clubs descendent d'une division. *Sur fond rouge dans le classement*

3.1 Division à 12 clubs

Le championnat se décompose en une seule phase :

Les 12 clubs sont répartis dans 2 poules A et B de manière géographique par la commission 'Championnat' de la CVDP.

Chaque club rencontre tous les clubs de sa poule respective (Aller & Retour)

	POULE A			POULE B		
	Club1_A		Club4_A	Club1_B	Club4_B	
	Club2_A		Club5_A	Club2_B	Club5_B	
	Club3_A		Club6_A	Club3_B	Club6_B	
J_01	Club1_A	/	Club3_A	Club1_B	/	Club3_B
	Club2_A	/	Club4_A	Club2_B	/	Club4_B
	Club6_A	/	Club5_A	Club6_B	/	Club5_B
J_02	Club4_A	/	Club1_A	Club4_B	/	Club1_B
	Club5_A	/	Club2_A	Club5_B	/	Club2_B
	Club3_A	/	Club6_A	Club3_B	/	Club6_B
J_03	Club1_A	/	Club5_A	Club1_B	/	Club5_B
	Club3_A	/	Club4_A	Club3_B	/	Club4_B
	Club6_A	/	Club2_A	Club6_B	/	Club2_B
J_04	Club2_A	/	Club1_A	Club2_B	/	Club1_B
	Club5_A	/	Club3_A	Club5_B	/	Club3_B
	Club6_A	/	Club4_A	Club6_B	/	Club4_B
J_05	Club3_A	/	Club2_A	Club3_B	/	Club2_B
	Club4_A	/	Club5_A	Club4_B	/	Club5_B
	Club1_A	/	Club6_A	Club1_B	/	Club6_B
J_06	Club3_A	/	Club1_A	Club3_B	/	Club1_B
	Club4_A	/	Club2_A	Club4_B	/	Club2_B
	Club5_A	/	Club6_A	Club5_B	/	Club6_B
J_07	Club1_A	/	Club4_A	Club1_B	/	Club4_B
	Club2_A	/	Club5_A	Club2_B	/	Club5_B
	Club6_A	/	Club3_A	Club6_B	/	Club3_B
J_08	Club5_A	/	Club1_A	Club5_B	/	Club1_B
	Club4_A	/	Club3_A	Club4_B	/	Club3_B
	Club2_A	/	Club6_A	Club2_B	/	Club6_B
J_09	Club1_A	/	Club2_A	Club1_B	/	Club2_B
	Club3_A	/	Club5_A	Club3_B	/	Club5_B
	Club4_A	/	Club6_A	Club4_B	/	Club6_B
J_10	Club2_A	/	Club3_A	Club2_B	/	Club3_B
	Club5_A	/	Club4_A	Club5_B	/	Club4_B
	Club6_A	/	Club1_A	Club6_B	/	Club1_B

Le classement final se fait sur les 10 matchs de la phase

Classement final			POULE A		POULE B	
			Club_A1		Club_B1	
			Club_A2		Club_B2	
			Club_A3		Club_B3	
			Club_A4		Club_B4	
			Club_A5		Club_B5	
			Club_A6		Club_B6	

Les 2 premiers clubs de chaque poule montent d'une division et participent à la finale des trophées. *Sur fond jaune dans le classement*

Le meilleur deuxième monte d'une division et participe à la finale des trophées. *Sur fond dégradé jaune/abricot dans le classement*

Le moins bon deuxième se maintient. *Sur fond dégradé jaune/abricot dans le classement*

Les clubs classés 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème}, 5^{ème} se maintiennent. *Sur fond abricot dans le classement*

Le meilleur cinquième se maintient. *Sur fond dégradé abricot/rouge dans le classement*

Le moins bon cinquième descend d'une division. *Sur fond dégradé abricot/rouge dans le classement*

Les 2 derniers clubs descendent d'une division. *Sur fond rouge dans le classement*

4 Le déroulement d'une rencontre de championnat

4.1 Généralités

Une rencontre se joue entre 2 clubs. Chaque club présente des joueurs licenciés CVDP au nombre de 12 à 50. 12 étant le minimum et 50 étant le maximum pour les feuilles de tirage.

Elle doit se dérouler le vendredi soir sauf accord entre les deux clubs.

Chaque équipe est composée de deux joueurs du même club. A chaque partie, suivant le tirage, les joueurs changent de coéquipier et rencontre une nouvelle équipe adverse.

Chaque joueur joue avec deux palets. Un match se fait en six parties de 11 points.

La distance de jeu est de 3,80 m du bord de la plaque à la ligne de jeu.

Tout le matériel (Plaques, palets, ...) est de la fourniture du club qui reçoit. Les palets doivent être identiques avec les numéros incrustés à l'intérieur.

Tout le matériel doit être mis en place avant 20h30.

Le règlement est celui édité par la FNSMR en lien avec les commissions de palet (dernière édition en 2019 – téléchargeable sur le site www.le-palet.com).

4.2 Les inscriptions

Pour qu'une personne puisse jouer dans le club A, elle doit :

- ↳ Etre inscrite sous Gestaffil (Logiciel de gestion des licences à la FNSMR)
- ↳ Etre inscrite sur la feuille de match

IL EST FORMELLEMENT INTERDIT D'INSCRIRE DES JOUEURS QUI NE SONT PRESENTS DANS LA SALLE

Les joueurs doivent être inscrits sur la feuille de match avant 20h30
Un club se doit de refuser toute personne ne respectant pas ces règles.

Si un club adverse arrive en retard (après 20h30 et avant 21h), le match sera joué et le club local posera une réserve sur la feuille de match. La Commission 'Litiges & Règlement' se réunira et tranchera.

Si un club adverse arrive après 21h, le match est déclaré forfait.

Toute modification à ces règles ne pourra se faire qu'avec l'accord des présidents ou représentants des deux clubs.

Un club peut se présenter avec moins de 16 joueurs. Ce club pourra jouer et ne sera pénalisé en dessous de 16 joueurs.

Le nombre minimum de joueurs est fixé à 12 joueurs. Si le nombre est inférieur, le match sera déclaré forfait mais pourra être joué si les clubs le désirent.

Le contrôle des licences peut être effectué pendant toute la durée du match jusqu'à la validation des résultats (signature de la feuille de match par les deux représentants de clubs). Si un ou plusieurs joueurs ne respectent pas les conditions d'être « licencié », ce ou ces joueurs ne pourront pas participer aux matchs.

Si le match est commencé à la découverte de joueurs inscrits mais non licencié, le match sera déclaré forfait pour le club en défaut.

La CVDP et les CDSMR ne peuvent être tenus responsable de tout manquement en ce sens pour un non contrôle des licences et tout problème pouvant en découler (accident, problème avec ce joueur non licencié, etc...)

4.3 Le tirage des joueurs

Le tirage est fourni par la CVDP sur support informatique. Le club qui reçoit doit faire le nécessaire pour les imprimer afin de les afficher à la vue de tout le monde et cela jusqu'à la fin du match.

Le tirage devra être fait et affiché avant 20h35.

La première partie ne devra pas démarrer après 20h45.

A la fin de la dernière partie un coup de sifflet sera émis puis un second 5mn plus tard. Au second coup de sifflet, le club ne devra plus servir à boire et chaque joueur devra se rendre à sa plaque. S'il ne s'y est pas rendu dans un délai de 5mn, l'équipe adverse marquera 11/0.

A chaque anomalie rencontrée sur les feuilles de tirage, il est impératif de les renvoyer à la CVDP afin qu'elles puissent être corrigées.

La feuille de match ne doit en aucun cas être modifiée après les signatures.

Si un joueur joue plusieurs fois avec le même, la personne peut demander à changer.

4.4 Les scores

POINTS SUR UNE PARTIE	
Une équipe qui gagne à 11 points	5 points
Une équipe qui perd à 9 ou 10	3 points
Une équipe qui perd à 6, 7 ou 8	2 points
Une équipe qui perd à 3, 4 ou 5	1 point
Une équipe qui perd à 0, 1 ou 2	0 point

Les parties à prendre en compte sont celles qui se jouent Club A contre Club B, y compris celles au-delà des 40 joueurs dans le cas où les deux clubs sont venus avec plus de 40 joueurs.

POINTS AUX CLUBS	
Un club qui gagne	3 points
Match nul (égalité de points entre clubs)	2 points
Un club qui perd	1 point

En plus de ces points, vient s'ajouter un point bonus qui est attribué pour la victoire sur la plaque que le match soit gagné ou perdu.

En cas d'égalité sur la plaque, il n'y aura aucun point bonus d'attribué.

En cas de forfait d'un club, se référer au chapitre 'Le forfait d'un club'.

4.5 Les points de pénalités

Les points de pénalités sont des points en fonction de l'écart des joueurs entre les deux clubs. L'écart se calcule sur une base de 40 à 16 joueurs.

En fin de match, le club supérieur en nombre marquera en plus un point par partie et par joueur d'écart.

Un club peut se présenter avec moins de 16 joueurs. Ce dernier pourra jouer le match mais sera pénalisé de -3 points par joueur manquant et par partie.

Exemple 1 : Club A (32 joueurs) contre Club B (30 joueurs)
En fin de match, le club A bénéficiera de $(32-30)*6$ soit +12 points

Exemple 2 : Club A (46 joueurs) contre Club B (30 joueurs)
En fin de match, le club A bénéficiera de $(46 \text{ ramené à } 40-30)*6$ soit +60 points

Exemple 3 : Club A (46 joueurs) contre Club B (42 joueurs)
Aucun point, par contre les points comptent pour les 42 joueurs

Exemple 4 : Club A (44 joueurs) contre Club B (14 joueurs)
En fin de match, le club A bénéficiera de $(44 \text{ ramené à } 40-16 \text{ au lieu de } 14)*6$ soit +144 points.
De plus, le club B sera pénalisé de $(16-14)*3*6$ soit -36 points

4.6 La fin de compétition

A la fin de la compétition, le représentant du club local remplit la feuille de match sans oublier le nombre de joueurs ainsi que les scores à chaque partie. Il signera et fera signer par le représentant du club adverse avant d'annoncer les résultats à tous les joueurs.

La feuille de match est sous la responsabilité du club local. Si des informations manquent, l'amende sera donnée au club responsable donc au club local.

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

Aucune autre adresse de communication ne sera acceptée.

La feuille de match correctement remplie devra être envoyée par mail avant le mardi minuit au secrétaire de la commission à l'adresse suivante : « [cvdp85@sportrural.fr](mailto:cvd85@sportrural.fr) ».

4.7 Les cas particuliers

◆ Pour des problèmes de disponibilité de salle, un club peut demander à inverser les matchs. Pour cela, il devra faire une demande au club adverse et informer la CVDP.
Dans le cas d'une poule avec 9 clubs (pas de match retour), le match peut être inversé, par contre, le club qui reçoit, bénéficiant de la recette des consommations devra verser 2€ par joueur au total. (Club A + club B)

Un joueur doit s'absenter

◆ La raison de l'absence devra être validée auparavant par les deux représentants de club. En cas de litige, le match se poursuivra comme si l'absence était validée. Le club en désaccord posera une réserve sur la feuille de match. La CVDP tranchera.

En cours de partie, l'équipe se dissocie

- ◆ Le joueur restant peut terminer sa partie en jouant seulement ses deux palets.
- ◆ Un joueur seul ne peut pas commencer une partie.
- ◆ Si le club qui a perdu un licencié est en surnombre, avec accord des représentants de clubs, un exempt pris par tirage au sort, peut remplacer le joueur qui a abandonné mais ne marquera plus de point d'exempt.
- ◆ Si une équipe abandonne en cours de partie, l'équipe adverse marque 11-0.

5 La coupe & challenge

5.1 Le déroulement

♦ Tirage 1^{er} tour de coupe/challenge

Il est effectué lors de la réunion de clôture de la saison passée en présence de tous les clubs.

Quelques règles :

- 1- Pour limiter les déplacements, le département sera coupé en deux. Les clubs seront donc répartis dans deux paniers distincts pour le tirage.
- 2- Un club de D1 ne peut pas rencontrer un autre club de D1.
 - a) Le 2^{ème} club D1 tiré sera déplacé sur la rencontre suivante et sera placé de manière à se déplacer.
 - b) Si le prochain club tiré est toujours de D1, il sera déplacé sur la rencontre suivante et sera placé de manière à recevoir. Et ainsi de suite ...
 - c) Un membre de la CVDP s'assura, en cours de tirage de la faisabilité. S'il reste plus de clubs de D1 que de rencontre à venir alors on déplacera les clubs tirés sur les rencontres suivantes de manière à pouvoir mettre qu'un club D1 par rencontre.
- 3- Un club nouvellement engagé dans la saison reçoit au 1^{er} tour, même si celui-ci a été tiré comme devant se déplacer. Le club adverse fera le déplacement chez le nouveau club.
- 4- Si toutefois deux clubs nouvellement engagés se rencontrent, alors le tirage ne sera pas remis en question et de ce fait, le deuxième club tiré au sort devra se déplacer.
- 5- Si le nombre total de clubs est un nombre impair, le club vainqueur de la coupe de la saison passée se verra 'qualifié d'office' pour le deuxième tour de coupe.

♦ Match 1^{er} tour de coupe/challenge

Il est effectué un vendredi soir comme les matchs de championnat à une date vers le début d'Octobre.

♦ Tirage 2^{ème} tour de coupe et tirage 1^{er} tour de challenge

Ils sont effectués lors de l'Assemblée Générale du CDSMR85 qui se déroule fin Octobre.

- 1- Les vainqueurs des matchs du 1^{er} tour de coupe restent en coupe tandis que les perdants passent en challenge. En fonction du nombre de clubs engagés, il peut y avoir des repêchés afin de ne pas avoir d'exempt en 'coupe'. L'exempt éventuel se fera en 'challenge'.
- 2- Si, au 1^{er} tour, le club devant se déplacer s'est déjà déplacé et que le club devant recevoir a déjà reçu, alors, les deux clubs seront permutés.
- 3- A partir de ce moment, les règles du tirage 1^{er} tour de coupe/challenge ne s'appliquent plus. Tous les clubs se trouvent en parfaite égalité.

♦ Match 2^{ème} tour de coupe et 1^{er} tour de challenge

Il est effectué un vendredi soir comme les matchs de championnat à une date vers la fin Novembre ou début Décembre.

♦ Tirage 3^{ème} tour de coupe et tirage 2^{ème} tour de challenge

Ils sont effectués lors de la réunion de préparation des finales en présence des clubs concernés par l'organisation d'une finale.

- 1- Les vainqueurs des matchs restent en course pour le 3^{ème} tour de coupe et le 2^{ème} tour de challenge.
- 2- Les perdants sont éliminés.
- 3- Si, sur l'ensemble des 2 tours précédents, le club devant se déplacer s'est déjà déplacé plus souvent que le club adverse alors, les deux clubs seront permutés.

♦ Match 3^{ème} tour de coupe et 2^{ème} tour de challenge

Il est effectué un vendredi soir comme les matchs de championnat à une date vers la fin Janvier.

- 1- Les vainqueurs de coupe sont qualifiés pour participer à la finale de coupe.
- 2- Les vainqueurs de challenge sont qualifiés pour participer à la finale de challenge. En fonction du nombre de clubs engagés, il peut y avoir un repêché afin de ne pas avoir d'exempt au dernier tour en 'challenge'.
- 3- Les perdants sont éliminés.

Nota :

Dans le cas d'erreur qui pourrait se produire lors du tirage, la CVDP se réserve le droit de modifier le tirage dans les 72h qui suivent le tirage.

5.1 Le repêchage

Si nécessaire, le repêchage d'un club se fera de la manière suivante :

- 1- L'écart de score le moins important
- 2- Le nombre de parties gagnées
- 3- La différence de score de la 1^{ère} partie, puis la seconde, jusqu'à pouvoir les départager
- 4- La CVDP tranchera

5.2 Le tirage des clubs

Le tirage est dépendant du nombre total de clubs.
Il se déroulera suivant le descriptif ci-dessous:

1er tour	2ème tour		3ème tour		FINALE	
	Coupe	Challenge	Coupe	Challenge	Coupe	Challenge
40 clubs: 20 matches sans exempt						
20 vainqueurs	20 clubs		10 clubs		5 clubs	
20 perdants		20 clubs		10 clubs		5 clubs
41 clubs: 20 matches avec 1 exempt						
20 vainqueurs 1 exempt	21 clubs <i>3 repêchés</i>		12 clubs		6 clubs	
20 perdants		16 clubs 1 exempt		9 clubs <i>1 repêché</i>		5 clubs
42 clubs: 21 matches sans exempt						
21 vainqueurs	21 clubs <i>3 repêchés</i>		12 clubs		6 clubs	
21 perdants		18 clubs		9 clubs <i>1 repêché</i>		5 clubs
43 clubs: 21 matches avec 1 exempt						
21 vainqueurs 1 exempt	22 clubs <i>2 repêchés</i>		12 clubs		6 clubs	
21 perdants		18 clubs 1 exempt		10 clubs		5 clubs
44 clubs: 22 matches sans exempt						
22 vainqueurs	22 clubs <i>2 repêchés</i>		12 clubs		6 clubs	
22 perdants		20 clubs		10 clubs		5 clubs
45 clubs: 22 matches avec 1 exempt						
22 vainqueurs 1 exempt	23 clubs <i>1 repêché</i>		12 clubs		6 clubs	
22 perdants		20 clubs 1 exempt		11 clubs <i>1 repêché</i>		6 clubs
46 clubs: 23 matches sans exempt						
23 vainqueurs	23 clubs <i>1 repêché</i>		12 clubs		6 clubs	
23 perdants		22 clubs		11 clubs <i>1 repêché</i>		6 clubs
47 clubs: 23 matches avec 1 exempt						
23 vainqueurs 1 exempt	24 clubs		12 clubs		6 clubs	
23 perdants		22 clubs 1 exempt		12 clubs		6 clubs
48 clubs: 24 matches sans exempt						
24 vainqueurs	24 clubs		12 clubs		6 clubs	
24 perdants		24 clubs		12 clubs		6 clubs

1er tour	2ème tour		3ème tour		FINALE	
	Coupe	Challenge	Coupe	Challenge	Coupe	Challenge
49 clubs: 24 matches avec 1 exempt						
24 vainqueurs 1 exempt	25 clubs <i>3 repêchés</i>		14 clubs		7 clubs	
24 perdants		20 clubs 1 exempt		11 clubs <i>1 repêché</i>		6 clubs
50 clubs: 25 matches sans exempt						
25 vainqueurs	25 clubs <i>3 repêchés</i>		14 clubs		7 clubs	
25 perdants		22 clubs		11 clubs <i>1 repêché</i>		6 clubs
51 clubs: 25 matches avec 1 exempt						
25 vainqueurs 1 exempt	26 clubs <i>2 repêchés</i>		14 clubs		7 clubs	
25 perdants		22 clubs 1 exempt		12 clubs		6 clubs
52 clubs: 26 matches sans exempt						
26 vainqueurs	26 clubs <i>2 repêchés</i>		14 clubs		7 clubs	
26 perdants		24 clubs		12 clubs		6 clubs
53 clubs: 26 matches avec 1 exempt						
26 vainqueurs 1 exempt	27 clubs <i>1 repêché</i>		14 clubs		7 clubs	
26 perdants		24 clubs 1 exempt		13 clubs <i>1 repêché</i>		7 clubs
54 clubs: 27 matches sans exempt						
27 vainqueurs	27 clubs <i>1 repêché</i>		14 clubs		7 clubs	
27 perdants		26 clubs		13 clubs <i>1 repêché</i>		7 clubs
55 clubs: 27 matches avec 1 exempt						
27 vainqueurs 1 exempt	28 clubs		14 clubs		7 clubs	
27 perdants		26 clubs 1 exempt		14 clubs		7 clubs
56 clubs: 28 matches sans exempt						
28 vainqueurs	28 clubs		14 clubs		7 clubs	
28 perdants		28 clubs		14 clubs		7 clubs

6 Le déroulement d'une rencontre de coupe / challenge

6.1 Généralités

Une rencontre se joue entre 2 clubs. Chaque club présente des joueurs licenciés CVDP au nombre de 12 à 50. 12 étant le minimum et 50 étant le maximum pour les feuilles de tirage.

Elle doit se dérouler le vendredi soir sauf accord entre les deux clubs.

Chaque équipe est composée de deux joueurs du même club. Les équipes seront formées et ne changeront pas durant toute la compétition.

Chaque joueur joue avec trois palets. Un match se fait en cinq parties de 13 points.

La distance de jeu est de 3,80 m du bord de la plaque à la ligne de jeu.

Tout le matériel (Plaques, palets, ...) est de la fourniture du club qui reçoit. Les palets doivent être identiques avec les numéros incrustés à l'intérieur.

Tout le matériel doit être mis en place avant 20h30.

Le règlement est celui édité par la FNSMR en lien avec les commissions de palet (dernière édition en 2019 – téléchargeable sur le site www.le-palet.com).

6.2 Les inscriptions

Pour qu'une personne puisse jouer dans le club A, elle doit :

- ↳ Etre inscrite sous Gestaffil (Logiciel de gestion des licences à la FNSMR)
- ↳ Etre inscrite sur la feuille de match

IL EST FORMELLEMENT INTERDIT D'INSCRIRE DES JOUEURS QUI NE SONT PRESENTS DANS LA SALLE

Les équipes doivent être inscrites sur la feuille de match avant 20h30
Un club se doit de refuser toute équipe ne respectant pas ces règles.

Si un club adverse arrive en retard (après 20h30 et avant 21h), le match sera joué et le club local posera une réserve sur la feuille de match. La Commission 'Litiges & Règlement' se réunira et tranchera.

Si un club adverse arrive après 21h, le match est déclaré forfait.

Toute modification à ces règles ne pourra se faire qu'avec l'accord des présidents ou représentants des deux clubs.

Un club peut se présenter avec moins de 8 équipes. Ce club pourra jouer et ne sera pénalisé en dessous de 8 équipes.

Le nombre minimum de joueurs est fixé à 6 équipes. Si le nombre est inférieur, le match sera déclaré forfait mais pourra être joué si les clubs le désirent.

Le contrôle des licences peut être effectué pendant toute la durée du match jusqu'à la validation des résultats (signature de la feuille de match par les deux représentants de clubs). Si un ou plusieurs joueurs ne respectent pas les conditions d'être « licencié », ce ou ces joueurs ne pourront pas participer aux matchs. Une équipe est composée de deux joueurs, si un de deux joueurs ne respecte pas les conditions, l'équipe ne pourra pas participer aux matchs.

Si le match est commencé à la découverte de joueurs inscrits mais non licencié, le match sera déclaré forfait pour le club en défaut.

La CVDP et les CDSMR ne peuvent être tenus responsable de tout manquement en ce sens pour un non contrôle des licences et tout problème pouvant en découler (accident, problème avec ce joueur non licencié, etc...)

6.3 Le tirage des équipes

Identique au championnat

6.4 Les scores

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

Les parties à prendre en compte sont celles qui se jouent Club A contre Club B, y compris celles au-delà des 20 équipes dans le cas où les deux clubs sont venus avec plus de 20 équipes.

6.1 Egalité à l'issue des 5 parties

En cas d'égalité à l'issue des cinq parties, le départage se fera de la manière suivante :

- 1- Le gagnant sur la plaque (hors exempt)
- 2- Le nombre le plus important de parties gagnées
(Sans tenir compte des points d'exempts)
- 3- Le nombre le plus important de plaques gagnées
(Uniquement club A contre club B)
- 4- Le vainqueur de la première plaque de la première partie suivant le tirage de la CVDP.

6.2 Les points de pénalités

Identique au championnat

6.3 La fin de compétition

Identique au championnat

6.4 Les cas particuliers

◆ Pour des problèmes de disponibilité de salle, un club peut demander à inverser les matches. Pour cela, il devra faire une demande au club adverse et informer la CVDP. Dans le cas d'une poule avec 9 clubs (pas de match retour), le match peut être inversé, par contre, le club qui reçoit, bénéficiant de la recette des consommations devra verser 2€ par joueur au total. (Club A + club B)

Un joueur doit s'absenter (L'équipe est dissoute)

◆ La raison de l'absence devra être validée auparavant par les deux représentants de club. En cas de litige, le match se poursuivra comme si l'absence était validée. Le club en désaccord posera une réserve sur la feuille de match. La CVDP tranchera.

En cours de partie, l'équipe se dissocie

- ◆ Le joueur restant peut terminer sa partie en jouant seulement ses trois palets.
- ◆ Un joueur seul ne peut pas commencer une partie.
- ◆ 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 13-0.

7 Les amendes et sanctions

7.1 Les amendes

Désignation	Montant
Un club déclare forfait entre la réunion de clôture et le 1 ^{er} match	Exclusion ou 300 €
Un club déclare forfait au moins 72h avant la date du match	150 € (Adversaire) 50 € (CVDP)
Un club déclare forfait à moins de 72h avant la date du match	250 € (Adversaire) 50 € (CVDP)
La Feuille « Engagement » du club pour la saison suivante non fournie dans le délai demandé	50 €
La Fiche « Conseil d'administration » du club non fournie dans le délai demandé	50 €
Résultats d'un match non communiqué ou information manquante avant 10 heures le samedi matin (sur le site « le-palet.com »)	10 20 €
Feuille de match incomplète	10 20 €
Feuille de match non posté au mardi minuit	20 €
Délai du report de match non respecté	10 20 €
Report de match non envoyé à la CVDP	10 20 €
Report de match sans l'accord de la CVDP	20 €
Courrier envoyé au mauvais destinataire	10 20 €
Club non présent à la réunion de clôture de la CVDP	100 €
Préinscriptions aux finales non envoyées dans les temps	20 €
Paiement en retard des repas au club organisateur de finales	50 €

Quel que soit les amendes, elles seront à payer à la CVDP qui en reversera, si besoin est, au club pénalisé.

Pas de forfait en cas de force majeure. (Météo, ...)

Chaque amende possède une date butoir de paiement de 60 jours fin de mois. Passée cette date, l'amende sera doublée.

Pour information, les sommes perçues en lien avec les amendes, sont intégralement reversées pour les compétitions 'Jeunes'.

En cas de non-paiement à la réunion de clôture, la CVDP se verra dans l'obligation de prendre d'autres sanctions.

8 Divers

8.1 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 nouvelle date proposée. Ce dernier doit donner son accord au moins quinze jours avant cette même date au président adverse.

Ce courrier doit être envoyé chez le secrétaire de la CVDP pour accord « cvdp85@sportrural.fr ». La CVDP répondra par courriel pour donner ou non son accord sur cette demande de report.

Aucun report de match ne sera accepté après la dernière journée de championnat.

Dans le cas d'une poule à 8 clubs, les 6 premières journées de championnat doivent être faites pour la mi-décembre.

En coupe, un match peut être retardé mais ne devra pas aller au-delà de la limite de 7 jours avant le prochain tirage.

Si aucun accord n'est trouvé, la CVDP tranchera.

8.2 La 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 (Exemple : panne de courant dans la salle, ...).

1- La rupture est inférieure à 30 minutes

a. La partie continue avec les points acquis.

2- La rupture est supérieure à 30 minutes

a. En championnat

i. Si il y a eu au moins 4 parties de réalisées, le match est terminé. Le score sera fait avec les 4 ou 5 parties terminées. Les points d'exempt seront à adapter.

ii. Si il n'y a pas eu 4 parties de réalisées, le match sera reporté à la demande du club visiteur.

b. En coupe ou challenge

i. Si il y a eu au moins 3 parties de réalisées, le match est terminé. Le score sera fait avec les 3 ou 4 parties terminées. Les points d'exempt seront à adapter.

ii. Si il n'y a pas eu 3 parties de réalisées, le match sera reporté à la demande du club visiteur.

En cas de litige, le club visiteur posera une réclamation et la CVDP tranchera

8.3 Le forfait d'un club

Un club qui déclare forfait entre l'assemblée générale et le premier match sera exclu pour une durée de 3 ans au championnat et à la coupe de Vendée, ou éventuellement il devra payer une amende de 300 euros si toutefois il décidait de repartir avant ce délai. De plus, il repart comme un nouveau club, c'est-à-dire en division la plus basse.

Un club qui déclare forfait doit prévenir au moins 72 heures à l'avance le club adverse et le secrétaire de la CVDP.

Tout club ayant déclaré forfait sera pénalisé d'une amende. Se référer au chapitre 'Les amendes et sanctions'.

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 en championnat:

Equipe forfait	0 points	0 point
Equipe gagnante	3 points	+ 100 points

8.1 Le tarif des boissons

Ce tarif est à appliquer dans toutes les rencontres sportives organisées par la CVDP hormis les finales.

Bière bouteille ou pression	1,50 1,60 €
Verre 10 cl (vin, cidre, café)	0,80 €
Verre 10 cl (soda, jus de fruits)	0,50 0,40 €
Gobelet 15/20 cl (soda, jus de fruits)	0,60 0,80 €
Sandwichs	Tarif libre