

COMMISSION VENDEENNE DU PALET

REGLEMENT 2016-2017

Ce règlement concerne aussi bien le championnat et la coupe.

Il sera applicable durant toute la saison 2016/2017.

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

LICENCES.

- ◆ Chaque joueur participant à une manifestation organisée par la C.V.D.P. doit posséder une licence signée avec photo. Le club adverse peut refuser un joueur qui n'a pas de licence signée et, ou, sans photo.
- ◆ Pour qu'un club soit engagé à la C.V.D.P. il doit valider un minimum de 20 licences, huit jours avant la première journée du championnat (Y compris les clubs exempts au premier match).
- ◆ La licence est à 18 € : 2.50 € pour la C.V.D.P., et 15.50 € pour la C.D.S.M.R. 79 et 85 (voir page 3)
- ◆ La validation des licences se fera dans 5 communes du département : Les Essarts, La Guyonnière, Saint André Sur Sèvre, Saint Hermine et Palluau. La date qui a été retenue est le vendredi 02 septembre 2016 de 17h30 à 20 heures. **Après cette date, les licences seront majorées de 2 € et envoyées avec une enveloppe timbrée à la « CDSMR -21 Boulevard Réaumur - 85013 La Roche sur Yon Cedex»** (Cachet de la poste faisant foi), celles-ci devront être validées huit jours avant un match.
- ◆ 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 15 novembre changer de club, à condition que les deux présidents de clubs soient unanimes sur cet accord.
- ◆ Aucune licence ne sera validée après le 15 novembre de l'année en cours.

NOMBRE DE JOUEURS.

- ◆ Un club peut se présenter avec moins de 16 joueurs ou 8 équipes en coupe.
Ce club pourra jouer mais sera pénalisé de :
 - 3 points par joueur manquant et par partie en championnat
 - 4 points par équipe manquante et par partie en coupe
- ◆ 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 pour accord de la C.V.D.P. Commission-CVDP85@hotmail.fr
- ◆ 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 doivent se dérouler 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, 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.
- ◆ Le tirage doit être fait et affiché à 20 h 45
- ◆ 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 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 (une sixième partie si ex-aequo)
- ◆ 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.
- ◆ Le tirage du deuxième tour de coupe aura lieu le samedi 15 Octobre 2016 à La Roche sur Yon, lors de la réunion du bureau de la CDSMR.
- ◆ Le tirage du troisième tour de coupe aura lieu le mardi 30 novembre 2016 aux Essarts lors de la réunion à la préparation des finales et en présence des clubs organisateurs concernés).

COMPETITION.

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

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

- ◆ Après l'affichage de chaque partie, 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 (Grand format) 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.
- ◆ Le contrôle des licences peut être effectué pendant toute la durée du match jusqu'à la validation des résultats (Signatures des représentants des clubs).
- ◆ A chaque anomalie rencontrée sur une feuille de tirage, il est impératif de la signaler au secrétaire de la C.V.D.P. afin qu'elle puisse être modifiée.

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. Par contre, les 3 exempts du club B ne marquent aucun point.

Attention cela ne concerne pas les finales.

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

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

Cas particulier (suite): (Nombre de joueurs >40)

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

◆Attribution des points d'exempts:

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

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 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 championnat, si un joueur joue plusieurs fois avec le même, il peut demander à changer.
- ◆ En coupe, en cas d'égalité à la 5^{ème} partie, une 6^{ème} partie sera jouée en prenant le tirage de la sixième partie.
- ◆ En coupe, 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 matchs, il s'effectuera par les parties gagnées, sinon la C.V.D.P. tranchera lors d'une réunion exceptionnelle.

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 | <i>Non concerné</i> | 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 | 3 points |
| Match nul | 2 points |
| Match perdu | 1 point |
| Forfait | <i>Voir paragraphe spécifique</i> |

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, ...).

- ◆ 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, plus 100 euros de réengagement à la C.V.D.P.
- ◆ Un club qui déclare forfait sur un match, doit prévenir 72 heures à l'avance, le club adverse et le secrétaire de la C.V.D.P. Commission-CVDP85@hotmail.fr
- ◆ Il y a obligation de jouer le match malgré tout problème majeur, sauf si la déclaration du forfait a été faite dans un délai supérieur à 72 heures.
- ◆ Tout club ayant déclaré forfait sera pénalisé d'une amende à régler dans les 28 jours du forfait.
- ◆ Si un forfait est déclaré dans la saison, 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 (Glav). |
| Équipe gagnante | 3 points | + 100 points (Glav). |

AMENDES.

- ✓ Les résultats, scores et nb joueurs, non communiqués à 09h00 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 => 20.00 €
- ✓ Feuille de match non posté 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 d'engagement du club hors délai pour la saison suivante => 50.00 €
- ✓ La Fiche d'identité 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 €
(100.00 € pour le club adverse et 100.00 € pour la CVDP)
- ✓ Déclaration de forfait d'un match inférieur à 72 heures => 300.00 €
(200.00 € pour le club adverse et 100.00 € pour la CVDP)
Sauf cas de force majeure (exemple : météo, ...).
- 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.

REGLES DE BASE. (règles officielles éditées en juin 2014 par la FNSMR - consultable sur le site www.le-palet.com)

- ◆ 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 receveur.
- ◆ 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.
- ◆ En cas de litige, se référer au règlement des jeux du palet.

Tarifs des boissons des matchs (Hors finales):

- Bouteille ou canette => 1.20 €
- Verre (vin, cidre, café) => 0.70 €
- Verre (soda, jus de fruit) => 0.30 €
- Gobelet (soda, jus de fruit) => 0.50 €