

REGLES DU PALET VENDEEN – Guide du [Tourisme en Vendée](#)

ARTICLE 1

Le palet est un jeu d'équipe qui oppose :

- 3 joueurs à 3 joueurs (Triplette) ;
- 2 joueurs à 2 joueurs (Doublette) ;
- 1 joueur à 1 joueur (Tête à tête) ;

Ou toute autre forme acceptée par la Fédération Française des Jeux de Palets.

En triplette, chaque joueur dispose de 2 palets.

En doublette ou tête à tête, chaque joueur dispose de 2 ou 3 palets.

ARTICLE 2

Le jeu de palets se joue avec des palets agréés, répondant aux caractéristiques suivantes :

1) Jeu de palets en fonte

Les palets doivent être galbés ;

Les palets peuvent être numérotés de 1 à 12, et, ou, être peints de deux couleurs vives différentes ;

Les palets doivent avoir un diamètre maximum de 54mm +- 1mm;

L'épaisseur des palets doit être de 6mm +- 1mm;

Le maître doit avoir un diamètre de 46mm +- 1mm, et, une épaisseur de 5 ou 6 mm.

Les jeux de palets ne doivent pas être truqués, ni avoir subi de transformation, ou modification après usinage par le fabricant. Les palets ne doivent pas être trop usagés. Un palet doit avoir l'arête vive.

Seule, la peinture est acceptée pour différencier les palets des deux équipes à condition qu'elle ne soit pas trop épaisse (couleur noire interdite). Dès le début d'une partie, les joueurs ont intérêt à s'assurer que les palets des deux équipes répondent aux normes imposées.

2) Le jeu de palet en laiton

Sont apparentés aux palets en laiton, les palets présentant les mêmes caractéristiques de base, c'est à dire ayant la même couleur et un poids identique +- 2.5 g par palet. (Bronze Cupron,)

Les palets doivent être plats ;

Les palets peuvent être numérotés ou différenciés par un marquage sur le palet (stries) ;

Les palets doivent avoir un diamètre de 40 mm +- 1 mm, et une épaisseur de 4.5 mm +- 0.1 mm et peser 46 grammes +-2.5 grammes.

Le maître doit avoir un diamètre de 27 mm +/- 1mm et une épaisseur de 4.5mm +/- 0.1mm et peser 21 grammes +/- 2.5 grammes.

Le maître doit avoir la même épaisseur que les autres palets. Si un palet paraît usagé, ou ne correspond pas aux normes précitées, il sera échangé avant le début de la partie. Toutes réclamations vis à vis des palets seront sans fondement, sauf si la détérioration d'un palet a lieu en cours de partie.

ARTICLE 3

Il est interdit aux joueurs de changer de palets, ou de "maître" en cours de partie, sauf dans les cas suivants :

- Le palet est introuvable;
- Le maître est introuvable;
- Si le palet ou le maître se casse en deux ;
- Si un palet se casse en deux, le plus gros morceau compte seul pour la marque, le plus petit sera enlevé.

Un palet ainsi détérioré pourra être remplacé après la marque.

Si les deux morceaux sont en dehors du jeu, le joueur, après récupération d'un nouveau palet, pourra, à nouveau rejouer son palet.

ARTICLE 4

Le jeu de palets se pratique sur plaque de plomb. Donc, il est souhaitable qu'il se déroule sous abri.

Toutefois, suivant disponibilité, et décision des organisateurs, il pourra se dérouler en plein air.

Si le jeu se déroule en salle, celle-ci devra avoir une dimension suffisante pour que la disposition des plaques de plomb ne perturbe pas la libre circulation des joueurs.

1) Palets en fonte sur plomb

-Dimensions réglementaires des plaques agréées par la Fédération : 45 cm X 45cm ; 20kg minimum et plus si possible.

La longueur du jeu, c'est à dire la distance entre le joueur et le bord avant de la plaque de plomb sera de 3,80 m officiellement.

2) Palets en laiton sur plomb

-Dimensions réglementaires des plaques agréées par la Fédération : 45 cm X 45cm ; 20kg minimum et plus si possible.

La longueur du jeu, c'est à dire la distance entre le joueur et le bord avant de la plaque de plomb sera de 2,80 m officiellement.

Les plaques de plomb doivent être isolées du sol par de la moquette d'une largeur suffisante pour éviter les chocs des palets joués à côté de la plaque.

Mise à part la longueur de jeu, les règles de jeux pour les palets en fonte ou en laiton sont identiques. Nous avons cependant choisi pour le règlement, le palet en fonte car le fait qu'il soit galbé et biseauté peut nécessiter des précisions supplémentaires.

ARTICLE 5

Les plaques de plomb seront disposées en ligne et toujours dans le même sens de jeu. Une plaque mal disposée pourra être remise dans le bon sens du jeu. L'intervalle minimum souhaitable entre chaque plaque, sera de 1,50m de bord à bord.

ARTICLE 6

La longueur du jeu sera repérée au sol à l'aide d'un marquage visible pendant toute la durée de la partie.

ARTICLE 7

Le joueur en position pourra se déplacer latéralement jusqu'à 0,75 m du bord de la plaque.

Le pied du joueur en position ne devra pas rentrer à l'intérieur du jeu, c'est-à-dire que le bout du pied pourra être positionné sur le marquage au sol, sans le dépasser.

Un joueur peut s'il le désire reculer derrière la ligne de 50 centimètres au maximum. Il pourra jouer à genou s'il le désire. La position du genou sera identique à celle du pied.

Une fois le pied en position de jeu, le joueur pourra adopter une attitude à sa convenance :

- Allure penchée,
- Allure droite,

Un joueur ne devra pas quitter sa ligne de jeu avant que le palet n'ait touché la plaque ou le sol.

Le joueur peut cependant, se déplacer à la plaque pour observer de plus près le jeu.

Les équipiers ou adversaires ne doivent pas se déplacer ou gêner pendant qu'un joueur est en action de jeu.

Toute réclamation concernant l'attitude des joueurs sera considérée sur le fait. Un paletiste qui n'a pas une l'attitude réglementaire devra être informé par son adversaire avant d'avoir joué le palet. Si ce joueur lance son palet après avoir été informé, le palet sera ôté de la plaque et ne sera pas rejoué.

Après la fin d'une partie, toute contestation ne sera plus recevable.

ARTICLE 8

Une équipe constituée de deux ou trois joueurs sera indissociable du début à la fin du concours.

ARTICLE 9

Une équipe pourra inverser l'ordre de ses joueurs au cours d'une même partie suivant son gré.

ARTICLE 10

Après la proclamation d'un début de partie, l'équipe dont un joueur est absent, dispose de cinq minutes d'attente maximum.

Passé ce délai, le jeu commence, et, l'équipe pénalisée par l'absence d'un de ses joueurs, jouera normalement ses palets, les palets du joueur absent n'étant pas utilisés.

Si au cours d'une partie, un joueur s'absente momentanément, c'est-à-dire plus de cinq minutes, ou définitivement, la partie continuera sans ce joueur, et les joueurs restants ne disposent pas de palets supplémentaires.

ARTICLE 11

Si lors du lancer du "maître", ou d'un palet, un joueur est gêné par un élément externe aux deux équipes, ou par un élément de l'équipe adverse, ce même joueur disposera d'un nouveau lancer après accord des deux équipes en présence.

ARTICLE 12

Pour que soit considéré valide le lancer d'un palet en direction de la plaque, il faut que la distance séparant le palet joué du joueur considéré, soit égale au moins à la moitié de la distance du joueur à la plaque de plomb soit :

- 1,90 m pour les palets en fonte ;
- 1,40 m pour les palets en laiton ;

Au-delà de cette distance, le palet sera considéré comme joué.

ARTICLE 13

Si, au cours d'une partie, ou d'un "coup" de palet, un corps étranger atterrit sur la plaque, il sera enlevé immédiatement sans toutefois, perturber le déroulement du jeu.

Si, lors d'un lancer de palet, celui-ci est dévié, stoppé, ou précipité par un corps étranger, le joueur perturbé aura droit à un nouveau lancer.

ARTICLE 14

Si, au cours d'une partie, un joueur de l'équipe adverse déplace volontairement les palets se trouvant sur la plaque, l'équipe ayant causé le dommage, se voit perdre automatiquement la partie après constatation par un arbitre. Le résultat sera par conséquent de : - 11 à 0, ou, - 13 à 0.

S'il y a récurrence du même joueur, ou de la même équipe, lors d'un concours, il y a disqualification systématique.

ARTICLE 15

Lors d'une partie, les joueurs jouent chacun leur tour. Si sans raison, un joueur persiste à allonger anormalement le temps de jeu, l'arbitre décidera de la suite à donner. S'il y a récurrence, et que l'arbitre juge la partie perturbée, il pourra disqualifier l'équipe.

ARTICLE 16

Avant chaque partie, deux équipes tirées au sort pour jouer l'une contre l'autre doivent se rendre à proximité de la plaque numérotée qui leur est attribuée. Le jeu de palets étant avant tout un jeu convivial, les joueurs doivent se saluer avant de commencer la partie et de préférence se féliciter à la fin de la partie.

ARTICLE 17

L'organisateur d'un concours de palets devra adopter un des principes suivants :

- Faire jouer quatre ou cinq parties à chaque équipe présente par tirage au sort des adversaires ;

ou

-Classifier les équipes présentes par groupe de cinq, six, après tirage au sort. Ces cinq ou six équipes d'un même groupe, jouent respectivement les unes contre les autres.

Après les différentes phases précitées, plusieurs cas peuvent être considérés:

a - Prendre les trente-deux meilleures équipes, les seize meilleures équipes ou les huit meilleures équipes pour jouer la poule finale ;

b - Les meilleures équipes seront qualifiées en fonction :

1) Du nombre de parties gagnées ;

2) Des points marqués lors des qualifications ;

3) Du goal average (Différence entre les points marqués et les points encaissés).

Ainsi se déroulerait un concours :

a - Cinq parties par groupes de cinq ou six équipes ;

b - Seizième de finale par tirage au sort ;

c - Huitième de finale par tirage au sort ;

d - Quart de finale par tirage au sort ;

e - Demi-finale par tirage au sort ;

f - Finale entre les deux équipes restantes ;

A savoir, qu'à partir des poules finales, c'est-à-dire, éventuellement, seizième de finale, les parties sont par élimination directe. On peut cependant jouer des challenges.

Le classement des équipes perdantes en poule éliminatoire devra se faire :

1) En fonction du nombre de parties gagnées ;

- 2) En fonction des points marqués ;
- 3) Par le goal-average
- 4) Ou, par matchs entre perdants.

ARTICLE 18

Les parties qualificatives ainsi que celles à compter des seizième de finale jusqu'en demi-finale, se joueront en 13 points pour les équipes dites en triplettes, en 11points pour les équipes dites en doublettes à 2 palets et en 13 points pour les doublettes à 3 palets.

Toutes les finales se joueront en 15 points.

ARTICLE 19

Tout organisateur d'un concours de palets devra désigner un arbitre.

ARTICLE 20

En plus de la poule finale qui désignera la meilleure équipe du concours, l'organisateur pourra faire jouer les seize équipes suivantes, qui ne participeront pas à cette poule finale, en une poule finale dite "Consolante".

Cette "Consolante" se jouera également par tirage au sort et par élimination directe. Seule, la finale de cette "Consolante" se jouera en 15 points.

Après la première partie des finales et consolantes, on peut organiser les challenges finales et consolantes constituées par les perdants de ces parties.