

Règlement...

des
jeux de palets
sur plomb ou sur bois.



Fédération Nationale

Sport en Milieu Rural

Ce livret est
réservé aux
adhérents
FNSMR



Edition 2019

Sommaire



Fédération Nationale

Sport en Milieu Rural



— **Crédit Mutuel** —



Région

PAYS DE LA LOIRE

Editorial FNSMR.....	p. 4
Editorial responsable Commission.....	p. 5
Un peu d'histoire	p. 6-7
Les Commissions.....	p. 8-9
Règlement Officiel.....	p. 10-31
Le matériel et les palets agréés	p. 32-33
Palmarès des Champions	p. 34
Lexique.....	p. 35-36
Objectifs généraux.....	p. 37
Ses activités.....	p. 37-39
Histoire du palet.....	p. 40
Comment créer une association.....	p. 41
Adhérer au Sport en Milieu Rural.....	p. 41
Les sites Internet	p. 42

Brigitte LINDER,
Présidente FNSMR



La FNSMR est une fédération agréée par le Ministère de la Santé et des Sports, qui a pour mission d'animer et développer le milieu rural à travers la pratique des activités physiques et sportives. Par la diversité de ses actions, elle entend promouvoir les valeurs du sport pour tous, à savoir l'épanouissement personnel dans l'échange et le respect de l'autre, le fair-play et la convivialité.

Parmi les nombreuses activités proposées, les Jeux sportifs traditionnels et en particulier les jeux de palet y occupent une place particulièrement importante.

Pratiqués dès le XVI^e siècle, dans quelques départements de l'ouest de la France, ils regroupent aujourd'hui plusieurs milliers de passionnés, amateurs ou compétiteurs de haut niveau, dans une dizaine de départements.

Ce livret a pour objectif de vous présenter le règlement du jeu de palet sous différents aspects (palets en fonte et en laiton sur plaque en plomb et palets en fonte sur planche en bois) pratiqué en compétition dans les associations adhérentes à la Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural.

Ce document n'est pas une fin, mais bel et bien une ouverture vers d'autres horizons...

Bien sportivement...



FNSMR
1 rue Sainte Lucie
75 015 PARIS

Bernard COUTAUD,
Responsable Commission
Jeux Sportifs Traditionnels



Sport de loisirs phare en Vendée, le palet fonte et laiton sur plaque en plomb jouit d'une grande popularité localement et dans les départements limitrophes en Pays de la Loire et Nouvelle-Aquitaine. Il en va de même pour le palet fonte sur planche en bois en Bretagne. Nous sommes heureux de rééditer ce 4^{ème} livret de règlement, mettant en avant ces 3 pratiques. Celui-ci réactualise l'activité en s'efforçant de l'adapter à un large public de compétiteurs ou non.

Je remercie la FNSMR de participer à l'élaboration de ce document avec qui nous envisageons un véritable plan de développement de l'activité palet au sein du mouvement rural. Je tiens aussi à remercier l'équipe de bénévoles constituée des joueurs de palets des plus assidus (sur plomb ou sur bois) qui avait travaillé à la rédaction de ce livret en 2014 et aux commissions CVDP et CRPL qui mettent en place de nombreuses compétitions tout au long de l'année pour que chaque palétiste puisse pratiquer son sport favori tout au long de la saison. Le palet, loisir à la fois sportif, familial et convivial, tend vers une pérennité assurée de la discipline.

Bien sportivement...



FNSMR
1 rue Sainte Lucie - 75 015 PARIS
Tél. 09 72 29 09 72
E-mail : contact@fnsmr.org
web : www.fnsmr.org

Un peu d'histoire...

L'origine du jeu de palet remonte probablement au moyen âge et s'est répandu durant les temps modernes (comme dans tout le reste de l'Europe à la suite de la transmission de sa pratique par les voyageurs, les colporteurs et les vagabonds).

En France, selon les régions il est recensé plus d'une dizaine de types et modes de pratiques différentes. Voici quelques exemples :



Cependant, c'est dans l'ouest de la France que le palet a connu un essor plus important. En Bretagne, le palet se joue plus régulièrement sur terre ou sur planches de bois. En Vendée, il se pratique sur plaques en plomb soit avec des palets de fonte soit avec des palets en laiton qui ont remplacé les vieilles pièces d'argent démonétisées. Le 17 avril 1987, les premières associations existantes créent la Fédération Française des Jeux de Palets (FFJP) pour établir des règles officielles et organiser des compétitions. Le palet devient un sport.

Le succès sportif et médiatique de l'organisation des premières compétitions (Coupe de France, Challenge...) permit le développement du palet, en Vendée notamment. Pour avoir un développement sur tout le territoire, la Fédération Française des Jeux de Palets décide de se rattacher à la Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural (FNSMR) en 2000.

La FNSMR permet de faire connaître bien au-delà des départements la culture vendéenne tout en découvrant les coutumes et traditions des autres régions de France. Cela aide au développement, à la notoriété, au maintien des autres jeux sportifs traditionnels dans notre pays et même en Europe.

La FNSMR a mis rapidement en place une commission des Jeux sportifs traditionnels (jeux de palet, de quilles, boules, javelot sur cibles...) et a organisé les premiers critères nationaux.

La F.N.S.M.R : faire du sport un outil de développement

La Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural (FNSMR) est une fédération multisports qui a pour but de favoriser la pratique d'activités sportives en milieu rural en proposant des activités adaptées à ses spécificités. Elle participe ainsi à l'animation, mais aussi au développement de l'espace rural, motivée tant par des préoccupations sociales que par une dynamique économique volontariste.

Un réseau national structuré.

La Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural rassemble plus de 50 000 adhérents, répartis sur le territoire national en comités régionaux et départementaux, foyers et associations. Une grande diversité d'activités :

Activités sportives classiques (badminton, tennis de table, volley-ball, tir à l'arc...), les Activités sportives de pleine nature (randonnées pédestres, VTT, canoë,...) et les Gymnastiques d'entretien.



La Commission Vendéenne du palet fonte (CVDP)

la Commission Régionale du palet laiton (CRPL)

et la Commission Deux-Sévrienne du Palet (CDSP)

Le palet en Fonte



Le palet en Laiton



Le palet en Fonte
sur Bois



- Championnats de palet fonte ou laiton adulte et jeune
- Coupes DÉPARTEMENTALES adulte et jeune
- Coupe de France, Open Régionaux
- Challenge interclubs
- Individuel fonte ou laiton
- Concours de club, Top 16
- Plus de 85 clubs - 4 championnats différents

Pour leur promotion

- Festival des Jeux sportifs traditionnels
- Manifestations départementales et régionales
- Démonstrations dans les écoles, centres de loisir...

Adresse et patience

Calme et volonté

Observation et concentration

Ténacité et fair-play



Entraînements et compétitions



Règlement officiel

**des jeux de palets en fonte et en laiton
sur plaques en plomb ou planches en bois**

**validé par la Fédération Nationale
du Sport en Milieu Rural**

Ce règlement a été ré-édité en 2019. Il fait suite au travail réalisé en 2014 par une équipe constituée de bénévoles et de joueurs de haut niveau (plusieurs joueurs ont déjà remporté la Coupe de France et de très nombreux concours). Leur expérience et leur participation à de très nombreuses compétitions leur ont permis de rencontrer les situations les plus difficiles. Ensemble, ils ont apporté quelques modifications nécessaires.

Merci à René, François, Kevin, Pascal, Sébastien, Mickaël, Anthony, Thierry et Denis pour leur travail.



A - RÈGLES GÉNÉRALES

Le présent règlement s'applique à l'un des trois jeux reconnus par la Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural.



**Palets en fonte
sur plomb**



**Palets en laiton
sur plomb**



**palets en fonte
sur planches en bois**

*Un joueur de palets
se nomme un paletiste.*



Règlement officiel

des jeux de palets en fonte et en laiton sur plaques en plomb ou planches en bois

ARTICLE 1 (Le Principe du Jeu)

Le palet sur plaque en plomb est un jeu d'équipe qui oppose :

- 3 joueurs à 3 joueurs (Triplette) ;
les parties se jouent en 13 points (Les Finales en 15)
 - 2 joueurs à 2 joueurs (Doublette 2 palets/joueur) ;
les parties se jouent en 11 points (Les Finales en 15)
 - 2 joueurs à 2 joueurs (Doublette 3 palets/joueur) ;
les parties se jouent en 13 points (Les Finales en 15)
 - 1 joueur à 1 joueur (Tête-à-tête 3 palets/joueur) ;
Les parties se jouent en 13 points (Les Finales en 15).
- En tête à tête celui qui fait le point donne le maître à son adversaire. Les palets sont identiques et toujours fournis par les organisateurs.

Sur planches en bois on y joue en Individuel ou en doublette avec 4 palets par joueur ou en quadrette avec 2 palets par joueur. Les parties se jouent en 12 points et les finales en 15. Chaque joueur joue avec ses propres palets

ARTICLE 2 (Les types de palets)

Le jeu de palets se joue avec des palets agréés par la Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural, répondant aux caractéristiques suivantes :

1) Jeu de palets en fonte sur plomb

- Les palets doivent être galbés ;
Les palets peuvent être : soit numérotés, soit marqués d'un signe distinctif. Ils peuvent être peints de deux couleurs vives différentes ;
- Les palets doivent avoir un diamètre maximum de 54 mm, et peser 100 grammes ;
- L'épaisseur des palets doit être de 6 mm +/- 1 mm ;



- Le maître doit avoir un diamètre de 46 mm +/- 1 mm, et, une épaisseur de 6 mm et peser 65 grammes.
- 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.

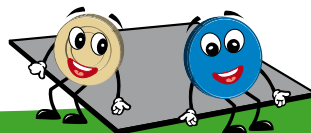
2) Le jeu de palet en laiton sur plomb

- 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 +/- 1 mm et une épaisseur de 4.5 mm +/- 0.1 mm 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.



3) Jeux de palets fonte sur bois

- Les palets sont galbés et en fonte GS.
- Le palet est de diamètre maximum de 56mm et le poids maximum de 155 gr.
- Le maître est de diamètre maximum de 45 mm et le poids maximum de 75 gr.
- Les palets sont numérotés et une marque légère de peinture ou de marqueur peut y être apposée pour les différencier. Le meulage des palets en circonférence uniquement est autorisé.



Règlement officiel

ARTICLE 3 [changement de palets]

Il est interdit aux joueurs de changer de palets (sauf sur planche en bois), ou de «maître» en cours de partie, sauf dans les cas suivants :

- Le palet ou 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.

B - DISPOSITION DU JEU

ARTICLE 4 [Mise en place du jeu]



Le jeu de palets se pratique sur plaque de plomb. 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.

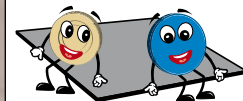
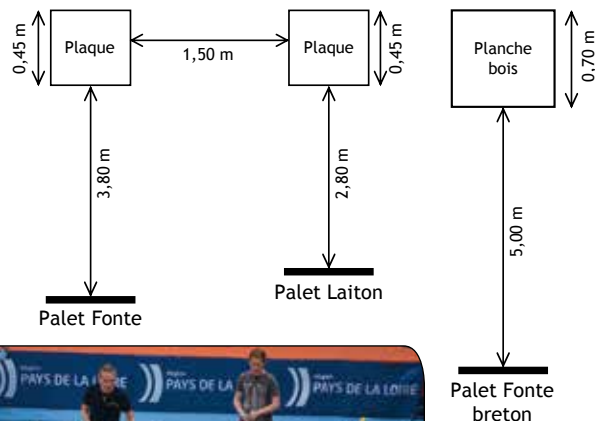
Dimensions réglementaires des plaques agréées par la Fédération : 45 cm x 45 cm ; 20 kg minimum et plus si possible.

La longueur du jeu, c'est à dire la distance entre la ligne de jeu et le bord avant de la plaque de plomb sera de 3,80 m pour les joueurs de palets en fonte et de 2,80 m pour les joueurs de palets en laiton (voir schéma de droite).

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.

Les plaques de plomb seront disposées en ligne et **toujours dans le même sens de jeu** (les marques sur les plaques toujours dans le même sens). L'intervalle souhaitable entre chaque plaque, sera de 1,50 m de bord à bord.



Règlement officiel

Un joueur ne doit pas posséder dans les mains plus de palets qu'il en a à jouer et ne doit pas jouer 2 palets à la fois.

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

Le joueur en position ne pourra se déplacer latéralement au delà de la moitié de l'intervalle entre les bords des plaques. Après avoir joué son palet, il doit se retirer de la ligne de jeu pour permettre à son adversaire de prendre éventuellement la même place.

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, se reculer derrière la ligne jusqu'à 10 centimètres au maximum.

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 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.



Un joueur doit lancer un seul palet à la fois. Après la fin d'une partie, toute contestation ne sera plus recevable.

**SUR
PLANCHE
EN BOIS**

La planche de bois est le plus souvent en peuplier et toujours en bois tendre. Elle mesure le plus souvent 70 x 70 cm avec une épaisseur maximum de 3.5 cm.

ARTICLE 5 (Le jeu en équipes)

Une équipe constituée de deux ou trois joueurs (ou 4 joueurs pour le bois) sera indissociable du début à la fin du concours.

Une équipe pourra inverser l'ordre de ses joueurs au cours d'une même partie suivant son gré mais sur bois devra en informer préalablement l'équipe adverse.

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.

Avant chaque partie, deux équipes tirées au sort pour jouer l'une contre l'autre doivent se rendre à proximité de la plaque ou planche 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.



Règlement officiel

C - LES RÈGLES DU JEU

ARTICLE 6 (Le lancer du Maître et des palets suivants)

SUR
PLANCHE
EN BOIS

Pour les joueurs sur bois, le maître est placé au centre de la planche et c'est l'équipe la première tirée qui lance le premier palet.

SUR
PLAQUE
EN PLOMB

Pour les joueurs sur plomb, la désignation de l'équipe qui doit débiter la partie se fait par un pile ou face soit avec une pièce de monnaie soit avec le maître. Le vainqueur du tirage choisit ses palets et démarre la partie.

Une fois le premier point attribué, en doublette, en tripllette ou en quadrette (pour le bois), l'équipe qui a gagné le "coup" reprend le maître et continue la partie.

En tête-à-tête, pour le plomb, c'est celui qui n'a pas marqué le point qui prend le maître.

SUR
PLAQUE
EN PLOMB

Le joueur possesseur du «maître» a droit à deux lancers. Si après ces deux lancers, le joueur n'a pas réussi à placer le «maître» sur la plaque, c'est l'équipe adverse qui bénéficie du lancer du «maître» et de l'avantage du jeu. Un joueur qui a lancé une première fois son maître à côté de la plaque ne doit pas jouer un autre palet avant de reprendre le maître sinon on considérera qu'il a joué 2 fois le maître. Il devra donc dans ce cas là donner le maître à son adversaire. Si l'adversaire, à son tour perd l'avantage du maître, le deuxième joueur de la première équipe lancera le maître et le palet suivant.



Celui qui a placé le maître doit obligatoirement jouer le palet suivant. L'adversaire devra jouer jusqu'à ce que le point soit refait.

Si au cours d'un «coup» de palet, le «maître» sort de la plaque quelle qu'en soit la raison, le dernier possesseur du «maître» bénéficiera du lancer de celui-ci, puis de l'avantage du jeu.

Si un joueur joue le «maître» sur la plaque, et que son palet à suivre est joué sur le sol, l'avantage du jeu passe à l'adversaire et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait un palet sur la plaque.

Un palet tombant sur le sol et finissant sa course sur la plaque, ne sera pas considéré comme bon. S'il a déplacé des palets, ceux-ci devront être remis comme ils étaient avant en accord avec les 2 équipes



De même, un palet tombant sur la plaque, roulant à terre et remontant sur la plaque, ne sera pas considéré comme bon. S'il déplace un palet, celui-ci doit être remis à sa position initiale supposée.

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.



Règlement officiel

D - LES SITUATIONS DE JEUX

ARTICLE 7 (situations particulières)

• Lorsqu'au cours d'un «coup» de palet, un joueur ramasse les palets pensant que la mène est terminée et qu'il restait des palets à jouer :

- A) Si celui qui ramasse les palets fait partie de l'équipe qui a les points sur la plaque ou la planche, l'équipe adverse marque autant de points qu'il lui reste de palets à jouer.
- B) Si celui qui ramasse les palets fait partie de l'équipe qui n'a pas le ou les points, l'équipe adverse marque le nombre de points déjà acquis sur la plaque en plus des palets qu'il lui reste à jouer.
- C) Les cas A) et B) sont aussi valables pour un joueur qui lancerait plusieurs palets à la fois pensant que la mène ou la partie est terminée. Sauf si l'équipe adverse n'avait plus de palet restants à jouer, dans ce cas le joueur ne peut tout simplement pas relancer ses palets mais garde les points acquis sur la plaque.

• Si un palet lancé direct sur la plaque de plomb se plante dans le plomb, le joueur devra récupérer son palet et le rejouer. Par contre si en cours du jeu un palet se trouve debout et s'appuyant sur d'autres palets, il ne sera pas repris.



Palet rouge repris palet bleu pas repris



• Si un joueur place un palet en chevauchement sur le «maître», il sera bénéficiaire du point jusqu'à ce que l'adversaire en fasse autant, c'est-à-dire que le palet ainsi positionné aura le point par rapport à tout autre palet touchant le «maître» et non chevauchant.



Le chevauchement du maître commence à partir du moment où le palet est sur le dessus ou le dessous du maître.

• 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.

• 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.

• Si, au cours d'une partie, un joueur de l'équipe adverse déplace volontairement les palets se trouvant sur la plaque ou la planche, l'équipe ayant causé le dommage, se voit perdre automatiquement la partie. Le résultat sera par conséquent de : 11 à 0, ou, 13 à 0 ou 12 à 0 pour le bois.

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



Si un joueur de chaque équipe place à tour de rôle un palet en chevauchement sur le «maître», ou à égale distance du «maître», le dernier joueur devra rejouer. S'il n'y a pas de changement, l'adversaire jouera à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que le point soit attribué. On dit qu'il y a «atout».

Il y a également «atout» lorsque le «maître» se trouve à égale distance entre deux palets.



En cas d'égalité, si le joueur vient de provoquer l'atout avec son premier palet, il joue son deuxième palet. S'il vient de provoquer l'atout avec son deuxième palet, c'est le joueur adverse qui joue ses palets suivants:

Si à la fin d'un «coup» de palet, un palet de chaque équipe se trouve en chevauchement sur le «maître», ou à égale distance, le point ne sera pas attribué quelle que soit la prédominance d'un palet sur le «maître» par rapport à l'autre.

Le possesseur du «maître» au début du «coup» de palet a l'avantage du jeu pour rejouer le «maître».

Règlement officiel

SUR
PLAQUE
EN PLOMB

En règle générale, qui fait «atout» rejoue, quel que soit «l'atout» considéré.

Exemples :

- 1) Pour deux palets en dehors de la plaque, il y a atout si le deuxième joueur a enlevé le palet du premier joueur et se retrouve lui aussi à côté de la plaque. Il ne reste sur la plaque que le maître.
- 2) Pour deux palets en chevauchement sur le «maître», les joueurs jouent à tour de rôle ;
S'il y a chevauchement, et qu'un joueur réalise un «carreau» sur son palet, il y a un nouvel «atout», et c'est donc à lui ou à son partenaire de rejouer.

ARTICLE 8 (validation des points)

Dans un «coup» de palet, une équipe peut marquer autant de points qu'elle possède de palets.

Une équipe possédant un ou plusieurs points sur la plaque a le droit de ne pas jouer tous ses palets restants si l'adversaire n'a plus de palets à jouer, même en cas d'atout, et ainsi de prendre le ou les points existants.

L'équipe qui aura marqué la première 11, 12, 13 ou 15 points au cours d'une partie, aura partie gagnée, et ne sera pas obligée de jouer les palets qui lui restent.

Si le palet d'un joueur termine sa course à moins de 10 cm de la plaque de plomb quel que soit l'endroit et sa position, il devra être enlevé de préférence par l'adversaire et éventuellement par le joueur le plus proche.

Tout palet, pour être considéré comme bon doit d'abord arriver sur la plaque ou sur un palet joué sur la plaque sans avoir touché ni le sol ni un autre palet joué à côté de la plaque.

Si un palet joué sur la plaque venait à toucher un palet mort qui n'aurait pas été enlevé avant le lancer de ce palet, les 2 palets seront enlevés.



Cependant si en cours de jeu, on pousse un palet dehors en bord de plaque et qu'un palet joué se pose dessus, on enlève d'abord le palet mort et si le palet qui touchait celui-ci reste en équilibre sur la plaque, ce palet sera considéré bon.



Il est conseillé aux joueurs de ne ramasser les palets joués à côté de la plaque, qu'après l'attribution des points. Si un palet frappe le sol avant de s'immobiliser sur la plaque tout en modifiant le jeu, il sera enlevé et les palets ainsi déplacés, devront être replacés comme avant et en accord entre les 2 équipes.

Un palet en équilibre sur le bord de la plaque sera considéré comme bon s'il n'a pas touché le sol.

ARTICLE 9 (organisation d'un concours)

SUR
PLAQUE
EN PLOMB

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

- 1 - Faire quatre ou cinq parties à chaque équipe présente par tirage au sort des adversaires ;
ou Classer les équipes présentes par groupe de cinq, six, ou plus, 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 :

- 2 - Prendre les trente-deux meilleures équipes, ou les seize meilleures équipes ou les huit meilleures équipes pour jouer la poule finale. Voir soixante quatre ou cent vingt huit lors de très grandes manifestations.

• 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).

Règlement officiel

• Ainsi se déroulerait un concours :

- a - Cinq parties par groupes de cinq ou six équipes ;
- b - Trente deuxième ou 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, trente deuxième ou seizième de finale, les parties se font 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-avérage
- 4) Ou, par matchs entre perdants.

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

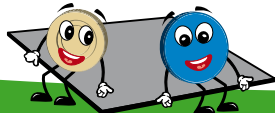
En plus de la poule finale qui désignera la meilleure équipe du concours, l'organisateur pourra faire jouer les seize équipes suivantes, qui ne participeront pas à cette poule finale, en une poule finale dite «Consolante».

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. L'organisateur se réserve le droit de limiter la durée des parties de son concours : 50 min étant un minimum acceptable pour une partie de palet.

**SUR
PLANCHE
EN BOIS**

Les concours se déroulent en 4 parties qualificatives par tirage au sort intégral lors de la première partie, puis par tirage au sort par catégorie (0 , 1 , 2, 3 ou 4 victoires) Après les parties qualificatives le concours se poursuit par élimination directe dans chaque catégorie(en 6 points pour les 2 victoires et moins, en 8 points pour les 3 victoires et en 12 points pour les 4 victoires). Les finales se jouent en 15 points.



E - POINTS ET MESURE

ARTICLE 10 : (mesure)

Avant de ramasser ses palets l'attribution des points doit se faire en accord avec au moins un joueur de chaque équipe. Tout joueur qui ramasserait les palets en s'attribuant des points sans l'accord des adversaires, sera après avertissement, perdant de la partie s'il recommence en cours de partie

La mesure d'un point se fait en accord des deux équipes par l'un des joueurs, ou par une personne neutre, ou un arbitre.

Pour la mesure des points, on utilise en priorité le compas à palets ou le mètre. On peut aussi utiliser une source lumineuse (téléphone ou lampe torche...) pour voir si un palet touche le maître.



Le point n'est pas attribué si, lors de la mesure, le «maître», ou les palets en litige étaient déplacés par inadvertance et le coup est annulé.

Tout corps étranger qui touche à un palet, ou au «maître», doit être enlevé avant la mesure d'un point.

Pour être admise, toute réclamation doit être faite à l'arbitre.

Déposée après que le résultat de la partie soit acquis, elle n'est pas prise en considération.

Avant de commencer officiellement la partie, on peut jouer un coup d'essai. Cependant celui qui demande le coup d'essai doit le faire avant le premier lancer du petit. Après il sera trop tard.

N.B. : Le présent règlement pourra subir toutes les modifications susceptibles d'en améliorer sa compréhension, sa portée, et son application.



Règlement officiel

F - LES SITUATIONS DÉLICATES



Que la pièce double touche ou ne touche pas le petit, le point revient à la pièce simple.



Le point revient à la pièce simple.



Si le petit ne touche pas la pièce simple, il y a autant de points que de pièces doubles touchant le petit sinon le point est atout.



Dans ce cas rare, les avis étaient partagés. Mais la majorité a décidée que le point revenait à la double par-ce-qu'elle est posée sur le petit.



Le point revient à la pièce simple.



Si le petit touche aux deux pièces, le point est atout sinon le point est attribué à la pièce la plus proche.

Le point revient à la pièce double.



Le petit touche aux deux pièces le point est atout.



Le point est atout.

Règlement officiel



Dans ces 2 cas le point est nul car il n'y a pas de chevauchement.



Dans cette situation enlever délicatement le palet rouge joué en dehors de la plaque, si le palet bleu ne tombe pas il est considéré comme bon.

Pour le règlement sur plomb

Pour savoir qui lancera le premier le maître on fait un pile ou face soit avec une pièce de monnaie soit avec le maître.

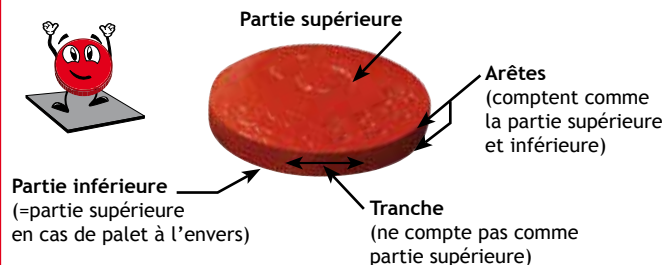
Un palet se trouve sur le petit lorsqu'il est sur la partie supérieure du maître et non plus sur la tranche.

Lorsqu'on a lancé une fois son petit à côté de la plaque, on ne peut pas jouer son palet suivant sinon on considère qu'il y a 2 lancers du petit.



Anatomie d'un palet

Chevauchement = palet sur la partie supérieure ou inférieure du maître



Lorsqu'un palet se plante en direct dans la plaque en plomb, le joueur récupère son palet et le relance à nouveau, quelque soit l'endroit où il a été joué.

Un joueur ne peut pas avoir en main plus de palets qu'il ne doit en jouer (sauf sur bois). Il ne doit pas jouer 2 palets en même temps.

Lorsque dans une équipe, le joueur 1 a perdu l'avantage du maître et que son adversaire a perdu à son tour l'avantage du maître, c'est le joueur 2 qui lance le maître et ainsi de suite. Celui qui lance le maître sur la planche jouera automatiquement le palet suivant.



Lorsqu'un palet met dehors mais en bout de plaque un autre palet et qu'il s'appuie dessus, on écarte délicatement le palet à terre et si le palet qui s'appuyait reste en équilibre sur la plaque, il est considéré bon.

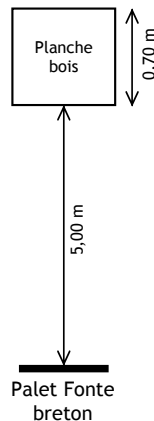
Dans ce cas précis et fréquent, si le palet bleu touche l'arête du maître il y a atout.

Règlement officiel

Règlement du jeu de palet sur Bois

Le jeu de palet sur bois se joue soit 1 contre 1 avec 4 palets par joueur soit 2 contre 2 avec 2 ou 4 palets par joueur soit 4 contre 4 avec 2 palets par joueur. Chaque joueur utilise ses propres palets et peut disposer de plus de palets dans les mains qu'il n'en joue. En général, un joueur peut avoir une cinquantaine de palets de marques différentes et d'usures différentes.

Les palets sont souvent passés à la meule pour avoir plus de mordant. En fonction de l'état de la planche (taux d'humidité, densité du bois) les palets ne réagissent pas de la même manière. Le joueur peut marquer ses palets avec un signe particulier mais léger, soit de peinture soit de marqueur. La planche utilisée est souvent en peuplier ou en bois très tendre. Le format peut être variable mais le plus souvent de 70 x 70 cm. L'épaisseur varie aussi de 3 à 3.5 cm. La distance de jeu est de 5 mètres du premier bord de la planche. Le joueur qui joue en premier le maître, c'est le joueur tiré en premier. Le joueur de palet sur planche se place face au milieu de la planche. Un déplacement latéral de 1,1 m maximum par rapport à l'axe de la planche est autorisé. Le joueur à droit de lancer jusqu'à 3 fois le maître sur la planche mais ne doit pas se déplacer de sa ligne de jeu (sauf en individuel) tant qu'il n'a pas joué tout ses palets. (C'est pour cela qu'il possède souvent 3 maîtres dans les mains.)



Une fois le maître placé sur la planche, le joueur lance 2 palets consécutifs puis laisse la place à son adversaire s'il possède le point ou à son partenaire s'il n'a pas le point. La première équipe qui a marqué 12 points gagne la partie. En général, un concours s'organise avec 4 parties qualificatives. Les gagnants jouent toujours contre les gagnants.

Ainsi ceux qui ont gagné les 4 parties qualificatives seront sélectionnés pour jouer les 1/8, 1/4, 1/2 ou finale selon le nombre de participants. Ceux qui auront perdu 1 partie qualificative joueront selon le même principe les finales mais leurs parties ne se joueront plus qu'en 8 points. Ceux qui auront perdu 2 parties qualificatives joueront aussi les finales et leurs parties se joueront en 6 points. Gagner une partie (en 12 points) se dit gagner 1 douze. Sur planche on dit toujours que chapeau prime. Lorsque le maître se trouve «en sandwich» entre 2 palets adverses, le point appartient donc au palet qui se trouve sur le maître.



Le n° 7 à le point

COMPARAISON ENTRE LES PALETS !

COMPARAISONS ENTRE	Fonte sur plomb	LAITON sur plomb	Fonte sur planche
Distance de jeu	3.80 m	2.80 m	5 m
Nombre de palets par joueur	2 ou 3	2 ou 3	2 ou 4
Nombre de lancers de petits autorisé	2	2	3
Un joueur sur planche joue systématiquement			2 palets consécutifs
Un joueur sur planche n'a pas le droit de quitter sa ligne de jeu entre 2 palets à jouer sauf en individuel			oui
Un joueur sur plomb joue ses palets s'il n'a pas l'avantage du jeu.	oui	oui	
Qui lance en premier le maître ?	Tirage au sort		premier tiré
Le joueur peut-il se déplacer latéralement	oui		oui
Position du pied	sur la ligne sans mordre		sur la ligne en mordant
Parties	en 11 ou 13 points		en 12 points
Finales	en 15 points		
Atout rejoue	oui	oui	non
Maître en sandwich entre 2 palets	point nul		point au palet du dessus

Le Matériel

C'est dans les années 1960 que sont apparues les premières plaques en plomb. Des passionnés du jeu de palets ont pensé que jouer sur un support très tendre permettrait d'obtenir des jeux plus précis. Le plomb étant un matériau facile à rendre liquide, il était aisé de faire les premières plaques. Les avantages du plomb ont vite fait l'unanimité auprès des joueurs. Peu fragile, pas bruyante, pas encombrante, la plaque en plomb s'est développée assez rapidement. La plaque en plomb doit mesurer 45 cm x 45 cm et peser au minimum 20 kilos. Il est recommandé de la poser sur une moquette d'un mètre carré.



Avec des palets en laiton, il est recommandé de placer la plaque en plomb dans le même sens de jeu. Les empreintes laissées par les palets sur la plaque permettent de repérer facilement le sens. Avec des palets en fonte on peut la tourner d'un quart de tour régulièrement. On peut jouer aussi sur les 2 faces de la plaque en plomb. Il est préférable pour cela de jouer sur la meilleure face. Ainsi, vous usez à la même vitesse votre plaque qui durera très longtemps. Votre plaque doit être posée bien à plat sur le sol. S'il arrive que les angles de la plaque n'épousent pas bien le sol, tapez des pieds sur les angles pour que cette plaque retrouve sa forme idéale. Jouer sur une plaque en plomb procure un plaisir agréable et permet de passer de longs moments où l'on exerce son adresse dans un climat de convivialité.



Dès le début du 20^{ème} siècle, les palets (désormais en fonte) furent utilisés sur des planchers lors des foires, comme par exemple : les planchers de balances à bétail. L'entre-deux guerres vit le jeu se développer et aujourd'hui, c'est un jeu connu dans presque toutes les maisons d'Ille et Vilaine.

Un parking, un terrain ou une salle de sport peuvent servir de terrain de jeu. Les planchers posés à même le sol sont formés de planches en bois tendre, assemblées pour former un plancher de 70 cm x 70 cm, d'une épaisseur de 3 cm.

Les Palets agréés

Les modèles peuvent évoluer au fil des années.

Le PALAITON

Jeu de Palets en laiton comprenant 1 petit palet de 27 mm de diamètre appelé le maître et de 12 palets en laiton de 40 mm de diamètre numérotés de 1 à 6 ou de 1 à 12 avec des chiffres incrustés. Les palets numérotés de 1 à 6 n'ont pas de stries et les palets numérotés de 7 à 12 sont striés lorsqu'ils sont numérotés de 1 à 12 ou de 1 à 3 sans stries et de 4 à 6 striés lorsque les jeux sont numérotés de 1 à 6. Les palets peuvent aussi ne pas avoir de numéros



Le PROPLOMB



Jeu de Palets en fonte comprenant 1 petit palet de 45 mm de diamètre appelé le maître souvent de couleur blanche et de 12 palets en fonte de 54 mm de diamètre numérotés de 1 à 12 avec des chiffres incrustés et d'une couleur pour les palets numérotés de 1 à 6 et d'une autre couleur pour les palets numérotés de 7 à 12.

Le PALET FONTE SUR PLANCHE EN BOIS

Les palets en fonte mesurent 5,5 cm de diamètre pour 0,6 cm de hauteur et pèsent 155 gr. Ils sont affûtés pour mordre le bois et sont repérés par des numéros de 1 à 12. Le maître fait 3 cm de diamètre. Ce jeu de palet se joue avec 12 ou 16 palets selon le nombre de joueurs. Les palets sont répartis par paire : pour 12 palets on peut trouver des jeux numérotés de 1 à 6 ou de 7 à 12.



COUPE DE FRANCE ET INDIVIDUEL

INDIVIDUEL

L'individuel est une compétition unique en son genre. Elle se déroule une fois chaque année, soit avec des palets en fonte soit avec des palets en laiton. Cet événement est réservé exclusivement aux paletistes titulaires de la carte d'adhérent à la FNSMR. Chaque joueur rencontre un seul adversaire à la fois. Le possesseur du «maître» est celui qui n'a pas le point. Le jeu consiste donc à aller chercher les points sur le terrain favori de l'adversaire.

COUPE DE FRANCE

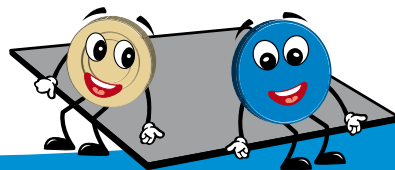
Cette manifestation est la plus prestigieuse, la plus attendue des joueurs. Elle rassemble parfois plus de 800 compétiteurs. Elle se joue en doublette. L'enjeu est de décrocher le titre de Champion de France. Quel que soit le lieu de cet événement, le caractère convivial reste une priorité.

Retrouvez le palmarès complet sur
www.le-palet.com



Lexique

1	Palet ou Pièce : désigne l'élément usuel du palet. On lance un palet ou une pièce.
2	Le Maître, le Petit : C'est le juge, la pièce de référence. Il faut placer les palets le plus près possible de lui.
3	Placer : Jouer le palet sur la plaque et le positionner le plus près possible du Maître.
4	Tirer : Jouer un palet directement sur un palet que l'on veut enlever de la plaque.
5	Chapeau : couvrir avec un palet le Maître
6	Roulette : se dit faire une roulette. Plutôt que de chercher à viser le maître en risquant de renverser le cours du jeu en faveur de l'équipe adverse, le palet arrive en biais et avec de l'effet afin que, joué à une certaine distance du maître, il vienne en roulant se poser délicatement sur le maître ou sur ses propres palets sans bouger les palets de l'équipe adverse. Il y a roulette à droite ou roulette à gauche.
7	Virgule : se dit également faire une virgule. Identique à la roulette.
8	Culbute : se dit d'un palet qui arrive sur la plaque à la verticale, c'est dire sur la tranche et assez vite pour que sur l'impulsion de l'effet donné par le joueur, il réalise un ou plusieurs tonneaux pour terminer sa course sur le Maître.





9	Jouer dans les coins : expression utilisée pour le joueur qui aime jouer dans les angles de la plaque dans le but de gêner ses adversaires.
10	Bas de la Plaque : qualificatif utilisé pour jouer dans la partie de la plaque la plus près du joueur.
11	Haut de la Plaque : qualificatif utilisé pour jouer dans la partie de la plaque la plus éloignée du joueur.
12	Paletter : Se dit d'un palet qui tombe à plat sur la plaque et qui sous l'effet de l'impulsion de la force donnée par le joueur glisse ou arrive par petits bonds successifs près du Maître.
13	Mesurer ou bauer ou bûcher : calculer la distance entre 2 palets. On utilise souvent un compas spécial.
14	Faire Atout : Mettre deux palets d'équipes adverses sur le maître ou à égale distance du Maître.
15	Faire un carreau : C'est le tir parfait. Se dit lorsqu'on éjecte un palet et qu'on prend la place du palet éjecté.
16	Atout rejoue : Celui qui vient de provoquer l'atout doit jouer le premier un autre palet pour essayer de départager les joueurs. Uniquement sur plaque en plomb.
17	Pourri : Se dit lorsque le point n'est pas attribué.
18	Mène : espace de temps entre le lancer du maître et le lancer du dernier palet (plusieurs mènes dans une partie).
19	Fanny : perdre une partie sur un score de 13 - 0.
20	Mordre : avoir au moins un pied qui dépasse la ligne de jeu.

Le CRSMR (Comité Régional du Sport en Milieu Rural) Pays de la Loire est un comité multisports qui s'est donné pour missions de favoriser la pratique des activités physiques et sportives pour tous et de contribuer à l'animation du milieu rural.

- Renforcer la cohésion sociale des communes et participer au maintien des traditions locales
- Défense et promotion du milieu rural et l'accès aux pratiques sportives pour tous
- Participer à la création d'emplois locaux
- Participer au maintien et à l'entretien de l'espace naturel et patrimonial
- Favoriser la promotion sociale des acteurs et l'accès des jeunes aux responsabilités

paysdelaloire.sportrural.fr

Ses activités...

LE MÖLKKY

Pour les petits comme les grands. C'est à la fois un jeu de précision, de stratégie et de chance. Se joue partout : jardin, plage, gravier, garage...



Ses activités...

LE DISC GOLF

Le principe est le même que celui du golf mais le club et la balle sont remplacés par un frisbee que l'on doit lancer dans une corbeille métallique.



LE BADMINTON LOISIR



Critérium national de badminton : phases qualificatives départementales, régionales, pour une finale nationale.

Le critérium représente une **approche conviviale** de la compétition véritablement accessible à tous.

RANDONNÉE PÉDESTRE ET MARCHÉ NORDIQUE



GYMNASTIQUE D'ENTRETIEN / SPORTIVE



JEU DE BOULES ET DE QUILLES - TIR À LA CORDE



TIR À L'ARC



LA FORMATION

La Sport en Milieu Rural souhaite que les activités qui sont proposées en son sein par les associations adhérentes soient animées et encadrées de manière qualitative et sécurisée. Des formations fédérales sont proposées et dispensées aux bénévoles qui veulent acquérir compétence, crédibilité et légitimité.

Histoire du palet



Retrouvez les origines du palet et son parcours jusqu'à aujourd'hui, dans une rubrique consacrée sur le site du palet www.le-palet.com

Des photos, des témoignages, des vidéos d'époque, des analyses !



Comment créer une association

- être au moins 2 personnes
- signer les statuts
- remplir les documents cerfa de création et de déclaration d'une association, téléchargeable :
<http://www.associations.gouv.fr/191-creer-votre-association.html>
- envoi des documents à la préfecture ou sous-préfecture la plus proche de chez vous.
- reçu du récépissé de l'association
- publication au Journal Officiel des Associations (environ 44€)

Adhérer au Sport en Milieu Rural

- partager des valeurs liées au sport loisir accessible à tous afin de favoriser la convivialité dans un but d'animation, de développement et de dynamisation du milieu rural.
- accéder à l'agrément du Ministère des Sports (agrément MJSK 0470236A) et à l'adhésion au Mouvement Sportif (CNOSF).
- être en conformité avec la loi et les règlements relatifs à la pratique sportive en France, et d'autre part d'être couvert du point de vue de l'assurance.

→ Bénéficier d'un système de gestion des adhésions (Gestaffil) et un outil permettant pleins de fonctionnalités intéressantes à la vie de club.

Combien coûte l'adhésion ?

Les tarifs d'adhésion proposés s'inscrivent de manière volontariste dans la logique d'accessibilité défendue par la FNSMR.

A titre d'exemple, l'affiliation d'une association = entre 140 et 190 € (dont les 90 € pour l'assurance en Responsabilité Civile).

La licence individuelle = entre 7 et 11,50 € (dont les 1,50 € pour l'assurance en Individuelle Accident).

Les sites internet

LE PALET

www.le-palet.com

FÉDÉRATION NATIONALE DU SPORT EN MILIEU RURAL

www.fnsmr.org

COMITÉ DÉPARTEMENTAL DU SPORT EN MILIEU RURAL

www.cdsmr85.com

COMITÉ RÉGIONAL DU SPORT EN MILIEU RURAL

www.paysdelaloire.sportrural.fr

REJOIGNEZ NOUS SUR NOTRE PAGE
FACEBOOK : PALET



RETROUVEZ
TOUTES NOS
VIDÉOS DE
PALET SUR
NOTRE CHAÎNE
YOUTUBE
CDSMR 85





JEUX DE PALETS

COUPES & TROPHÉES

JEUX DE PLEIN AIR

BABY-FOOT & BILLARDS



* voir tarifs et conditions en magasin.

www.cadetel.fr

La Tibourgère - 85500 LES HERBIERS - 02 51 66 81 25