



# REGLEMENT FEDERAL DU JEU DE PALET SUR BOIS

(Celui ci tient compte des usages et des coutumes  
reconnus jusqu'alors par les joueurs de palets)

•  
LES FORMULES DE JEUX

LE PALET

LA PLANCHE

L'ORGANISATION DE L'AIRE DE JEU

LA TABLE DE MARQUE

LES ORGANISATEURS

LES PRINCIPES D'ORGANISATION DU CONCOURS

LES REGLES A RESPECTER EN SITUATION DE JEU

DISCIPLINE

SANCTIONS

(Pour non respect du règlement)

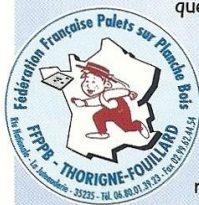


La Haute Bretagne et notamment le département d'Ille-et-Vilaine peut se prévaloir d'une identité forte et enracinée, venant enrichir et compléter une culture bretonne plus globale. C'est cette identité Gallèse qui confère au département de solides assises culturelles, capables de se réactualiser au fil du temps. Cette culture est faite de pratiques orales, culinaires, festives et ludiques.

En terme de jeu traditionnel, le palet sur planche à bois est à la Haute Bretagne ce que la boule bretonne est à la Basse Bretagne. C'est le jeu et le «sport» traditionnel phare du département d'Ille-et-Vilaine. L'image de joueurs lançant des palets sur une planche est associée aux représentations du département et fait partie de son identité. Ce jeu, populaire est en général pratiqué de manière informelle en famille, lors des fêtes locales et rassemble toutes les couches de la société, tous les âges autour de valeurs de respect d'autrui et de convivialité.

C'est pour conserver et développer ce jeu que la jeune Fédération Française de Palet sur Planche en Bois a vu le jour. Aujourd'hui, le palet sur planche représente une formidable dynamique de réglementation et rassemble quelques 13 000 joueurs réguliers.

Cette démarche de structuration a débouché sur une plus grande reconnaissance de ce sport local, le sortant d'une représentation folkloriste et passéiste qui ne pouvait que lui nuire. Le palet sur planche en bois fédère et rassemble au-delà même du département, dans le Morbihan Gallo et les Côtes d'Armor, mais aussi en Loire Atlantique ce qui fait de lui, le jeu gallo par excellence. Mais cette culture gallèse ne se limite pas à la Bretagne et on la retrouve en Mayenne et à Paris.





## REGLEMENT OFFICIEL DE LA FFPPB DU JEU DE PALET SUR BOIS

(Applicable sur l'ensemble du territoire par les comités et clubs adhérents de la  
Fédération dans le cadre des compétitions FFPPB)

### ARTICLE 1 : LES FORMULES DE JEUX POSSIBLES

☞ Concours individuel	1 contre 1	4 palets par joueurs
☞ En équipe	2 contre 2	2 palets par joueurs
	2 contre 2	4 palets par joueurs
	3 contre 3	2 palets par joueurs
	4 contre 4	2 palets par joueurs

Afin de conserver un attrait à la partie de palet, il est déconseillé de jouer à plus de 8 joueurs par planche.

### ARTICLE 2 : LE PALET

A) Le palet est conforme lorsqu'il est fabriqué à base de fonte GS. Chaque fabricant présente un produit de qualité sensiblement identique. Les écarts se situent essentiellement dans la trempe. Chaque joueur fera son choix en fonction de son style de jeu ou de la qualité de la planche mise à disposition.

B) Un jeu se compose de **12 palets numérotés** de 1 à 6 ou de 7 à 12 et d'un **maître** (petit palet) :

- le **palet** de forme ronde de 55 mm de diamètre, entre 7 à 8 mm d'épaisseur et il n'excède pas les 155 g.
- le **maître** (petit palet) de forme ronde de 45 mm de diamètre, 5 mm d'épaisseur et n'excède pas 75 g.

C) Afin d'identifier ses palets, chaque joueur peut y déposer une **marque légère** de peinture ou de crayon marqueur. Un gravage léger est admis mais il ne doit pas modifier la forme, le poids ou l'apparence de palet.

Un **meulage**, en circonférence exclusivement, est autorisé afin de redonner du mordant au palet (nécessaire sur planche légèrement usagée).

L'utilisation de palet ne correspondant pas aux normes précisées dans ce règlement, est proscrite en compétition.

### ARTICLE 3 : LA PLANCHE

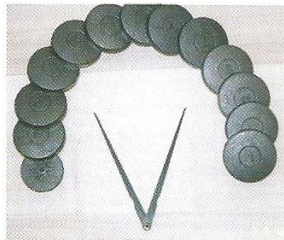
La planche est fabriquée à base de **bois de peuplier**. Ses cotes admises par ce règlement sont généralement les standards de fabrication actuelle.

- ✓ Soit : 0,70 x 0,70
- ✓ Soit : 0,70 x 0,80
- ✓ Soit : 0,80 x 0,80 (une surface plus importante est totalement inutile)



**Le palet de droite** est en chapeau : il prime pour le point par rapport au palet de gauche qui peut porter sur le biais ou sur l'arrête.

Pour être en chapeau, le palet doit porter sur la partie supérieure du maître.



### Le jeu de palets :

12 palets

6 paires de 1 à 6 ou de 7 à 12

+ 1 petit palet appelé «maître».

1 compas pour la mesure des points



### La mesure au compas

Pour décider de l'obtention du ou des points, ce contrôle peut être effectué par les 2 équipes afin de valider définitivement le ou les points.



– La planche en bois de peuplier disposée sur un tapis moquette.

– Les palets debouts sur les bords de la planche doivent être retirés avant de poursuivre le jeu.



L'épaisseur : 0,030 (0,035 conseillée) (une épaisseur plus importante nuit à la qualité du jeu). Les planches, mises à disposition dans les compétitions, doivent correspondre aux **normes** précisées. Elles ne doivent pas présenter d'usures excessives ou de défauts importants, pouvant provoquer une dégradation anormale de la qualité de jeu.

#### **ARTICLE 4 : ORGANISATION DE L'AIRE DE JEU**

##### A) En intérieur

Les planches sont alignées et espacées de **1,50 m minimum** (plus si cela est possible) en salle. Elles sont stabilisées par un carré de tapis ou de moquette de dimension supérieure à la planche et surtout d'épaisseur suffisante afin de conserver des conditions normales de jeu.

##### B) En extérieur

Les planches sont alignées et espacées de **2 m minimum** (plus si cela est possible) quel que soit le terrain. L'organisateur s'assurera du bon niveau et du bon calage des planches à l'aide d'herbe, tapis, sciures, le sable étant exclu, afin de proposer des conditions de jeu normales.

##### C) Dans tous les cas

En intérieur comme en extérieur, les organisateurs devront disposer les planches de manière à ce qu'aucun palet en équilibre sur les bords ne soit retenu par un élément extérieur (moquette, sciure, herbe ou autre...)

##### D) Le marquage

Le marquage de distance devra s'effectuer sur le sol ou tapis de façon à repositionner la planche correctement en cours de partie entre les lancers.

##### E) La numérotation

La numérotation des planches est obligatoire, les moyens sont à la discrétion des organisateurs.

##### F) La marque de but

La marque de but doit s'effectuer à 5 m du bas de la planche et l'organisateur doit s'assurer de sa visibilité tout au long de la compétition. L'utilisation d'un terrain plat est recommandé.

#### **ARTICLE 5 : LA TABLE DE MARQUE**

C'est le **point d'inscription** pour participer à la compétition.

A) Le joueur doit donner son nom, présenter sa carte d'adhérent si exigée et régler le prix de l'engagement. Il reçoit en échange son **numéro d'équipe**.



B) Un joueur peut faire la démarche pour l'équipe entière. **A l'heure du tirage**, il consulte le tableau de marque pour y découvrir son **numéro d'équipe**, son **numéro de planche** et le **numéro de son adversaire** et il se rend immédiatement à la planche désignée pour y rejoindre ses partenaires et adversaires.

C) **A chaque partie terminée**, le joueur ou capitaine d'équipe se rend à la table de marque pour le **résultat**. Il donne en priorité le résultat du vainqueur et ensuite celui de perdant ou bien il présente les plaquettes superposées avec le gagnant dessus et le perdant dessous.

D) A la fin du concours, chaque équipe classée se rend à la table de marque pour y recevoir, en fonction de son classement, **les lots et trophées** prévus par l'organisateur.

## **ARTICLE 6 : L'ORGANISATEUR**

Les règles à respecter dans l'organisation d'un concours de palets :

A) Faire **respecter les horaires** prévus par affiche et convenus par l'ensemble des responsables de clubs et de la fédération.

B) S'engager à **remettre les prix et trophées** promis par affichage (à moins de réserves portées sur le nombre d'équipes participantes).

C) En début de compétition, **les trophées devront être présentés** et on devra **identifier leurs attributions** (4DZ, 3DZ, 2DZ).

D) Pour l'attribution des prix, chaque organisateur peut **se référer à un tableau** pré-établi, qui répartit les prix minimums de la façon suivante (se le procurer à la fédération) :

⇒ Redistribution de la totalité des engagements (obligatoire)

⇒ Répartition 4dz, et 3dz pour 80 % des engagements

⇒ **Et nouveau !** Les 2dz bénéficieront de 20 % des engagements, ceci pour récompenser les joueurs malchanceux ou moins expérimentés.

E) Ce principe ne devra pas être transigé, au-delà, toute initiative sera permise et laissée à l'appréciation des organisateurs.

F) Un organisateur doit **s'interdire de participer et d'organiser** simultanément un concours, afin d'éviter des suspicions (souvent légitimes)

G) L'organisateur doit impérativement **souscrire une assurance** (obligatoire) pour couvrir les risques afférents au jeu de palets en compétition.

H) **Respecter** au mieux les **tarifs de consommation**, pratiqués en moyenne à l'occasion de compétition de palet.

I) **Prévoir** pour chaque compétition un **arbitre officiel** et **s'assurer que cet arbitre** soit au minimum un **joueur confirmé** et au fait des règles en vigueur. L'idéal c'est d'identifier l'arbitre en début de compétition.



J) Les joueurs doivent privilégier l'arbitrage mutuel. L'arbitre ne doit intervenir qu'exceptionnellement.

K) L'organisateur devra **rappeler** à chaque occasion qu'en compétition, la base de notre jeu est :

- la **convivialité**, la **sobriété** et l'**esprit sportif**. Ils devront être indissociable du jeu de palet en compétition.

- le sportif accompli sera celui qui acceptera **la poignée de main** au début et en fin de match quel que soit le résultat.

- Respectez les spectateurs
- Ayez une tenue et un comportement correct
- Ayez la victoire modeste
- Ne contestez, ni l'arbitrage, ni les organisateurs
- Acceptez la défaite dignement
- Respectez horaires et règlements

**Pendant la partie :**

- Ne pas créer d'arrêts intempestifs et injustifiés. Seul un cas de force majeure sera admis avec l'accord de l'arbitre.

L) L'organisateur s'engagera à **respecter et faire respecter les usages et règlements** en vigueur du jeu de palet sur bois.

## **ARTICLE 7 : PRINCIPES D'ORGANISATION D'UN CONCOURS DE PALETS**

### Principes généraux :

A) Les équipes engagées concourront par **tirage au sort**, pour les rencontres et par **éliminations directes**.

B) Les **4 premières parties** se joueront en **12 points**. A l'issue, elles se départageront selon le même principe :

- Les 4 victoires en 12 points
- Les 3 victoires en 8 points
- Les 2 victoires en 6 points

Seules les **finale**s se joueront en **15 points**.

Les finales 4 douze doivent être obligatoirement jouées, sauf en cas d'intempéries (pluie, froid) ou retard dans le déroulement du concours. En cas de refus injustifiés, l'organisateur peut refuser d'accorder les trophées prévus (seuls les prix seront remis).

C) Les **éliminatoires** 3 dz et 2 dz pourront se départager en **6 points**, si l'organisateur le décide.

D) Pour avoir une **finale** avec le principe d'élimination directe vainqueur contre vainqueur, il faudra au **minimum 17 équipes** engagées.

### **S'il y a moins de 17 équipes, la possibilité sera la suivante :**

- Faire **1 ou 2 tirages à la mêlée** (certaines équipes dans l'absolu peuvent se rencontrer plusieurs fois).

- Ensuite, utiliser l'**élimination directe** vainqueur contre vainqueur et ceci jusqu'aux finales 4 dz, 3 dz, 2 dz.

Il est conseillé d'utiliser le **goal average** (si possible, pour départager).



E) En cours de tirage, si le nombre d'équipe est impair, **l'équipe tirée la dernière sera qualifiée d'office** et placée en priorité pour le tirage suivant.

Une **même équipe ne pourra être qualifiée d'office** par tirage au sort 2 fois dans la même compétition. A l'exception d'être à égalité de qualification d'office avec plusieurs adversaires en fin de compétition. Dans ce cas, le dernier qualifié d'office repart le premier au tirage.

F) En cours de compétition, à l'occasion des tirages, on ne repositionnera **en premier** que le **qualifié d'office** précédent. **Les autres** se retrouveront dans le tirage indistinctement. Si malgré tout, un qualifié d'office est de nouveau qualifié, il sera remonté au tableau sur la place précédente jusqu'à remplacer une équipe n'ayant pas été qualifiée d'office.

G) Le début de partie ou de concours (proposition)

Procéder au tirage et laisser 5 minutes pour tester les planches après quoi

- **Au premier coup de sifflet**, les joueurs **placent le maître** au milieu de la planche. Les joueurs absents rejoignent immédiatement leur planche.

- **Au deuxième coup de sifflet**, la partie s'engage par **le tir du maître** effectué par l'équipe désignée la première au tableau de marque. Le palet le plus près donnera la main à l'équipe pour démarrer la partie.

- Si le joueur désigné pour le tir du maître, le sort, le joueur de l'équipe adverse tir en premier au tour suivant et ainsi de suite.

- **Le joueur absent** à ce moment là, ne pourra rentrer dans la partie qu'au lancer suivant. **Passé 5 minutes**, il sera **éliminé** pour la partie (à moins d'un accord avec l'adversaire).

- En cas de litige important, d'incident ou autres causes et afin d'éviter un conflit, il faudra **appeler l'organisateur** ainsi que **l'arbitre officiel**. Ils seront les seuls habilités à **juger et décider**.

Toutes **réclamations** effectuées après la partie ne pourront être prises en compte et cela de quelque nature qu'elle soit. Dans le cas d'une formule individuelle, le joueur absent se verra pénalisé de 2 points, au-delà de 5 minutes c'est la disqualification, et la victoire par forfait pour l'adversaire présent à la planche.

## ARTICLE 8 : RÈGLES A RESPECTER EN SITUATION DE JEU

1° Le joueur devra s'organiser pour **être engagé et présent** à la planche lors du **signal de départ** de la compétition et doit s'engager à respecter impérativement l'article 6, alinéa K.

2° Le joueur devra **être équipé de palets conformes au règlement**.

3° Il devra pouvoir **présenter sa carte d'adhérent** si elle est exigée.

4° Il devra pouvoir **s'adapter aux usages de convivialité, de sobriété et de sportivité** indissociable du jeu de palet en compétition.

5° Le joueur sera **responsable de son équipement, de ses vêtements et de son véhicule**. Les associations organisatrices ne répondront pas des pertes, des vols ou des dégradations.





En cours de partie :

6° Le joueur **valide pour procéder au lancer des palets**, se place la plante du pied d'appel sur la ligne de but, le talon derrière la ligne (voir photo). Cette position reste inchangée jusqu'à ce que le dernier palet joué touche la planche.

7° Le **joueur handicapé** se référera aux mêmes principes, selon l'handicap.

- ✓ Sans véhicule, il posera le membre d'appui sur la ligne.
- ✓ Avec voiture, la roue d'appui portera sur la ligne de but.
- ✓ La règle sera que ce principe soit respecté et apprécié avec **tolérance**.

8° Chaque compétiteur pourra **vérifier la distance entre la planche et la ligne de but**. Si la distance de 5 mètres n'est pas respectée, l'organisateur devra ajuster la distance avant la partie.

9° Le joueur en équipe ne pourra **jouer que 2 palets successivement** et laissera à chaque fois la place à ses équipiers tant que le point ne sera pas pris et cela jusqu'à épuisement du nombre de palets disponibles si nécessaire.

Dans le cas contraire, c'est l'adversaire qui prendra le lancer jusqu'à l'obtention éventuelle du point.

En fin de lancer des 2 équipes, on effectuera le **décompte des points** et la partie reprendra jusqu'à ce qu'une des 2 équipes **totalise 12 points**.

10° En individuel et en règle générale, chaque joueur devra **respecter le lancer de 2 palets** dès que le point sera obtenu, et **4 dans le cas contraire**. Cependant, en cas d'obtention en cours de partie du point avec le premier palet, le joueur peut si il le souhaite ne pas jouer le 2<sup>ème</sup> palet, sachant que le palet non joué est perdu.

11° En cours de partie, l'équipe qui aura **marqué** le ou les points possèdera le **maître** pour le lancer suivant. Son **détenteur** aura droit à **3 essais**, au-delà la main sera perdue et le maître reviendra à l'adversaire. Il ne pourra être repris que par la marque d'un nouveau point ou par la perte de nouveau du maître après 3 essais.

12° En cours de partie en équipe, on pourra **changer l'ordre d'intervention des joueurs**. Mais à chaque changement, il faudra en informer l'adversaire.

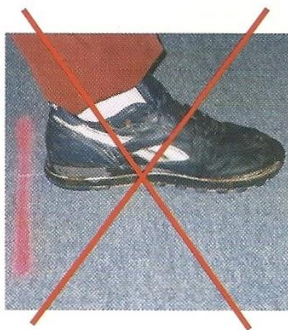
13° Le **remplacement** d'un joueur sera **interdit après le coup d'envoi de la compétition**.

14° Pendant un lancer, les joueurs en attente ne devront **ni se tenir trop près des bords de la planche, ni se déplacer, crier ou bouger**. Ceci afin de ne pas gêner la concentration du joueur en situation.

15° Seul les **palets touchant directement la planche** pourront être **validés** pour le jeu.

A l'inverse, le palet sera **enlevé** et on remettra dans leur position initiale les palets éventuellement déplacés.

16° En cas de situation de jeu décisive, ce type d'incident devra être apprécié par un **arbitre**, qui proposera une solution équitable et acceptable des 2 camps. A défaut, une **décision définitive et sans appel** sera prise.

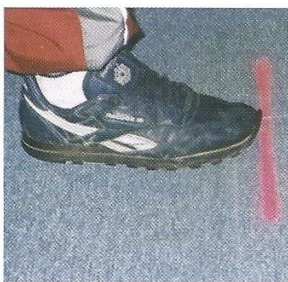


Positions du pied d'appel non conformes



POSITION CONFORME

Le talon derrière la ligne



POSITION ADMISE

Recul possible avec la pointe  
du pied derrière la ligne



17° En cas de litige pour valider un point en cours de jeu, le joueur au lancer en individuel ou un de ses collègues en équipe en priorité, **mesurera pour valider l'obtention ou pas du point** à l'aide d'un **compas**, afin d'éviter les conséquences de l'alinéa 29.

L'adversaire pourra vérifier la décision en mesurant de nouveau, s'il le juge nécessaire (à moins d'un accord préalable entre les 2 parties. La mesure des points litigieux s'effectuera indifféremment par l'équipe au lancer ou par l'adversaire).

18° En cours de lancer, un **palet** sera considéré comme **joué**, si son **point de chute a dépassé la moitié de la distance légale**, c'est-à-dire  $5m/2 = 2.50$  m.

En dessous, il pourra être **rejoué et compté** comme un premier lancer.

19° Un **palet** qui, à l'occasion, **sortira de la planche** et restera **debout** sur un des bords, devra être **enlevé** par un des joueurs présents sans contestations possibles de la part du lanceur.

Celui-ci devra, dans ce cas, **marquer un temps d'arrêt** après ce lancer pour éviter un éventuel accident.

20° Un palet, **lancé et détourné accidentellement** par un tiers ou autre, sera **rejoué**.

21° Un lancer **gêné et retenu pour éviter un obstacle**, entre la ligne de but et le haut de la planche sera également à **rejouer**.

22° Un palet **détourné**, venant d'une **planche voisine** ou un palet qui **touchera le sol d'abord** et qui viendra déranger le jeu :

2 solutions seront possibles :

- On aura bien identifié les déplacements provoqués, on **retirera le palet** visiteur, on **replacera les palets** et le jeu reprendra.

- Ou l'incident arrivera à un moment décisif, on n'aura pas repéré les déplacements des palets en jeu. Ou ils seront trop conséquents, il sera possible d'un commun accord d'**annuler le coup** à défaut il faudra **appeler un arbitre**.

23° Le joueur aura la possibilité de **changer de palet** seulement **entre les lancers** (seules les pièces en sa possession peuvent être utilisées).

Si par inadvertance, un joueur utilise un palet de l'adversaire, il est préférable de le remplacer au mieux dès qu'on a identifié l'erreur afin d'éviter un litige en cas de déplacement brutal du palet en cours de jeu.

24° La **planche** peut être repositionnée en cours de lancer avec l'**accord de l'adversaire**. A défaut, on la **replaces** entre les lancers dès qu'il sera nécessaire.

25° Le **déplacement latéral** du joueur en cours de lancer ne devra pas empiéter sur l'aire de jeu voisin, soit un écart possible de **1m20** par rapport à l'**axe central de jeu** (ligne droite = but - bas de planche).

26° Le **palet en équilibre sur un bord de planche** ne sera valable qu'après s'être assuré qu'il n'est soutenu par aucun élément extérieur (moquette, sciure, herbe ou autres). En écartant ce qui est supposé le soutenir, le palet sera validé s'il reste sur la planche. Ce contrôle sera possible en cours de lancer, car ce palet pourra gêner ou avantager le lanceur.



27° **A l'occasion d'un décompte de point dans une situation de jeu décisive ou litigieuse**, les palets ne pourront être relevés que lorsqu'ils seront validés pour les points par l'adversaire. Après quoi il faudra placer ces palets sur un coin de planche à la vue de l'adversaire pour que leur nombre ne soient pas contesté après coup.

Si il arrive qu'une équipe détenteur du ou des points relève les palets, alors que l'adversaire en possède encore, l'équipe défavorisée marquera autant de points que de palets non joués.

28° **La mesure des points** restant s'effectuera par l'équipe qui en bénéficiera sous le contrôle de l'adversaire.

En cas de litige important, il faudra appeler l'arbitre.

29° En cours de mesure, si le **palet** ou le **maître est bougé accidentellement**, le responsable **perdra** l'avantage du point mesuré, d'où l'intérêt d'appeler un arbitre en cas de jeu décisif.

30° Le joueur en cours de lancer ne pourra **se déplacer** que dans la **formule individuelle**. **En équipe**, il restera sur la **ligne de but**, à défaut, il ne pourra pas jouer le palet restant.

31° **La mesure du point**, en fin de lancer, ne permet pas de départager les 2 équipes, le lancer sera donc **nul**. Le maître restera à l'équipe qui le possédait au début du lancer annulé.

32° **Le palet couvrant** tout ou une partie du **maître**, **primera** sur le ou les palets touchant autour ou dessous le maître.

33° Pour qu'il y ait «**chapeau**», un palet devra porter sur la partie supérieure du maître (contre exemple : ne sera pas «**chapeau**» un palet reposant sur l'arrête ou sur le biais du meulage en circonférence). Dans tous les cas, le «**chapeau**» primera pour l'obtention du point.

34° Tout acte d'**anti-jeu**, exemple : lancer plusieurs palets sur la planche à la fois, donner un coup de pied dans la planche en cours de partie, jeter des palets sur un joueur..., ainsi que toute forme d'agressivité, mettra l'équipe responsable hors jeu pour la fin du concours sans remboursement de l'engagement.

35° **Toutes souillures ou corps étrangers gênant la mesure des points** peuvent être enlevés, à condition qu'elles ne risquent pas d'occasionner un déplacement d'une des pièces en jeu.

36° En début de partie, les équipes ne pourront jouer que sur les **planches désignées au tirage**. Celles-ci ne pourront être retournées ou déplacées qu'avec l'accord des organisateurs.

Le joueur devra **respecter la distance de jeu de 5 m**, un léger recul sera admis si la pointe du pied d'appel se trouve immédiatement derrière la ligne.

37° **Toute position du corps** pour le lancer sera admise, **à condition** toutefois, que le joueur, s'il est valide, laisse la plante des pieds au sol dans les conditions prévues.

38° En cas de contestation sur un non-respect des points de règlement, il faudra porter la **réclamation** immédiatement ! **Après coup elle ne pourra être prise en compte**.



39° Une équipe tenante du point au cours du lancer et qui en reste titulaire après épuisement des palets de l'adversaire pourra, si elle le souhaite, ne pas jouer les palets restant normalement disponibles.

40° Dans tous les cas où cela est possible, pour les grandes compétitions, la présence d'un arbitre pendant le déroulement de la grande finale est souhaitable. Il n'intervient que sur la demande des joueurs.

## ARTICLE 9 : SANCTIONS

### En règle générale :

A) Nul joueur, s'engageant dans une compétition de palet, ne sera sensé ignorer ce règlement. En participant aux compétitions, il acceptera de ce fait, ce règlement fédéral et s'y soumettra, sous peine d'invalidation de ses scores les jours du concours et d'exclusion en cas de faute grave.

B) En cas de litige non prévu par ce règlement, l'arbitre seul sera habilité à prendre la décision dans le respect des compétiteurs et des usages et coutumes du jeu de palet.

C) Tout acte d'anti-jeu, de non-respect caractérisé par le règlement et tout responsable d'incident, fera l'objet d'un avertissement écrit auprès du responsable du club qui transmettra.

D) Tout responsable d'attitude ayant pour but de contourner ce règlement sera sanctionné.

E) Les décisions de sanction seront prises en commission par la fédération, par le club organisateur et par le club où adhère le contrevenant.

- Invalidation des scores le jour de l'incident.

- Exclusion temporaire ou définitive pour l'année en cours pour les compétitions organisées par les clubs adhérents à la fédération.

**La Fédération ne peut intervenir pour des sanctions disciplinaires que dans le cadre de compétitions organisées par des clubs adhérents à la FFPPB et à la condition exclusive du respect de ce règlement.**

*Exemple 1 : Un litige dégénère en incident, parce qu'un joueur n'est pas dans les délais prévus à sa planche pour le début de partie.*

*La Fédération n'intervient que si l'organisateur a, par un moyen à sa convenance, donné le signal du départ de la partie, auquel cas la mauvaise fois du joueur ou de l'équipe est prouvée et peut être sanctionnée.*

*Exemple 2 : Un joueur a été engagé alors qu'il est manifestement sous l'emprise de l'alcool, les incidents qui peuvent en découler sont de la responsabilité de l'organisateur. La FFPPB n'intervient pas.*

**En règle générale**, lors de l'organisation d'une compétition de palets, seul l'organisateur a la maîtrise de l'application du règlement et de l'organisation du concours. Aucune personne extérieure n'a autorité à intervenir dans ces domaines.

Les remarques aux manquements divers, ne peuvent être évoquées qu'à l'occasion des réunions annuelles des clubs adhérents organisées par la FFPPB.

*Le Président*



## LA PARTIE DE PALETS ENTRE AMIS (2 joueurs contre 2 joueurs, 4 palets par joueur)

### Principe de jeu

La ligne de but à 5 mètres du bas de la planche.

Le maître est positionné au milieu de la planche.

Dans chaque équipe A et B, un joueur sera désigné pour pointer, le deuxième joueur aura la charge de reprendre le point, soit en plaçant, en quillant, en roulant ou par un carreau, souvent le joueur le plus expérimenté jouera en second.

L'équipe qui tire le maître la première est désignée par tirage au sort, dans le cas présent c'est l'équipe A.

L'équipier n° 1 de l'équipe A lance un palet sur la planche où le maître a été placé préalablement et s'en approchera au mieux.

L'équipier n° 1 de l'équipe B lancera lui aussi un palet pour également essayer de prendre le point (c'est-à-dire approcher plus près du maître que son adversaire).

L'équipier n° 1 de l'équipe A (hypothèse) a emporté le point, il prend possession du maître.

Il se place au but et lance le maître sur la planche et deux palets au mieux près du maître.

Le joueur 1 de l'équipe B se place au but et essaiera de s'emparer du point en lançant 2 palets. S'il n'y parvient pas, son partenaire s'y essaiera à son tour, toujours avec 2 palets. En cas d'échec, l'équipe B devra lancer la totalité de ses palets si nécessaire en alternant les deux coéquipiers.

Dans le cas où le point est pris par l'équipe B, le deuxième joueur de l'équipe A tentera de reprendre le point à son tour et ainsi de suite.

Le décompte des points s'effectue en estimant le nombre de palet plus proche du maître par rapport au palet le mieux placé de l'adversaire.

L'utilisation d'un compas est souvent indispensable.

La partie se joue en 12 points, les finales en 15 points.

La possession du maître après trois lancers infructueux revient à l'adversaire. Ce dernier pourra de nouveau le perdre si le point est pris par l'adversaire, ou si de nouveau il effectue 3 essais de lancé du maître infructueux.

### Même principe en formule individuelle

Les deux joueurs prendront le maître par tirage comme précédemment.



### En doublette

Ils joueront alternativement leurs palets par deux jusqu'à l'obtention du point.

Il est possible dans une situation difficile pour le joueur détenteur du point de relever ses palets après épuisement de ceux de l'adversaire, pour conserver son ou ses points sans pour autant jouer tous ses palets. Ceci est vrai dans toutes les formules (ind., doublette, triplette, quadrette).

### Particularité en formule individuelle

Le joueur au but en position de lancé, peut si il le souhaite, se déplacer en cours de lancé pour juger un point et conserver le droit de jouer la totalité des palets restants contrairement aux autres formules.

## JEU INDIVIDUEL A TROIS

(Formule amicale de jeu entre amis)

L'ordre de jeu s'effectue selon le tirage, dans l'ordre de placement du palet joué par rapport au maître.

Lorsqu'un joueur a un point, l'ordre des deux joueurs restant se repère toujours selon le tirage du maître.

Lorsque 2 joueurs ont marqué un point, l'ordre reste en premier pour celui qui a marqué le point, puis celui qui a le moins de points et suit le troisième.

En cours de jeu, le troisième jouera tous ses palets, si avec les deux premiers, il est toujours en troisième position dans le placement des palets sur la planche en cours de partie. C'est toujours le moins bien placé sur la plan-



che qui devra continuer de jouer. La stratégie consistera à se liguier contre le joueur 1er au score en essayant plutôt d'abandonner le point au joueur le moins favorisé, afin de préserver ses chances de victoire.

Cette formule uniquement utilisée en amicale est très attractive, le vainqueur sera vraiment le plus rusé et le plus habile.



## HISTORIQUE DE LA COUPE DE FRANCE

*Halles des Lices - Rennes*

La première coupe de France est née à Rennes en 1968, à l'initiative de monsieur Henri Collet, entouré d'une équipe de bénévoles.

Sous forme de quadrette, cette coupe de France a duré une vingtaine d'année avec quelques poses et a du s'interrompre compte tenu des coûts exorbitants exigés pour disposer de salle suffisamment vastes afin d'accueillir cette manifestation.

Ce jeu n'a jusqu'alors pas pu bénéficier du soutien auquel il aurait dû prétendre, n'étant pas alors organisé en fédération. Néanmoins, cette manifestation fut une belle aventure et elle a contribué à promouvoir le jeu de palets en Bretagne et bien au-delà.

Dans les années 1960, on recensait une vingtaine d'associations. Deux décennies plus tard on en recense 80, véritablement actives. Les formules doublettes le matin et quadrettes l'après-midi, permettaient de recevoir un maximum de compétiteurs sur le même site (la quadrette était la formule la plus utilisée dans tous les concours d'après-guerre). A cette époque, on jouait avec des palets de 110 à 120 grammes (palets de servon) à 3,50 francs la paire. L'engagement était de 20 francs par joueur.

L'évolution de la fréquentation était constante d'année en année, pour atteindre des records pour une manifestation sous abri :

- le matin : 200 doublettes
- l'après-midi : 170 quadrettes

Soit 1080 joueurs.

Cette discipline n'était fréquentée que par des compétiteurs de hauts niveaux. Les amateurs et touristes ne s'y risquaient pas. Les duels étaient intenses et les finales se jouaient vers 22 heures.

