



Fédération Nationale
Sport en Milieu Rural

RÈGLEMENT OFFICIEL

des jeux de palets
Fonte sur plomb • Laiton sur plomb



La Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural (FNSMR) est une fédération multisports, créée en 1983, agréée par le Ministère des Sports et membre du Comité National Olympique et Sportif Français.



Elle a pour but de favoriser la pratique d'activités sportives adaptées aux spécificités du milieu rural. Elle participe ainsi à l'animation, mais également au développement des territoires ruraux à la fois sur le plan sociétal et sur le plan économique.

La diversité des activités sportives est une des spécificités de la FNSMR. On recense plus d'une centaine de pratiques classées en 5 grandes familles :

- **Gym et activités de bien-être** : gym d'entretien, danse, pilates, yoga, etc.
- **Sports de nature** : marche nordique, randonnée, vélo, etc.
- **Disciplines dites «classiques»** : sports de raquettes, sports collectifs, arts martiaux, tir à l'arc, etc.
- **Jeux sportifs traditionnels** : quilles, palets, boules, etc.
- **Disciplines spécifiques à la FNSMR** : disc golf, tir à la corde, gateball, coupe de bois sportive, etc.

La FNSMR est la fédération référente pour les jeux de palet en France depuis 2000.

Sommaire

Règlement	p. 4
Règles générales	p. 5-7
Disposition du jeu	p. 8-12
Les règles du jeu	p. 13-14
Les situations de jeux	p. 15-19
Points et mesure	p. 20
Les situations délicates	p. 21-25
Le site internet	p. 25
Lexique	p. 26-27

Règlement

Le présent règlement est applicable sur l'une des deux disciplines de palet sur plomb reconnues par la Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural, ainsi que sur l'ensemble des territoires et des compétitions concernées par ces disciplines.

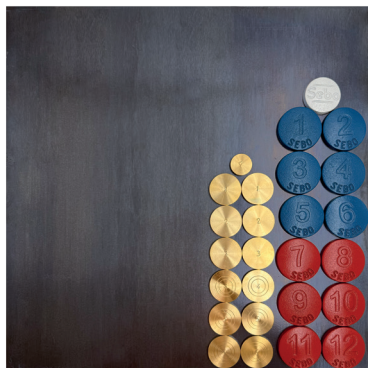


**Palet fonte
sur plaque en plomb**



**Palet laiton
sur plaque en plomb**

Mis à part les types de palets et la distance de jeu, les règles sont identiques pour les 2 disciplines.



**Un joueur de palet
se nomme un paletiste.**



A - Règles générales

ARTICLE 1 - Principe du jeu

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

- 1 joueur à 1 joueur (individuel)
avec 3 palets par joueur : les parties se jouent en 13 points
En individuel, celui qui perd la mène récupère le maître lors de la mène suivante.
- 2 joueurs à 2 joueurs (doublette) ;
avec 2 palets par joueur : les parties se jouent en 11 points
avec 3 palets par joueur : les parties se jouent en 13 points
- 3 joueurs à 3 joueurs (triplette) ;
avec 2 palets par joueur : les parties se jouent en 13 points

Les finales se jouent obligatoirement en 15 points

Toute autre formule que celles présentées précédemment n'est pas autorisée.

Le jeu consiste à approcher les palets le plus près possible d'un maître lancé sur une plaque en plomb afin de marquer en premier un nombre déterminé de points (11, 13 ou 15 points selon le format). Chaque palet (d'une même équipe) le plus près du maître vaut un point.



A - Règles générales

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) Palets en fonte sur plaque en plomb

- Les palets doivent être de matière fonte.
- 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 $\pm$ 1 mm, et peser 100 grammes $\pm$ 2,5 grammes ;
- L'épaisseur des palets doit être de 6 mm $\pm$ 1 mm ;
- Le maître doit avoir un diamètre de 46 mm $\pm$ 1 mm, et, une épaisseur de 6 mm et peser 65 grammes $\pm$ 2.5 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.



2) Palets en laiton sur plaque en plomb

- Les palets doivent être de matière laiton.
- 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 $\pm$ 1 mm, et une épaisseur de 4.5 mm $\pm$ 0.1 mm et peser 46 grammes $\pm$ 2.5 grammes.
- Le maître doit avoir un diamètre de 27 mm $\pm$ 1 mm et une épaisseur de 4.5 mm $\pm$ 0.1 mm et peser 21 grammes $\pm$ 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 les réclamations vis-à-vis des palets seront sans fondement, sauf si la détérioration d'un palet a lieu en cours de partie.

Dès le début d'une partie, les joueurs ont intérêt à s'assurer que les palets des deux équipes répondent aux normes imposées.

ARTICLE 3 - Changement de palets

Il est interdit aux joueurs de changer de palets 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, rejouer son palet.



B - Disposition du jeu

ARTICLE 4 - Mise en place du jeu et position du joueur

Les compétitions officielles de jeu de palet sur plomb se déroulent en intérieur. Les concours ou compétitions non officielles peuvent se dérouler sous abri ou en plein air suivant disponibilité et décision des organisateurs. En intérieur, la salle devra avoir une dimension suffisante pour que la disposition des plaques de plomb ne perturbe pas la libre circulation des joueurs. La distance idéale d'un couloir de passage est de 2,50 m dos à dos entre deux lignes de jeu, et 2 m dos au mur entre une ligne de jeu et le mur. La hauteur sous plafond doit être de 2,50 m minimum. Une température minimum de 15°C est conseillée.

Le jeu de palets se pratique sur une plaque en plomb agréée par la Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural, répondant aux caractéristiques suivantes :

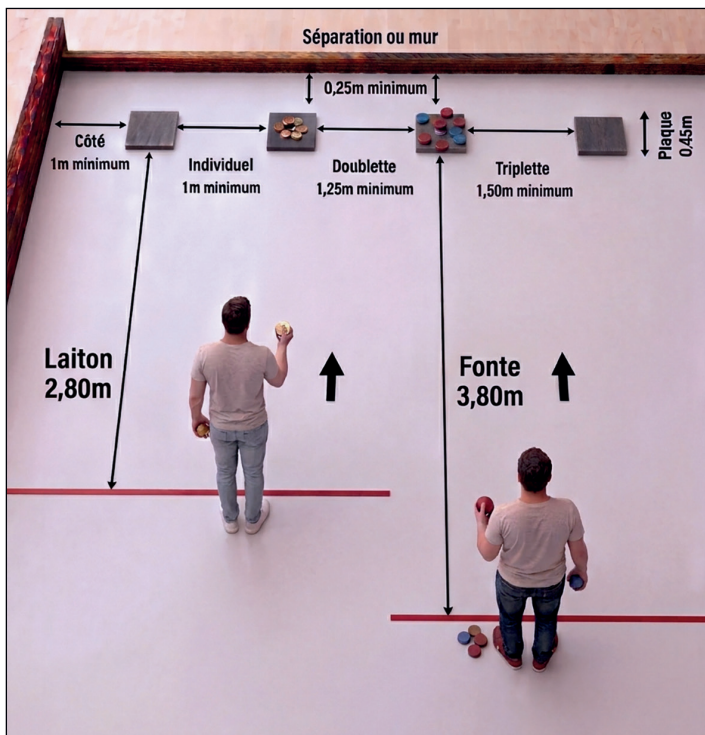
- 45 cm x 45 cm
- Épaisseur : minimum 8 mm et maximum 10 mm
- Poids : minimum 18 kg et maximum 21 kg
- Type de plomb : plomb doux

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.

La salle qui accueille les plaques doit être de préférence en sol dur et à l'horizontal. L'organisateur doit s'assurer que la plaque est bien à l'horizontale (0°).

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. Les plaques de plomb sont disposées en ligne et toujours dans le même sens de jeu (les marques provoquées par les palets sur la plaque doivent être dans le même sens). L'intervalle minimum entre chaque plaque (bord

de plaque à bord de plaque) est de 1 m en individuel, 1,25 m en doublette, 1,50 m en triplète. Le bord supérieur de la plaque devra se trouver à une distance minimale de 25 cm du mur ou de la séparation qui délimite le fond du terrain. La distance minimale entre un mur et le bord latéral de la plaque devra être de 1 m. Plus les intervalles de bord à bord de plaque et de bord de plaque à fond de terrain seront grands et plus le jeu sera confortable.



B - Disposition du jeu

La ligne de jeu sera repérée au sol à l'aide d'un marquage visible pendant toute la durée de la partie. (voir schéma à droite). La ligne de jeu sera positionnée de sorte que son bord intérieur soit situé à 2,80 m pour le jeu de palet laiton, et 3,80 m pour le jeu de palet fonte.

Le joueur en position sur la ligne de jeu peut se déplacer latéralement de 75 cm par rapport aux bords latéraux 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. (voir schéma).

Dans le cas de personne en fauteuil roulant, l'axe de la grande roue est positionné sur la ligne de jeu.

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.

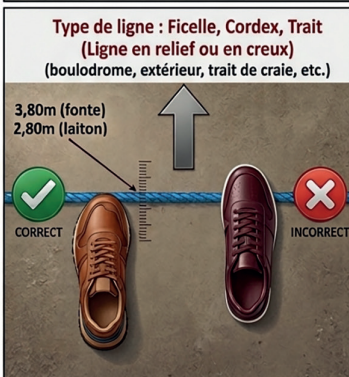
Le joueur peut cependant, se déplacer à la plaque pour observer de plus près le jeu. Les coéquipiers ou adversaires ne doivent pas se déplacer ou gêner pendant qu'un joueur est en action de jeu.



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.

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

Toute réclamation concernant la position des joueurs sera considérée sur le fait. Un paletiste qui n'a pas une position 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.



B - Disposition du jeu

ARTICLE 5 - Le jeu en équipes

Une équipe constituée de deux ou trois joueurs 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.

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 le joueur absent revient, il ne peut pas intégrer la partie. Il doit attendre la prochaine partie.

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 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.



C - Les règles du jeu

ARTICLE 6 - Le lancer du Maître et des palets suivants

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 triplette l'équipe qui a gagné le «coup» reprend le maître et continue la partie.

En individuel, c'est celui qui n'a pas marqué le point qui prend le maître.

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. Si l'adversaire, à son tour ne réussit pas à placer le maître après ces 2 lancers et perd l'avantage du maître, le deuxième joueur de la première équipe lancera le maître et le palet suivant.

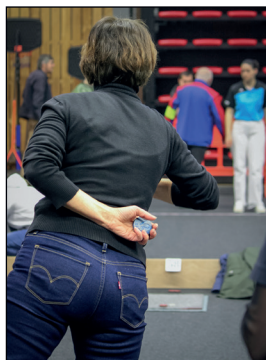
Un joueur qui a lancé une première fois son maître à côté de la plaque ne doit pas jouer un autre palet avant de reprendre le maître sinon on considérera qu'il a joué 2 fois le maître.

Il devra donc dans ce cas-là donner le maître à son adversaire.

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 joueur qui avait lancé le «maître» bénéficiera du lancer de celui-ci, puis de l'avantage du jeu.



C - Les règles 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.



Si par inadvertance, un joueur enlève le maître ou le palet pensant qu'il avait touché le sol. Il doit remettre le palet en position initiale.

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 ;

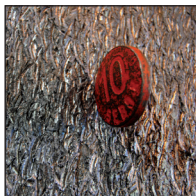
Au-delà de cette distance, le palet et/ou le maître sera considéré comme joué.



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 reste des palets à jouer :
 - A) Si celui qui ramasse les palets fait partie de l'équipe qui a les points sur la plaque, l'équipe adverse marque autant de points qu'il lui reste de palets à jouer, et son équipe perd les points qu'il y avait sur la plaque.
 - B) Si celui qui ramasse les palets fait partie de l'équipe qui a les points sur la plaque, mais que l'équipe adverse n'a plus de palets restants à jouer, il garde uniquement les points qui étaient acquis sur la plaque.
 - C) Si celui qui ramasse les palets fait partie de l'équipe qui n'a pas les points sur la plaque, l'équipe adverse marque le nombre de points déjà acquis sur la plaque en plus des palets qu'il lui reste à jouer.
 - D) Les cas A), B) et C) sont aussi valables pour un joueur qui lancerait plusieurs palets à la fois pensant que la mène ou la partie est terminée.
- Si un palet lancé en direct sur la plaque de plomb se plante dans le plomb et reste debout, ou si un palet suite à un coup se retrouve debout, il sera considéré comme bon. Dans ce cas-là, les joueurs doivent s'assurer de ne pas toucher la plaque et ses abords afin de ne pas faire tomber le palet entre 2 coups.



Tout palet (ou maître) lancé et qui se plante debout est bon.

D - Les situations de jeux

- 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, c'est à dire sur la partie supérieure ou inférieure, ainsi que sur les arêtes. Mais pas sur la tranche. (voir schéma ci-contre)

- 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.
- En cas de coupure soudaine de l'éclairage lors d'un lancer, si le palet avait déjà quitté la main du joueur, celui-ci sera compté comme joué. Les lancers suivants peuvent attendre que l'éclairage soit rétabli. La bienveillance des joueurs est attendue dans ce genre de situation.
- 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. Le résultat sera



par conséquent de : 11 à 0, ou, 13 à 0 ou 15 à 0. S'il y a récidence du même joueur, ou de la même équipe, lors d'une compétition ponctuelle, 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.

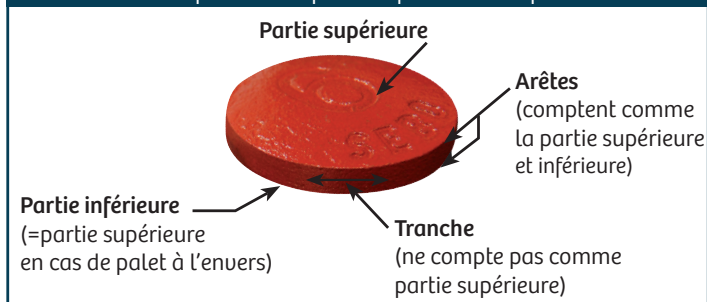
En règle générale, qui fait «atout» rejoue, quel que soit «l'atout» considéré.

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 (par exemple avec un tir, une roulette ou une culbute), il y a un nouvel «atout», et c'est donc à lui ou à son partenaire de rejouer.

Anatomie d'un palet

Chevauchement = palet sur la partie supérieure ou inférieure du maître



D - Les situations de jeux

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, 13 ou 15 points au cours d'une partie, aura partie gagnée, et ne sera pas obligée de jouer les palets qui lui restent.



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 que dans le même temps 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 d'écarter les palets joués à côté de la plaque durant la mène pour ne pas gêner le jeu sans toutefois les ramasser avant la fin de la mène.

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.



E - Points et mesure

ARTICLE 9 - 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. Si un arbitre est appelé, alors sa décision sera définitive et non contestable.



Pour la mesure des points, on utilise en priorité le compas à palets ou le mètre, ou tout autre moyen permettant de mesurer correctement (calque, application, etc..). 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.

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.

Le point revient
à la pièce double.



F - Les situations délicates



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 décidé que le point revenait à la double parce qu'elle est posée sur le petit.



F - Les situations délicates



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 petit touche
aux deux pièces
le point est atout.

F - Les situations délicates



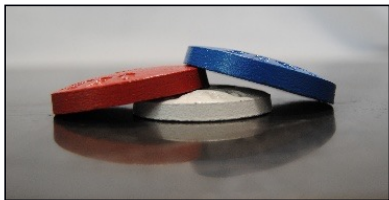
Le point revient
à la pièce double.



Le point est atout.



F - Les situations délicates



Dans ce cas précis et fréquent, si l'intérieur du palet bleu touchait l'arête du maître il y aurait atout.



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

Le site internet

www.le-palet.com

Le site officiel du palet à la Fédération Nationale Sport en Milieu Rural



Compétitions



Comment nous rejoindre



Résultats sportifs



Histoire du palet



Règlements



Palmarès



Outils



Partenaires

G - 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-à-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 bager 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.
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.



Les palets

Sebo le PALET Français !



Les récompenses sportives



mais aussi

Jeux de plein air
BABY-FOOT Boules
Billards Jeux de société

APPORTEZ
votre vieille
plaque en plomb
repartez
avec
une **NEUVE***

* voir tarifs et conditions
en magasin.

www.cadetel.fr