

# RÈGLEMENT

## DES JEUX DE PALETS

### SUR PLOMB



FNSMR  
SPORT EN MILIEU RURAL

Palet fonte  
sur plomb



Ce livret  
vous est offert  
par Cadetel.



Palet laiton  
sur plomb

2 €

1.2  
**SPORT** EST  
DANS  
MA

**NATURE...**



## SOMMAIRE



Éditorial FNSMR

▶ page 4

Éditorial Responsable Commission

▶ page 5

Un peu d'histoire

▶ pages 6 et 7

Le palet en Pays de la Loire

▶ pages 8 et 9

Règlement Officiel

▶ pages 10 à 25

Le Matériel et les palets agréés

▶ pages 26 et 27

Critérium national  
des Jeux Sportifs Traditionnels

▶ pages 28 et 29

Palmarès des champions

\* Individuel

▶ page 30

\* Coupe de France

▶ page 31

Lexique

▶ pages 32 et 33

Liens utiles

▶ pages 34 et 35

Quelques règles à donner facilement

▶ pages 36 et 37



## EDITORIAL...

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<sup>e</sup> 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 les disciplines de palets sous différents aspects (histoire, caractéristiques, réglementations, compétitions, palmarès...)

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

Bien sportivement...



FNSMR  
SPORT EN MILIEU RURAL

FNSMR  
1 rue Sainte Lucie - 75 015 PARIS  
Tél : 01 45 78 01 78  
E-mail : [contact@fnsmr.org](mailto:contact@fnsmr.org)  
web : [www.fnsmr.org](http://www.fnsmr.org)



## EDITORIAL... Bernard COUTAUD

Responsable Commission Jeux Sportifs Traditionnels

Sans doute le plus vendéen de tous les sports de loisir, le palet fonte et laiton sur plaque en plomb jouit d'une grande popularité localement et sur les départements limitrophes en Pays de la Loire. Nous sommes heureux d'éditer un second livret de règlement pour le diffuser au plus grand nombre. Celui-ci réactualise l'activité en s'efforçant de l'adapter à un large public compétiteur 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 des commissions travaillant avec passion au maintien et à la promotion de l'activité. La Commission Régionale du Palet Laiton est créée en 1992 alors que sa doyenne, la Commission Vendéenne du Palet Fonte a fêté ses 20 ans d'existence en 2007. Le jeu de palet, s'il est à la fois un jeu de tradition, il est un sport qui attire de plus en plus les jeunes. 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 : 01 45 78 01 78  
E-mail : [contact@fnsmr.org](mailto:contact@fnsmr.org)  
web : [www.fnsmr.org](http://www.fnsmr.org)

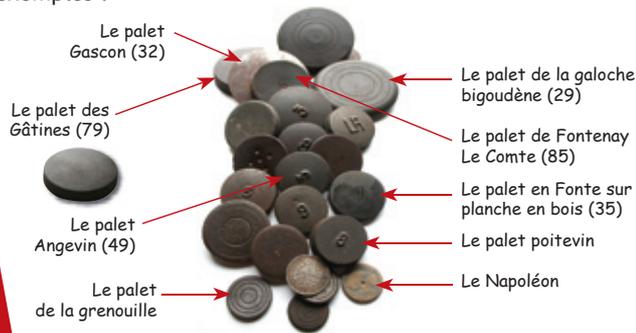


FNSMR  
SPORT EN MILIEU RURAL

## 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...) permet 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 100 000 adhérents, répartis sur le territoire national en comités régionaux et départementaux, foyers et associations. Une grande diversité d'activités :

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

## LE PALET EN PAYS DE LA LOIRE



### Le palet en fonte



51 clubs fonte  
4 divisions

### Le palet en laiton



13 clubs laiton  
2 divisions

### En doublette ou en triplette

La commission Vendéenne du palet fonte (CVDP) et la Commission Régionale du Palet laiton (CRPL) :

- Championnats de palet fonte ou laiton adulte et jeune
- Coupe de Vendée adulte et jeune
- Coupe de France, critérium National
- Challenge interclubs
- Individuel fonte ou laiton
- Concours de club, Top 16...
- 24 h du palet laiton

### Pour leur promotion :

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

*Adresse et patience,  
Observation et concentration,  
Calmes et volonté,  
Ténacité et fair-play,  
Entraînements et compétitions*



## RÈGLEMENT OFFICIEL DES JEUX DE PALETS EN FONTE ET EN LAITON SUR PLAQUES EN PLOMB

### A - RÈGLES GÉNÉRALES :

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



Palets en fonte sur plomb



Palets en laiton sur plomb



Un joueur de palets se nomme un paletiste.



### ARTICLE 1 (Le Principe du Jeu)

Le palet est un jeu d'équipe qui oppose :

- 3 joueurs à 3 joueurs (Triplette) ;  
La partie se joue en 13 points (Les Finales en 15 points)
- 2 joueurs à 2 joueurs (Doublette 2 palets/joueur) ;  
La partie se joue en 11 points (Les Finales en 15 points)
- 2 joueurs à 2 joueurs (Doublette 3 palets/joueur) ;  
La partie se joue en 13 points (Les Finales en 15 points)
- 1 joueur à 1 joueur (Tête- à-tête 3 palets/joueur) ;  
La partie se joue en 13 points (Les Finales en 15 points)
- Ou toute autre forme acceptée par la Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural.

### 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

- 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

- 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.



## RÈGLEMENT OFFICIEL DES JEUX DE PALETS EN FONTE ET EN LAITON SUR PLAQUES EN PLOMB

### 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, à nouveau rejouer son palet.

### B - DISPOSITION DU JEU

#### ARTICLE 4 (Mise en place du jeu)

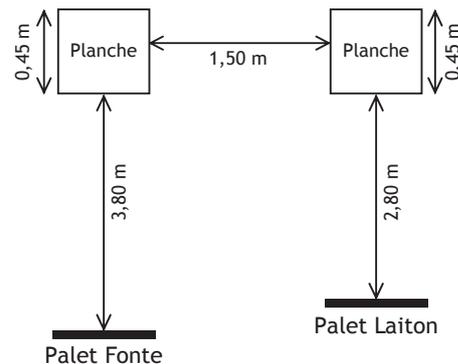
Le jeu de palets se pratique sur plaque de plomb. Il est souhaitable qu'il se déroule sous abri.

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.



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

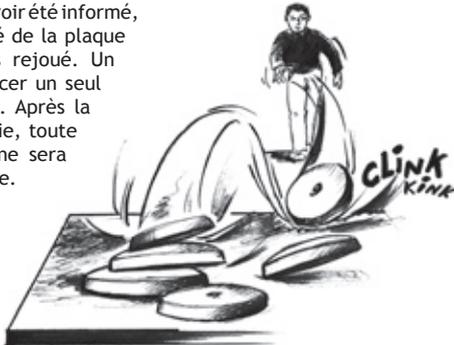
Le joueur en position ne pourra se déplacer latéralement au delà de la moitié de l'intervalle entre les bords des plaques. Après avoir joué son palet, il doit se retirer de la ligne de jeu pour permettre à son adversaire de prendre éventuellement la même place.

## RÈGLEMENT OFFICIEL DES JEUX DE PALETS EN FONTE ET EN LAITON SUR PLAQUES EN PLOMB

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 50 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.



### 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 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.**



## RÈGLEMENT OFFICIEL DES JEUX DE PALETS EN FONTE ET EN LAITON SUR PLAQUES EN PLOMB

### ➔ C - LES RÈGLES DU JEU

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

Avant de commencer une partie, la distribution des palets se fera en commun accord des deux équipes.

En championnat, c'est l'équipe visiteur qui choisit la couleur des palets pour chaque plaque. Chaque joueur, avant de prendre sa place sur la ligne de jeu, devra veiller à ne pas déranger les équipes voisines déjà en action de jeu.

Pour la désignation de l'équipe qui doit débiter la partie, deux systèmes peuvent être utilisés :

- 1) Placer le «maître» sur la plaque. Ensuite un joueur de chaque équipe joue en même temps, un palet sur la plaque. L'équipe dont le palet sera le plus près du «maître» commencera la partie ;
- 2) Faire «Pile ou face» avec le «maître»



En doublette ou en tripléte,  
l'équipe qui a gagné le «coup»  
reprend le maître et continue la partie.

En tête-à-tête, 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.

Un joueur joue le «maître». Lui ou ses coéquipiers joueront 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.

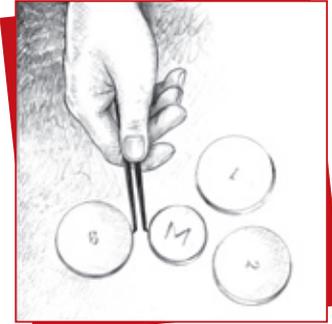
Un palet tombant sur le sol et finissant sa course sur la plaque, ne sera pas considéré comme bon.

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 ou 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 DES JEUX DE PALETS EN FONTE ET EN LAITON SUR PLAQUES EN PLOMB

### D - LES SITUATIONS DE JEUX

#### ARTICLE 7 (situations particulières)

Si 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, on rejoue le coup.

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 la tranche 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, l'équipe ayant causé le dommage, se voit perdre automatiquement la partie après constatation par un arbitre. Le résultat sera par conséquent de : 11 à 0, ou, 13 à 0.

S'il y a récidive 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.

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».

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 coté 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

Si un palet chevauche le «maître», et qu'un palet de l'adversaire recouvre ce palet, le palet touchant le «maître» a le point.



Vue de dessus



Vue de dessous

## RÈGLEMENT OFFICIEL DES JEUX DE PALETS EN FONTE ET EN LAITON SUR PLAQUES EN PLOMB

### 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 deux points sur la plaque a le droit de ne pas jouer tous ses palets restants, 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.

#### CE QUI A ÉTÉ MODIFIÉ :

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 coté de la plaque.**

**Si un palet joué sur la plaque venait à toucher un palet mort, les 2 palets seront enlevés.**



Les joueurs ne devront ramasser les palets joués sur la plaque, avant la fin du «coup» de palet 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)

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

- Les meilleures équipes seront qualifiées en fonction :

- 1) Du nombre de parties gagnées ;
- 2) Des points marqués lors des qualifications ;
- 3) Du goal-average (Différence entre les points marqués et les points encaissés).

Ainsi se déroulerait un concours :

- a - Cinq parties par groupes de cinq ou six équipes ;
- b - 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 sont par élimination directe.

**On peut cependant jouer des challenges.**

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

- 1) En fonction du nombre de parties gagnées ;
- 2) En fonction des points marqués ;
- 3) Par le goal-avéragé
- 4) Ou, par matchs entre perdants.

## RÈGLEMENT OFFICIEL DES JEUX DE PALETS EN FONTE ET EN LAITON SUR PLAQUES EN PLOMB

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.

### → E - POINTS ET MESURE

#### ARTICLE 10 : (mesure)

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.

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.

Le présent règlement ne fait pas état :

- Des mesures disciplinaires à l'encontre des joueurs perturbateurs ;
- Du règlement administratif ;
- Des assurances ;
- Des problèmes de mutation des joueurs ;
- Des différentes normes pour l'organisation d'éventuels championnats de France, régionaux ou départementaux.

### → 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 décidé que le point revenait à la double par-ce-qu'elle est posée sur le petit.



## RÈGLEMENT OFFICIEL DES JEUX DE PALETS EN FONTE ET EN LAITON SUR PLAQUES EN PLOMB

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.



Le point est atout.

Le point revient à la pièce double.



Le point est rouge.



Le point est bleu.



Le point est rouge.

Mesurer par l'extérieur.



Mesurer d'abord le rouge, placer le compas par dessous le rouge et mesurer le bleu avec le maître.



Le point est rouge.

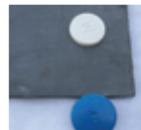


Le point est atout.

Le point est atout car le rouge est sur la tranche..



Le point est nul.



Si le rouge a touché le bleu les 2 palets doivent être enlevés.



2 points bleu.

Le point est atout.



## 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.

Il faut toujours 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. 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.



## 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 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.



### LE PROBLOMB

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.



## CRITÉRIUM NATIONAL DES JEUX SPORTIFS TRADITIONNELS :

Tous les deux ans est organisé un rassemblement de jeux sportifs traditionnels en un même site. Il s'agit de rencontres inter-associations adhérentes à la FNSMR. Les Jeux Sportifs Traditionnels représentent l'ensemble des jeux pratiqués en milieu rural sur le territoire national.

Selon les régions, il est pratiqué les quilles, les boules et les palets.

Pour de plus amples détails de ces différents jeux sportifs traditionnels pratiqués dans les foyers ruraux, il faut contacter la FNSMR.



## PALMARÈS DES CHAMPIONS

### 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.

#### Vainqueurs Individuel Laiton/Fonte (en alternance)

1996	Laiton - participants	St Michel Mt Mercure (85)	CAILLEAUD Cyrille
1997	Fonte - 254 participants	St Fulgent (85)	BOISSEAU Hervé
1998	Laiton - participants	Mauléon (79)	BESSEAU Mickaël
1999	Fonte - 282 participants	St Fulgent (85)	BOYER Tomy
2000	Laiton - participants	Gesté (49)	BESSEAU Mickaël
2001	Fonte - 251 participants	St Fulgent (85)	BESSEAU Mickaël
2002	Laiton - participants	La Verrie (85)	GLET Jérôme
2003	Fonte - 289 participants	St Fulgent (85)	GLET Jérôme
2004	Laiton - 96 participants	Mauléon (79)	LEHOURS Ludovic
2005	Fonte - 264 participants	La Bruffière (85)	GAUTRON Thierry
2006	Laiton - 132 participants	Gesté (49)	BIROT Raphaël
2007	Fonte - 300 participants	La Bruffière (85)	BOUREAU Anthony
2008	Laiton - 118 participants	La Chapelle Basse Mer (44)	REDUREAU Régis

### COUPE DE FRANCE :

Cette manifestation est la plus prestigieuse, la plus attendue des joueurs. Elle rassemble parfois plus de 500 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.



#### Vainqueurs Coupe de France Laiton/Fonte (en alternance)

1990	Fonte	Roche sur Yon (85)	JOGUET Pascal - CHAUVET Freddy
1992	Fonte	Challans (85)	LAMY Jacky - MITARD Tony
1993	Laiton	La Verrie (85)	LOISEAU Pascal - FORT Jean-Luc
1994	Fonte	Les Herbiers (85)	BRECHOTTEAU Dominique - BOUNAUDET Philippe
1995	Laiton	Mauléon (79)	JOUSSET Richard - CHARBONNEAU Richard
1996	Fonte	Les Herbiers (85)	BONHOMMEAU Robert - HERAUD Eric
1997	Laiton	Beaufort (85)	AUDUSSEAU Daniel - CAILLEAUD Cyrille
1998	Fonte	Les Herbiers (85)	JOGUET Pascal - CHAUVET Freddy
1999	Laiton	Chap.Bas.Mer (44)	LOISEAU Pascal - FORT Eric
2000	Fonte	Les Herbiers (85)	CHARBONNEAU Gaëtan - CHAIGNEAU Fabrice
2001	Laiton	Gesté (49)	BESSEAU Mickaël - DILLET Didier
2002	Fonte	Les Herbiers (85)	MARTINEAU Bernard - MARTINEAU Bertrand
2003	Laiton	La Gaubretière (85)	CHIRON Jean-Francois - AGENEAU Ludovic
2004	Fonte	Les Herbiers (85)	BOUREAU Anthony - SOULARD Mickael
2005	Laiton	Jallais (49)	MANUEL José - DESLANDES Yvan
2006	Fonte	Les Herbiers (85)	GLET Jérôme - MOREAU Frédéric
2007	Laiton	St Pierre des Echaubrognes (79)	PLESSIS Pascal-AMIOT Samuel
2008	Fonte	Luçon (85)	MOUCHARD Nicolas - BESSEAU Mickael
2009	Laiton	Cholet (49)	PLESSIS Pascal-AMIOT Samuel

## LEXIQUE

1	<b>Palet ou Pièce</b> : désigne l'élément usuel du palet. On lance un palet ou une pièce.
2	<b>Le Maître, le Petit</b> : C'est le juge, la pièce de référence. Il faut placer les palets le plus près possible de lui.
3	<b>Placer</b> : Jouer le palet sur la plaque et le positionner le plus près possible du Maître.
4	<b>Tirer</b> : Jouer un palet directement sur un palet que l'on veut enlever de la plaque.
5	<b>Chapeau</b> : couvrir avec un palet le Maître
6	<b>Roulette</b> : 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	<b>Virgule</b> : se dit également faire une virgule. Identique à la roulette.



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

## LIENS INTERNET

[www.le-palet.com](http://www.le-palet.com)



Le site [www.le-palet.com](http://www.le-palet.com) est un outil incontournable d'archives, d'actualités sur notre activité autour du palet et un portail menant vers différents sites des fédérations nationales et vers tous les sites de nos partenaires. Il sert essentiellement de vitrine pour nos championnats, coupes et autres manifestations (dates de concours, la vie du palet en général, vidéos... etc).

## AUTRES LIENS INCONTOURNABLES

Site de la Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural :  
[www.fnsmr.org](http://www.fnsmr.org)

Site du Comité Départemental Sport en Milieu Rural de Vendée :  
[www.cdsmr85.com](http://www.cdsmr85.com)

Site de l'Association Européenne des Jeux et Sports Traditionnels AEJST :  
[www.jugaje.com](http://www.jugaje.com)

Site du palet fonte sur planche en bois :  
<http://www.paletsurplanchebois.org/>

Site de Cadetel :  
[www.cadetrad.com](http://www.cadetrad.com)  
et [www.cadetel.com](http://www.cadetel.com)  
(achats et ventes de palets/  
médailles/coupes)



## QUELQUES RÈGLES À DONNER FACILEMENT...

Le but du jeu est d'être le premier, en individuel ou en équipe, à faire 11 ou 13 points en plaçant ses palets le plus près du «maître». On compte un point par palet placé plus près du «maître» que celui de l'adversaire.

Pour qu'un palet soit compté comme valable il ne faut pas qu'il touche le sol avant d'arriver sur la plaque et qu'il reste sur la plaque.

Tous les palets d'une même équipe doivent être identiques (poids et couleurs).  
Les palets des équipes doivent être différenciés par un marquage, une couleur ou des numéros.  
Le jeu doit contenir «un maître», palet plus petit.



Position du pied



Le palet fonte se joue à 3,80 m de la plaque.

Le palet laiton se joue à 2,80 m de la plaque.

Le palet se tient entre le pouce et l'indexe et repose sur le majeur. Il ne doit pas être trop serré dans la main.



Le palet se joue sur une plaque en plomb réglementaire de 45 x 45 x 9 cm soit 20 kg minimum.

# Le Sport EST DANS MA NATURE...



## Le spécialiste du jeu de palets



22, rue du Maréchal de Lattre  
85500 LES HERBIERS  
Tél. 02 51 66 81 25 - Fax 02 51 66 97 03  
e.mail : [palet@wanadoo.fr](mailto:palet@wanadoo.fr)

# **Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural**



**FNSMR**  
**SPORT EN MILIEU RURAL**



*Le sport est dans ma nature*

FNSMR - 1, rue Sainte Lucie - 75015 Paris  
Tel : 01.45.78.01.78 - Fax : 01.45.78.76.12  
E-mail : [contact@fnsmr.org](mailto:contact@fnsmr.org) - Site Internet : [www.fnsmr.org](http://www.fnsmr.org)



**Toujours là pour moi.**