

Concours de palets

31 octobre 2019

Règle et Fonctionnement du concours

1. Le palet laiton sur plaque en plomb est un jeu d'équipe qui oppose 2 joueurs contre 2 joueurs (Doublette 3 palets/joueurs) .
2. Les parties se jouent en 11 points (la première équipe à 11 l'emporte).
3. Dès le tournoi commencé l'équipe inscrite sera indissociable du début à la fin du concours
4. 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 2,80.
5. Un joueur ne doit pas posséder dans la main plus de palets qu'il en a à jouer et ne doit pas jouer 2 palets à la fois.
6. La ligne du jeu sera repérée au sol à l'aide d'un marquage visible pendant toute la durée du concours.
7. 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 dépasser.
8. Les équipiers ou adversaires ne doivent pas se déplacer ou gêner pendant qu'un joueur est en action toute réclamation concernant l'attitudes de joueurs sera considérée sur le fait.

9. Toutes les réclamations se font pendant la partie en cour à la table de marque, qui sera désigné comme seul juge officiel du concours.
10. La table de marque se réserve tous les droits pour que le concours se déroule dans les meilleurs conditions de jeux .
11. Après la fin d'une partie toute contestation ne sera plus recevable.
12. Une équipe pourra inverser l'ordre de ses joueurs au cours d'une même partie suivant son gré.
13. Après la proclamation d'un début de partie , l'équipe dont un joueur est absent dispose de cinq minutes d'attente maximum.
14. 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 le joueur restant ne dispose pas de palets supplémentaires jusqu'à la fin du coup.
15. Avant chaque partie, les deux équipes désignées pour jouer l'une contre l'autre doivent se rendre à proximité de la planche numérotée qui leur est attribuée.

Les règles du jeu

1. La désignation de l'équipe qui doit débiter la partie de fait par pile ou face soit avec une pièce de monnaie soit avec le maître (le petit)
2. Le vainqueur du tirage choisi ses palet et démarre la partie
3. Une fois le premier point attribué, l'équipe qui a gagné le "coup" reprend le maître et continue la partie , ainsi de suite.
4. Le joueur possesseur du maître (le petit) a le droit à deux lancers.
5. Si après ces deux lancers, le joueur n'a pas réussi à placer le maître sur la planche ,c'est l'équipe adverse qui bénéficie du lancer du maître et de l'avantage du jeu .

6. Si l'adversaire a son tour perd l'avantage du maître, le deuxième joueur de la première équipe lancera le maître ainsi de suite .
7. Celui qui a placé le maître doit obligatoirement jouer le palet suivant.
8. L'adversaire devra jouer jusqu'à ce que le point soit refait ou que l'équipe n'ai plus de palet.
9. Si au cours d'un coup de palet, le maître sort de la planche quelle qu'en soit la raison, le dernier possesseur du maître bénéficiera de lancer de celui-ci, puis de l'avantage du jeu.
10. Si un joueur joué le maître sur la plaque, et que son palet à suivre est joué sur le sol, l'avantage du jeu passe a l'adversaire et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait un palet sur la plaque.
11. Un palet tombant sur le sol et finissant sa course sur la planche, 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 deux équipes.
12. De même ,un palet tombant sur la planche, roulant à terre et remontant sur la planche ,ne sera pas considéré comme bon.
13. Pour que soit considéré valide le lancer d'un palet en direction de la planche,il faut que la distance séparant le palet joué du joueur considéré,soit égale au moins à la moitié de la distance du joueur soit :
 1. -1,40 m

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