

DOCUMENT



Jeu de palet

Sommaire

- Les origines du jeu
- Principes du jeu
 - Terrain
 - Les règles
- Variantes du jeu

LES ORIGINES DU JEU

L'origine du **jeu de palet en Vendée** se retrouve vers le XVI^e siècle ; le palet était alors une pierre plate que l'on jetait à même le sol. Ce jeu est également pratiqué dans le grand Ouest de la France, mais aussi dans différents pays européens (à la suite de la transmission de sa pratique par les voyageurs, les colporteurs et les vagabonds)

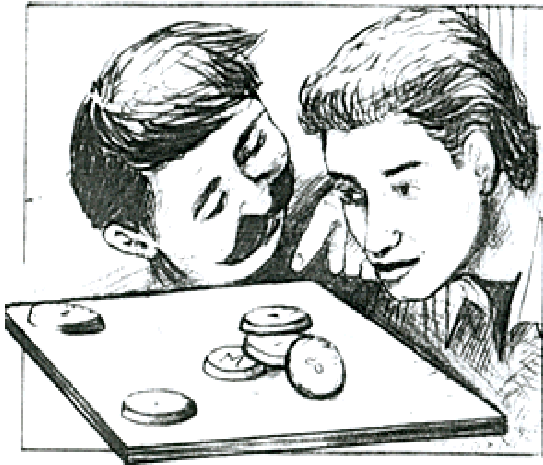
Plus tard, le 17 avril 1987, s'est effectué le regroupement de tous les joueurs de palets de France (du fait de règlements et matériels très hétéroclites !) par l'intermédiaire de la Fédération Française des Jeux de Palets. Désormais la FFJP permet l'organisation de championnats de France et valorise auprès d'un large public un loisir amusant et sportif.

Le succès sportif et médiatique de l'organisation des compétitions (Coupe de France, Challenge...) permet le développement du palet, en Vendée notamment. La FFJP a édité des livrets de règlements officiels, pour statuer et définir de façon correcte les principes du jeu de palet. Ce projet s'effectua dès le début de la saison 2000 /2001.

Par la suite, la FFJP consciente d'un échec partiel pour monter un organisme implanté dans toute la France, a fait le choix d'adhérer à une Fédération à échelon national : La Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural. La FNSMR permet dès à présent de faire connaître bien au-delà de nos départements.

Enfin, défendons cet esprit convivial : « **ce qui est beau, est palet !** ».

PRINCIPES DU JEU



Etre le 1er, en individuel ou en équipe, à faire 11 points en plaçant ses palets (petits disques de fonte ou de laiton) le plus près du « maître » (la cible, le petit palet blanc).

Ce jeu oppose le plus souvent deux équipes de deux joueurs. Les joueurs disposent de 2 ou 3 palets chacun qu'ils doivent lancer à tour de rôle le plus près du maître qui est lui-même lancé en premier par un des joueurs sur une plaque carrée (en bois ou en plomb) placée à quelques mètres des joueurs.



Terrain

La longueur du jeu, c'est à dire la distance entre le joueur et le bord avant de la plaque de plomb sera de 2,80m (avec des palets laiton) et 3,80 m (palets en fonte).

Mise à part la longueur de jeu, les règles de jeux pour les palets en fonte ou en laiton sont identiques.



Les règles

La longueur du jeu sera repérée au sol à l'aide d'un marquage visible pendant toute la durée de la partie. Un joueur peut s'il le désire reculer derrière la ligne de 50 centimètres au maximum.

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. Il pourra jouer à genou s'il le désire.

L'intervalle minimum souhaitable entre chaque plaque, sera de 1,50m de bord à bord.

Le joueur possesseur du "maître a droit à 2 lancers. S'il ne réussit pas à le placer sur la plaque, c'est l'équipe adverse qui bénéficie du lancer du "maître" et de l'avantage du jeu.

Une fois le « maître » placé, les joueurs tirent à tour de rôle jusqu'à ce qu'il y ait un palet sur la plaque. Ce sera ensuite à l'équipe adverse de jouer jusqu'à ce qu'un de leurs palets soit plus près du « maître ».



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

Si un palet chevauche le "maître" et qu'un palet de l'adversaire recouvre celui-ci, le palet touchant le "maître" a le point.



Si pendant la partie un joueur fait sortir le "maître" de la plaque, la partie est annulée.



(!) Il est interdit aux joueurs de changer de palets en cours de partie, sauf dans les cas suivants :

- Le palet est introuvable
- 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.

Fin du jeu

On compte 1 point par palet placé près du maître et la première équipe rendue à 11 ou 13 remporte la mise. Si cette équipe a placé 2 palets plus proches que son adversaire, elle marque 2 points, 3 palets plus proches elle marque 3 points et ainsi de suite.

L'équipe qui remporte le coup gagne aussi le droit de lancer le maître le coup suivant. Une partie se joue en plusieurs coups jusqu'à ce qu'une des deux équipes arrive à cumuler 13 points.

Chaque joueur possède son style de jeu. Jouer et lancer ces palets à l'endroit désiré nécessite selon l'avis d'un joueur expérimenté : « adresse et patience, observation et concentration, calme et volonté, hargne et fair-play, entraînement et compétitions ».

Variantes du jeu :

- **Le palet breton**
- **Le palet font sur plaque en plomb**
- **Le palet laiton sur plaque en plomb**

Le palet en laiton



Le palet en fonte



Informations issues du site : <http://www.le-palet.com/>

U.S.E.P. 44

FAL – 9 rue des Olivettes - BP 74107 – 44041 NANTES Cedex 1

Tel : 02 51 86 33 10 – fax : 02 51 86 33 29

Courriel : usep44@fal44.org - Site : www.usep44.org