

Règlement tournoi de palets du Réveil Bressuirais

1. Le matériel

Dimensions des planches : 450 x 450 mm obligatoirement en plomb. Les palets peuvent être en couleur. Les chiffres sont marqués sur la partie supérieure. Chaque joueur fournit ses propres palets. Quelques jeux de palets seront éventuellement à disposition pour ceux qui n'en auraient pas.

2. Les joueurs

Chaque doublette sera composée de 2 joueurs qui ont 3 palets chacun à jouer. Les palets d'une même équipe auront soit la même couleur soit la série de chiffre la plus basse ou la plus haute. Il est interdit de changer de partenaire pendant la partie sous peine de disqualification. Dans le cas où vous vous retrouvez seul, venez prévenir l'organisation pour trouver une solution adaptée qui ne faussera pas le classement.

3. L'équipe qui commence

Le maître est placé au centre de la planche. Chaque équipe nomme un joueur pour lancer un seul palet en même temps. Le joueur le plus proche du maître gagne la mène. En cas d'égalité le lancer doit être rejoué jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. L'équipe qui lance le maître n'a le droit qu'à deux tentatives pour envoyer le maître sur la planche. Si ce point n'est pas respecté, l'équipe adverse bénéficie du lancer du maître et ce en alternance toutes les deux tentatives manquées. A chaque nouvelle mène, c'est l'équipe qui a emporté la mène précédente qui commence.

4. Compter les points

Chaque palet du gagnant le plus proche du maître compte pour un point. Le premier palet du perdant se trouvant après le (les) palet(s) du gagnant, arrête le comptage des points.

Exemple : L'équipe Étoile a les 2 palets les plus proches du maître et l'équipe Cosmos, le 3^{ème} palet le plus proche. L'équipe Étoile remporte la partie avec 2 points et 0 point pour l'équipe Cosmos. Une fois le gagnant désigné, tout le monde reprend ses palets et une nouvelle partie peut commencer.

8. Les pénalités et situations similaires

1. Un palet qui est sur le sol est nul
2. Un palet qui a touché le sol avant de se positionner sur la plaque ne doit pas être pris en compte et doit être retiré de la partie
3. Un palet peut pousser les palets des équipes adverses en dehors de la plaque. Ceci est pris en compte même si le palet sort aussi de la plaque.
4. Le joueur qui met le maître en dehors de la plaque donne le droit au dernier possesseur du maître de le reprendre et de le rejouer
5. Un palet qui touche le maître et un autre qui le chevauche ? C'est le palet qui chevauche qui gagne.
6. Deux palets sont à égale distance ? Il y a alors « atout »

9. Fin de partie

Les parties se jouent en 13 points francs. La première équipe qui atteint ou dépasse ce score gagne et doit aller annoncer le résultat à l'organisation.