

PALET

1. PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

Le but du jeu est de marquer le plus de points en poussant ses disques dans les zones de pointage tout en empêchant l'adversaire de marquer en bloquant ou en délogeant ses disques.

Aux finales des jeux FADOQ, le palet se joue en double. Les parties contiennent 16 bouts, donc 8 manches (allers-retours). Une partie gagnée cumule une victoire.

2. MATÉRIEL

- Un set de 8 disques, 4 pâles et 4 foncés, de 6" de diamètre et de 1" d'épaisseur.
- Des bâtons (1 par joueur) d'au plus 6' 3" terminés par un demi-cercle dont les extrémités sont recouvertes de caoutchouc ou de plastique.

N. B. Le matériel est fourni par l'organisation. Toutefois, il est permis d'utiliser le matériel du joueur pourvu qu'il soit conforme aux normes. En cas de non-conformité, le joueur devra utiliser le matériel de l'organisation.

3. PLATEAU

- Le terrain mesure 39' de longueur par 6' de largeur.
- À chaque bout de l'aire de jeu sont deux triangles (zone de points) avec des subdivisions chiffrées. Chaque triangle a une zone de 10 points, deux de 8, deux de 7 et une « 10 en moins » (10 off).
- Les capitaines jouent à la tête du jeu, du côté des marqueurs, les disques pâles étant placés à droite et les foncés à gauche. Les partenaires jouent au bas du jeu avec les pâles à gauche et les foncés à droite.



4. DÉROULEMENT

- Pour savoir qui commence la partie, les capitaines tirent à pile ou face. L'équipe gagnante décide de la couleur de ses disques qu'elle conservera tout au long de la partie.
- À chaque manche, la couleur qui lance en premier alterne, la première manche étant toujours ouverte par les pâles.
- Un joueur de chaque équipe se place à chacune des extrémités du jeu, le capitaine étant placé au haut du jeu près du marqueur. Les deux adversaires jouent

alternativement en poussant leurs 4 disques vers la zone des points située à l'autre extrémité du jeu à l'aide de leurs bâtons. Quand les 8 disques sont joués et immobiles, c'est la fin d'un bout. Les capitaines s'entendent et donnent le pointage au marqueur et le bout inverse débute.

5. POINTAGE

- Chaque disque s'étant immobilisé dans un espace marqué et ne touchant à aucune ligne rapporte 10, 8, 7 ou -10 points selon la valeur de la case. On enlève 10 points pour chaque disque dans la zone « 10 en moins ». Tout disque qui touche une ligne rapporte 0 point, à l'exception de la ligne séparant le « 10 » du « off » qui ne sert qu'à délimiter la zone de lancer.
- On doit regarder les disques d'au-dessus, en ligne droite, pour déterminer s'il touche ou non à une ligne. En cas de mésentente entre les deux équipes, l'officiel pose un jugement final.
- L'équipe gagnante est celle qui aura remporté le plus grand nombre de victoires. S'il y a égalité, l'équipe ayant le plus grand différentiel l'emporte. Pour calculer le différentiel, on soustrait tous les points « contre » au total des points « pour ».
- Les deux capitaines doivent s'entendre du pointage en l'inscrivant au tableau avant que les disques ne soient retirés.

6. FAUTES ET PÉNALITÉS

Toujours faire appel à l'arbitre en cas de litige ou en cas de faute.

- a. Un disque est hors-jeu et doit être retiré immédiatement :
 - S'il s'arrête avant d'atteindre la ligne la plus éloignée délimitant la zone neutre,
 - S'il dépasse de plus de la moitié les lignes de côté,
 - Si un disque hors-jeu qui aurait dû être retiré ne l'est pas et qu'au moins un autre disque est joué, il doit être laissé tel quel jusqu'à la fin du bout.
- b. Si un joueur se trompe accidentellement de couleur au moment de lancer, parce que les disques ont été placés du mauvais côté (ex. : disque pâle du côté gauche à la tête du jeu) :
 - Le bout est repris en replaçant les disques sur la bonne zone de départ sans pénalité pour une première offense ;
 - Si cela devait se reproduire, l'arbitre pourrait faire perdre 10 points à l'équipe fautive (l'équipe fautive présumée est celle qui a effectué le premier lancer avec la mauvaise couleur)
- c. Si un joueur omet de laisser jouer son adversaire et lance 2 fois successivement :
 - Le disque est retiré s'il n'a touché à aucun autre disque,
 - Si le disque fautif a touché à d'autres disques déjà en jeu, alors le bout doit être recommencé. L'arbitre peut faire perdre 10 points à l'équipe fautive.
- d. Un joueur qui dépasse la ligne à la base du « 10 off » (met le pied sur la ligne ou la dépasse) pendant qu'il lance recevra un premier avertissement de l'officiel. À la deuxième occurrence, il perd 5 points.

- e. Un joueur n'est pas autorisé à quitter sans autorisation le jeu durant une partie. En cas de nécessité et entre les manches seulement, une pause de 10 minutes peut être demandée à l'officiel par le capitaine.
- f. Les joueurs ne peuvent déconcentrer leurs adversaires volontairement par des paroles ou gestes. S'il juge qu'il y a eu geste fautif, l'officiel peut retirer 5 points de pénalité.
- g. Si un joueur du côté opposé aux lanceurs retire un ou des disques de la zone vivante avant que le dernier lancer n'ait été effectué ou que l'on se soit entendu sur les points à inscrire au tableau, son équipe perdra tous ses points lors de la reprise du bout en plus de se voir décerner une pénalité de 10 points.
- h. Si un joueur échappe accidentellement son bâton et que :
 - Cela déplace des disques non lancés ou affecte le jeu, les disques affectés sont replacés sans pénalité. En cas de mésentente, le bout est repris sans pénalité ;
 - En lançant un disque et que celui-ci a parcouru une certaine distance sur le jeu, sans atteindre ou traversé la ligne la plus éloignée après la zone neutre, le coup est perdu et le disque est retiré.
- i. Dans le cas de disques « superposés », c'est-à-dire s'étant empilés après un fort coup, les pointages de ceux-ci sont calculés séparément selon leur position à vue d'oiseau.
- j. Les disques peuvent être déplacés n'importe où dans la moitié « 10 » ou « off » de la zone de lancer, dépendamment de quel côté le joueur se place, pourvu qu'ils ne touchent à aucune ligne. On donne un premier avertissement pour un disque qui touche à une ligne et à la seconde occurrence il y a une pénalité de 5 points.

7. PARTICULARITÉS FADOQ

- Il est permis aux joueurs de communiquer et de se faire des indications (pointer) avec le dos de leur bâton. Cependant, il est interdit de crier.
- Les joueurs qui reçoivent les disques doivent se tenir en retrait lors de l'envoi des disques de façon à ne pas déranger les lanceurs.
- Tout joueur est tenu d'être bon sportif pendant toute la durée de la compétition. Des écarts de conduite, gestes ou paroles déplacés visant à nuire à un autre joueur résulteraient en l'interruption et la perte du match pour le joueur fautif ou l'exclusion du tournoi.
- Seuls les capitaines sont autorisés à s'adresser aux officiels.

RETARD DE L'ÉQUIPE

Les participants doivent être sur le site de compétition et prêts à participer au moins 15 minutes avant l'heure de début de la compétition.

Une équipe qui arrive en retard lors de sa compétition aura comme conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point.