



Règlement 2026/2027

Championnat du Finistère

Sommaire

1. Règles de vie.....	3
2. Déroulement du Championnat	3
A. Calendrier.....	3
B. Équipes	4
C. Clubs à plusieurs équipes.....	4
D. Format	4
3. Les règles du jeu	6
A. Matériels et consignes de jeu	6
B. Situations particulières	8
4. Déroulement du Match	10
A. Préparation du match	10
B. Lancement des parties	10
C. Fin du match	11
D. Barème de points.....	11
5. Points divers	12

Les clubs du Finistère se sont organisés Pour définir les modalités du championnat du Finistère rassemblant à ce jour Onze associations. Chaque association dispose de ses propres assurances et assume la responsabilité de ses membres.

1. Règles de vie

Intégrer le championnat palet sur planche bois du Finistère inclut impérativement le respect des valeurs suivantes :

1. Faire respecter les horaires prévus et convenus par l'ensemble des capitaines des équipes
2. Les joueurs doivent privilégier l'arbitrage mutuel. Au cas échéant, le capitaine d'équipe qui reçoit saura départager le litige, dans le respect et l'esprit sportif qui l'honore.
3. La convivialité, le respect, l'esprit sportif et la sobriété de chacun sont indissociables du jeu de palet en championnat.
4. Les comportements des joueurs autour des planches ou ne jouant pas doivent être en conformité avec le règlement.
5. Le capitaine est responsable de ses co-équipiers, de leur comportement, de leur état physique et mental, ainsi que des supporters et spectateurs.
6. Pendant les parties, il ne doit y avoir ni tabac, ni substances non autorisées dans les allées.
7. Il est interdit pendant la partie d'aller se ravitailler en boisson.
8. Les capitaines jouent un rôle d'arbitre.

Tout joueur participant au championnat déclare prendre connaissance du présent règlement et s'engage à le respecter en son âme et conscience dans le meilleur esprit sportif.

2. Déroulement du Championnat

A. Calendrier

Le championnat 2026/2027 est composé de 3 divisions comprenant les **15 associations** du Finistère. Il se déroulera du d'octobre 2026 à avril 2027.

Le calendrier des rencontres est établi et validé par l'ensemble des présidents des clubs ou de leurs représentants.

Les journées de championnat se jouent par principe le Dimanche Matin.

En cas d'impossibilité d'effectuer la rencontre à la date préalablement définie par le calendrier à l'exception de la dernière rencontre, les équipes **pourront s'arranger** pour **avancer ou reporter** un match sur un autre créneau. Cette rencontre devra **impérativement être disputée entre les deux rencontres** (précédente et suivante) de cette journée reportée, et **sur les créneaux d'entraînement des clubs** dans la mesure du possible.

Aucun report ne sera accepté après la dernière date du calendrier.

Un club peut faire la demande par mail auprès du responsable du Comité ou un de ses représentant et auprès de son adversaire pour inverser la réception d'un match s'il y a un problème de salle.

B. Équipes

Le Championnat sera composé d'un championnat principal (**Division 1**) qui verra s'affronter **12 équipes** séparée en 2 poules de 6 sur les dates définies dans le calendrier partagé.

Une (**Division 2**) qui verra s'affronter **12 équipes** séparée en 2 poules de 6 sur les dates définies dans le calendrier partagé.

Afin de pouvoir effectuer des rencontres à un maximum de joueurs, une **division 3 dite « Division Loisir »** est également conservée. Cette Division sera constituée de 8 équipes.

Chaque équipe est constituée de **4 joueurs minimum** et de **deux remplaçants autorisés**. Lors de chaque match, les équipes devront choisir 4 joueurs titulaires et indiquer les joueurs restants en tant que remplaçants si ces derniers sont présents lors du match.

Il est recommandé d'organiser ses équipes par niveau de joueur. L'idée générale est de pouvoir faire jouer l'ensemble des volontaires de chaque club avec un niveau homogène.

La composition des équipes et l'**utilisation des remplaçants s'établissent avant le début de la rencontre**. Les informations suivantes seront demandées à chaque joueur : Nom – Prénom - Club, afin qu'ils puissent former une équipe.

Les remplaçants ne pourront être utilisés dès lors qu'une partie a débuté.

C. Clubs à plusieurs équipes

Un club peut avoir plusieurs équipes inscrites au championnat.

Afin d'éviter tout litige, les clubs devront fournir les listes nominatives de leurs équipes par division, lesquelles seront soumises à validation par le comité.

Un joueur de Division 2 est autorisé à effectuer une rencontre en Division 1, mais ne pourra le faire qu'une seule et unique fois. S'il venait à disputer une deuxième rencontre en Division 1 ce joueur sera alors considéré comme joueur de Division 1 et ne pourra redescendre en Division 2.

Cette montée est également autorisée à la seule condition que ce ou ces dits joueurs ne jouent pas dans les deux divisions sur une même journée !

Les joueurs désignés en Division 1 ne seront pas autorisés à jouer en Division 2 ou 3 (loisir), De même un joueur de Division 2 ne peut jouer en Division 3.

Lorsqu'un club engage deux équipes dans une même division, chaque joueur ne pourra changer d'équipe qu'une seule fois entre ces deux équipes pendant toute la durée de la compétition.

D. Format

Les matchs sont disputés en **3 types** de rencontres différentes (voir feuille de match) :

En début de session L'équipe extérieure inscrit dans un premier temps les noms de ses joueurs (E, F, G, H) et ses remplaçants.

Les noms déjà inscrits par la première équipe seront masqués. Ceci afin d'éviter un ordre de classement de joueurs de la deuxième équipe qui pourrait lui être plus avantageuse.

Dans un second temps, l'équipe qui reçoit à domicile inscrit à son tour le nom de ses joueurs (A, B, C, D) et ses remplaçants.

Championnat du Finistère 2026/2027



Équipe 1
A
B
C
D

Équipe 2
E
F
G
H

Rencontres 1 et 2 : 1vs1 (deux matchs)

- Les 8 joueurs s'affrontent à travers quatre Pen à Pen
- 4 Palets par joueur
- Les rencontres se jouent à 12 points gagnants
- **Chaque victoire rapporte 3 points**

Extrait de feuille de match :

3 points / victoire

Rencontre 1		Score A	Score B	Point A	Point B
A	H				
B	G				
C	F				
D	E				
Total des points					

Rencontres 3 et 4 : 2vs2

- Chaque équipe forme 2 doublettes librement. Ces dernières affrontent les 2 doublettes de l'équipes adverse.
- 4 Palets par joueur (soit 8 par équipe)
- Les rencontres se jouent à 12 points gagnants
- Chaque victoire rapporte 4 points à l'équipe
-

Extrait de feuille de match :

4 points / victoire

Rencontre 3		Score A	Score B	Point A	Point B
libre	libre				
libre	libre				
Total des points					

Rencontre 4 : 4vs4

- Les deux équipes s'affrontent au complet (4vs4)
- 2 Palets par joueur (soit 8 par équipe)
- Les rencontres se jouent à 12 points gagnants
- La victoire rapporte 6 points à l'équipe

Extrait de feuille de match :

6 points / victoire

Rencontre 5	Score A	Score B	Point A	Point B
Équipe 1 Vs Équipe 2				
Total des points				

Un Bonus défensif sera appliqué **sur toutes les rencontres.**

Un bonus **défensif** de **1 Point** est marqué par l'équipe qui perd le match avec 2 points d'écart maximum contre l'équipe gagnante (10/12)

Une feuille de match type est établie par le Comité et diffusée aux clubs participants. (voir ci-dessous)
Si une doublette est absente au départ du match, au bout de 5 minutes d'absence la partie est perdue 12-0.

3. Les règles du jeu

A. Matériels et consignes de jeu

Matériels

Les palets sont galbés et en fonte GS :

- Le palet est de diamètre maximum de 56mm et le poids maximum de 155 gr.
- Le maître est de diamètre maximum de 45 mm et le poids maximum de 75 gr.
- Les palets sont numérotés et une marque légère de peinture ou de marqueur peut y être apposée pour les différencier. Le meulage des palets en circonférence uniquement est autorisé.

La planche de bois est le plus souvent en peuplier et toujours en bois tendre. Elle mesure 70 x 70 cm avec une épaisseur maximum de 3.5 cm.

Distance

Une ligne de jeu sera repérée au sol à l'aide d'un marquage visible pendant toute la partie. Ce marquage doit se situer à 5 m du pied de la planche.

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 totalement. Il est autorisé un déplacement latéral de 1.1 m maximum par rapport à l'axe de la planche.

Engagement et jeu

Pour l'engagement d'une partie, après avoir désigné le pointeur dans chaque équipe, l'équipe reçue **(ou bien désignée par un tirage au sort)** commencera à tirer un palet sur la planche où le maître aura été placé préalablement au centre de la planche et s'en approchera au mieux. Le pointeur adverse fera de même en essayant de remporter le point (c'est-à-dire approcher au plus près du maître que l'adversaire)

L'équipe la plus près du maître remporte le toast, et prend la possession du maître pour commencer la partie.

Une fois le maître placé sur la planche, le joueur lance 2 palets consécutifs puis laisse la place à son adversaire s'il possède le point ou à son partenaire s'il n'a pas le point.

En cas d'incertitude sur le résultat entre plusieurs palets, l'ustensile se nommant « **compas** » sera alors employé afin de déterminer qui remporte le point. Le compas peut être utilisé à tout moment dans la partie distinctement par l'une ou l'autre équipe.

L'équipe qui demande à vérifier le point est la seule autorisée à « mucher »

En cas de déplacement d'un palet ou du maître durant la mesure, la Mène est annulée.

Le point du palet déplacé reviens systématiquement à l'équipe qui n'a pas demandé à « mucher ».

La première équipe qui a marqué 12 points gagne la partie.

Rôles

Pointeur : Joueur jouant en premier dans l'équipe

Tireur : Joueur jouant en deuxième dans l'équipe

Ces rôles doivent être définis en début de partie que ce soit lorsque l'équipe possède le maître ou non.

B. Situations particulières

Égalité



Explications :

- Photo 1 : Si deux palets de chaque équipe touchent le maître sans être chapeau, le point est considéré nul.
- Photo 2 : Un palet est considéré en chapeau s'il repose sur le maître par au moins un point de contact. Si deux palets de différentes équipes sont « chapeau » sur le maître par un point de contact, le point est considéré comme nul.
- Photo 5 : si les 2 palets touchent le maître égalité, si le palet de gauche bleu ne touche pas le maître avantage au palet jaune.

Chapeau prime



Explications :

- Photo 1 : Le palet du dessus (en chapeau sur le maître), prend l'avantage sur le palet qui se situe en dessous du maître.
- Photo 2 : Le palet du dessus (en chapeau sur le maître), prend l'avantage sur le palet touchant le maître.

Palet sur maître :



Explications :

- Photo 1 et 2 : Un palet se situant sur le maître est considéré comme valide même s'il ne touche pas la planche et prend l'avantage même si le palet bleu touche le maître.

Cas particuliers :



Explications :

- Dans cette situation si le palet bleu touche le maître, la mène sera annoncée comme nulle. Si le palet bleu ne touche pas, la mène sera pour le palet jaune en dessous du maître



Explications :

- Dans cette situation le point sera pour le palet bleu qui est le seul à toucher le maître.



Explications :

- Dans cette situation les deux palets touchent le maître, la mène sera considérée comme nulle.

4. Déroulement du Match

A. Préparation du match

Le match commence et se déroulent par défaut le Dimanche à 10h00.

Si besoin, le match peut être décalé (problème distance, météo, temps de trajets, etc....)

Il est formellement interdit de présenter des joueurs qui ne sont pas inscrits au sein de l'équipe et qui ne sont pas licenciés du club.

Un joueur licencié s'engage pour l'année à jouer pour le club choisi.

Le Comité ne peut être tenu responsable de tout manquement en ce sens pour un non contrôle des licences et tout problème pouvant en découler (accident, problème avec un joueur non licencié, alcoolémie, forfait etc...). Le président du club et son coach est responsable de ses joueurs....

Si une équipe n'est pas complète à l'heure de la rencontre et que cette dernière n'a pas prévenue ses adversaires, elle sera déclarée forfait. Obligation d'avoir une équipe de 4 joueurs au coup d'envoi de la partie.

Si le club qui se déplace est en retard, il doit obligatoire de prévenir le club adverse.

Si celui-ci arrive avec plus de 30 minutes sans avoir averti le club adverse, le club qui accueille la rencontre peut prendre la décision de jouer ou de ne pas jouer les matchs. Le responsable du comité ou un de ses représentant devra être informé et tranchera pour la validité des matchs, du forfait et des sanctions.

La feuille de match doit être affichée à la vue de tout le monde et cela jusqu'à la fin des matchs.

Elle ne doit en aucun cas être modifiée après la signature des représentants des clubs.

Seules les contestations ou anomalies, réclamations rencontrées sur les différents matchs peuvent être inscrites pendant le déroulement de la soirée.

B. Lancement des parties

Après l'affichage de chaque partie, au signal (coup de sifflet, son de la cloche, prise de parole...) chaque joueur devra se rendre immédiatement devant sa planche. S'il ne s'y est pas rendu dans un délai de cinq minute le match sera alors perdu, l'équipe adverse marquera 12/0.

Une fois que le coup de sifflet est donné, le club ne doit plus servir à boire, et les fumeurs ne peuvent plus aller fumer.

Si en cours de partie, un joueur est amené à devoir arrêter de jouer (problème personnel, familial ou professionnel), il y a 2 cas de figures possibles :

- Le club dispose d'un autre joueur présent, et celui-ci le remplace.
- En cas d'absence d'un 4^{ème} joueur (et/ou d'un remplaçant), ses palets sont retirés mais les rencontres continuent.

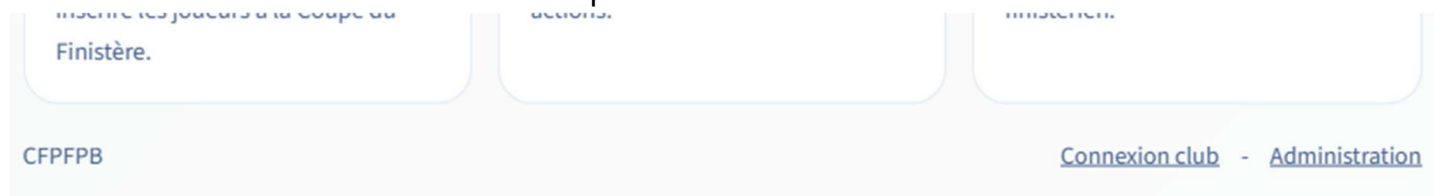
C. Fin du match

A la fin d'une partie, le représentant de l'association qui reçoit remplit la feuille de match sans oublier le nombre de points de l'équipe ainsi que les scores à chaque partie. Il signera et fera signer le représentant du club adverse avant d'annoncer les résultats à tous les joueurs

La feuille de match est sous la responsabilité du club local.

Le club qui reçoit devra retranscrire ses scores sur le site de Comité : cfpfpb.fr

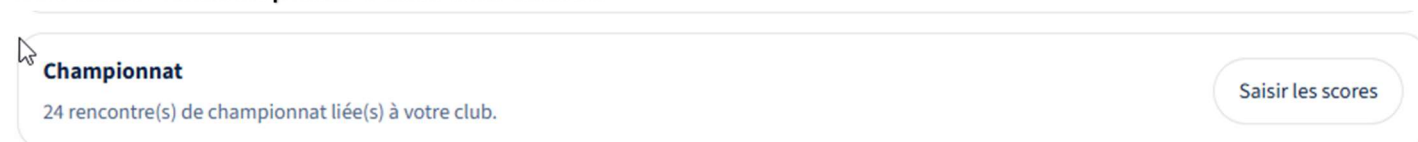
Pour ce faire il devra se connecter en cliquant sur connexion club en bas à droite :



Saisir ensuite son code Club, puis le mot de passe fourni aux capitaine d'équipes

A screenshot of the "CONNEXION CLUB" login form. The form is titled "CFPFPB CONNEXION CLUB". Below the title, it says "Connectez-vous à l'espace club pour gérer vos tournois, vos préinscriptions et la saisie des scores de championnat." There is a link "Retour vers le site". The form has two input fields: "Identifiant club" with the value "PB29" and "Mot de passe" with masked characters "*****". At the bottom is a blue button labeled "Se connecter".

Se rendre dans la partie Saisir des scores



Choisir la Division, la poule et la journée et enregistrer son score.

Division 1

Division 2

Division 3

DIVISION 1

POULE B - JOURNÉE 1 - 03 OCTOBRE 2026


PALET PLAB

vs


BALANCE TON PAL'S - 2

Palet Plab

Balance Ton Pal's - 2

Enregistrer le score

En cas d'erreur de saisie contacter l'administrateur via le m@il du cfppfb@gmail.com

D. Barème de points

Ci-dessous le calcul des points pour le championnat de palet sur planche du Finistère :

Barèmes des points pour chaque type de rencontre	
Victoire 1vs1	3 points
Victoire 2vs2	4 points
Victoire 4vs4	6 points
Au total ce sont 16 points mis en jeu au cours d'un match	

Points pour le classement des équipes	
Victoire	4 points
Match nul	2 points
Défaite	1 point
Forfait	0 point

En cas de forfait, l'équipe forfait marque **0pt**, et une défaite automatique de **29-0**.

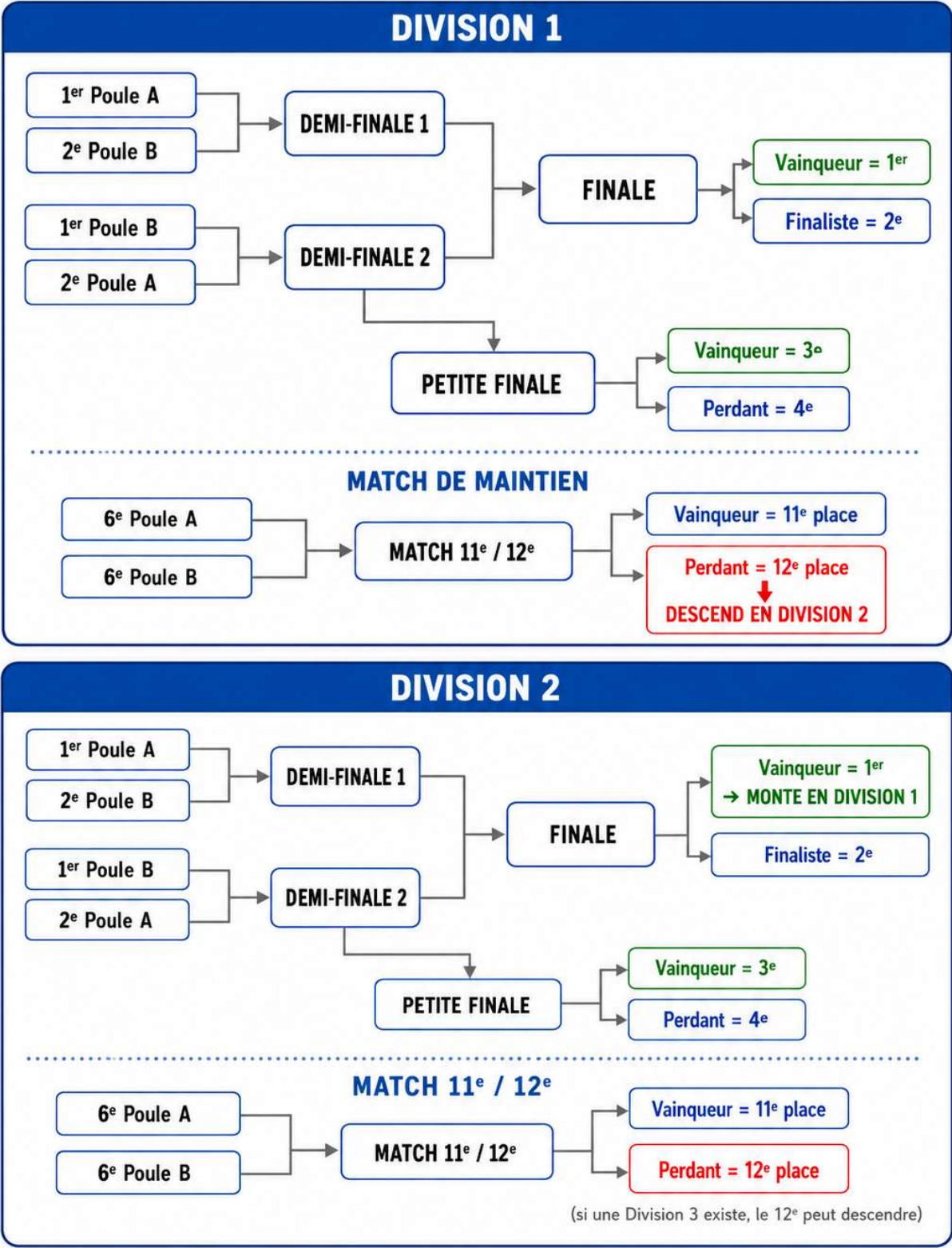
Le classement de l'équipe en championnat se fait en ordre décroissant :

- 1 - Nombre de points de l'équipe**
- 2 - En cas d'égalité parfaite : Résultats sur les rencontres entre les clubs concernés.**
- 3 - Si le résultat entre les clubs est de 1 victoire chacun, sera pris en compte l'addition des deux scores finaux (des deux matchs concernés)**
- 4 – Prise en compte du goal-average (des deux matchs concernés)**

A la fin du championnat aura le les Play-off afin d'établir le classement Finale qui se déroulera de la manière suivante :

SCHÉMA DES PLAY-OFFS

2 divisions de 12 équipes • 2 poules de 6 • 4 planches par rencontre • 32 planches maximum



5. Points divers

La rupture de match

Une rupture de match est un empêchement de continuer le match à la suite d'un problème matériel/logistique complètement indépendant de la volonté des joueurs (Exemple : panne de courant dans la salle, ...).

Si la rupture est inférieure à 30 minutes, la partie en cours continue avec les points acquis.

Au-delà des 30 minutes, le match sera reporté à la demande de l'un des clubs.

En cas de litige, le club visiteur posera une réclamation sur la feuille de match et le responsable du comité tranchera.

Forfait général

En cas de forfait général d'une équipe, l'ensemble des résultats des matchs déjà joués sont annulés. Dans ce cas-là, toutes les équipes encore présentes au sein du championnat seront déclarées vainqueurs par forfait (et ce même en cas de défaite précédant le forfait de l'équipe en question).

Les sanctions disciplinaires

Conformément au règlement du comité du Finistère, tout joueur ne respectant pas le règlement, le travail des bénévoles, du club qui accueille ou toute autre personne présente lors de la journée de championnat concernée se verra sanctionnée d'une disqualification immédiate de la journée en question voire aux prochaines journées de championnat de palet à venir (dans ce cas de figure, seule le responsable du comité ou l'un de ses adjoints, tranchera et prendra une décision en concertation avec les présidents des 2 clubs concernés).

La disqualification immédiate devra se faire en présence des présidents des 2 clubs ou à défaut par 2 représentants désignés du club A et B.

Droit à l'image

Le Comité ainsi que les clubs se réservent les droits d'utilisation à l'images des participants.

Chaque licencié reconnaît avoir pris connaissance et accepte le présent règlement.

Si un joueur ne souhaite pas apparaître sur les photos, ce dernier devra se faire connaître au début de chaque rencontre.

En cas de manquement à une règle ou de manque de clarté, le Comité se réserve le droit de revoir son action.



Championnat du Finistère 2026/2027



Équipe 1
A
B
C
D

Équipe 2
E
F
G
H

3 points / victoire

Rencontre 1	Score A	Score B	Point A	Point B
A H				
B G				
C F				
D E				
Total des points				

3 points / victoire

Rencontre 2	Score A	Score B	Point A	Point B
A G				
B H				
C E				
D F				
Total des points				

4 points / victoire

Rencontre 3	Score A	Score B	Point A	Point B
Total des points				

4 points / victoire

Rencontre 4	Score A	Score B	Point A	Point B
Total des points				

6 points / victoire

Rencontre 5	Score A	Score B	Point A	Point B
Équipe 1 Vs Équipe 2				
Total des points				

	Point A	Point B
Rencontre 1		
Rencontre 2		
Rencontre 3		
Rencontre 4		
Rencontre 5		
Total des points		

Bonus Défensif : si défaite avec - 2 pts --> + 1 Pt