À LIRE AVANT VOTRE PREMIÈRE SOIRÉE · ÉDITION 2026

RÈGLEMENT DE JEU

RAIFFEISEN PARC

1er Championnat de Shuffleboard du Jura · Raiffeisen Parc, Delémont

L'ESSENTIEL EN DIX SECONDES

- Une équipe = 2 joueurs, un à chaque bout de la table.
- 4 palets par équipe et par manche, joués à tour de rôle.
- Une seule équipe marque par manche : celle dont le palet est le plus avancé.
- Une partie se joue en 15 points. Un match de poule = 2 parties.
- Vous arbitrez vous-mêmes et remplissez la fiche de score.

01 LA TABLE ET LE MATÉRIEL

- La surface est saupoudrée d'une poudre de glisse. Elle est fournie par le Parc : n'apportez pas la vôtre et ne retirez pas la poudre de la table.
- 8 palets par manche : 4 rouges et 4 bleus.
- Trois lignes traversent la table à chaque extrémité : **la ligne des 3** (la plus proche du bout), **la ligne des 2**, et **la ligne de faute** plus loin. Elles délimitent les zones de score.
- Les palets restent sur la table : ne les déplacez pas tant que la manche n'est pas terminée et le score établi.

02 LE BUT DU JEU

Faire glisser ses palets le plus loin possible vers le bout de la table, plus loin que ceux de l'adversaire, sans les faire tomber. **La première équipe à 15 points gagne la partie.**

03 LE DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

- Chaque équipe dispose de 4 palets. Les palets sont joués un par un, en alternance entre les deux équipes.
- L'équipe qui n'a pas le hammer, le dernier tir, joue le premier palet de la manche.
- Un équipier se place à chaque extrémité de la table et y reste pendant toute la partie. Les manches se jouent alternativement d'un bout puis de l'autre.
- La manche se termine quand le dernier palet a été joué et que tout est immobile. On compte alors les points, et on les inscrit sur la fiche avant de commencer la manche suivante.

04 LE COMPTAGE DES POINTS

- **Une seule équipe marque par manche** : celle dont le palet est le plus avancé vers le bout de la table.
- Cette équipe compte tous ses palets situés devant le meilleur palet adverse, et additionne leurs valeurs. Tout ce qui se trouve derrière ce palet adverse ne compte pas, dans les deux camps.

Valeur d'un palet selon l'endroit où il s'est arrêté

POINTS	POSITION DU PALET
1 point	Au-delà de la ligne de faute, sans avoir entièrement dépassé la ligne des 2
2 points	Entièrement au-delà de la ligne des 2, sans avoir entièrement dépassé la ligne des 3
3 points	Entièrement au-delà de la ligne des 3
4 points	« Hanger » : le palet dépasse du bout de la table sans tomber (voir point 6)

- Un palet doit avoir **entièrement** franchi une ligne pour valoir la zone supérieure. S'il touche encore la ligne, il compte pour la zone inférieure. On juge en regardant d'au-dessus, depuis le bout de la table.
- Un palet qui n'a pas entièrement franchi la ligne de faute est retiré de la table dès qu'il s'arrête.
- Un palet tombé dans la gouttière est hors jeu : il ne marque pas et n'influence plus la manche.
- Le score d'une partie peut dépasser 15 : une manche à 4 points fait passer de 12 à 16. Notez le score exact, il sert au classement.

05 UN EXEMPLE DE MANCHE

Les rouges et les bleus ont joué leurs 8 palets. Voici où ils se sont arrêtés, du plus avancé au moins avancé :

RANG	PALET	POSITION	ZONE
1	🔴 Rouge	Entièrement au-delà de la ligne des 3	3 points
2	🔴 Rouge	À cheval sur la ligne des 3	2 points
3	🔵 Bleu	Entre la ligne des 2 et la ligne des 3	2 points
4	🔴 Rouge	Après la ligne de faute	1 point
5	🔵 Bleu	Après la ligne de faute	1 point

- Le palet le plus avancé est rouge : seuls les rouges marquent.
- Le meilleur palet bleu est au rang 3. Les rouges comptent donc leurs palets des rangs 1 et 2 uniquement.
- Rang 1 : 3 points. Rang 2 : il touche encore la ligne des 3, donc il vaut la zone inférieure, 2 points.
- Le palet rouge du rang 4 est derrière le meilleur bleu : il ne compte pas, même s'il est dans une zone de score.

Résultat : rouges 5, bleus 0. Les rouges ayant marqué, ils joueront en premier à la manche suivante.

06 LE HAMMER ET LE PALET PROTÉGÉ

- Le hammer est le dernier palet de la manche : un avantage, puisqu'on connaît la position de tous les autres.
- Avant la partie, pile ou face : le gagnant choisit le hammer ou la couleur, l'adversaire prend l'autre. Pour la deuxième partie du match, c'est l'autre équipe qui choisit.
- L'équipe qui marque perd le hammer : elle joue en premier à la manche suivante.
- Si personne ne marque, le hammer change quand même de camp.
- Un palet immobilisé qui tombe ensuite tout seul, sans avoir été touché, est remis à sa place. S'il s'agissait d'un hanger, il devient protégé : il compte comme le palet le plus avancé jusqu'à la fin de la manche, sauf si un autre palet vient le toucher.

07 LE TIR

- Le palet est poussé d'une main, reste en contact avec la table pendant le geste, et doit être lâché avant la ligne de faute de votre côté. Une fois lâché, on n'y touche plus.
- Les deux pieds derrière la ligne des 2 au moment du tir, et un pied au sol pendant tout le geste.
- Un seul joueur à la fois en position de tir : attendez que le précédent se soit écarté.

- Vous avez environ 20 secondes par tir, à compter du moment où tous les palets sont immobiles.
- Tir irrégulier : le palet est retiré et les palets qu'il a déplacés sont remis en place.
- Si vous jouez par erreur un palet adverse, il est remplacé, là où il s'est arrêté, par un des vôtres.
- **Interdit** : le tir violent destiné à tout dégager quand la table est vide, et la rotation excessive pour faire danser le palet. 1 point pour l'adversaire.

08 LE FORMAT DU TOURNOI

	FORMAT	POINTS
Soirée de poule	Match en 2 parties	1 point par partie gagnée, 0 à 6 points sur la soirée
Quarts et demi-finales	Best-of-3	Première équipe à 2 parties gagnées
Finale	Best-of-5	Première équipe à 3 parties gagnées

- Un match de poule peut se terminer 1-1, et c'est normal : il n'y a pas de belle. En poule, on ne compte pas les matchs gagnés mais les parties gagnées. Un match nul rapporte donc 1 point à chaque équipe.
- Les deux parties se jouent toujours, même si une équipe a déjà gagné la première : chaque partie rapporte un point et les points marqués comptent pour le départage.
- Chaque équipe dispute 3 matchs dans la soirée, soit 6 parties, et termine entre 0 et 6 points.
- Les 2 premières équipes de chaque soirée sont qualifiées pour la grande finale.

En cas d'égalité

Si deux équipes ou plus terminent la soirée avec le même nombre de points, on les départage dans cet ordre :

1. **La différence de points sur la soirée** : total des points marqués moins total des points encaissés, sur les 6 parties. Ce seul critère suffit presque toujours, même à trois ou quatre équipes.
2. **Le mini-classement entre les équipes concernées** : on ne regarde que les matchs qu'elles ont joués les unes contre les autres, d'abord les parties gagnées, puis la différence de points dans ces seuls matchs.
3. **Le tir de barrage** : chaque équipe encore à égalité joue 4 palets sur une table vide, l'une après l'autre. On additionne la valeur des palets restés sur la table, et le plus gros total passe devant. Si l'égalité persiste, on recommence entre les équipes encore à égalité.

Le tir de barrage fonctionne à deux comme à quatre équipes et prend deux minutes par équipe. C'est pour cela qu'il remplace un match de départage, qui n'aurait pu opposer que deux équipes.

En élimination directe, le cas ne se présente pas : les matchs s'y jouent en nombre impair de parties.

09 VOUS ARBITREZ VOUS-MÊMES

- Il n'y a pas d'arbitre. Les deux équipes se mettent d'accord sur chaque manche, remplissent la fiche de score, la signent toutes les deux et la rapportent au bar à la fin du match.
- Si vous n'arrivez pas à départager deux palets, impossible de dire lequel est le plus avancé, alors aucun des deux ne marque, et seuls les palets situés devant eux comptent. C'est la règle officielle, et elle évite les discussions sans fin.
- En cas de doute sur un hanger : faites glisser un objet à bord plat le long du bout de la table. S'il touche le palet, c'est un hanger.
- Désaccord sur une règle : demandez au bar. L'organisateur tranche et sa décision vaut pour la soirée.
- **Jouez franc jeu et signalez vos propres fautes** : c'est ce qui fait tenir un tournoi sans arbitre.

Adapté des règles officielles de tournoi de la Shuffleboard Federation (« Knock-Off », édition 2024), qui font foi pour les cas non prévus ici.