

# RÈGLES DU JEU & LEXIQUE

---

Distance de jeu : le joueur se placera pour jouer sur une ligne préalablement tracée à 5 mètres du bas de la planche (le joueur garde la plante du pied d'appel sur la ligne pendant le lancer), celle-ci sera positionnée sur un tapis, moquette, herbe ou sciure de bois (le sable étant exclu) et sur espace plat. La position de la planche sera également maintenue sur une marque au sol de manière à garder la distance entre le joueur et la planche ( 5 m).

Le joueur : gardera la plante du pied d'appel sur la ligne pendant le lancer.

Les palets : les palets utilisés devront correspondre aux normes du règlement Fédéral.

Matériaux : fonte GS

Poids : 155 g max.

Les planches : à base de peuplier. Les cotes admises (0,70 x 0,70 x 0,03) standards actuels de fabrication.

Les équipes : constituées avant le début du concours ne peuvent plus être modifiées pendant la compétition.

Arbitrage : désigné en début de compétition, l'arbitre doit dans tous les cas être un joueur confirmé, au fait des règles en vigueur (références "Règlement Fédéral du Jeu de Palets sur Planche Bois).



# LEXIQUE DU PALÉTISTE

---

**Tirer le premier** : se dit de celui, qui au tableau d'affichage du tirage au sort pour le début du concours, voit son numéro s'afficher en premier à la planche désignée.

**Tirer le maître** : c'est lancer à 5 mètres un palet sur la planche où le maître aura été préalablement placé, un joueur de chaque équipe s'y exercera, le palet de l'équipe le plus proche du maître gardera la main pour débiter la partie.

**Placer** : consiste au cours des lancers à positionner ses palets au plus près du maître.

**Chasser ou quiller** : consiste à viser et frapper le palet de l'adversaire pour le déplacer dans le but de reprendre l'avantage.

**Faire un carreau** : viser et frapper un palet en place en le remplaçant par son propre palet dans l'action du lancer.

**Ramener** : technique qui consiste dans une action de jeu où l'on est en possession du point après épuisement des palets de l'adversaire à faire rentrer pour les points les palets restants.

**Chapeau** : se dit d'un palet qui recouvre le maître, celui-ci doit porter sur la partie supérieure du maître, un palet qui porte sur l'arête du maître n'est pas en chapeau. Dans l'hypothèse où plusieurs palets sont en contact avec le maître, seul le chapeau primera pour le point.  
=> Voir Règles du chapeau.

**Le maître** : désigne le petit palet servant de cible mobile au cours de la partie (toujours de plus petite taille que le palet).

**Bûcher** : action qui consiste à mesurer l'écart de deux palets en concurrence pour l'obtention du point à l'aide d'un compas communément appelé « bûche ».

**Talonner** : consiste à faire reculer un palet en place à l'aide d'un palet lancé en lui donnant l'effet nécessaire de façon à provoquer un recul du palet lancé sur celui en place.

**Roulette** : geste technique qui consiste, en donnant un effet au palet lancé, à le faire rouler sur la planche pour contourner les palets en place dans la zone du maître, et le faire rentrer pour le gain du ou des points.