

RÈGLEMENTS DU PALET AMÉRICIAN

BUT DU JEU

Le jeu consiste à placer un joueur de chaque équipe à chacune des extrémités du jeu et ces derniers doivent pousser leurs disques alternativement vers l'autre triangle (un bout). Quand les points sont comptés, les deux autres joueurs retournent les disques et ainsi de suite.

Le but du jeu est de marquer le plus de points possible tout en empêchant l'adversaire d'en marquer. Pour nuire à l'adversaire, on peut placer un disque dans son chemin ou encore déloger un des siens qui est déjà dans une case numérotée.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Le disque est hors-jeu et doit être retiré :

- Lorsqu'il s'arrête avant la ligne la plus éloignée délimitant la zone neutre;
- Quand il dépasse les lignes de côtés;
- Quand il est à l'extérieur de la zone « 10 en moins ».

Si une équipe n'est pas certaine si un disque est bon ou mauvais, on doit **demander à un arbitre** désigné de trancher la question. Si un disque a été déclaré non valide durant une joute, il demeure invalide durant toute cette joute s'il n'a pas été déplacé.

DÉROULEMENT

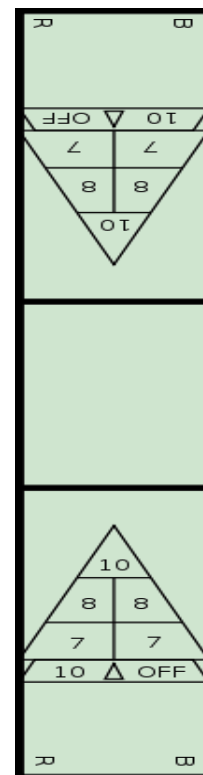
La formule du palet américain est en équipe de deux

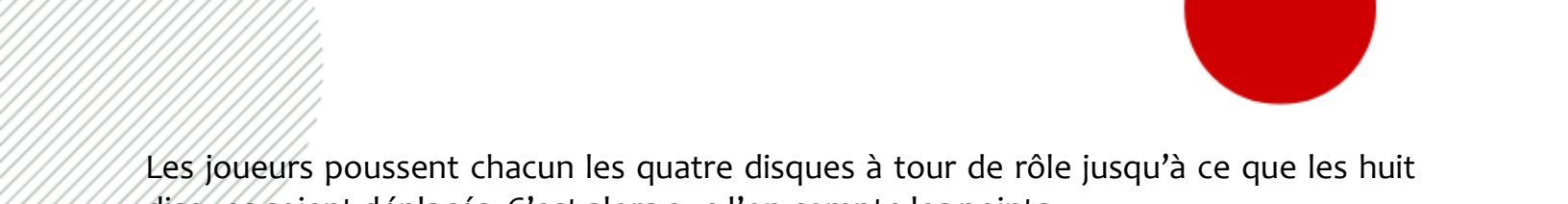
Les parties sont d'une durée approximative de 30 minutes.

Pour commencer la partie, il faut placer tous les disques à la tête du jeu. Une fois que le premier disque est parti, nous ne pouvons plus toucher aux autres (gauche, droite, avant ou arrière).

L'équipe qui aura les disques pâles commence. Un cube ayant trois faces jaunes et trois faces noires déterminera quelle équipe aura quelle couleur.

Au début de la partie, chaque joueur pousse deux rondelles pour pratiquer. Une partie comporte quatre (4) allers-retours.





Les joueurs poussent chacun les quatre disques à tour de rôle jusqu'à ce que les huit disques soient déplacés. C'est alors que l'on compte les points.

Il est à noter que le Club de l'Âge d'Or de Chibougamau possède deux terrains de Palet Américain, mais que ceux-ci n'ont pas les mêmes dimensions. Si nous avons trop d'inscriptions, il se peut que les participants soient amenés à jouer sur les deux terrains de dimensions différentes. Ils devront donc s'adapter aux surfaces de jeu.

DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque disque dans un espace marqué, ne touchant à aucune ligne, rapporte 10, 8 ou 7 points selon le cas ou encore fait perdre 10 points. On enlève dix points du compte ou du total déjà accumulé pour chaque disque dans la zone du « 10 en moins ». Tout disque qui touche une ligne ne peut rapporter de points. Chaque partie comporte quatre allers retours pour le lancement des disques

L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.

EN CAS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité, les joueurs reprennent un demi-tour (seulement un aller et pas de retour) et ce, jusqu'au bris d'égalité.