

Règles du jeu de palets (shuffleboard)

Visitez notre boutique en ligne:

<https://www.shuffleboardcourtqc.online>

1. JEU

Le jeu de palets se joue à deux (2) [en simple] ou à quatre (4) [en double].

Le but du jeu consiste à glisser des palets à l'aide d'un bâton à long manche sur le diagramme de points à l'autre extrémité du terrain, que ce soit pour marquer des points, empêcher un adversaire de marquer des points ou les deux à la fois.

2. MATÉRIEL

Les palets doivent avoir une épaisseur variant entre 9/16 po et 1 po, un diamètre de 6 po et un poids minimum de 11 ½ oz. Les nouveaux palets doivent peser 15 oz.

Quatre (4) palets doivent être de couleur jaune et quatre (4), de couleur noire. Ces huit (8) palets composent un ensemble. (D'autres combinaisons de couleurs peuvent être utilisées, comme le blanc, le rouge et le bleu, pourvu qu'il y ait deux couleurs contrastantes.) Il faut veiller à ce que tous les palets dans l'ensemble aient le même poids et la même épaisseur.

Le bâton à long manche ne doit pas dépasser six (6) pi trois (3) po de longueur totale. Aucune partie de métal du bâton ne doit toucher la surface de jeu.

Les joueurs ne doivent pas jouer avec des palets en mauvais état, qu'ils soient neufs ou vieux. Les palets défectueux doivent être remplacés par des palets en bon état si possible. Tout changement de palet doit avoir lieu avant le début de la première ronde. Il ne faut pas utiliser de palets neufs dans un tournoi, à moins qu'ils n'aient été bien frottés.

3. RÈGLES DU JEU

En double, les partenaires jouent avec des palets de même couleur aux deux (2) extrémités du terrain.

C'est l'équipe en possession des palets jaunes qui commence la partie. Les joueurs lancent tous leurs palets un à un et à tour de rôle. Les palets jaunes doivent être lancés du côté droit de la zone de départ et du côté gauche de la zone d'arrivée.

Les joueurs doivent placer leurs quatre (4) palets à l'intérieur de leur moitié respective de la zone -10, sans qu'ils ne touchent aux lignes, sinon la pénalité est de cinq (5) points. Celle-ci est infligée une fois que le joueur a lancé son palet.

Les palets doivent être lancés de l'intérieur de la moitié respective de la zone -10. Si le palet touche la ligne avant ou arrière, la pénalité est de cinq (5) points. Si le palet touche la ligne de côté ou le triangle, le joueur se voit imposer une pénalité de dix (10) points, son palet est retiré et des points sont attribués à son adversaire pour tous ses palets déplacés au cours du lancer. Tous les palets déplacés doivent être retirés du terrain immédiatement après que les points ont été

accordés à l'adversaire. Tous les palets de l'adversaire qui se trouvaient dans la zone -10, mais qui ont été déplacés, seront retirés avant que le jeu ne reprenne, et les points seront déduits de son pointage.

Palet touchant les lignes : Les joueurs ont l'habitude de manœuvrer ou de glisser le palet vers l'arrière et vers l'avant pour voir s'il y a du sable qui pourrait freiner sa course. Aucune pénalité ne sera infligée pour ce genre de pratique si le palet touche ou traverse des lignes. Les palets en mouvement peuvent traverser la ligne diagonale.

Les palets qui n'atteignent pas la ligne neutre la plus éloignée (ni n'y touchent) seront retirés du terrain. Les palets qui s'arrêtent sur le bord du terrain et touchent l'allée doivent être retirés immédiatement.

4. POINTAGE au Shuffleboard □

Diagramme de points : Une (1) zone de 10 points; deux (2) zones de 8 points; deux (2) zones de 7 points; une (1) zone de -10 points.

Une fois que les deux (2) joueurs ont lancé leurs quatre (4) palets, il faut inscrire le pointage de tous les palets se trouvant à l'intérieur des lignes de la zone de points, sans toucher à ces dernières. Il ne faut pas tenir compte du triangle de séparation dans la zone de -10.

Arbitrage : L'officiel doit se pencher au-dessus du palet pour juger si celui-ci est bien à l'intérieur des lignes.

Il peut arriver que des palets soient superposés, c'est-à-dire qu'ils reposent sur un autre, après avoir été lancés avec force par un joueur. Il faut alors étudier chaque palet séparément selon les règles de pointage.

Aucun outil d'aide artificiel ou bâton ne doit être utilisé par les officiels. Ces derniers ne doivent utiliser que leur vision, sauf s'ils doivent rendre une décision par rapport à des palets morts. La pénalité est de cinq (5) points.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les palets aient été lancés dans la demi-ronde, même si le maximum de points a été atteint par un des joueurs.

Si les joueurs se trouvent à égalité avec le nombre maximum de points ou plus, le jeu se poursuit normalement pendant deux (2) autres rondes complètes en double et une (1) ronde complète en simple. L'équipe qui totalise le plus de points remporte la partie même si elle a accumulé moins que 75 points ou que le nombre de points déterminé comme maximum. Si le pointage est à nouveau égal, le jeu se poursuit tel que décrit ci-dessus.

On joue habituellement des parties de 75 points, mais les joueurs peuvent s'entendre sur un nombre inférieur, comme 50. On peut également jouer un nombre de rondes convenu à l'avance, comme 10 ou 16.

5. INFRACTIONS ET PÉNALITÉS

Lancer le palet d'un adversaire : **-10 points**

Palets à l'extérieur de la zone de départ : **-5 points**

Palets touchant la ligne avant ou arrière : **-5 points**

Joueur marchant sur la ligne de fond ou la traversant elle ou son prolongement pendant un lancer : **-10 points**

Joueur touchant la ligne de fond ou la traversant elle ou son prolongement avec une partie de son corps pendant un lancer : **-10 points**

