

Motier pour jouer és pièces ou jouer és roches

Lexique pour jouer au palet



LE PETIT ou LE MAITRE ou LE METR ou LE BEDAO : c'est le plus petit palet servant de référence et de cible durant la partie.

LES ROCHES ou LES PIECES : ce sont les palets.

PLANCHE ou PANNEAU : c'est le support en peuplier servant d'espace de jeu.

TIRER LE MAITRE : c'est lancer un palet de chaque joueur, ou chaque équipe sur la planche où le maître aura été préalablement placé au centre. Le joueur, ou l'équipe, dont le palet est le plus proche du maître garde la main pour débiter la partie.

PLACER : c'est lancer le palet de manière à ce que celui-ci soit le plus près du maître.

CHASSER ou QUILLER : c'est viser et frapper le palet de l'adversaire afin de l'enlever de la planche.

FAIRE UN CARREAU : c'est viser et frapper le palet de l'adversaire en le remplaçant par son propre palet.

RAMENER : c'est, après épuisement des palets de l'adversaire, faire rentrer dans les points les palets restants.

CHAPEAU/ CHAPÈ : se dit d'un palet qui recouvre le maître sur sa partie supérieure.

CHAPEAU PRIME : se dit lorsque plusieurs palets recouvrent le maître. Le palet qui l'emporte est celui du dessous, c'est-à-dire le premier à avoir recouvert le maître.

CHOPINE AU POT : se dit lorsque deux palets sont sur le maître.

BUCHER : c'est mesurer à l'aide d'un compas la distance entre les palets et le maître en cas de litige sur l'obtention d'un point.

TALONNER : c'est déplacer un palet en place à l'aide d'un palet lancé en lui donnant l'effet nécessaire de façon à provoquer son recul.

FAIRE UNE ROULETTE : c'est un geste technique qui consiste à faire rouler le palet lancé sur la planche afin de contourner les palets en place dans la zone du maître

CHANILLER : c'est tricher en essayant de voler le point quand on est perdant.

JUGE DE PAIX : c'est solliciter une personne extérieure à la partie en cas de litige afin de départager les joueurs. Se dit également parfois pour désigner le compas.

JOUER DANS LA TIRETTE : c'est lancer le palet trop court, la pièce allant se loger sous la planche.

JOUER COMME UN SABOT ou NE PAS TROUVER LA PLANCHE : c'est mal jouer.

VOLER COMME UNE HIRONDELLE : se dit lorsque le palet tremble. C'est un mauvais lancer du joueur.

VENIR EN PALETANT : se dit d'une pièce qui arrive par petits bonds successifs sur la planche.

JOUER A LA « CALVEZ » ou A LA CULBUTE : c'est faire culbuter le palet sur la planche. L'expression « à la Calvez » correspond à un joueur du Pays utilisant régulièrement cette technique.

JOUER A LA PLATUCHE ou A LA « PIUT PIUT » : c'est faire glisser le palet sur la planche.

S'ECOQUER : se dit lorsqu'un palet s'écaille à la suite d'un choc.

JOUER AU PITAOD : c'est une variante du jeu de palet qui consiste à quiller avec le palet lancé un petit bout de bois sur lequel est posé une mise. Le Pitaod (ou pibot) est le petit bout de bois vertical servant à ce jeu.

METTRE L'ADVERSAIRE AU BUT : c'est faire respecter la ligne d'envoi par l'adversaire.

CA VA BUCHER : Se dit lorsque la partie risque d'être serrée, les joueurs estimant qu'il sera nécessaire de bûcher à plusieurs reprises.

Lexique non exhaustif réalisé à partir de :

- « **Les jeux de palets** », étude de Claude Carret, Alison Clarke, François Hubert, Erwan Le Bris du Rest, et Jean-Yves Veillard réalisée avec la collaboration de joueurs de palets de Rennes et d'Ille-et-Vilaine.
- « **Lexique du Palétiste** », quelques règles essentielles par la Fédération Française de Palets sur Planche en Bois sur le site www.paletsurplanchebois.fr
- Enquêtes de terrain auprès de joueurs de palets réalisées en juillet et août 2009 en Pays de Fougères par l'association La Granjagoul.

Le lexique en images sur Galoweb

https://www.galoweb.bzh/Fr/Les-palets-sport-national-gallo-triple-gallo_fiche_39.html