

CRITÉRIUM NATIONAL



DES JEUX SPORTIFS TRADITIONNELS

Programme

vendredi 21 mai 2010

à partir de 18 h 00 - accueil des participants

samedi 22 mai 2010

à partir de 9 h 00 - accueil des participants

12 h 00 - 13 h 30 - repas

13 h 30 - 14 h 00 - début des compétitions

19 h 00 - fin de la première journée

20 h 30 - buffet dinatoire et spectacle

dimanche 23 mai 2010

9 h 00 - reprise des compétitions / organisations des visites locales

12 h 00 - 13 h 30 - repas

18 h 00 - fin des compétitions

19 h 00 - remise des récompenses

20 h 30 - repas de gala

Contacts

Fédération nationale du sport en milieu rural

1, rue Sainte Lucie - 75015 Paris

Tél. : 01 45 78 75 90 - Fax : 01 45 78 76 12

E-mail : contact@fnsmr.org

Site Internet : www.fnsmr.org

*samedi 22 et dimanche 23 mai 2010
base nautique de Cap'Aisne
Chamouille - Aisne*

Bienvenue à Chamouille !

C'est la ville de Chamouille, dans l'Aisne (02), qui accueille le 5^e rassemblement des jeux sportifs traditionnels de la FNSMR.

La partie compétition sera disputée sur le site de la base nautique, à une dizaine de kilomètre de Laon, un lieu favorisant la convivialité et la tranquillité.

L'hébergement se fera au bord du lac de l'Ailette, directement sur le complexe nautique de 4 000 m² permettant ainsi une centralisation totale de l'événement.

Par chambres de 2, 3 ou 4, nous vous souhaitons de passer une agréable nuit... surtout si vous avez fait un long voyage à pied, à vélo, en voiture ou en car !

Afin de garantir la souplesse nécessaire au déroulement des compétitions, les repas seront assurés sous forme de self-service. Des animations seront également prévues pendant tout le week-end.

Ce livret, qui vous est offert, propose les règlements officiels des jeux pour ce séjour ainsi que diverses informations sur l'ensemble des jeux sportifs traditionnels.

Bonne fête sportive à tous !



HISTORIQUE ET STATISTIQUES

2003 : Talmont Saint-Hilaire (Vendée)

2004 : Carcans (Gironde)

2006 : Condom (Gers)

2008 : Liévin (Pas-de-Calais)

2010 : Chamouille (Aisne)

Les régions les plus représentées proviennent des Pays de la Loire, du Poitou-Charente, de la Bretagne, de l'Île-de-France, du Nord Pas-de-Calais, de la région PACA, de l'Aquitaine, du Gers, etc.

L'âge du public accueilli : moins de 30 ans : 27 % ; de 31 à 60 ans : 63 % ; plus de 61 ans : 10 %

Le genre du public accueilli : parité hommes / femmes.

Le lieu : cette manifestation se déroule suite à un appel à candidature auprès des comités départementaux et régionaux. Nous recherchons les meilleures infrastructures pour organiser ce type de compétition nationale (cadre, histoire, us et coutume, etc.).

BIBLIOGRAPHIE

site de la Fédération nationale du sport en milieu rural

www.fnsmr.org

sites des Comités départementaux du sport en milieu rural

www.cdsmr32.com

www.cdsmr62.com

www.cdsmr85.com

www.lesfoyersrurauxdelaisne.org

www.ubapar.org

sites spécifiques aux jeux sportifs traditionnels

www.jeuxbretons.org

www.le-palet.com

www.palet.gascon.free.fr

www.paletsurplanchebois.org

www.quilles.net

www.quilles-au-maillet.com



RETOUR EN ARRIÈRE

Le palet gascon connu un succès considérable dans les années 50 avec des variantes dans tout le Sud Ouest (hauteur des quilles, règles, etc.). Face à l'ampleur des jeux de boules, ce jeu a failli disparaître.

La Fédération des foyers ruraux du Gers et le comité sportif a permis sa renaissance « arrebiscolada » en 1985 en transformant la règle oral en un règlement écrit de jeu à points avec possibilité de jouer par équipes de 2. C'est le premier règlement écrit du jeu de palet.

Une épreuve individuelle phare de 150 participants entre joueurs et amateurs se déroule chaque année au village Lialores (Condom) le jour du 15 août. Un calendrier annuel est édité par le comité sportif présentant 70 concours ayant en moyenne 30 à 60 personnes. La Fédération des foyers ruraux du Gers développe des actions de dynamisation culturelle autour des pratiques de jeux traditionnels.



DESCRIPTIF DU JEU

Le but du jeu est qu'avec 2 palets par joueur il faut faire tomber une quille sur laquelle ont été placées trois pièces de monnaie ou rondelles. Une fois la quille couchée, la position des pièces par rapport aux palets et à la quille détermine le nombre de points gagnés : 3 points si les trois pièces sont plus près ou à égale distance d'au moins un des palets que de la quille, ou sinon 1 point (c'est alors une « puina », lire « pouino »). Le palet a donc deux fonctions : il sert à déquiller ou il sert à se placer au plus près.

La partie se joue en 2 fois 12 tours, les points étant comptabilisés sur une feuille à l'issue des deux lancers du joueur. Le gagnant est évidemment celui qui a réalisé le plus de points en fin de partie.

Le terrain : pour s'amuser, inutile de tracer des lignes, une planche d'arrêt suffit. À 4 m de cette planche, placez la quille, puis les joueurs tirent à 10 m (ou 9 m pour les dames, 7 m pour les enfants) de celle-ci.

MATÉRIEL

Il faut une quille (« quillo ») taillée dans un bois dur, légèrement conique (35 cm de haut pour un diamètre compris entre 4 et 5 cm), 2 palets d'acier (diamètre entre 10 et 11 cm, masse max. de 600 gr), et 3 pièces de monnaies.



La Fédération du sport en milieu rural (FNSMR) est une fédération multisports qui s'est donnée pour mission de favoriser la pratique des activités physiques et sportives pour tous les résidents du milieu rural (tous âges et catégories sociales). Parmi les nombreuses activités proposées, les jeux sportifs traditionnels occupent une place prépondérante au sein du mouvement rural. La majorité de ces jeux ont évolué pour se transformer en sports ou en pratiques régulières lors de rencontres festives.

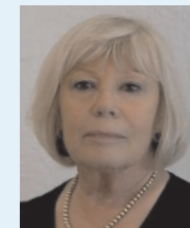
En 2003, à Talmont Saint-Hilaire en Vendée, notre fédération met en place un événement : le critérium national des jeux sportifs traditionnels. Celui-ci a pour objectif de répondre à ces aspects à savoir de la compétition, de la convivialité et de l'échange culturel entre les us et coutumes des uns et des autres via la diversité des jeux. Cet événement, rassemblant nos associations et nos comités départementaux ou régionaux, se veut être une vitrine s'inscrivant dans une démarche patrimoniale.

Maintenant, essayez les nombreux types de palets différents, jeux de boules, quilles et autres jeux oubliés recensés sur le territoire national. Il y a là une dizaine de prestations, proposées par nos bénévoles, très largement pratiquées encore aujourd'hui pour certains et pour d'autres, souvent oubliées, mais faciles à recréer, à maintenir ou à faire revivre auprès des jeunes.

Aujourd'hui, nous poursuivons une réflexion, en dehors des critères, avec les associations locales à la recherche de jeux oubliés, de règlements locaux, d'écrits, de photos. À ce sujet, nous comptons sur vous pour nous aider dans cette démarche avec notamment un grand inventaire des jeux sportifs traditionnels lancé dernièrement (voir en pages centrales de ce livret). En terme de vulgarisation du grand public, il s'agira de faire connaître et d'apprécier ces jeux à travers des manifestations, des expositions, un espace muséographique, des films et CD-Rom... tout est à construire !

À tous, bénévoles, participants et visiteurs, nous vous souhaitons un bon week-end à Chamouille pour partager un agréable moment lors de ce grand rassemblement sportif !

Brigitte Linder
présidente de la FNSMR



Au sein de la Fédération nationale du sport en milieu rural, les jeux sportifs traditionnels ont pris ces dernières années une ampleur tout à fait considérable. Ce phénomène s'explique bien sûr par la tendance actuelle du retour à l'authentique, aux origines, aux racines de l'identité. Mais il s'explique aussi par la remarquable structuration que le secteur a connu avec la création d'une commission nationale au sein de la FNSMR.

Dans le cadre de cette commission, les jeux de palet, de quilles et de boules occupent leur place à part entière. C'est d'ailleurs pour cette raison que ce document est édité afin de poursuivre le développement de tout le secteur du sport et l'élaboration d'un cahier des charges complète le travail localement.

En tant que vendéen, le premier festival ou critérium de jeux sportif traditionnel remonte à juin 2003 en Vendée (Talmont Saint-Hilaire) dont je ne peux qu'être fier. Ensuite, le regroupement de tous ces jeux à Carcans (2004) (33), Gers (2006) (32) et à Liévin (2008) (59) m'encourage à vouloir rassembler toutes les initiatives locales.

Nous sommes tous curieux de connaître la popularité et les réalisations faites chez nos voisins en métropole et européen. Suite à des rencontres faites au cours de l'assemblée générale de l'Association européenne des sports et jeux traditionnels (AESTJ), je reste convaincu du travail à réaliser au sein de notre commission. Par la suite, les expériences des uns et des autres devraient permettre aux jeux sportifs traditionnels d'être accessible à tous et sensibiliser un plus grand nombre de personnes.

Bien sportivement et bon critérium !

Bernard Coutaud

responsable de la commission
pour les jeux sportifs traditionnels



RETOUR EN ARRIÈRE

Ce jeu se pratique dans le nord du département du Gers (dans le Bas-Armagnac) et le sud-est des Landes ainsi qu'en Haute-Garonne et en Ariège par un millier de personnes.

Dans le Gers, à partir de 1972, les joueurs sont aidés par le mouvement des Foyers ruraux du Gers qui soutient leur développement. Ainsi cette pratique sportive s'inscrivait dans l'animation des villages depuis des décennies à l'occasion des fêtes locales et de rencontres amicales. En 1992, les comités départementaux intègrent la Fédération française de bowling et de sport de quilles (FFBSQ) en formant une section nationale de quilles au maillet.

Une politique de développement est impulsée en faveur des enfants, des jeunes et des femmes avec le soutien du ministère de la jeunesse et des sports.

La Fédération départementale des foyers ruraux du Gers encourage une dynamique culturel autour des pratiques des jeux traditionnels (dont un projet de coopération européen avec l'Espagne).

DESCRIPTIF DU JEU



Pour marquer un point, une quille doit rester debout après avoir lancé 1, 2 ou 3 maillets.

La chute des six quilles annule le tir. Si le point est marqué avec 1 ou 2 maillets, les quilles sont relevées et le point est à nouveau tenté avec le ou les maillets restants. Le maillet doit tomber au-delà de la ligne blanche – ou bâton en haut des 9 m.

MATÉRIEL

Il faut 3 quilles de 50 cm de haut pour la 1^{ère} rangée, 3 autres de 55 cm pour la 2^e rangée et un maillet, cylindre de bois en forme de bouteille de 30 cm de long et 7 cm de diamètre. Les joueurs jouent sur la terre battue ou le bitume. L'emplacement réservé aux quilles est appelé le "pité". Le pas de tir se situe à dix mètres du jeu de quilles et à neuf mètres du pité.



RETOUR EN ARRIÈRE

Jeu très connu dans l'Ouest de la France et dans le pays de Redon, autour des années 50 dans les assemblées de battage. Connue sous le nom de Galoche ou Bouchon, il était pratiqué à l'époque des mises d'argent.



DESCRIPTIF DU JEU

Ce jeu sur cible consiste à faire le plus grand nombre de points en se servant d'un palet pour culbuter la bique porteuse des mises. L'ordre de passage des joueurs se fait par tirage au sort puis chacun effectue ses 2 lancers à la suite. Chaque joueur doit placer une pièce (1^{er} palet) et avec l'autre palet culbuter la bique. S'il réussit il remporte la mise. La bique étant l'adversaire de tous les joueurs, si le joueur est plus proche de la mise il remporte celle-ci et la partie recommence. Si la bique est plus proche de la mise, elle sera remplacée avec la mise + les autres mises.

La manche s'achève lorsque le joueur a marqué les points décidés pour cette manche. En règle générale, nous décidons de faire 12 points avec 4 joueurs présents. Le jeu s'achève quand chaque joueur a terminé ses lancers. L'équipe gagnante est celle qui remporte deux manches sur trois.

MATÉRIEL



- 1 bique pour le support des mises de 20 cm avec un diamètre de 4/5 cm
- plusieurs pièces ou rondelles pour les points
- 2 palets en acier de 650 gr, diamètre de 65 mm, par joueur (voir un palet différent pour le tir)

Pas tout à fait un critérium mais plutôt un grand festival de jeux sportifs traditionnels qui, tous les deux ans réunit les passionnés de jeux anciens. Palet fonte ou laiton sur plaque en plomb ou en bois selon qu'on est vendéen ou breton, quilles de 8 au maillet dans le Gers, quilles flamandes dans le Nord, javelot sur cible dans la Somme... les pratiques sont aussi diverses qu'ancestrales. [...] Une fois tous les deux ans, [la FNSMR] organise ce rassemblement qui sonne comme la grande fête des jeux sportifs traditionnels. Cette année, c'est dans l'Aisne qu'aura lieu le festival, sur la base nautique du Cap'Aisne, situé sur la rive nord-ouest du Lac de l'Ailette. Ce complexe nautique qui intègre une démarche "qualité environnementale" accueille la maison des associations et une école de voile. L'équipement comporte également des aménagements destinés à l'exercice du tir à l'arc, du tennis de table, de la pétanque, du volley et du badminton. Un site polyvalent tout à fait adapté à l'accueil du festival. Une dizaine de jeux seront proposés à la compétition. Une compétition avant tout ludique et conviviale qui sera ouverte à tous. Chacun pourra ainsi s'initier à toutes sortes de jeux et "goûter" ainsi un peu de la culture des autres.

article paru dans "Rural sport" de mars 2010, le magazine de la FNSMR



RÈGLEMENTS

Règlement général

1. Les inscriptions devront être envoyées avant fin mars de l'année du festival.
2. Les inscriptions sont limitées à 200 participants.
3. Les équipes doivent être composées de 3 joueurs.
4. L'âge minimum pour participer au festival est de 7 ans.
5. Chaque équipe doit valider au minimum 8 jeux pour que le passeport soit validé et pris en compte dans le classement final.
6. Les passeports sont validés exclusivement par les animateurs respectifs des jeux.
7. Pour chaque jeu, les équipes n'ont qu'un seul essai pour valider leur passeport.
8. Le classement final est obtenu en additionnant les 8 meilleurs scores (ramenés sur 20 points maxi à partir du meilleur score de chaque jeu) du passeport.
9. Les frais de déplacement seront pris en charge par la FNSMR, sauf dispositions particulières selon les conditions suivantes : 0,04 €/km par personne (ayant leur passeport validé). Pour chaque jeu compétitif présenté seront pris en charge deux animateurs au niveau de l'hébergement et de la restauration et une voiture à 0,16 €/km.
10. Le nombre de kilomètres sera établi par la FNSMR d'après les références du site Internet www.mappy.fr sur la base du trajet le plus rapide. Les chèques correspondant aux prises en charges seront expédiés aux CDSMR.
11. Le montant des droits d'inscriptions au festival des jeux sportifs traditionnels est fixé à 15 euros par équipe adhérente (carte IA en justification) souhaitant participer à la partie compétitive ; 21 euros par équipe non adhérente (ou 7 euros par personne) souhaitant participer à la partie compétitive ; 3 euros par personne souhaitant participer à la partie non-compétitive
12. Les délégués officiels de la FNSMR sont chargés de l'application du règlement et sont seuls habilités à prendre des décisions en cas de litige, leurs décisions sont sans appel dans le respect des statuts et de la philosophie des Foyers ruraux.

Attention : la carte d'adhésion FNFR / FNSMR (carte annuelle ou temporaire) est nécessaire pour la participation au critérium des jeux sportifs traditionnels.

Règlement des jeux

Règlement à prendre en compte pour ce critérium sous réserve des modifications apportées par les animateurs ou les organisateurs en début de partie

Vous pouvez annoter vos résultats sur ce livret pour vous en souvenir après votre week-end sportif !

Le palet planche (Bretagne) Votre score :

But du jeu : mettre le maximum de palet sur la planche
Comptabilisation des points : 1 point par palet sur la planche
Temps du jeu : 2 lancers de 5 palets par joueur

Le Boule (Bretagne) Votre score :

But du jeu : déloger les boules logées sur le billot en lançant une boule à 8,5 m pour les adultes et 6 m pour les enfants
Comptabilisation des points : la boule délogée du centre vaut 2 points, les deux autres boules de côté valent 1 point chacune. Si la boule lancée remplace la boule chassée, celle-ci vaut double.
Temps du jeu : 3 séries de 3 lancers par joueur

Les quilles de Brocéliande (Bretagne) Votre score :

But du jeu : faire le maximum de points en faisant tomber des quilles disposées en carré
Comptabilisation des points : chaque quille tombée rapporte de 1 à 9 points
Temps du jeu : 3 lancers par joueur

LES QUILLES FLAMANDES

RETOUR EN ARRIÈRE

DESCRIPTIF DU JEU



Le principe de ce jeu est de faire tomber le maximum de quilles avec une boule. Pour cela, un tir d'essai est possible puis il est autorisé trois lancers par joueur. Les boules doivent être impérativement rouler au sol et entre chaque tir les quilles sont replacées. Le comptage des points est simple puisqu'on additionne un point par quille tombée. Généralement, le temps du jeu est de deux séries de trois tirs successifs par joueur.

MATÉRIEL

9 quilles et une ou plusieurs boules



LE PALET FONTE ET LAITON SUR PLAQUE

RETOUR EN ARRIÈRE

Contrairement à la Bretagne où le palet se joue plus régulièrement sur terre ou sur planches de bois, en Vendée, il se pratique sur plaques en plomb soit avec des palets de fonte soit avec des palets en laiton qui ont remplacé les vieilles pièces d'argent démonétisées. Le 17 avril 1987, les premières associations existantes créent la Fédération française des jeux de palets (FFJP) pour établir des règles officielles et organiser des compétitions. Le palet devient un sport.

Le succès sportif et médiatique de l'organisation des premières compétitions (coupe de France, challenge, etc.) permit le développement du palet, et notamment en Vendée. Pour avoir un développement sur tout le territoire, la Fédération française des jeux de palets décide de se rattacher à la Fédération nationale du sport en milieu rural (FNSMR) en 2000.

DESCRIPTIF DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier, en individuel ou en équipe, à faire 11 ou 13 points en plaçant ses palets le plus près du « maître ». On compte un point par palet placé plus près du « maître » que celui de l'adversaire. Pour qu'un palet soit compté comme valable il ne faut pas qu'il touche le sol avant d'arriver sur la plaque et qu'il reste sur la plaque.



MATÉRIEL



Le palet se joue sur une plaque en plomb de 45 x 45 cm et doit peser au minimum 20 kg.



Le palet laiton (première photo) se joue à 2 m 80 de la plaque. Le palet fonte (deuxième photo) se joue à 3 m 80 de la plaque.



Le palet se tient entre le pouce et l'indexe et repose sur le majeur. Il ne doit pas être trop serré dans la main. Tous les palets d'une même équipe doivent être identiques (poids et couleurs). Les palets des équipes doivent être différenciés par un marquage, une couleur ou des numéros. Le jeu doit contenir « un maître », palet plus petit.

Les assiettes picardes (Picardie)

Votre score :

But du jeu : mettre le plus d'assiettes possible en bout de table et devant celles de son adversaire. Interdiction de faire glisser son assiette avec la main et de faire tomber une assiette avant que la cinquième ne soit sur la table

Comptabilisation des points : chaque assiette placée devant la première de l'adversaire vaut un point

Temps du jeu : lorsqu'une équipe atteint 15 points, limité à 20 minutes par partie. Si au terme des 20 minutes, les deux équipes sont à égalité, les 2 équipes rejouent un tour complet pour les départager.

Le javelot sur cible (Picardie) Votre score :

But du jeu : lancer 2 javelots successifs dans une cible comportant 2 bagues concentriques de 6 et 21 cm

Comptabilisation des points : un javelot dans la petite bague vaut 5 points, un javelot dans la grande bague vaut 3 point. Si le javelot rebondit sur la petite bague, il vaut 3 point, s'il rebondit sur la grande bague 1 point

Temps du jeu : 6 lancers par joueur

Le palet en fonte et le palet laiton (Vendée) Votre score :

But du jeu : lancer 2 palets par joueurs le plus près du maître (la cible) lancé auparavant par un des joueurs. Le coup (lorsque tous les palets ont été lancés) est remporté par l'équipe qui a placé le palet le plus proche du maître.

Comptabilisation des points : l'équipe gagnante remporte 1 point par palet le plus proche du maître

Temps de jeu : lorsqu'une équipe atteint 13 points, limité à 20 minutes par partie. Si au terme des 20 minutes, les deux équipes sont à égalité, les 2 équipes rejouent un tour complet pour les départager.

Les quilles flamandes (Nord-Pas-de-Calais)

Votre score :

But du jeu : faire tomber le maximum de quilles avec 3 boules par personne. Les boules doivent impérativement rouler au sol. Entre chaque tir les quilles sont replacées

Comptabilisation des points : 1 point par quille tombée

Temps du jeu : 2 séries de 3 tirs successifs par joueur

La Gailloche

Votre score :

But du jeu : faire tomber, à l'aide de 2 palets, la "bique" sur laquelle ont été placés des mises

Comptabilisation des points : autant de points si les mises sont plus près ou à égale distance du palet du joueur concerné

Temps du jeu : 7 séries (de 2 palets) par joueur

Les quilles au maillet (Midi-Pyrénées) Votre score :

But du jeu : faire tomber 5 quilles sur 6 avec 1, 2 ou 3 lancer(s). Chaque joueur lance 1 maillet par lancer. Possibilité de replacer le jeu pour le 2^e ou 3^e jet. Tout maillet tombant entre le pas de tir et la ligne blanche est nul (tracée à 9 m du pas de tir)

Comptabilisation des points : 5 quilles tombées sur 6 avec 1, 2 ou 3 lancer(s) vaut 1 point. Les autres cas de figure valent 0 point

Temps du jeu : 10 séries de 3 lancers par équipe

Le palet gascon (Gers)

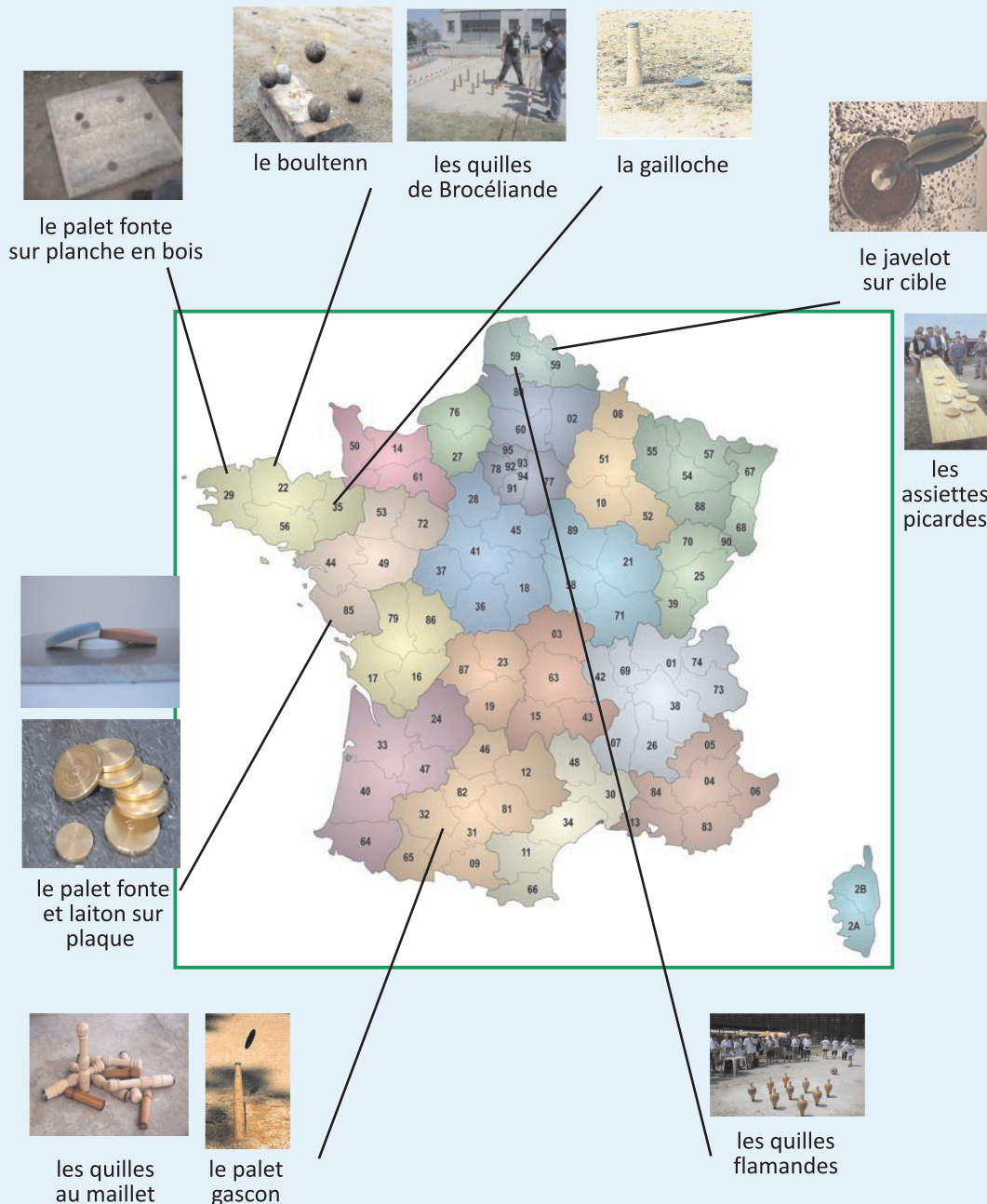
Votre score :

But du jeu : faire tomber, à l'aide de deux palets, le "quilho" sur laquelle ont été placées trois pièces de monnaie. Une fois la quille couchée, la position des pièces par rapport aux palets et à la quille détermine le nombre de points gagnés

Comptabilisation des points : 3 points si les 3 pièces sont plus près ou à égale distance d'au moins un des palets que de la quille, sinon 1 point.

Temps du jeu : 7 séries (de 2 palets) par joueur

CARTOGRAPHIE



LE JAVELOT SUR CIBLE

RETOUR EN ARRIÈRE

Le jeu de javelot est un jeu populaire qui a trouvé son développement dans le Nord pour devenir une spécialité au même titre que la pétanque ou la pelote basque.

Ce n'est qu'à partir du XII^e siècle, en ces temps de guerres avides d'armes nouvelles, que nous en trouvons trace en Champagne.

Ce n'est pas encore exactement la représentation de notre javelot actuel, mais la théorie balistique apparaît : la tige de bois a disparu, le fer est effilé, d'une longueur de 30 à 40 cm, et équilibré dans le lancer par la fixation de plumes.

Un décret de 1337, pris durant la Guerre de Cent ans, va populariser le javelot et en faire principalement un jeu. Plus tard, au XV^e et XVI^e siècles, le jeu s'étend à la Flandre. Au XVIII^e siècle, la révolution supprime et interdit tous jeux d'inspiration guerrière, les confréries d'arcs et d'arbalètes sont dissoutes. Néanmoins, le javelot, devenu un jeu du Nord, demeure autorisé.

DESCRIPTIF DU JEU

Le jeu consiste en un lancer de pointe d'acier, ou tout autre métal, sans restriction de poids (de 200 à 400 gr en général). Chaque joueur lance, à son tour, successivement 2 javelots. Le support de la cible recevant les javelots, devra si possible, être en peuplier et toujours comporter une surface de jeu de 2500 cm² au moins. Il est en général de couleur blanche. Le jeu de javelot se joue à la distance de 8 mètres.

Règlement :

Lancer à 8 m et à plusieurs reprises 6 javelots successifs dans une cible comportant 2 bagues concentriques de 6 et 21 cm. Le premier javelot ne sera pas comptabilisé.

Surface de jeu :

1 jeu : 10 m x 2,5 m

hauteur de la cible : 1,60 m



MATÉRIEL

La cible est composée de deux cercles en fer suffisamment rigides et biseautés dont les diamètres sont respectivement de 6 et 21 cm, centrés sur le support et délimitant les surfaces de points.

Le javelot se compose de deux parties : une pointe en métal (première photo) et un empennage en plume qui en assure l'équilibre aérostatique (deuxième photo).



LES ASSIETTES PICARDES

RETOUR EN ARRIÈRE

Élément vivant de la culture picarde, le jeu de l'assiette développe patience et adresse. Côté tactique, on doit construire son jeu en cassant celui de l'adversaire, malgré les obstacles et les contraintes, comme aux échecs.

DESCRIPTIF DU JEU

Pour désigner le premier joueur, on procède toujours à la "première du bout" : les 2 adversaires lancent l'un après l'autre une assiette sur la table. Celui qui a l'assiette la plus éloignée débute la partie et marque le premier point. Les concurrents jouent ensuite chacun leur tour en gardant comme objectif de placer le plus possible d'assiettes devant celles de l'adversaire.

Lorsque les deux joueurs ont épuisé leurs assiettes, on compte le nombre d'assiettes, les plus avancées appartenant au même joueur, qui remporte autant de points que d'assiettes. Le jeu s'arrête à 15 ou 21 points.

Le joueur rejoue s'il n'a pas dépassé impérativement la ligne des 80 cm ; s'il chasse la première assiette du deuxième joueur ; s'il chasse avant la 6^e assiette (on ne peut chasser une assiette qu'après 5 assiettes jouées au total) et s'il n'y a plus d'assiettes sur la table, il faut rejouer la partie.



MATÉRIEL



Pour jouer à l'assiette, il faut une table lisse de 3,20 m de long, d'une largeur de 50 - 55 cm et épaisse de 16 à 20 mm. Un trait est tracé à 80 cm de l'une des extrémité de la table. Celle-ci est posée sur 2 tréteaux qui ne doivent pas, si possible, en dépasser la largeur et d'une hauteur de 0,75 m à 0,78 m.

Les assiettes, au nombre de 14, sont des disques en bois très dur (orme, hêtre ou frêne), de 16 cm de diamètre et de 3 cm d'épaisseur, pesant environ 350 grammes. Les dimensions peuvent évoluer en fonction du public et conditions d'accueil de l'initiation.

LE PALET FONTE SUR PLANCHE EN BOIS

RETOUR EN ARRIÈRE



Ce jeu semble dériver des anciens jeux de palets pratiqués autrefois sur les chemins avec des pierres. Les jeux de Péroù (Trégor) et du Pêchoù (Plougastel-Daoulas) sont des vestiges de ces vieux jeux. Dès le début du 20^e siècle, les palets (désormais en fonte) furent utilisés sur des planchers lors des foires, comme par exemple : les planchers de balances à bétail. L'entre-deux guerres vit le jeu se développer et aujourd'hui, c'est un jeu connu dans presque toutes les maisons d'Ille-et-Vilaine.

DESCRIPTIF DU JEU

Le jeu consiste à approcher les palets le plus près possible d'un maître lancé sur un plancher de bois afin de marquer en premier un nombre déterminé de points. Chaque palet (d'une même équipe) le plus près du maître vaut un point.

LE DEROULEMENT DE LA PARTIE - LES JOUEURS

Les parties se jouent en individuel, par équipes de deux, de trois ou de quatre. La ligne de lancer est à 5 m de la planche. Chaque joueur joue deux palets à la suite. Le premier joueur lance le maître, puis ses palets. Aussitôt, un joueur de l'équipe adverse joue également les siens. S'il ne prend pas le point, il doit rejouer (en doublette) ou laisser un équipier jouer. Le principe est que l'équipe qui n'a pas le point doit jouer jusqu'à reprendre le point, et ainsi de suite. La mène s'arrête lorsque tous les joueurs ont lancé leurs palets et les points sont alors comptés. La première équipe arrivée à 12 points remporte la partie (à 15 en finale). Si un palet enlève le maître de la planche, la manche est annulée.



MATÉRIEL

Un parking, un terrain ou une salle de sport peuvent servir de terrain de jeu. Les planchers posés à même le sol sont formés de planches en bois tendre, assemblées pour former un plancher de 70 x 70 cm, d'une épaisseur de 3 cm. Les palets en fonte mesurent 5,5 cm de diamètre pour 0,6 cm de hauteur et pèsent 120 gr. Ils sont affûtés pour mordre le bois et sont repérés par des numéros de 1 à 12. Le maître fait 3 cm de diamètre.

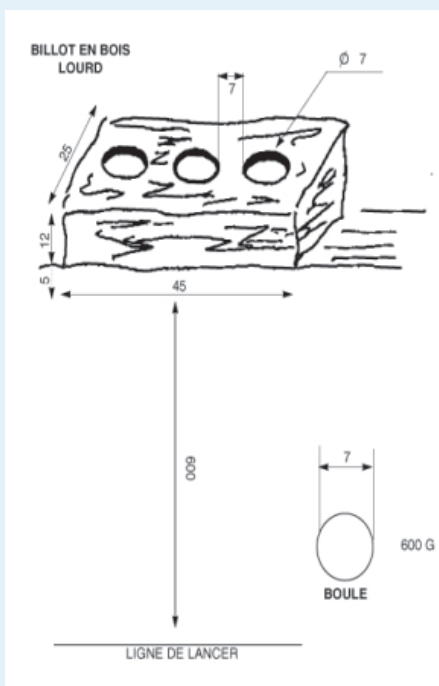
LE BOULTENN

RETOUR EN ARRIÈRE

Le mot bouldenn provient du breton « tennañ ar bouloù », soit enlever les boules. En français, on peut l'appeler « chasse boules ». Ce jeu est connu depuis le début du 19^e siècle dans le Finistère. À cette époque, les boules étaient en bois et ont évolué vers des modèles types boules lyonnaises en acier.



DESCRIPTIF DU JEU



Chaque joueur se place derrière la ligne de lancer, placée à 8,50 m du billot, et lance ses trois boules. L'impact doit être direct, c'est-à-dire sur la boule du billot. Une boule chassée irrégulièrement (impact non direct) n'est pas remise en place. La technique est de toujours viser la centrale, « la Bigoudène » car en la touchant sur un de ses côtés, ce sont en général deux boules qui sont chassées, par ricochet. À chaque fois que la centrale est chassée, elle est remise en place. Il est donc potentiellement possible de faire 9 points, voire plus, avec 3 boules.

Le jeu se termine lorsque chacun a terminé ses six lancers. Le gagnant est celui qui comptabilise le plus de points

MATÉRIEL

Les boules mesurent 95 à 98 mm de diamètre et pèsent environ 1100 gr. Le billot de bois est souvent un bout de traverse de chemin de fer (largeur 25 cm et hauteur 12-14 cm environ), que l'on coupe à 60 cm de long. Les petites cavités (8 à 10 mm de profondeur) recevant les boules sont espacées de 19 cm (entre axes), c'est-à-dire qu'une boule lancée peut passer entre deux boules du billot en les frôlant uniquement. Le billot est enterré de 5 - 6 cm pour sa stabilité, et placé de « niveau ».

LES QUILLES DU PAYS DE BROCÉLIANDE

RETOUR EN ARRIÈRE

Lors des fêtes du hameau du Pont-Ruelland, commune de Maunon (Morbihan) au nord du grand pays de Brocéliande, ce jeu de quilles se pratiquait encore tous les ans à la fête du village jusqu'à la fermeture du restaurant en 1998, selon M. Salmon Jean (président du comité des fêtes du hameau du Pont-Ruelland). Un jeu provient de la menuiserie tenue par le père de Jean dans ce hameau.

Un autre jeu, confié par M. Grasland, agriculteur à Saint-Brieuc de Maunon distante de quelques kilomètres, confirme l'existence de ce jeu dans la région.

Ce jeu est similaire pour la valeur et la hauteur des quilles avec celles situées au Pays de Dinan. Cependant, le comptage des points et le jeu en équipe en fait un jeu différencié.

DESCRIPTIF DU JEU

Le but du jeu, joué par équipe, est de faire 64 points. L'équipe gagnante est donc celle qui aura faite la première les 64 points. Il y a en général deux équipes qui lancent une boule alternativement. Chaque joueur joue à son tour à l'intérieur de son équipe.

- 1 - Chaque partie se joue en 64 points.
- 2 - Aucune des quilles n'ont la même valeur : les valeurs font les points de la quille quand elle est abattue seule. Une exception la quille numéro 1 vaut 10 points si le joueur peut, en la faisant tomber seule, l'expulser en dehors de l'espace jeu. Si deux ou plusieurs quilles tombent une pénalité s'applique et le joueur ne marque qu'un point par quille tombée.
- 3 - La boule est lancée en la tenant par l'emplacement prévu.
- 4 - Le joueur se tient à l'arrière de la ligne des six mètres.
- 5 - Après chaque lancé, on relève les quilles tombées.
- 6 - Pour valider un tir, il faut que la boule tombe au-delà de la ligne tracée devant le jeu (5 à 10 cm).
- 7 - Un classement peut être établi, l'équipe gagnante est celle qui a atteint le score juste.
- 8 - Si on dépasse les 64 points, l'équipe retombe à 27 points et repart à la conquête des 64 points.

MATÉRIEL

9 quilles en bois numérotées de 1 à 9 toutes de tailles différentes la première équivaut à 30 cm la neuvième à 45 cm avec un diamètre de plus ou moins 8 cm. Les boules en bois ressemblent pratiquement à un tube sur 12 cm et ronde à chaque extrémités, longueur totale de 14 cm, diamètre 12-13 cm, poids 1 à 1,5 kg. Chaque boule n'a qu'un trou pour le pouce les doigts de la main étant à plat sur la partie plate. Chaque joueur peut avoir sa boule.



Matériel nécessaire :

Comment et où se le procurer :

INVENTAIRE DES JEUX SPORTIFS TRADITIONNELS

Ce questionnaire a pour but de recenser l'ensemble des jeux sportifs traditionnels pratiqués dans le Mouvement rural. Les résultats obtenus permettront de mettre en valeur ce secteur particulièrement significatif de la mission et de la raison d'être de la FNSMR.

Ces pages détachables sont à retourner à l'adresse suivante :

FNSMR
1, rue Sainte Lucie
75015 Paris

Vous avez également la possibilité de remplir ce questionnaire en ligne à l'adresse suivante : <http://bit.ly/a24qyo>

Renseignements annexes :

Contact : informations générales

Structure :

Adresse :

Code postal : Ville :

Personne référente

Nom : Prénom :

Tél. : Port. :

E-mail :

Site Internet :

Intitulé du jeu :

Nombre de joueurs / équipes :

Schéma du jeu / aire de jeu (les croquis sont les bienvenus ainsi que les distances) :

Typologie :

- ☐ jeu de balle et de ballon
- ☐ jeu de boules et de quilles
- ☐ jeu de palet
- ☐ jeu de lancer
- ☐ jeu de tir
- ☐ jeu de combat et de joutes
- ☐ jeu de locomotion / jeu gymnique
- ☐ jeu de force

Objectifs / déroulement du jeu :

Historique :

Mesures de sécurité :