

Existe-t-il des sports ou jeux d'adresse typiquement occitans ?
 Quelle caractéristique commune ont toutes ces activités ?

Les jeux d'adresse avec des balles, boules, quilles, bâtons... semblent universels. L'Occitanie ne déroge pas à ce fait. Passe-temps ruraux, devenus concours de pratiques "normées" et "régulées" de nos jours, ils demandent de l'adresse, de la concentration et parfois une certaine force.

La pétanque : loisir pour les unes et les uns, sport pour d'autres, cette activité de boules, mondialement connue, tire son nom de l'occitan : pès tancats (les pieds serrés), car les occitans de Provence revendiquent la paternité de ce sport pour se différencier d'une autre forme, la longue ou la lyonnaise, dans laquelle le tireur prend de l'élan.

A noter que "pétanque" fait partie des mots occitans passés directement dans le français.

Divers jeux de balles occupaient les enfants ou les jeunes adultes pour se confronter en vitesse et adresse (les formes codifiées et abouties sont à aller chercher vers le Pays Basque et les variantes de la pelote basque).

Les jeux de billes (*las canicas*) de terre ou de verre, décorées ou pas, de tailles différentes, avec des règles particulières à chaque cour de récréation, avaient pour but de gagner la partie (et les billes de l'adversaire).

Des jeux de bâtons : "la craba" (*la chèvre*) en Bigorre, ou "Vira Bartolh" dans les Landes : on pose un bâton en équilibre, perpendiculairement sur un autre, posé au sol. Avec un troisième, plus long, en forme de crosse, on le frappe pour le faire décoller et immédiatement, on le frappe en l'air pour l'envoyer le plus loin possible. C'était un passe-temps des bergers landais.

On a des jeux de force également : arracher un bâton des mains de l'adversaire, utiliser un bâton pour enlever des objets en équilibre à distance... On peut y adjoindre le tir à la corde (discipline olympique de 1900 à 1920).

Les jeux de quilles : ils semblent universels également. Le nombre de quilles, la taille, l'objet pour les faire tomber, les règles varient énormément. En Occitanie, on a des quilles de six, huit, neuf... que l'on fait tomber avec d'autres quilles, des boules, des maillets.... On y joue dehors, dans des lieux couverts faits pour...

En Gascogne, nous trouvons, près des Pyrénées, les quilles de 9, les plus hautes, qui se jouent avec une boule et une quille, et où il faut réaliser des figures codifiées pour l'ordre dans lequel on les fait tomber.

Pour la Gascogne gersoise, 3 jeux devenus "emblématiques".

Les quilles de 6 au maillet :

Jeu de mises, il fut interdit en 1956. Des joueurs tenaces s'organisent pour jouer sans mise. Ils s'affrontent amicalement à la mêlée (équipes composées de joueurs d'âge différent) ou en individuel. Longtemps appelé jeu de quilles de six, ce jeu sportif ancestral est pratiqué particulièrement dans le nord du département du Gers (Bas-Armagnac) et le sud-est des Landes ainsi qu'en Haute-Garonne et en Ariège.

- Le matériel : 3 quilles de 50 cm de haut pour la 1ère rangée et de 55 cm pour la 2ème rangée, et un maillet, cylindre de bois en forme de bouteille de 30 cm de long et 7 cm de diamètre.

- Le terrain : les joueurs jouent sur la terre battue ou le bitume. L'emplacement réservé aux quilles est appelé " lo pitèr". Le pas de tir se situe à dix mètres du jeu de quilles et à neuf mètres du "pitèr".

- La règle : jeu d'équipe ou jeu individuel. Afin de marquer un point, il faut conserver une quille debout quelle qu'elle soit, 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 de marque.

JEU

R G H Y M Q W V E W E A A D A A F
 A H P U A K U A A E B U E B W I P
 M I K E I J C I Y H L O J U E J H
 P J L Q L L G H L E T R U S O E B
 E C P E L I Y L R L P V A L M A X
 A E R F E R H G R D E N D K E Y E
 U T I A T N N L H L Y S R N A S R
 V D Y P E T A N Q U E F E R O B S
 K S S D E E D Z U C D F S A V I U
 L M O A Y Y V F E E L F S Y N I A
 Q X M V A X J P P E Y K E K E E S
 C O N C E N T R A T I O N H A G X
 H R G T E H T O L N O O X S Y C D
 S M Z Z B I L L E S G E I G V D Y
 S I F B E I W G T O O G Q G A Z F
 O U Z U S N T L X W D U J J E T H
 J G R S P Y Y B S N U M O B E I I

- | | |
|----------|---------------|
| billes | quilles |
| petanque | adresse |
| boules | concentration |
| palet | maillet |
| rampeau | |

LEXIQUE

Los pès tancats : les pieds serrés.

Lo pitèr : zone sur laquelle les quilles de 6 sont installées.

Lo quillon : quille de bois du palet gascon.



Quilles au maillet



Rampeau

FRISE CHRONOLOGIQUE

1900-1920 le tir à la corde est sport olympique	1910 invention "officielle" de la pétanque à Marseille	1956 interdiction "officielle" des paris d'argent lors des jeux de quilles dans le Gers
---	--	---



Le palet gascon :

Les anciens parlent du "quilhon" non seulement dans le Gers, lieu de sa renaissance mais aussi dans le Tarn, l'Ariège, le Tarn et Garonne, dans les cantons de Montpezat, de Caussade, au nord de Cordes-sur-Ciel et à Salvagnac.

Après la Seconde Guerre Mondiale, notamment suite à des sommes trop importantes mises en jeu (interdiction du Prêfet du Gers en 1956), les palets ont regagné les placards pendant de longues années pour se faire oublier à l'exception, dans le Gers, des villages de Lagraulais, Larressingle et du hameau de Lialores (commune de Condom). Aujourd'hui, des concours sont organisés dans de nombreux villages gersois.

La zone de pratique du palet gascon se situe sur un axe Nord / Sud du département du Gers (en débordant un peu en Lot-et-Garonne), les principaux pôles étant Condom, Valence-sur-Baïse et Vic-Fezensac, là où le jeu est structuré.

- Le matériel : une quille légèrement conique en bois dur ("lo quilhon") de 35 cm de haut et d'environ 5 cm de diamètre ; 2 palets en acier de 10 à 11 cm de diamètre et pesant au maximum 600 g ; 3 pièces ou rondelles.

- La règle : à une distance de 10 m pour les hommes (9 m pour les dames et 7 m pour les enfants), le joueur doit, à l'aide de ses palets, faire tomber la quille sur laquelle sont posées les 3 pièces. Une fois la quille à terre, la position des pièces par rapport à la quille et aux palets détermine le nombre de points gagnés : 3 points si les 3 pièces sont "plus près du fer que du bois" (des palets que de la quille). Si une pièce au moins est plus près de la quille, il n'y a qu'un point. Un concours se dispute en deux manches de 12 tours et le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points (record à battre : 73 points).

**Le rampeau de l'Astarac :**

Ce jeu de quilles communément appelé rampeau est un jeu non fédéré ; on trouve des variantes d'un territoire à l'autre.

Le rampeau désigne le jeu.

On dit "rampeu" lorsque le joueur, d'un seul tir fait tomber les 6 quilles.

Après la dernière guerre, dans certains villages, le terrain était implanté soit dans la cour d'une auberge soit dans un lieu public.

La distance de la ligne de tir approchait les 20m de longueur et le maillet était plus volumineux.

Tous les lundis de Pâques sur les allées à Mirande, il y avait effervescence, de nombreux joueurs de rampeau et de palet s'y retrouvaient pour jouer et concourir. C'était un jeu réservé aux hommes.

Le matériel et le terrain :

Le jeu de rampeau se compose de 3 quilles de 55 cm et de 3 quilles de 50 cm de haut en bois de hêtre disposées soit sur une plaque de fer, soit directement sur le goudron ou encore sur un emplacement tracé en béton sur la place du village... ainsi que d'un maillet de 30 cm de long et de 7 cm de diamètre, avec un poids de 700 à 900 g. Une ligne de tir à 10 m des quilles est dessinée au sol.

Les quilles sont disposées en T, les 3 petites quilles faces aux tireurs sur une ligne parallèle à la ligne de tir et les 3 autres perpendiculairement sur l'axe du milieu vers l'extérieur.

Un marqueur sera désigné, le plus souvent c'est l'organisateur du concours qui joue ce rôle. Il distribuera les récompenses (lots d'alimentation) à la suite du jeu.

La règle : le jeu consiste à faire tomber le plus de quilles possible. Le joueur marquera un point par quille tombée. Le gagnant est celui qui marque le plus de points en 2 ou 3 parties, de 10 tirs chacune.

