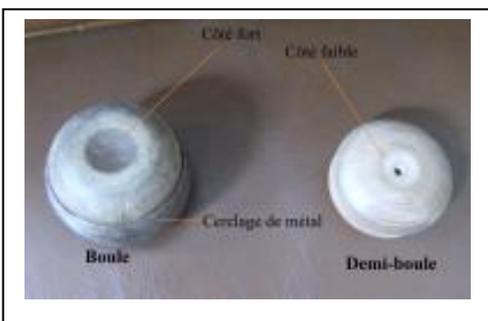


« BOULE DE FORT DE CHATEAUNEUF SUR SARTHE »



Présentation sommaire

Identification :

Boule de fort

Personne(s) rencontrée(s) :

Membres de la société de « la Joierie » et de « la Fraternelle ».

Localisation (région, département, municipalité) :

Pays de la Loire, Maine et Loire (59),
Châteauneuf sur Sarthe.
Pratiqué dans tout l'Anjou.

Indexation :

(A) Identification et localisation :

Nom et rôle et/ou fonction de la personne rencontrée :

Membres de la société de la « Joierie » et de la « Fraternelle » de Châteauneuf sur Sarthe.

Municipalité, vallée, pays, communauté de communes, lieu-dit... :

Châteauneuf sur Sarthe, pays des trois rivières (Loir, Mayenne et Sarthe), Haut Anjou sgréen.

Adresse : 2 bis, rue de l'Oisellerie

Ville : Châteauneuf sur Sarthe

Code postal : 49330

Téléphone : 02.41.69.41.98

Adresse de courriel :

Site Web : <http://fedebouledefort.free.fr/index.php?lng=fr>

(B) Description

Description :

Les règles de ce jeu de boules sont très proches de celles de la pétanque. Le but est de placer ses boules au plus près du « petit » (ou « maître »). Le club de boule de fort est constitué de deux espaces : une salle-buvette et une salle où se trouve la piste.

La piste est rectangulaire et légèrement cintrée vers le centre de la piste (concave) : les côtés sont en pente et sont utilisés par les joueurs pour placer leurs boules derrière celles que les adversaires ont déjà lancées. Le terrain est entouré de barrières auxquelles les spectateurs peuvent s'appuyer. Dans la salle, des banquettes et des chaises sont également présentes. Des tableaux rouges et bleus servent à compter les points des équipes ; la première à marquer prend la couleur rouge. Des entrées où sont disposés des paillasons permettent aux joueurs d'entrer sur la piste aux 4 coins du terrain.

La piste est constituée d'une assise de terre battue recouverte d'une chape de béton elle-même recouverte d'une couche de résine imitant le bois. Pour ne pas abîmer la piste, les joueurs portent des chaussons. Un terrain doit mesurer entre 18 et 24 m de long pour 5 à 6 m de large. Ici, le terrain mesure 22m70 de long sur 5m74 de large. Les joueurs disposent de 4 coups d'essai (1 aller-retour avec toutes leurs boules) pour jauger la piste et prendre des repères (par rapport aux barrières, aux fenêtres, etc.). Deux lignes blanches se trouvent aux extrémités à 1m50 et à 6 m du bord. Au début de chaque manche, le petit est placé entre ces deux lignes avec le pied.

Lorsqu'il est poussé par des boules et qu'il dépasse la ligne des 6 m, il est replacé au centre de la piste (marque en forme de losange servant de repère). Et le jeu continu normalement, il faut donc replacer ses boules ou ramener le petit vers les boules déjà jouées. Lorsque le petit est tiré et qu'il est emporté hors du jeu (dans les planches), le coup est annulé et les joueurs recommencent la manche de la même extrémité de la piste.

Les deux extrémités du terrain sont fermées par des « planches » sur lesquelles les boules peuvent s'appuyer pour se placer. Elles peuvent également s'appuyer contre le petit (« faire un bouc ») ou contre les autres boules déjà jouées. En cas, de doute quant à la boule la plus proche, les joueurs utilisent des « bauges » (tiges télescopiques ou compas) afin de mesurer (« bauger ») l'écart entre les boules et le petit.

La « boule » est constituée de deux palets de bois (ou de plastique) assemblés par une cheville ou par de la colle et maintenus ensemble par un cerclage de métal. La boule est donc plate sur les côtés. Un côté est appelé « le fort », il s'agit d'une partie plus lourde qui entraîne la boule lorsqu'elle roule et l'autre est nommé « le faible » (évidé au centre pour être plus léger). Lorsque l'on veut que la boule parte sur le côté droit, on positionne le fort à droite. Les boules ne roulent donc pas de manière linéaire mais font des courbes. Le côté fort est donc toujours positionné vers le petit.

Les boules mesurent entre 12,3 cm et 12,7 cm de diamètre, environ une dizaine de centimètres de largeur pour la « tranche » et doivent peser environ 1,3 kg. Les boules sont fabriquées en bois de buis ou de cormier ou encore en plastique. De manière générale les joueurs personnalisent le côté fort de la boule afin de les différencier de celle des autres joueurs (peinture).

Les deux équipes qui s'affrontent sont en général constituées de 2 à 3 joueurs qui ont 2 boules chacun. En partie individuelle, les joueurs disposent de 2 ou 3 boules selon ce qui est décidé par les joueurs. Avoir plus de boules permet de faire des parties plus rapides puisque le joueur a une chance de plus de marquer un point dans la manche. Lors des concours, les

premiers inscrits commencent. Pour les rencontres « amicales », un joueur met dans un bol autant de billes qu'il y a de joueurs, une moitié des billes est rouge alors que l'autre est bleue. Les joueurs qui tireront au sort les billes de la même couleur seront dans la même équipe. Les rouges commencent, le premier joueur lance sa boule, ensuite vient le tour du premier joueur bleu puis du second joueur rouge et ainsi de suite. Le lanceur se place sur la ligne des 6 m, s'accroupit, dépose la boule au sol à une main et la pousse délicatement pour qu'elle roule au plus près du petit. Avant chaque lancer, le joueur frotte sa boule avec un tampon à récurer afin d'en chasser les impuretés qui pourraient faire dévier la boule.

Les joueurs peuvent « rouler la boule » c'est-à-dire la déposer au sol et la faire rouler délicatement afin qu'elle atteigne le petit (environ 30 secondes pour parcourir la distance). Un joueur expert sait dès les premiers mètres de la boule si le tir a été bien dosé ou non. Ils peuvent également « tirer », la boule est envoyée avec plus de force et de vitesse ; le joueur vise au choix une boule adverse bien placée qu'il faut enlever du jeu ou le petit afin de l'entraîner vers les boules de son équipe. Chaque boule vaut 1 point et une partie dure entre 1h30 et 3h et se joue en 10 ou 12 points. A la fin d'une manche, lorsque toutes les boules sont jouées et que les points sont comptés, les joueurs repartent dans l'autre sens suivant le système des « allers-retours ».

Comme à la pétanque, lorsqu'une équipe ne marque pas de point elle doit embrasser « les fesses de Fanny ». La Fanny¹ est ici installée dans un cadre et cachée par un rideau. Les joueurs font tinter une cloche installée sur le bord du terrain pour signifier qu'une équipe va « biser un cul » (embrasser Fanny). Parfois, les joueurs reçoivent un dessin (« diplôme ») immortalisant leur défaite. Les joueurs disent aussi « aller faire un tour à Brion » (49), village qui aurait, selon la légende locale, possédé une Fanny de chair et d'os. Ce village organise d'ailleurs chaque année un challenge individuel ou chaque joueur possède une seule boule. Le jeu est donc difficile à remporter afin que les joueurs puissent « biser un cul ».

A l'issue d'une partie, les sociétaires boivent un verre ensemble.

Présence d'un « tronc du jeu ».

La piste est rénovée tous les 10 ans. A cette occasion, quand on « casse le jeu », les membres des sociétés en profitent pour jouer aux quilles.

Il existe 367 sociétés de boule de fort dans les régions Pays de la Loire et Centre réparties comme suit : 3 en Loire-Atlantique, 1 en Mayenne, 26 dans la Sarthe, 17 en Indre et Loire, 320 en Maine et Loire.

Les sociétés se regroupent en fédérations, celles de Châteauneuf sur Sarthe appartiennent à la vingtième section de la Fédération des Sociétés et Joueurs de Boules de Fort de l'Ouest. Les villages alentours de Brissarthe, Morannes, Sceaux-d'Anjou, Miré et Marigné font également partie de cette section.

Vocabulaire complémentaire :

« monter » : s'écarter du centre du jeu en montant.

« descendre » : revenir au centre par rapport au point de lancé de la boule.

« allonger » : prendre un repère bas par rapport au maître.

¹ Il s'agit de dessin, gravure, photographie, carte postale de femme de dos, montrant ses fesses, nue ou en string, avec parfois le jupon relevé sur les hanches.

« charger » : prendre un repère plus haut que le maître (si le repère est trop haut, la boule redescend rapidement au centre du jeu). La boule est « trop chargée » lorsqu'elle part trop en hauteur sur la pente.

« embaucher » : quand le petit est emmené par une boule.

Règlement de la Fédération des Sociétés et Joueurs de Boules de Fort de l'Ouest mis à jour en avril 2003 :

« Article 1 : Le Jeu : longueur de 18 à 24 m, largeur de 5 à 6 m, marqué de 4 lignes blanches: 2 lignes à 1,5 m des planches des bouts (tracées d'un bord à l'autre du jeu), servent à délimiter la position du joueur. Les deux autres lignes, situées à 6 m des planches des bouts, donnent l'intervalle dans lequel le maître doit se situer au départ de chaque coup.

Les bouts des jeux doivent être équipés d'un dispositif réglable de façon à ce que les boules ne puissent ni sortir ni reculer sans jamais être bloquées.

Article 2 : La Boule : le diamètre roulant doit être compris entre 123 et 127 mm, son épaisseur ne doit pas excéder 100 mm (il sera toléré une épaisseur allant jusqu'à 102 mm pour les boules déjà existantes) et son poids a pour valeurs extrêmes 1,2g et 1,5kg.

Les joueurs peuvent exceptionnellement changer de boules en cours de partie.

Le maître : Le diamètre du maître doit être compris entre 80 et 90 mm.

Article 3 : Les parties : Les parties de boules se jouent entre équipe de 2 ou 3 joueurs disposant de 2 boules chacun. Quelquefois elles se jouent à 1 contre 1 avec 3 boules par joueur et même parfois à 4 contre 4 avec 1 boule chacun. L'équipe gagnante est celle qui a marquée 10 points la première. Dans une compétition, la finale se joue en 12 points.

Article 4 : Retard : Il est toléré un retard de 15 minutes par rapport à l'heure prévue sur la convocation. Passé ce délai, l'équipe présente commence ses coups d'essai. Si l'équipe adverse est toujours absente à la fin de ces coups d'essai, elle est déclarée éliminée. En cas de forfait d'une équipe, il est accordé à l'équipe présente deux coups d'essai aller retour.

Dans une série à 3, c'est toujours l'équipe qui n'a pas joué qui débute la reprise.

Article 5 : Remplacement d'un joueur : Au cours d'un challenge, en cas d'absence de joueurs, un remplacement est autorisé pour les parties à 2 contre 2, et deux remplacements pour les parties à 3 contre 3, à condition que ces joueurs n'aient pas participé audit challenge. Aucun remplacement, sauf cas exceptionnel imprévisible, ne sera admis à partir des ½ finales. Si une équipe est incomplète, le joueur présent peut concourir avec ses 2 boules sans qu'aucune boule supplémentaire ne soit autorisée. Le joueur absent peut entrer en cours de partie une fois le coup de boule terminé dès la mène suivante.

Un joueur faisant partie d'une équipe éliminée d'un challenge ne peut pas concourir dans cette même compétition en changeant d'équipe. Un joueur ayant été remplacé peut reprendre sa place dans le challenge

Article 6 :

a) Position du maître : Le maître est poussé au pied (entre les lignes tracées sur le jeu) de telle sorte qu'il puisse s'arrêter seul. S'il s'arrête en dehors de ces limites, il est poussé une nouvelle fois au pied de façon à ce qu'il se fixe seul. Dans tous les cas, le joueur qui positionne le maître doit être situé entre la planche et la ligne des 1,5m.

Le maître est remis au centre du jeu si, après un tir, il revient vers la ligne des 6 m du départ et la dépasse en totalité à l'aplomb, à condition que chacune des 2 équipes soit en possession de boule à jouer, avant le coup de tir. Si une boule se trouve juste au centre du jeu, le maître est placé devant, la boule faisant face au joueur.

Pour éviter les sorties intempestives du maître dans certains jeux, il peut être nécessaire d'aménager les bouts ou de changer les maîtres.

b) Coups nuls Le coup est annulé lorsque :

- le maître sort de l'aire du jeu ou heurte un obstacle l'empêchant de sortir (pieds de spectateurs, grillage, poteaux, dessus de planche, dessus de frise...)
- le maître revient vers la ligne des 6 m du départ et la dépasse en totalité à l'aplomb, dans le cas l'équipe adverse du tireur ne possède plus de boule à jouer.
- le maître ne touche plus l'aire de jeu
- une boule sort de l'aire de jeu, y revient, et modifie le coup.

c) Boule retirée du jeu Une boule est retirée du jeu et annulée lorsque :

- elle revient vers la ligne des 1,5m du départ et la dépasse en totalité, à l'aplomb.
- elle sort de l'aire de jeu ou heurte un obstacle comme il est précisé pour le maître.
- elle ne touche plus l'aire de jeu.
- voir aussi, l'article 7.

d) Position du joueur : Avant de rouler ou tirer, le joueur doit se situer entre la ligne des 1,5 m et la planche, ligne qu'il ne doit toucher en aucun cas. Au moment de jouer sa boule il doit être seul dans cet espace et il doit attendre que toutes les boules et le maître soient complètement immobilisés dans le jeu. En cas d'affluence dans les allées, les joueurs sont autorisés à se déplacer dans l'aire de jeu, sans y stationner.

e) Points litigieux : Les distances des boules au maître sont mesurées à l'aide de « bauges » ou de tout autre moyen dont disposent les sociétés ou les joueurs. C'est à l'équipe qui a joué en dernier de « bauger ». Si, en « baugeant », un joueur déplace soit le maître soit une boule, il perd automatiquement le point au bénéfice de son adversaire. Le maître est remis approximativement à la même place s'il reste des boules à jouer.

En cas d'égalité de distance ou de touche, le principe suivant est adopté : c'est le dernier qui a joué qui rejoue une boule. S'il n'y a pas de changement visuel, chaque équipe joue à tour de rôle jusqu'à ce que le point soit acquis. Si toutes les boules sont jouées, le coup est déclaré nul et le jeu repart dans l'autre sens.

Article 7 : Joueur distrait : Si un joueur joue une boule appartenant à l'équipe adverse, la boule est retirée du jeu et restituée à son propriétaire, mais le joueur distrait est ainsi pénalisé d'une boule, et le jeu continue. Il est conseillé à chaque joueur de personnaliser ses boules. Pendant un coup de boule, un joueur ne doit pas se déplacer avec une boule à la main, en dehors de l'aire de jeu. Pour sortir une boule du jeu, il y a lieu que toutes les boules aient été jouées.

Article 8 : Respect d'autrui : Au cours des parties, une correction absolue est demandée aux joueurs. Un joueur qui se conduirait de manière incorrecte, qui serait vêtu de façon indélicate ou qui ferait état de violence soit physique soit verbale, sera immédiatement sanctionné, entraînant de fait la disqualification de son équipe. Il en est de même pour tout

joueur qui tiendrait des propos inconvenants envers ses adversaires, ou toute personne chargée de faire appliquer le présent règlement.

Article 9 : Non-respect du règlement : En cas de non-respect du règlement, de contestation ou de tout autre fait ayant lieu dans une partie, le président de section ou le commissaire de jeu délégué, intervient afin de prendre une décision, laquelle est sans appel

Article 10 : Assurance : Les organisateurs des challenges apportent tout leur soin à l'organisation et au bon déroulement des parties de boule. La couverture d'une assurance responsabilité civile est conseillée à toutes les sociétés qui organisent des challenges ou toute autre manifestation ».

Eléments matériels constitutifs de la pratique :

Des boules de fort

Deux petits ou maîtres : un de chaque côté du jeu afin d'éviter les allers retours inutiles.

Un tampon à récurer

Des bauges

Un terrain

Des chaussons ou charentaises.

Matériaux (origine, fournisseurs, exploitation, difficultés d'approvisionnement) :

Boules : en bois de buis ou de cormier ou en plastique avec un cerclage de fer. Le lot de deux boules coûte entre 150 et 200€ selon les essences. Les sociétés de Châteauneuf sur Sarthe se fournissent à Morannes (49) chez un fabricant. Huit fabricants de boules de fort sont reconnus par la Fédération dans le Maine et Loire.

Petit : en métal léger, plastique ou bois léger (environ 70 € la paire, en vente chez le fabricant de boules de Morannes).

Bauges : en métal (aluminium), également en vente chez le fabricant de boules.

Terrain : une couche de terre battue (de la forêt de Baugé, dans les environs), une chape de béton et un revêtement de résine patiné couleur bois.

Chaussons : en laine ou en synthétique avec une semelle souple et non marquante, chez un vendeur de chaussures.

Outils (origine, fournisseurs, exploitation, difficultés d'approvisionnement) :

Tampon à récurer : en laine d'acier, de cuivre ou de nylon, disponible dans les commerces au rayon « produits d'entretien ».

Machines (origine, fournisseurs, exploitation, difficultés d'approvisionnement) :

Chaque société possède une machine pour nettoyer les boules appelée aussi « dérouille-boule ». La boule est placée au centre entre les deux pattes cylindriques métalliques qui sont écartées puis resserrées autour de la boule par le levier au pommeau de bois afin de maintenir la boule en place.

Un bouton sur le côté gauche de la machine permet de l'allumer. Les pattes métalliques sont ainsi actionnées et font tourner la boule sur elle-même. Muni d'un papier de verre à

grains fins, le propriétaire de la boule le maintient sur la partie métallique qui dépasse des pattes afin de polir le métal et d'en ôter les impuretés qui ont pu s'y agglomérer durant la partie.



Machine à nettoyer les boules



Nettoyage de la boule

Certaines sociétés possèdent encore des anciennes versions, manuelles, de cette machine. Il faut tourner une manivelle pour faire tourner la boule.

Le fabricant de boules de fort de Morannes en vend. Elles coûtent entre 250 et 300€.

Produits réalisés :

Trophées, porte-clefs, aimants, jouets, objets de décoration en forme de boule de fort (pieds de lampe, pendules, porte crayons, cendriers, thermomètres, ...), etc.

Lieu d'exercice :

En intérieur sur un terrain de boule de fort (sol légèrement concave).

Apprentissage et Transmission :

La transmission de ce jeu s'est longtemps faite de père en fils et aujourd'hui beaucoup de personnes apprennent à leurs petits-enfants à jouer. Les femmes pratiquent également beaucoup ce jeu.

Des écoles de boules de fort ont ouvert et ce jeu est également enseigné dans les écoles de la région. Comme les boules sont lourdes, les enfants jouent souvent à deux mains.

(C) Historique

Historique général :

Le premier écrit qui fait mention d'un jeu de boule de fort date de 1660 : il se trouve « rue des Tanneries à Angers à proximité d'un jeu de paume entouré de jardins « dans l'un desquels jardins est un jeu de boule couvert d'ardoise, et un petit logement basti sous comble » ».

En 1655, Furetières parle de ce jeu et « en 1691 [il] précise « Le fort de la boule est l'endroit où est le bois est le plus serré et, par conséquent, le plus lourd ». Les traces d'un bail signé en 1767, à Angers, font apparaître : « Même pourront faire des jeux de boule en remettant à la fin du bail les choses en même état » »².

La Fédération des Sociétés et Joueurs de Boules de Fort de l'Ouest a été créée en 1907 afin d'uniformiser les règles de jeu.

A l'origine, la boule de fort se pratique en extérieur et sur des terrains de terre battue. Ils ont ensuite été couverts et la terre battue abandonnée dans les années 1960 au profit de matériaux synthétiques plus résistants et nécessitant moins d'entretien.

Les hommes jouaient aux boules le dimanche après-midi. Avant la guerre, les femmes n'avaient pas le droit de participer ni d'entrer sur le terrain. Elles restaient à la buvette et s'occupaient de l'entretien et du service. Après la Seconde Guerre Mondiale et un léger déclin de la pratique, les femmes commencent à jouer et en 1970 a lieu la première compétition féminine de boule de fort gagnée par une castelneuvienne.

Les premiers tournois apparaissent au début du XX^e siècle avec le challenge « Cointreau » (de 1907 à 1991), de nombreux autres challenges importants existent : challenge de l'« UAP » (de 1992 à 1997), celui du « Conseil Général de Maine et Loire » (depuis 1993), celui du Crédit Agricole (depuis les années 1980), celui de la « cave des Vignerons de Saumur » (depuis 2000), ainsi que plus de 200 autres challenges publics ouverts à tous. En général, les concours s'arrêtent entre juillet et août à cause des nombreux départs en vacances.

Le berceau de la boule de fort, du moins l'endroit où les sociétés sont le plus nombreuses, serait la ville de Beaufort-en-Vallée et ses environs.

Selon les dires, la boule de fort aurait été inventée par les marinières qui descendaient et remontaient la Loire et qui jouaient dans les cales des gabares (bateaux à fond plats) lorsqu'ils avaient déchargé. Ils utilisaient des restes de poulie. La forme de la piste rappelle celle des cales de ces bateaux. Cependant, grand nombre de personnes font état des nombreux obstacles au sol des cales rendant impossible la pratique de ce jeu.

Une autre origine voudrait que ce soient des esclaves qui aient inventé ce jeu lors de la « Levée de la Loire », dans le sable et avec des boulets (au XII^e siècle, construction de berges pour éviter les inondations).

Enfin une autre hypothèse voudrait que les joueurs aient commencé à jouer dans les fossés et les douves des châteaux.

Finalement, il apparaîtrait que ce jeu est né de la pratique de jeu de boule en vogue dans le pays et qu'il ait trouvé au fil du temps des particularités régionales. Les boules auraient été ferrées pour éviter qu'elles n'éclatent et pour augmenter leur durée de vie.

² <http://fedebouledefort.free.fr/articles.php?lng=fr&pg=4>

Historique particulier de l'entreprise, de la personne ou de l'organisme, de la forme d'expression ou de l'espace culturel faisant l'objet de la fiche :

La société de la « Joierie » a été fondée vers 1850 et celle de la « Fraternelle » en 1905. La Joierie était une société réunissant les villageois alors que la Fraternelle réunissait les aristocrates et ecclésiastiques. Les sources écrites sont donc plus nombreuses pour cette dernière. Les sociétés naissent au début du XIX^e siècle et fonctionnent sur le principe des cercles.

Pour rentrer dans une société, il faut être parrainé par deux membres, que la venue soit acceptée en assemblée générale et enfin s'acquitter de la cotisation annuelle demandée par la société (12€ pour la Joierie).

(D) Intérêt patrimonial et mise en valeur**Modes de valorisation**

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Plaquette | <input checked="" type="checkbox"/> Site internet |
| <input checked="" type="checkbox"/> Guide | <input checked="" type="checkbox"/> Boutique |
| <input checked="" type="checkbox"/> Portes-ouvertes | <input type="checkbox"/> Show-room/galerie |
| <input type="checkbox"/> Exposition | <input type="checkbox"/> Foire/salon |
| <input type="checkbox"/> Festival | <input type="checkbox"/> Label Entreprise Patrimoine Vivant |
| <input type="checkbox"/> Routes des MA | <input type="checkbox"/> Pôle des MA |
| <input type="checkbox"/> Résidences d'artistes | <input checked="" type="checkbox"/> Réseau de professionnels |
| <input type="checkbox"/> Autre : | |

Actions de valorisation :

Ouverture d'écoles pour l'apprentissage des plus jeunes.

Présentation de la boule de fort, sous-forme d'objet-souvenir dans les boutiques-souvenir angevines et saumuroises.

La boule de fort est présentée comme un élément de l'identité de la région angevine.

Membre de l'Association Européenne des Jeux et Sports Traditionnels (AEJST).

Modes de reconnaissance publique (niveaux local, national, international) :

Présentation au Musée de la Boule, de la Pétanque et du Jeu provençal de Marseille.

Panneau de circulation type H13 (panneaux de signalisation d'intérêt culturel et touristique) sur l'autoroute A85 entre Saumur et Beaufort-en-Vallée (49).

Articles de presse et reportages télévisés.

Documentation / éléments bibliographiques/inventaires déjà réalisés :

Guibert Joël, *Joueurs de boules en pays nantais. Double charge avec talon*, Paris, L'Harmattan, coll. Espaces et temps du sport, 2000, 234 p.

Hérault André-Hubert, Libeau Denis, Morin Pierre, *Voyage au pays de la boule de fort*, éd. Hérault, 1999, 137 p.

Joulain Emile, *La boule de fort*, Angers, Imp. Paquereau, 1976, 192 p.

- Leclerc Marc, *Notre boule Angevine Un miracle de saint Fort, conte angevin. Suivi d'un Petit Traité du jeu de boules de Fort*, éd. de l'Ouest, 1933
- Libeau Denis, Joulain Emile, *La boule de fort*, éd. Herault, 1986, 111 p.
- Linden Gérard, *La boule de fort par noms et par mots*, éd. Cheminements, 2007, 302 p.
- Marais Jean-Luc, *Les sociétés d'hommes. Histoire d'une sociabilité du XVIII^e siècle à nos jours. Anjou, Maine, Touraine*, éd. La Botellerie, coll. Faits et gestes, 1986, 203 p.
- Ménard Max, *Histoire de la boule de fort : histoire de la société « les Artisans » 1829-1998*, Baugé, éd. M. Ménard, Impr. Copie Boutique, 1999, 46 p.
- Péan Yves, *Introduction à une philosophie de la boule de fort*, Beaufort en Vallée, éd. inconnue, 1980
- Plion J., *Le jeu de la boule de fort en Anjou*, Angers, Impr. Philippeau & Loiseleur, 1945, 44 p.
- Serain Didier, *Papy, raconte-moi la boule de fort*, Angers, éd. du Conseil Général du Maine et Loire, Impr. Paquereau, 2004, 95 p.
- Sigot Jacques, *La boule de fort*, Éditions CMD, 2000, 36 p.

Vidéo :

Vidéo de la fabrication des boules de fort (reportage de France 3 Pays de la Loire) : <http://labouledafort.free.fr/index.php/Video/>

(E) Mesures de sauvegarde

Aide du Conseil Général du Maine et Loire pour la réfection décennale des terrains.

(F) Données techniques

Dates et lieu(x) de l'enquête : 5 Juillet 2012, Châteauneuf sur Sarthe

Date de la fiche d'inventaire : 7 Juillet 2012

Nom de l'enquêteur ou des enquêteurs : Chloé Rosati-Marzetti

Nom du rédacteur de la fiche : Chloé Rosati-Marzetti