

« LES TREIS SOEUS »



Présentation sommaire

Identification : Jeu de 3 quilles

Personne(s) rencontrée(s) :
Jean-Philippe Joly

Localisation (région, département, municipalité) : Cotentin, manche (50)

Indexation :

(A) Identification et localisation :

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

Jean-Philippe Joly, président de JeuxradiNormandie fédération des jeux et sports traditionnels normands

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

Localisation Est du Cotentin : Valognais, Val de Saire, Plain Cotentin et surtout le Canton de Montebourg (concours à St Floxel, Hemevez, le Ham, Montebourg)

Adresse : Mairie

Ville : Bernay

Code postal : 27 300

Téléphone : 06 22 30 63 07

Adresse de courriel : jphjoly@wanadoo.fr

Site Web:

<https://sites.google.com/site/jeuxtradinormandie/>
<https://sites.google.com/site/jeuxtradinormandie/>

(B) Description

Description :

Jeu attesté dans la région délimitée par Cherbourg, Bricquebec, Montebourg, Valognes ainsi qu'une partie du Val de Saire. Une personne gardait 10 % des mises pour le service rendu en renvoyant la boule aux joueurs (le rabouleur). Il y a deux types de règles, avec deux lancers ou « au pari ».

REGLE AVEC DEUX LANCERS

But du jeu :

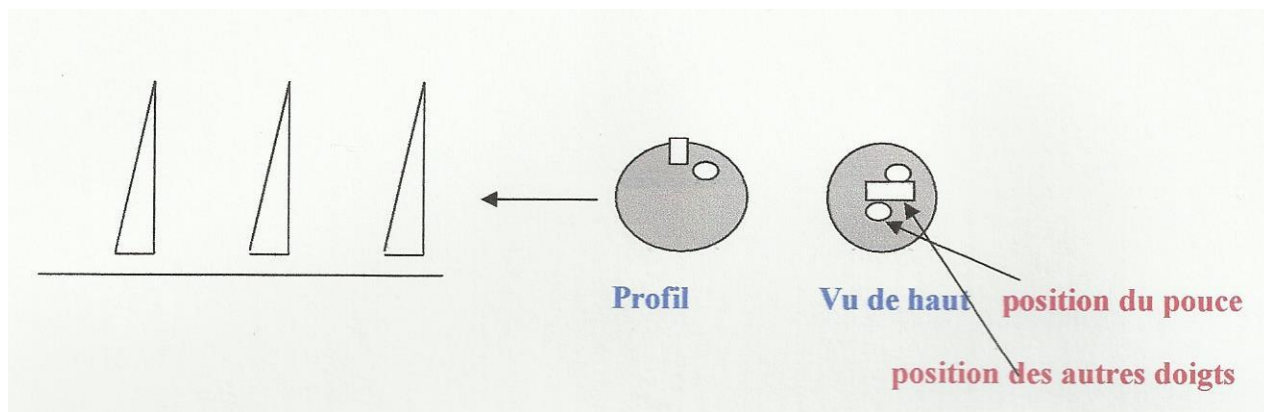
Renverser les 3 quilles (en forme de cône) en un ou deux coups. Celles-ci sont alignées en conséquence. La boule ne doit pas rouler sur le sol. Elle peut néanmoins rebondir devant mais cela la freine. La distance de tir est laissée à l'appréciation du régulateur de jeu !

En général, la distance de concours est de 9 mètres. La partie se joue en 10 coups le plus souvent (au bout du 5^e, il n'est pas rare de voir les performances diminuer !). La distance est adaptée pour les enfants et les femmes.

Comptage pratiqué :

1 point par quille sauf si les trois quilles tombent au premier coup ce qui donne 4 points.

Le fait de renverser les 3 quilles au premier tour permet de les relever intégralement et de retenter un coup à 4 points, soit la possibilité d'avoir un maximum de 8 points par tour de deux lancers. Si les 3 quilles n'ont pas été renversées au premier lancer, le joueur tente de renverser les quilles restantes pour gagner 1 point par quille.



En cas d'ex æquo, on les départage en prenant soit le nombre de fois où les 3 quilles ont été renversées, soit en désignant comme gagnant celui qui fera tomber 3 quilles une fois de plus que l'autre ou les autres ex æquo.

Déroulement des concours :

Ceux-ci se déroulent la plupart du temps sur 2 à 3 heures. Chaque joueur peut jouer autant de fois qu'il le veut en payant sa partie. La somme payée servira à payer les lots. A la fin de la période, le gagnant est celui qui a réalisé le score le plus important. En cas d'ex-æquo, on rejoue entre eux une partie de 5 coups (soit 10 lancers).

REGLE AU « PARI »

But du jeu :

Renverser les quilles (en forme de cône) en fonction de l'annonce faite par chaque joueur.

La distance est à déterminer par les joueurs au début de partie. L'ordre de tir est déterminé en fonction de la boule plus ou moins proche de la première quille.

Exemple de comptage pratiqué :

5 points par pari maximum. Points négatifs si pari non réalisé. But à atteindre : un nombre précis (par exemple 50 points) ou le plus grand nombre sur 5 lancers par exemple.

Par exemple, la partie est en 20 points, je parie que je renverse sans faire rouler la troisième quille pour trois points. Je rate j'ai donc moins trois. Au second pari, je dis et réussis la chute de la deuxième en faisant rouler pour quatre points. Au total, j'ai donc 1 point sur deux coups. Au bout d'un certain nombre de coups, j'ai totalisé 19 points ; je parie alors pour un point de renverser uniquement la première, etc...

En cas d'ex æquo, on départage les joueurs sur un tir à 10 mètres pour faire tomber les trois quilles d'un seul coup.

Eléments matériels constitutifs de la pratique :

Quilles : 3 quilles d'environ 70 cm de haut (mi-cuisse). De haut de forme conique très allongée, le dessous est creux pour enfoncer celle-ci dans le sol.

Boule : en bois, d'environ 4 kg pour droitiers et gauchers, avec deux trous de pouce et une fente pour le reste de la main. Bois d'orme, châtaigner, pommier, chêne...

Sable pour tenir les quilles ou plaque de métal avec une pointe pour fixer dans le sol.

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

Bois : Hêtre, orme, buis, noyer éventuellement sapin (surtout pour les modèles enfants)

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

Tour à bois simple pour les petits jeux

Tour à bois spécifique pour les grosses boules

2 fabricants

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

Produits réalisés :

Quilles et boules peuvent être réalisées sur commande

Lieu d'exercice :

En général, sur l'herbe ou la terre battue

Apprentissage et Transmission :

Jeu présent dans 60 % des animations ; Concours dans les fêtes locales

Initiation dans les écoles, collèges... ; Présence en UNSS

(C) Historique

Historique général :



Le jeu des trois soeus est attesté dès le milieu du 19^e siècle sous différentes formes. Il est joué sans interruption jusqu'à nos jours, dans la région de Montebourg notamment, malgré les interdictions de jeux d'argent.

Il comporte des concours locaux réguliers.

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 :

JeuxradiNormandie (JTN) est né symboliquement au milieu de l'année 2011 pour le 11^e centenaire de la Normandie.

Mais l'action en faveur des jeux traditionnels date de juillet 2001, date de la première reconstitution d'une rencontre de choule crosse après un arrêt depuis 1942 ou 1943.

JTN regroupe à présent 9 associations et/ou clubs de choule crosse, pratiquant aussi la grande choule.

Sa vocation est :

- La coordination des actions événementielles et de collectage
- Gestion d'un site internet commun
- Démarche pour les associations et représentation de celles-ci
- Rédaction de documents de promotion et liens presse
- Organisation de compétitions, concours ...

(D) Intérêt patrimonial et mise en valeur

Modes de valorisation

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Plaquette | <input checked="" type="checkbox"/> Site internet de la fédération |
| <input checked="" type="checkbox"/> Guide global sur les jeux | <input type="checkbox"/> Boutique |
| <input type="checkbox"/> Portes-ouvertes | <input type="checkbox"/> Show-room/galerie |
| <input checked="" 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 type="checkbox"/> Réseau de professionnels |
| <input type="checkbox"/> Autre : | |

Actions de valorisation :

Concours, exposition conférence.

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

Documentation / éléments bibliographiques/inventaires déjà réalisés :

Gravures et photos

(E) Mesures de sauvegarde

Concours régional régulier à mettre en place

(F) Données techniques

Dates et lieu(x) de l'enquête : Mars 2012, Normandie

Date de la fiche d'inventaire : 23 Mars 2012

Nom de l'enquêteur ou des enquêteurs : Jean-Philippe Joly

Nom du rédacteur de la fiche : Jean-Philippe Joly