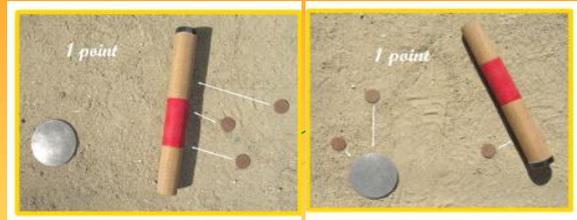


Cotation des points.

- * un coup perdant vaut 0 point.
- * une pouine vaut 1 point.
- * un coup gagnant vaut 3 points.



Les rendez-vous de la saison

Pour diversifier les plaisirs du jeu, outre les concours de village, sont proposés sur la journée :

- **Un challenge du Gers**
- **Un challenge du Lot et Garonne**
- **Le Trad'athlon Gascon** (concours avec les 3 jeux traditionnels de Gascogne : Quilles au maillet, Rampeau de l'astarac et Palet Gascon)
- **Le Championnat du Monde de Palet Gascon** à Lialores (commune de Condom) chaque 15 août.

Toutes ces épreuves sont ouvertes à tous, débutants comme joueurs confirmés (tous récompensés)



MOUVEMENT RURAL DU GERS

FEDERATION DEPARTEMENTALE DES FOYERS RURAUX ET ASSOCIATIONS D'ANIMATION ET DE DEVELOPPEMENT DU MILIEU RURAL DU GERS
COMITE DEPARTEMENTAL DU SPORT EN MILIEU RURAL DU GERS

MOUVEMENT RURAL DU GERS
Fédération des Foyers Ruraux
SERVICE C.J.S.T.O.



Maison des Associations
29 Chemin de Baron – 32000 AUCH

Tél. 05 62 05 26 28 / Fax. 05 62 05 93 65

fdfr32.communication.culture@wanadoo.fr

Site : www.foyersruraux-gers.org



FESTIVAL EUROPEEN DES JEUX ET SPORTS TRADITIONNELS - NARNI 2015



Le Palet Gascon

LO PALET GASCON



Jeu Traditionnel de Gascogne

un jòc d'adrèça e d'amics - un jòc de tradicion d'avènguer





Le jeu de Palet Gascon se pratique plus particulièrement dans l'axe Nord/Sud du département du Gers avec l'organisation d'une cinquantaine de concours et près d'une centaine de participants assidus, hommes, femmes et quelques enfants.

Fort prisé par les hommes jusque dans les années 50, le jeu de palet alors jeu d'argent est transformé en 1985 en jeu à points par le Foyer Rural de Vicnau-Lialores.

A partir de 1996 il est géré par la section « palet gascon » du Comité Départemental du Sport en Milieu Rural et par le CJSTO, Centre des Jeux et Sports Traditionnels d'Occitanie de la Fédération Départementale des Foyers Ruraux du Gers (animations, promotion).

But du jeu



Faire tomber à l'aide de deux palets la quille afin que les 3 pièces posées sur celle-ci soient plus près d'un ou des deux palets que de la quille (plus près "du fer que du bois"). Le palet a donc deux fonctions : il sert à déquiller ou il sert à se positionner par rapport aux pièces.

Le matériel

1 quille

("quillo", lire quillo, en gascon) taillée dans un bois dur, légèrement conique (35 cm de haut pour un diamètre compris entre 4 cm et 5 cm).

3 pièces

diamètre 3 à 4 cm.

2 palets

en acier entre 10 et 11 cm de diamètre (adulte), de 8,5 cm de diamètre (enfant).

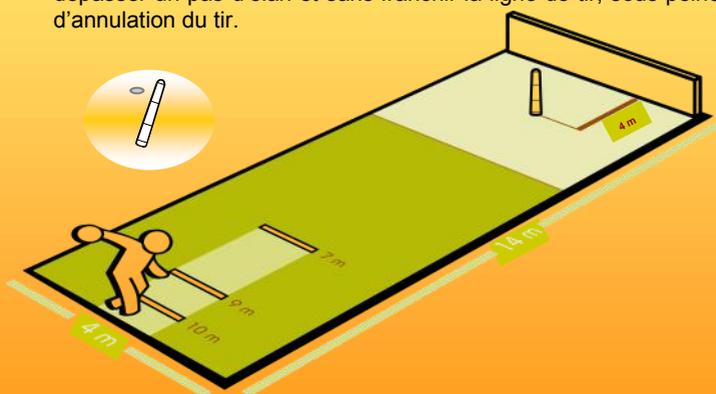
Terrain de jeu



- Le jeu de palet gascon se pratique sur terrain dur.
- L'aire de jeu est délimitée sur trois côtés par des lignes .
- La ligne de fond mesure si possible 4 m (au moins 3 m),
- Les lignes latérales 5 m. Les lignes font partie de l'aire de jeu.
- Des protections, pour éviter les accidents, sont placées à l'extérieur du terrain, à 0,50 m des lignes latérales.
- Une planche d'arrêt (d'au moins 0,30 m de haut) est placée à au moins 0,50 m de la ligne de fond, si possible à 1 m.
- La quille est placée au centre de l'aire de jeu, à 4 m de la ligne de fond.
- L'aire de lancer des palets, matérialisée par une ligne sur le sol, se situe à :
 - ♣ 7 m pour les enfants jusqu'à 13 ans révolus
 - ♣ 9 m pour les dames
 - ♣ 10 m pour les messieurs

- ♣ Tout joueur ou joueuse âgé(e) de 75 révolus à 80 ans peut avancer de 1 mètre.
- ♣ Tout joueur ou joueuse âgé(e) de 80 ans révolus et plus peut avancer de 2 mètres.

Liberté est laissée aux joueurs de reculer s'ils le désirent, sans dépasser un pas d'élan et sans franchir la ligne de tir, sous peine d'annulation du tir.



Déroulement du jeu.

- Le joueur lance ses deux palets, les points étant comptabilisés et inscrits sur la feuille de partie à l'issue de ses deux lancers.

- Les mesures sont prises à partir de la partie de la quille ou du palet la plus proche de la pièce la plus voisine.

* Trois cas de figures peuvent se présenter :

- ♣ La quille reste debout (même si les pièces tombent, s'il s'agit du premier lancer, le joueur peut essayer de déquiller avec le second) : le coup est perdant.
- ♣ La quille est renversée mais une pièce, au moins, est plus près de la quille que de l'un des palets : il y a "pouine" ("puina" en gascon, lire "pouïno").
- ♣ La quille est renversée et les trois pièces sont plus près ou à égale distance d'au moins un des palets que de la quille : le coup est gagnant.

- Si jamais le joueur déquille sans faire de coup gagnant, c'est-à-dire fait une pouine, lors de son premier lancer,

deux possibilités s'offrent à lui :

- ♦ Il lance son second palet pour tenter de transformer la pouine en coup gagnant (en glissant ou en piquant).
- ♦ Il estime trop difficile le gain avec son second palet. Il peut alors demander de faire requiller. Son premier tir vaut une pouine et le premier palet est retiré du jeu. Il lance normalement son second palet qui peut lui rapporter, s'il déquille, une pouine ou un coup gagnant.

- Si l'une des pièces sort de l'aire du jeu (délimitée par la ligne), le coup est considéré comme une pouine, même si elle rebondit contre la protection ou un obstacle et revient dans l'aire de jeu. S'il reste le second palet à lancer, le premier palet est retiré du jeu, on requille et le jeu se déroule normalement.

- Si la quille sort de l'aire de jeu, le coup est considéré comme bon. On juge alors s'il y a pouine ou coup gagnant.

- Si l'un des palets sort de l'aire de jeu après avoir renversé la quille, celui-ci est retiré du jeu **et le lanceur marque un point (pouine).**

- Si un palet ou une pièce ou la quille rebondissent contre les planches d'arrêt et reviennent dans l'aire de jeu, ils sont remis en jeu et la partie se poursuit normalement.

- Si le palet s'arrête sur la ligne, **sans déquiller**, il est considéré à l'intérieur du terrain si la moitié au moins de sa surface est dans l'aire de jeu, sinon, il est mort.

- Si un élément extérieur autre qu'un palet (vent, caillou, animal, etc...) fait tomber la quille avant que le palet lancé ait touché le sol, alors on requille et le joueur relance son palet.

- Si un élément extérieur autre que le palet fait tomber la quille, après que le palet ait touché le sol, alors on requille, le palet restant en jeu.

