

SPORTS PI JUX PICARDS

El Picardie l'est gramin connute avu ses sports pi ses jus d'ichi. Ch'est des jus dech poéyi, cangés par edz eutes, y o des momints. Tous ches jus-lo s'rassan.ntte din chl'idinté picarde. Os i démuche des jus pi sports ed paume avu ch'ballon au poing, ech long ju d'ratchète, el plote al main pi l'plote au tambour. Maléreusemint ech dérain ju d'plote i s'in vo tout douchmint. Ech cleu dsu cibe i l'est achteure devnu un sport. Ech tir à l'arc avu ch'tir au beursault, i l'est devnu étou edpu eine rude poère d'énées. El choule, qu'a's'jue à Tricot (din l'Oèse) al sroait ech rataïon dech rugbi. Ch'est d'un sins éne cérémonie, pi dl'eute un ju d'berzilleus. Soïn, ach ju d'assiète (ou l'tabe d'assiètes) ! Li, ch'est ch'wèpe ed ches jus picards. Ches jus d'tchilles pi d'boules (avu ches bourles) is ont avind des règues à euseutes, qu'ale sont in.nhui picardes. Béïez ach ju d'gise, qu'os dit coère « ech ju d'bate », i n'i o achteure des campionats. Dech Vermindoés pi del Quiérache n'oubliez mie ech ju d'étchus pi ech ju d'billons, gramin fété d'aintan par là-bos. Ches tchots i sront fin contint d'lancher des cailleus din des boètes pi des bachin.nes. I o coère ds'eutes jus pi surtout ech ju d'guernouille, mais chti-lo i n'est point seulmint eque picard, vu qu'i in o un molé ed tout partoute.

REGUE

JU D'ASSIÈTE

Por ches règues, erbéyez din chl'intarnet.

CLEU DSU CIBE

El cibe, ch'est 2 cherkes in fer ed 21 pi 6 cm ed largue. Ech mitan i l'est à 85 cm dech sol. Feut lancer à 8 cm. Din ch'tchot cherke os avez 2 points, din ch'grand ch'est 1 point. Surtoute, en' point étampir des balles ed feurre drière el cibe, ch'est à coeuse ed ches pleumes ed ches cleus.

GROSSES TCHILLES DECH PONTIUI

Ch'est 9 grosses tchilles ed 50 à 55 cm din un carré d'1,70 m à 2 m. A rsan.ne un molé à un damier. Ech jeu i tire 3 keups, à 3 différentes plaches, in rétempichant après chaque keup ches tchilles tcheutes. Un keup in fache, deus keups in travers. Un wèpe ed wèpe i l'est capabe d'avoèr 27 points, un ocleus : 0 !

JU D'GUERNOUILLE

I in o qui ditte « ju d'tonnieu » mais ech ju d'tonnieu ch'est un jus avu un tonnieu din un potieu. Adon béïez a n'point vous berlurer ! A n'est mie gramin malaisé ed juer. I feut lancer des tchots palets din des treus pi, mius, din l'bouke d'éne guernouille. Al fin os comptez ches points avu ches palets tcheus (o dit coère : « kés ou « kës ») din ches cases.

(Gramin : beaucoup, très / Cangé : changé / S'rassan.ntte : se rassemble, se retourne / Demucher : trouver / Cleu : clou, javelot / Achteure : maintenant / Rataïon : aïeul, ancêtre / Berzilleus : bagarreur (casseur) / Wèpe : champion, malin, as / Bourle : boule plate / In.nhui : aujourd'hui / Bachin.ne : bassine / Un molé : un peu / Erbéïer : regarder / Etampir : mettre debout, dresser / Feurre : paille / Rsan.ner : ressembler / Keup : fois, coup / Soïn ! : attention / Ocleus : maladroit, ignorant / S'berlurer : se tromper / Point, mie : pas (négation) / Tcheu , kék : tombé)

L'assiette

Le jeu de l'assiette «ECH JU D'ASSIÉTTE»

DISTRACTION sportive, le jeu de l'assiette est probablement aujourd'hui l'élément du patrimoine picard qui connaît le plus grand développement, fruit du travail effectué par de nombreuses associations, des animateurs de centres de loisirs, des enseignants, qui multiplient les interventions auprès d'un très large public. Très implanté dans le Vimeu au XIXe siècle, le jeu de l'assiette constitue désormais un incontestable élément vivant du patrimoine picard, grâce au dynamisme du Comité départemental du jeu de l'assiette, créé en 1989, dont l'un des principaux objectifs est de faire reconnaître ce jeu comme un sport à part entière.

Apportant une réelle contribution aux diverses animations organisées, le Comité s'est même offert le luxe d'exporter ses assiettes en Grande-Bretagne, dans le cadre d'un jumelage entre le département de la Somme et le Comté de Durham. Le but : parvenir à organiser des rencontres internationales d'ici quelques années. Néanmoins, le jeu de l'assiette ne doit cesser d'être, comme tous les autres jeux picards, ce qu'il est avant tout depuis son origine : une distraction familiale, un facteur d'animation pour les fêtes et kermesses, apportant la détente, contribuant à la vie sociale dans les quartiers et en milieu rural, tout en permettant à chacun d'entre nous d'affirmer son identité picarde.

Plus d'infos : Comité départemental du jeu de l'assiette / Maison du Vimeu vert 7, rue d'Abbeville / 80210 TOURS-EN-VIMEU
LE PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur se place, chacun son tour, à une extrémité de la table et lance une assiette qui doit tomber au-delà de la ligne des 80 cm. Le jeu consiste à placer le plus d'assiettes possible devant celles de l'adversaire. Le vainqueur est celui qui est parvenu à placer le plus d'assiettes entre l'extrémité de la table et la meilleure assiette de l'adversaire, chaque assiette valant un point. Chaque joueur dispose de 7 assiettes. Une partie se joue en deux manches de 21 points et une belle en 75 points si nécessaire. Le joueur qui marque les points engage le jeu suivant. Le joueur pénalisé doit rejouer, la dernière assiette du jeu est déterminante pour marquer des points.

Petit lexique du jeu

Fouaire du bos : ne plus avoir d'assiettes sur la table et devoir en rejouer une à la demande de l'adversaire.

Fouaire in beudet : mettre, le plus souvent pour gêner l'adversaire, une assiette à plat sur une autre ou en équilibre en partie sur la table ou en partie sur 1e bord d'une autre assiette.

Avouér bos darin ou avouér ech bout : avoir la dernière assiette du jeu et donc la possibilité de marquer un ou plusieurs points. Pitcher ou dépitcher inne assiétte : 1 a chasser directement en bout d'un alignement d'assiettes, tout en prenant sa place. Il faut pour cela lancer l'assiette de biais en lui donnant une trajectoire courbe.

In tchul levé : assiette inclinée vers le bas, étant retombée en partie sur la table, en partie sur une autre assiette.

Les quilles

Les jeux de quilles «CHÉS TCHILLES»

On trouve dans notre patrimoine deux jeux de quilles dont la pratique et les règles sont différents : le premier dans la Vallée de la Nièvre, le second dans le Ponthieu. Le jeu de la Vallée de la Nièvre a pris son essor après la première Guerre mondiale. Pratiqué au départ sur terre battue, il fut récupéré par les cafetiers qui construisirent ch'quilloir avec un plancher offrant une plus large utilisation. Les quilles du Ponthieu connaissent aujourd'hui un dynamisme beaucoup plus conséquent, puisqu'une dizaine de villages dans les environs d'Abbeville organisent chaque été des concours de jeu de quilles.

LES QUILLES SONT PRATIQUÉES DANS LES COMMUNES AUX ENVIRONS D'ABBEVILLE : Millencourt-en-Ponthieu / Neufmoulin / Forest-l'Abbaye / Caours / Bugny-Saint-Maclou / Neuilly-l'Hôpital / Arry / Canchy / Vauchelles-les Quesnoy / Domvast

Le principe du jeu

Le jeu est composé d'un couloir, équipé d'une bordure de chaque côté, d'une longueur de 16 à 18 mètres pour une largeur de 2 à 2,50 mètres. Trois rangées de quilles sont placées à l'extrémité de la piste. Neuf quilles, de formes originales et différentes selon les communes, sont posées sur une surface carrée, baptisée quiller, mesurant de 1,70 à 1,90 mètre de côté. Trois pas de tir, situés à une distance variant entre 3 et 5 mètres des quilles, sont placés, le premier face à l'un des côtés du carré, les deux autres de chaque côté, dans le prolongement des diagonales du quiller.

Une quille mesure de 50 à 55 cm de hauteur pour un diamètre variant entre 13 et 22 cm. Pour les abattre, la boule, creusée pour y placer quatre doigts en laissant le pouce à la surface, pèse de 5 à 13 kg.

Chaque quille abattue à partir des trois pas de tirs différents est relevée après chaque lancer et rapporte 1 point au joueur.

La grenouille

La grenouille : «EL' GUERNOULLE»

ATTRACTION du XVIII^e siècle, ce jeu est aussi appelé passe-boules ou jeu de grecque. Utilisé il y a encore quelques dizaines d'années dans de très nombreux cafés de villages picards, il est aujourd'hui fréquemment utilisé par des associations qui animent notamment des kermesses d'écoles.

Le jeu consiste à lancer 10 petits palets de plomb sur un meuble comprenant 12 trous et une grenouille la gueule ouverte qui a donné son nom au jeu. Après être tombés dans les différents trous, les palets empruntent des couloirs qui les amènent dans des cases situées sur la face avant du meuble. Chaque case propose un nombre de points différent, allant de 10 à 1000. Il suffit d'additionner les points marqués par chaque joueur.

Le jeu est également appelé jeu du tonneau.

Le Javelot

Le javelot tir sur cible

Contrairement aux jeux de paume implantés en Picardie depuis des siècles et menacés de disparition, le javelot tir sur cible n'est apparu dans la région que tardivement (vers 1900) et semble plus solidement ancré à la culture picarde que la longue paume ou le ballon au poing. Sans doute est-ce dû au fait qu'il fait plus appel à l'adresse des joueurs qu'à une réelle puissance physique indispensable aux jeux de balle et que, par conséquent, il paraît plus facile de «s'essayer» au javelot que de livrer une balle.

On ne retrouve toutefois sa trace qu'au XII^e siècle, dans la région Champagne. Lors de la guerre de Cent ans, Charles V interdisait en effet, par «esprit de sécurité et de défense» tous les jeux de balles, ballons, de dés et dérivés sous menace de lourdes peines. Le javelot, jeu à caractère militaire, connaît les conditions nécessaires à son développement populaire. Les Flamands adoptent ce jeu aux XV^e et XVI^e siècles, et ce n'est qu'au début du XX^e siècle que le javelot tir sur cible apparaît dans la région amiénoise et le nord de la Somme, découvert par les mineurs picards qui vont travailler dans le Pas-de-Calais où ce jeu est déjà largement répandu. Vingt ans plus tard, le javelot tir sur cible se pratique dans la cour des cafés, lieu privilégié des démonstrations d'adresse et des défis amicaux.

Actuellement bien implanté dans les départements du Nord et du Pas-de-Calais, le javelot tir sur cible est également présent dans le département de la Somme dont le Comité départemental, fort de ses 9 associations, est regroupé avec 110 autres clubs au sein d'une Fédération créée en 1983.

LES COMPÉTITIONS

COUPE DE FRANCE PAR TRIPLETTES : Chaque club peut présenter autant de triplettes qu'il le désire, sachant qu'une triplète doit être composée d'un joueur évoluant en Honneur ou Ire division, un évoluant en 2^e division et un évoluant en 3^e division. L'élimination est directe, les équipes jouant l'une contre l'autre.

COUPE DE FRANCE EN INDIVIDUEL : Toutes les divisions étant mélangées. Cette épreuve se joue avec handicap: un joueur classé Honneur lançant 12 javelots, un classé 1^{ère} division en lançant 14, un 2^e 16, un 3^e 18 et un 4^e 20. Les joueurs s'affrontent directement et élimination est directe.

CHAMPIONNATS DE FRANCE : Existant en individuel et en doublettes, les championnats de France se déroulent en deux temps : les qualifications et les finales.

À l'issue des qualifications (lancer de 30 javelots en individuel et de 90 en doublettes), les 20 meilleurs individuels des trois qualifications et les 20 meilleures doublettes des trois qualifications, à l'addition des points, sont convoqués pour participer aux finales.

Les finales : En individuel, les tours se jouent en 24 javelots par joueur, et les résultats se font par l'addition de trois tours, soit 72 lancers. Pour les doublettes, chaque tour comporte 48 lancers (12 par joueur), et les résultats se font par l'addition de trois tours également, soit 144 lancers.

LICENCIÉS : ils sont, en 1999, 2200 répartis en 105 associations.