

LES QUILLES DU COTENTIN

(JEU DES TREIS SOEUS)

Ce jeu très sportif, mais néanmoins accessible à tous, fait partie des nombreux jeux de quilles de Normandie que les normands peinent à valoriser ! La plupart ont été répertoriés dans un livre relativement rare sur les jeux de quilles en France : les français jouent aux quilles (Hélène Trémaud). En outre peu nombreuses sont les cartes postales ou photos sur les jeux anciens or il existe une carte, largement diffusée d'ailleurs, sur un jeu à 9 quilles en Normandie à boule lancée et non roulée.

Du Pays de Caux au Haut Cotentin on jouait régulièrement aux quilles chez nous jusqu'à la seconde guerre mondiale que ce soit dans les foires, les comices, ou les fêtes communales. Ensuite la pratique a disparu à cause de la fin de l'exode rural et du monopole des jeux d'argent essentiellement, mais aussi, il faut bien le dire, à cause du manque d'intérêt des normands pour leur patrimoine immatériel !

On peut classer les jeux de quilles selon le nombre de quilles, le type de lancer, et les objets destinés à faire tomber les quilles (boule et/ou bâton).

On trouve en Europe : des jeux à **3 et 5 quilles**, relativement rares et essentiellement pour ne pas dire exclusivement chez nous (treis soeus mais aussi Bastringue et Carambole normande par exemple dans des jeux sur parquet le plus souvent) , puis les jeux à **8 et 9 quilles** qui demeurent plus nombreux en Bretagne, Nord Picardie et Sud ouest (Bourgogne au musée de Longic). Le jeu à 9 quilles ayant été interdits pendant un certain temps le jeu à 10 quilles devenu le bowling, a vu le jour en dernier...

Ensuite on distingue les jeux de lancer direct (avec roulage total ou partiel de la boule) et les jeux indirects avec rebond sur talus, planche ou même une haie avant d'atteindre la cible, ou encore lancé sur une planche relativement étroite (ce dernier type attesté en Val de Saire).

Un jeu longtemps caché !

Le jeu des treis soeus fait partie de la famille des quilles de trois à lancers directs, avec un rebond permis. D'après les témoignages reçus il se jouait aux points ou aux paris (voir les règles ci jointes).

En 2003 alors que nous relançons le jeu de choule, palets etc... nous sommes tombés par hasard sur un vieux jeu de 3 quilles intact que l'on nous a gentiment prêté. Celui ci était utilisé une ou deux fois par an dans un gîte-chambre d'hôte pour une fête, avec le concours d'un groupe folklorique. Mais il restait « muchi » (caché) le reste du temps. Le simple fait de le sortir et de le montrer en jouant un peu partout (marché de Bricquebec...) a permis d'apprendre beaucoup de choses sur son compte, notamment qu'il était encore pratiqué lors de fêtes communales mais « derrière les haies » pour ne pas savoir si on y jouait toujours de l'argent et la présence d'un « raboulevu » relanceur de boule pour un pourcentage de 10 % des mises...

De quel bois on s'échauffe ?

Trois quilles donc, d'environ 70 cm de haut faites avec selon le constructeur, du châtaignier, du chêne, ou de l'orme pour les plus anciennes. Des boules de 3 à 5 kilos renforcées souvent d'une plaque de métal. Percées d'une fente pour les quatre doigts et de deux trous pour les pouces (position droitier et position gaucher), façonnées dans du buis pour les plus petites, ou de l'orme et du chêne, du frêne, voire du peuplier pour les plus lourdes et les plus grosses. Les quilles et boules en pin sont bien entendu plus légères mais moins résistantes.

Un jeu de force et d'adresse mais aussi de grande concentration.

La technique :

Pour la règle aux points il convient d'éviter le rebond qui fait perdre de la vitesse et de viser la première quille aux 2/3 de sa hauteur de façon à ce que celle-ci puisse renverser les deux suivantes, la vitesse devant être juste suffisante et la trajectoire légèrement courbe.

Cependant certains joueurs préfèrent tirer très fort et droit, de façon à « plier la quille » et utiliser la force de la boule pour renverser les deux autres (on parle de traverser les quilles).

Le joueur peut prendre de l'élan (3 pas) ou jouer sans élan.

Ce qui importe en tout état de cause c'est d'avoir une forte concentration et des nerfs à toute épreuve dans les concours ou le jeu avec paris !

Une nouvelle vie pour les quilles du Cotentin !

L'aire de diffusion du jeu dans l'état actuel des choses est délimitée par les communes suivantes :

Bricquebec, Varengeville, St Pierre Eglise, Carentan avec un centre particulièrement important de pratique dans le canton de Montebourg (pratique avérée de nos jours à St Floxel et Le Ham).

Dès 2005 via l'association TEC NOR (tèqueurs et chouleurs de Normandie), un concours annuel et « officiel » a été organisé début août. Celui-ci pouvait rassembler une bonne trentaine de joueurs (Hémevez, Quineville). Il semblerait que cet exemple ait suscité des vocations, encore un peu trop timides, aux alentours. Or ce n'est pas la place qui manque, ni les joueurs vigoureux !

Des démonstrations ont eu lieu lors des fêtes du lait de Mai (Teurthéville Hague, Les Pieux, Bricquebec) organisées par le groupe Folklorique « la société A.Rossel » avec l'aide de TEC NOR ou THTN associations affiliées à la fédération des jeux et sports traditionnels normands JeuxTradiNormandie.

Cette dernière travaille actuellement à l'organisation d'un concours régional dans les lieux historiques de pratique (Val de Saire et Marais du Cotentin) de plus grande ampleur. Pour tout renseignement et aide à apporter, contactez la fédération JEUXTRADINORMANDIE via son site.

REGLE dites aux points

Préparation du jeu

Distances de tir hommes 9 pas de la première quille / femmes 7 pas / moins de 15 ans 5 pas.

Distances entre les quilles 2/3 de quilles

Talus de blocage ou planches à 2 mètres derrière la dernière quille et sur les côtés

Cordes blanches pour baliser le terrain et éviter les traversées intempestives

Lancers

10 fois 2 lancers par joueurs

à chaque lancer le rabouleur enlève les quilles si possible (recommandé pour l'usure des quilles)

3 quilles renversées d'un seul coup = 4 points si cela se passe au premier des deux lancers on remet les quilles.

Sinon un point par quille renversée.

Ainsi si le joueur renverse les 3 quilles au premier lancer la marque du premier coup pourra être de 8 points au maximum grâce à un possible second « 3 quilles renversées ». Au contraire s'il ne les renverse pas toutes, le maximum sera de 3 points.

Règle dite « au pari »

Les joueurs possèdent tous au départ 20 points. On tire au sort le premier à parier.

Le maximum à parier est 5 points. La partie se joue en un nombre de paris déterminé à l'avance entre les joueurs. Le gagnant est celui qui a le plus de points. En cas d'ex-aequo un dernier pari pourra avoir lieu.

Le premier parieur désigne la ou les quilles qu'il compte faire tomber. S'il réussit et que les autres manquent le coup, il empoche autant de point qu'il en a parié plus ceux des autres parieurs ayant manqué le pari. S'il est ex æquo, le pari continue dans les mêmes conditions jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un gagnant. S'il rate la partie se joue entre les joueurs restant et le gagnant de la manche pourra parier en premier à son tour.

Déroulement des concours.

Concours en individuel

Celui ci se déroule aux points et pendant une période déterminée où chaque joueur joue autant de fois qu'il veut, 10 fois deux lancers (le droit de jouer est en général de 3 euros mais peut être dégressif et limité à 3 passages).

A la fin du temps réglementaire (2 à 3 heures) le gagnant est celui qui a réalisé la meilleure « marque ». En cas d'ex-aequos , une dernière série de 10 fois deux lancer pourra les départager avant la remise des lots et la distribution d'une excellente collation....

Concours en double

Le déroulement est le même mais on additionne les points des deux joueurs. Un tirage au sort détermine les deux paires jouant sur la même ligne de quille, les quatre joueurs jouant alternativement.