

ORGANISATION

✓ Composition du jeu.

Le jeu de palet gascon est composé de :

- **1 quille** ("quïlho", lire quillou, en gascon) taillée dans un bois dur, légèrement conique (35 cm de haut pour un diamètre compris entre 4 cm et 5 cm).
- **2 palets d'acier** (entre 10 et 11cm de diamètre pour une masse maximale de 600 g).
- **3 pièces de monnaie**, de préférence à des rondelles ou autres objets de substitution.

✓ 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 sur la ligne de fond.
- **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 : 6 m pour les enfants jusqu'à 12 ans



• quille

— enfant
< 13 ans
— Dame
— Homme

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.

REGLES DE JEU

A l'aide de deux palets, le joueur doit faire tomber une quille sur laquelle ont été placées trois pièces. Tour à tour les joueurs lancent leurs deux palets et les points sont notés sur la feuille de marque.

Si le joueur déquille et si les tris pièces sont plus près d'un des palets que de la quille, le joueur marque 3 points (coup gagnant).

Si l'une des pièces au moins est plus près de la quille, il marque 1 point (« pouine »).

Lorsque le joueur fait une « pouine » avec son premier palet, il peut placer le second palet en glissant ou en piquant pour tenter de transformer la « pouine » en coup gagnant (3 points), ou bien il peut demander de requiller (son premier palet retiré du jeu, lui rapporte 1 point).

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

ORGANISATION

✓ Composition et terrain du jeu.

Le jeu de rampeau se compose de :

- 3 quilles de 55 cm et de 3 quilles de 50 cm de haut en bois de hêtre.

- 1 maillet de 30 cm de long et de 7 cm de diamètre, avec un poids de 700 à 900 g, disposées soit sur une plaque de fer, soit directement sur le goudron ou encore sur un emplacement tracé en béton sur la place du village.

Une ligne de tir à 6 m des quilles est dessinée au sol.

Les quilles sont disposées en T, les 3 petites quilles faces aux tireurs sur une ligne parallèle à la ligne de tir et les 3 autres perpendiculairement sur l'axe du milieu vers l'extérieur.



BUT DU JEU

Le jeu consiste à faire tomber le plus de quilles possibles avec un seul maillet, en 2 ou 3 parties de 10 lancers.

REGLES DE JEU

Ce jeu de quilles se joue en individuel.

Le joueur marquera un point par quille tombée.

Le gagnant est celui qui marque le plus de points

ORGANISATION

✓ **Composition du jeu.**

- trois quilles de bois, hauteur : 55 cm
- trois quilles de bois, hauteur : 50 cm
- trois maillets de bois, longueur : 30 cm diamètre : 7 cm

Chaque joueur possédera son maillet.

A la base, les quilles devront être cerclées, pour mieux assurer leur stabilité.

Le diamètre de l'assise sera de 70 mn environ.

Le diamètre du corps de la quille devra être de 80 mn environ.

✓ **Terrain de jeu.**

7 m de longueur sur une largeur minimale de 3 à 4 m.

A chaque extrémité, une zone de sécurité de 2 m sera prévue.

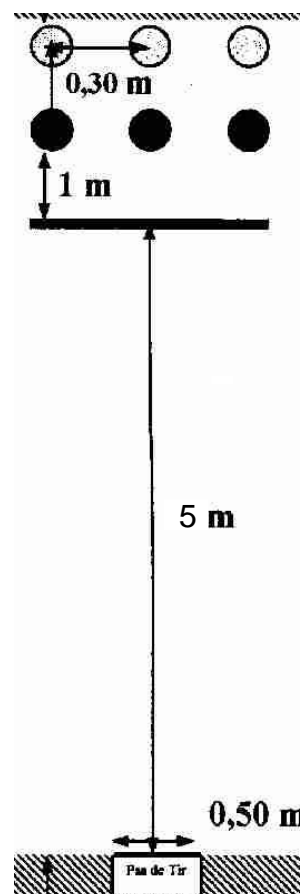
Toute nature de sol présentant un caractère plat peut être utilisée : ciment, bitume, terre battue, parquet, etc...

L'aire de jeu ne pourra pas être tracée sur une zone dont la pente est supérieure à 10 %.

Pas de tir : Il est situé à 6 m des premières quilles dans l'axe des deux quilles du milieu. Un emplacement de 50 cm de largeur délimite la position du joueur : tout lancer se fera sans élan depuis ce poste, et sans faire le pas tant que le maillet n'a pas touché terre.

Le « pité » : A 6 m du pas de tir, un emplacement de 1 m sur 50 cm minimum, reçoit les quilles, disposées sur 2 rangées de 3 espacées de 30 cm au crééd, d'axe à axe, les petites devant, les grandes au deuxième rang.

Devant la première rangée de quilles, à 5 m du pas de tir, une ligne blanche sera tracée. Sur cette ligne blanche, il pourra être placé une barre ou un liteau n'excédant pas 2 cm d'épaisseur.



BUT DU JEU

Garder une quille debout, quelle qu'elle soit sur les 6 placées afin de marquer 1 point en 1, 2 ou 3 jets de maillets. La chute des six quilles annule le jet ainsi que la série des trois tirs de l'équipe.

REGLES DE JEU

Les quilles au maillet se jouent soit entre deux équipes (de 2 ou 3 joueurs) soit en individuel. Le jeu se déroule en autant de parties que nécessaire pour assurer les éliminatoires. Chaque partie comporte la rencontre de deux équipes, qui désigne comme gagnante celle qui arrive la première à 11 points, avec un nombre égal de jets, chaque joueur lançant son maillet tour à tour.

Cotation des jets

- Chute du maillet entre le pas de tir et la ligne blanche : 0 point
 - Chute du maillet sur la ligne blanche : 0 point
 - Chute de 1 à 4 quilles en 1, 2 ou 3 jets : 0 point
 - Chute de 6 quilles en 1, 2 ou 3 jets : 0 point
 - Chute de 5 quilles en 1, 2 ou 3 jets : 1 point
 - Chute de 5 quilles en 1 ou 2 jets : 1 point
- et possibilité de replacer le jeu pour le 2^{ème} ou 3^{ème} jet.