

# Règles simples de six jeux et sports normands. Flamanville 11 juin 08

## Association Tec Nor

(Téqueurs et chouleurs de Normandie. Contact Internet : jeuxtranormandie. mail : remi@npng.org)

### 1. Le palet ou "bouchon", *la pétanque des Normands*

**Placé à 5 m du bouchon ou but (ou pinoche),  
le lanceur doit le faire tomber : un point.**

**Les pièces doivent être près du palet : de 1 à 4 points supplémentaires.**

**En lançant le deuxième palet, le joueur se place près des pièces tombées (ou bien essaie de chasser le bouchon).**

Les joueurs suivants attendent en arrière du bouchon. L'un ramasse les 2 palets pour venir jouer à son tour. Un autre remet le bouchon et ses pièces.

Trois fois deux lancers de palet par joueur.

8 joueurs peuvent être ensemble sur un jeu pendant 15 mn.

---

### 2. La grande choule jeu du Moyen Age, ancêtre du foot et du rugby

**4 contre 4 ou 8 contre 8. Gagnants : 40 points. Match nul 20. Perdants 10 points.**

**Engagement : balle au centre. Chaque équipe est derrière sa ligne. Deux personnes sont désignées pour ramener dans leur camp la balle au pied.**

Une fois ramenée, l'équipe en possession de la balle en cuir peut attaquer à la main ou au pied parfois, et celle qui ne l'a pas peut commencer à défendre.

La balle peut être lancée en avant.

Mêmes conditions pour la remise en jeu après un but.

**Opposition : pas de placages. Le joueur bloqué par un ou plusieurs défenseurs doit lâcher la balle s'il est tombé au sol, ou la lancer, immédiatement.**

Fautes : si la balle est conservée par le joueur bloqué, elle est donnée à l'équipe adverse et l'équipe pénalisée doit retourner derrière sa ligne de but. Convivialité d'abord !

---

### 3. Le kubb jeu viking. Championnats en Scandinavie.

1) La première équipe (4 ou 8 joueurs) désignée par le sort **se partage et lance ses 8 bâtons tenus par un bout** depuis la ligne de base afin de **renverser les 5 kubbs de l'équipe 2.**

**Les kubbs tombés sont alors lancés par l'équipe 2 sur le terrain de la première équipe** en essayant de les placer le plus près de la ligne médiane. (L'équipe 1 les met debout).

(La deuxième équipe a deux essais pour **être dans le terrain**. Si le kubb sort du terrain, ou ne dépasse pas la ligne médiane, l'adversaire peut placer ce kubb où il le souhaite par ex 30 cm derrière le roi ou près de sa ligne de base).

**Si un Kubb en touche un autre, ces kubbs sont placés en forme de tour.**

**2) L'équipe 2 lance à son tour les bâtons en vue de faire tomber en priorité les kubbs qui ont été lancés sur le terrain adverse. Ces kubbs sont alors posés hors du terrain : éliminés !** Lorsqu'elle les a fait tous tomber, elle peut attaquer les autres sur la ligne du fond... et ainsi de suite...

Si l'équipe n'arrive pas à faire tomber tous les kubbs placés sur le terrain, l'adversaire peut s'avancer à hauteur du kubb restant le plus proche de la ligne médiane pour tirer sur ceux de l'adversaire.

**3) Après élimination de tous les kubbs, faire tomber le roi : c'est gagné !**

**En 15 mn environ un ou deux matchs possibles. Match non terminé ne compte pas. Gagnants : 40 points. Match nul 20 chacun. Perdants 10 points.**