

Le quiblier

de

Mayrègne

(H^{te} Garonne)

Voir aussi - Ms 60.203
Mémoires de Mayenne
(page 64066: quille)

Voir aussi :
1° Louis Saudinos :
" Notices des collections d'ethnographie
et d'art préhistorique du Musée des
Musées de Luchon " - 1953 -
(page 17-18) cité dans diverses campagnes
archéologiques (ex :
2° Louis Gardères : " Les témoins de la ma-
jorité " Toulouse, Douladour, 1948, p. 23

Septembre 1960

Le quillier pyrénéen

par Louis Saudinos

Gritz baron de Lassus
maistré d' orza

- 1960 -

Louis Sardinos

Maistre d'ovra, pris Baron
de Lassis

17, rue des Frères Delga, 17
Gaillac (Tarn)

Une partie de quilles
à

Mayrègne.

Canton
de Luchon

Le paysage de Mayrègne (forêt-
tier - ouvre-pastoral) d'altitude
1.100 m, ne permet pas ~~de~~, ~~dimanche~~
~~que~~ tous les dimanches, ^{de} participer à
la partie : il faut sauver la récolte
déjà compromise. Très généralement,

la partie termine vers 6 ou 7 heures soir : il faut assister à la descente du bétail.

Début de la partie

Qui, le 1^{er}, doit commander ? On tire à la carte-paille. Par la suite ce sera le perdant du jeu commandé.

Dénomination des jeux.

Nous n'avons pas réussi à découvrir un règlement. Il en est résulté d'amicales discussions. Ce qui est demeuré incontesté c'est le langage au quillier. Il remet en mémoire les données de la philosophie anté socratique, où la matière ~~est l'essence des choses~~ est le nombre et la forme des choses. A cet égard, c'est nous qui interprétons la désignation des jeux ci-après.

1^o Le 7 court ⁽¹⁵⁾ dans la vie pastorale symbolise, par temps pluvieux, le parcours réduit du troupeau aux alentours du Corfaïl (courbaou)

- 2° Hicha (^{hagell} fiche) La hicha, en haute montagne, est un signe crucial : ce sera un arbre isolé, un rocher, etc qui permet au berger, au chasseur, au touriste de découvrir la direction à suivre.
- 3° Le Biroulet (^{p 13}) figure le demi tour des sentiers en lacets, nombreuse en haute montagne.
- 4° Saouta-ru (^{p 10} le ru normand) ruisseau symbolise le saut qu'il faut faire pour franchir un ruisseau.
- 5° Pus de vola (^{p 16} deus de boule) à cette forme, contrairement aux autres formes, la boule doit faire tomber

deux quilles successivement plantées. A cette forme, la boule représente la force de l'ouragan qui abat un sapin qui, dans sa chute, entraîne entraîne celle du sapineau tout voisin.

- 6° Coeur (^{p 10}) Ce jeu figure, sur la montagne où, le soir, le troupeau se réunit : le cortail. La surveillance du cortail est exercée par une quille désignée (cavirea → chevrière) elle exerce la surveillance du troupeau. La chute de cette quille, ^{de la} commandement des jeux, n'est pas prévue, elle compte cependant au résultat du coup de boule.

7° Sauta-cor. (sauter coeur.)

à ce jeu, la ~~la~~ quille centrale du quillier doit être respectée. Elle figure la cabane du berger.

Il y a sept formes principales.

Il y a sept formes ~~dérivées~~ dérivées des formes principales.

Il y a de 7 longs qui figure les longs parcours du troupeau sans beaux jours. Il y a aussi la Sylvaine en ~~en~~ l'honneur du dieu ^(Sylvano) qui fait pousser l'herbe, etc

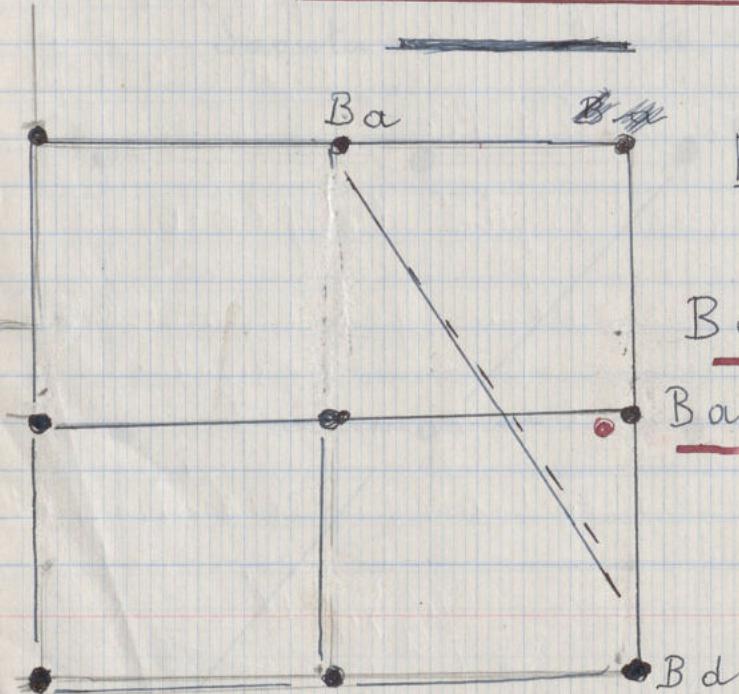
Il y a sept formes commandées.

Mon exposé n'est pas complet, et pour cause —

— 7 bis

On saute-coeur, la boule peut passer à côté de la quille centrale sans la toucher, mais à une hauteur telle ~~que~~ que la boule pourrait être touchée. Pour juger ce cas, bon ou nul, il y a une limite, une ligne, bien connue, qui permet de juger si la boule est passée trop proche ou pas. On en juge par la trace de chute de la boule. Elle est signe certain, ou pas, que la boule ne pouvait pas toucher la quille centrale. Sur le terrain litigieux il y a ~~deux~~ traces de chute de la boule. La galerie est appelée à en juger si les joueurs ne sont pas d'accord.

La forme des jeux

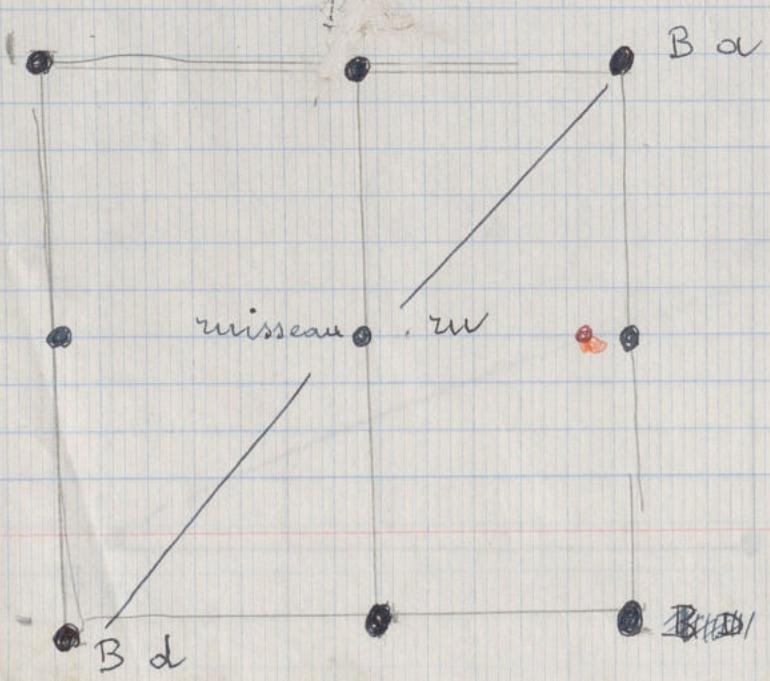


Hicha fiche (p7)

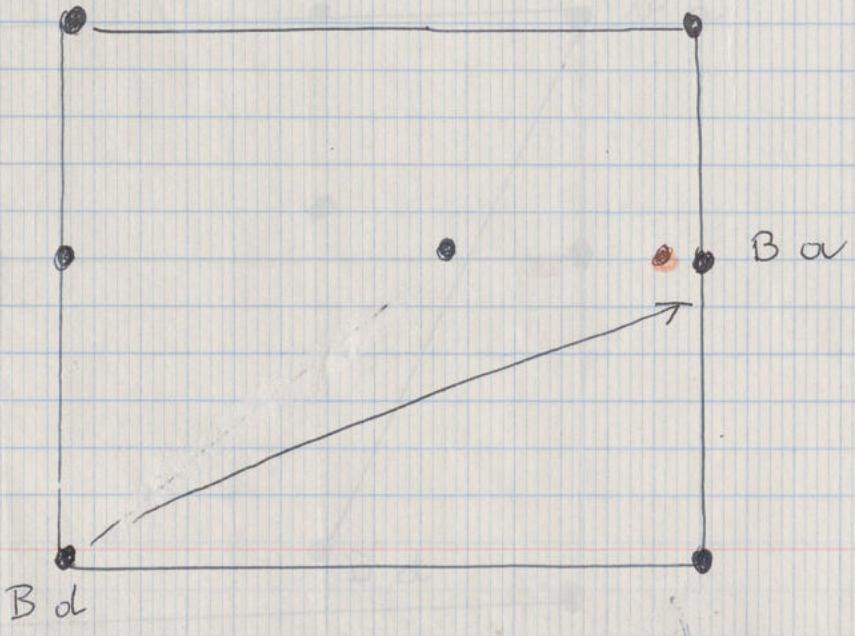
B d → boule départ

Ba → boule arrivée

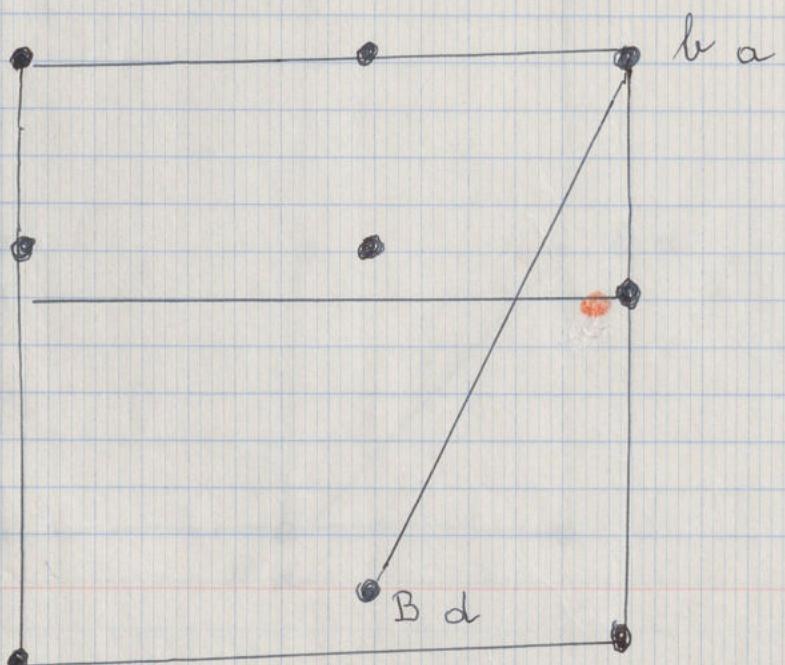
Savonarole ^(p7) — Sainte ruisseau



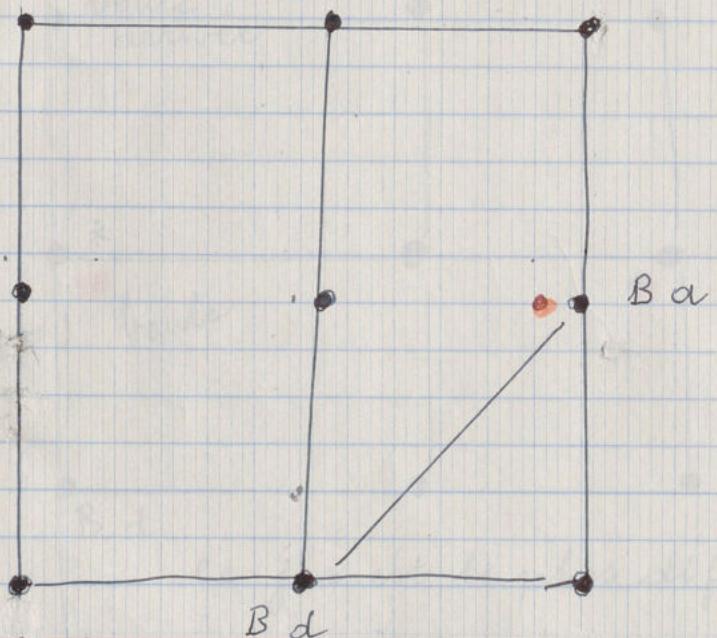
Bironlet ^(p7) demi tour

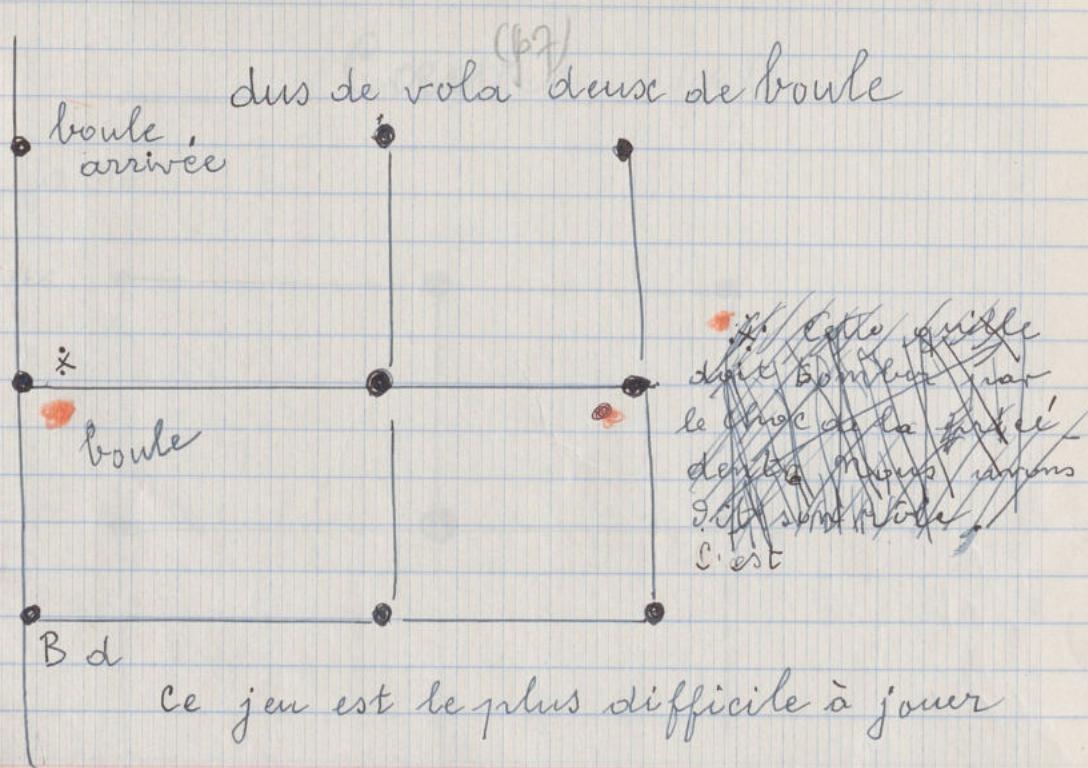


Sept long?



sept court + 6

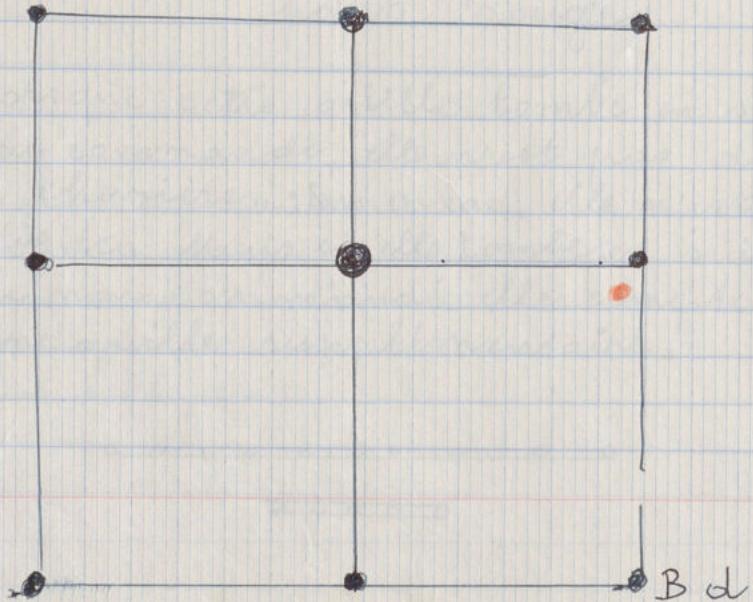




Coeur — (p8)

à faire

B a



— Quille désignée chevrière —

Elle est indiquée par un
point rouge

Lorsque cette quille tombe en suite d'un jeu commandé, elle n'est pas désignée "chevrière". Si elle tombe en suite d'un jeu non commandé, elle compte pour une quille supplémentaire.

Généralités

« Nul n'entre ici s'il ne connaît la géométrie » (Pythagore)

L'homme qui planta la première quille dans la cour de nos gentilshommes pyrénéens se leva lorsque le mendiant frappa à sa porte pour marmotter les sept psaumes de David (sept saουmons) Il se coucha lorsque la constellation ~~Orion~~ Pléiade (7 caprères)

passait derrière la montagne.

Notre jeu de quilles a 7 formes organiques et sept formes dérivées. Nous en avons dessiné quelques unes.

Ce jeu a une extraordinaire diversité.

Cent quatre formes de jeu peuvent être commandées et exécutées.

Sousstructure

Les quilles reposent sur une pierre dont le centre est légèrement creux. La quillerepose sur une pierre solidement fixée au sol.

Là-dessus, l'ordre des choses est inversé.

— Formes organiques —

Il y a 7 formes organiques et sept formes dérivées. Nous en avons indiqué quelquesunes.

La diversité des jetés qui peuvent être commandés s'élève à 104, savoir :

— Début de la partie —

Le quillier est fréquenté le dimanche et jours fériés: à la belle saison, lorsque les travaux de la maison sont

finis. Ils cessent lorsque le troupeau, le soir, descend de la montagne.

Début de la partie

Les deux premiers joueurs qui arrivent sur le quillier tirent à la courte paille pour décider du premier qui commandera le jeu. Par la suite, le commandement des jeux (monda) appartient au ~~plus~~ ⁺ éléphant de la précédente partie. Il advient qu'il abuse de son pouvoir de commander le jeu : en commandant des jeux où

l'adversaire ne réussit guère. Pour parer à cet abus moral, il commandera « tirer au choix », alors chacun tire à sa guise. C'est le recours autoritaire contre le commandement

Mander à main "à main"

C'est décider que pour exécuter le jeu commandé la boule partira soit droit du joueur ou à gauche (réman) la boule partira à gauche du tireur.

Commandements possibles pour les
14 formes de jeu : 7 principales et
7 dérivées.

- 1^o "Tira": toutes les quilles relevant
du commandement doivent tomber.
Au cas contraire, résultat zéro.
- 2^o "Lécha": comptent toutes les quilles
prémises qui tombent.
Le sens est entrer, sans entrer, vont
au "laisser et au tirer".
Le joueur qui tire au tira et réussit
à le droit de tirer deux fois pour un
même commandement. ou "lécha" (laissez)
on ne tire qu'une seule fois.

— Limites —

On commandement d'un quelconque jeu, le mandant peut annoncer :
qu'il n'y a pas d'entrée, cela signifie que les tireurs ont tous tendance à porter le pied gauche sur la ligne de départ qui forme le quadrilatère du droit. *quillier*: le coup de boule étant donné. L'infraction annule le résultat: coup perdu.

Jeu annulé (vourra)

Se rapporte à ce qui a été dit à propos de la chevrière

Relève des équipes

Autour du quillier, il y a beaucoup de joueurs et de curieux. Ceux-ci forment la galerie (galaria). Elle applaudit, elle critique; le cas échéant, elle exerce la justice que réclament les coutumes. Il n'y a pas de règlement: je n'ai pu en découvrir dans le canton de Luchon.

Mais à la galerie, il y a des joueurs qui attendent le moment propice pour prendre la boule. Lorsque la raison ne triomphé pas, l'enjeu de la partie s'élève:

~~« Hé, non c'est pas la place pour un malade. Cessez donc. »~~

~~gallerie~~: "un demi de plus, ^{vin} un litre de plus" sous entendu d'enjeu. Ainsi le plus riche ou le plus débonnaire des joueurs réussit à s'imposer un jeu: la galerie murmure.

— Litiges —

Ils sont réglés à l'amiable.
Parfois on fait appel au jugement de la galerie.

Débit de vin

L'aubergiste fournit le vin.
au quillier et à hauteur d'épaule
d'homme, l'aubergiste a, devant le mur
et à hauteur d'épaule d'homme, fixé
un petit plancher où reposent : deux
litres de vin, des verres, un baquet
rempli d'eau où sont rincés les verres.
Après la partie, gagnants et
perdants invitent la galerie à
boire à brinquer, plaisanter et
chanter.

Conclusion

Notre jeu de quilles (hommes) et jeunes gens) à partir de l'âge de 15 ans il y faut déployer une force musculaire moyenne, mais, surtout, une grande adresse. Ce jeu est prenant par la richesse des 112 formes qu'il peut prendre : jeux principaux et jeux dérivés. Là-dessus nous laissons aux sportifs qui empêtent le soin de porter un jugement de fait.

T. S. V. P.

Où quillier

Femmes, jeunes filles et garçonnets.

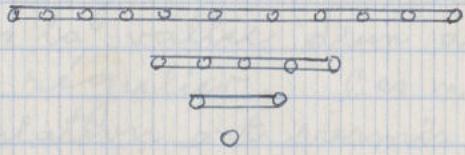
Ce quillier est planté sur la place
publique; à Mayrègne: au Four.

Ce jeu est bien connu.

Fabrication des quilles

Un vieillard que j'ai bien connu

en avait l'incontesté monopole pour la valée d'Oueil. Il était le seul et l'unique quilleur. Il vivait dans une pièce au rez-de-chaussé. Là était son tour. Femmes et enfants payaient un cent par quille. En paysage forestier, le bois ne contenait rien au tournoi.



Ce quillier ne fonctionnait que le dimanche et les jours fériés, à la belle saison.



Pourquoi tous les jeux sont
disparus : cartes, quilles, danse,
loto, chants de la "jeunesse",
après souper, sur les deux places
publiques ?

-
- 1^o Usage de bicyclettes, motocycles.
 - 2^o Arrivé dans la vallée d'un autobus
en service régulier. Ces nouveaux
moyens de circulation ont permis à la
population de se rendre à Luchon,
aux villages de la vallée d'Oueil et celle
de Larboust adjacente.

Sans doute encore il reste les

réjouissances de la fête locale et celles de Carnaval. Et aussi Mayrègne a été la première commune du canton qui ait fait un char pour la "fête des fleurs" de Luchon.

Les contacts humains ont remplacé les jeux.

— Louis Sardinos

Sardinos