



www.traditionalsports.org

Games of Bats and short Sticks or Balls in the world.

Universality of the games and Ludodiversity

Guy Jaouen

Independent researcher in cultural anthropology

Introduction

The small survey that is presented in this article is the result of several years of work, with the collection of information on the theme of the games with simple sticks, that most school children knew before the arrival of the television and the electronic games. However these games are not schoolyard games, but rather body activities invented by teenagers, of which some are today practiced as sport. When we played these activities in the 1960's in Brittany (France), they were already relegated to the statute of "relics" in the popular imagery. It's a family of games where the main goal consists in using a stick to send a short stick or a small ball as far as possible. In some cases participants play individually, which means that the struggle is with yourself and the adversary is the nature, and the logic of the game is a skill performance. In other cases it is team's game, introducing different strategies where adversaries are in a situation to counter your action which still consists in throwing to the farthest the short stick or the ball. For the problem of the game space, we have noted that the players only chose what they found free: a flat field, a road, a square, a street. It is the institutionalisation and the introduction of the merchant system in the modern sports that imposed strict codified norms for the spaces.

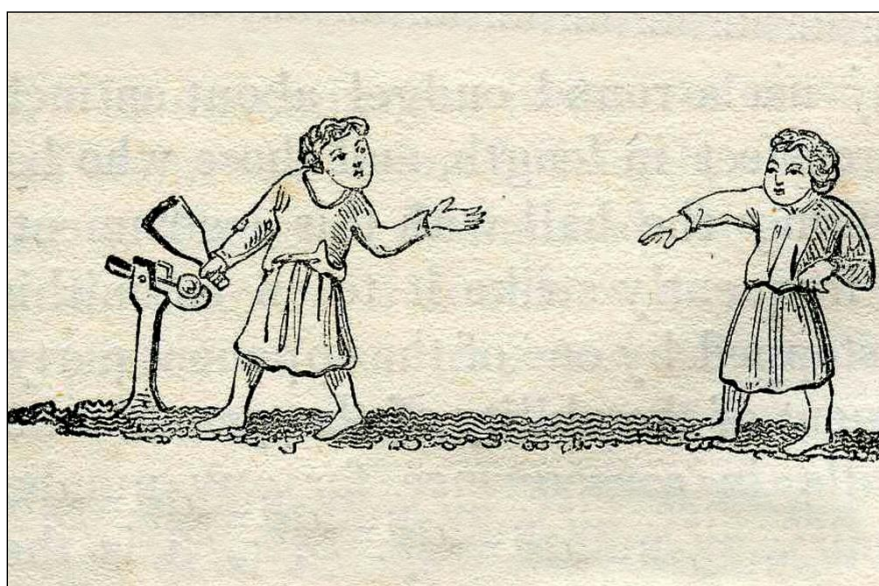
During a very long time, to cut a branch or to carve a piece of wood were gestures as natural that to eat with a wood spoon for people. The stick has otherwise always been a symbol of power, of strength, even for a young shepherd keeping his herd. It is, for example, the stick that shows the man's superiority on the animal by the use of the hand, permitting to order the cattle but also to defend it against other animals, against men. To carve a stick was by the way, there is not so long time, a normal practice for an inhabitant of the countryside. The stick was used as a tool to walk and to clear the trail, to repulse inconvenient stones on your path, and by extension of the skill to hit a stone or another stick¹... From this situation a family game imposed itself almost everywhere in the world. The list at the end of this text enumerate about hundred and fifty very similar games with different names. This demonstrates better that any speech

¹ The stick was, and is still used in many places, to knock down the skittles.



what we call the universality of the game, because it is not possible to imagine a direct cultural parentage between them.

This family game can be found everywhere, in China, in Iran, in Ethiopia, in Russia, in Hungary, in Italy or in France. Otherwise it is very likely, as shows the large number of variations found in the few countries that we know better (France, UK, Italy and Spain), that other numerous variations (rules or names) existed in the other countries. However in spite of numerous similarities, all these games demonstrate a different cultural mark, either in the material, either in the rules. They are indeed the creations of a culture and the fruit of a particular history, the expression of an original way of communicating with others. They can have the same name and different rules as they can have different names and identical rules. One of the particularities of some games is the use of small balls, because in Iceland it is for example easier to find a whale bone or a volcanic stone than to find a branch of tree. So the balls appeared very early, made from a fruit stone, a little stone or a bone then wrapped with sheet or horsehairs or herbs maintained by fish glue or tree resin. Finally, it should be noted that the method used to obtain these information distorts the overall image of the study as all the existing documents on these practices are not available in Europe, or in languages which are not well known, or that these practices have never been described in documents.



England – 14th century

The games of this list present different degrees of sophistication: by simple individual game; by simple team; by team with defenders; by team with defenders and bases; the whole with short sticks or with balls. So, they don't have the same complexity of rule or material, because this depended on the living place of the players, of their cultural environment, of the participants that it was possible to gather after the school for example, of the knowledge or not of a similar game in order to invent a new game, etc. We can observe that the environment of the dwelling places provides generally all the material of recuperation that the teenagers will use in their games. As the cities have more reusable "relics" for the games than an isolated place in countryside, the



www.traditionalsports.org

methods to invent will be different, more bound with the imagination in the city, more linked with the manual dexterity in the countryside. Otherwise the peasant sons had generally less free time than the youngsters living in the towns in the 18th and 19th centuries. Indeed the field works are gluttonous in workforce, and the city can provide more participants. One can also consider that if the players already know similar games, it is easier to them to invent new rules, by a system of cultural transfer and loans.

The diversity of this family games saws a political recuperation to the 19th century, when traditional games were standardized to create practices more in conformity with the new dominant model of Western countries, modelled on industrial and rationalized organization. English scholars, referring on scientific research (and probably on their own colonial empire of which the 53 Commonwealth countries are a very living trace), declared that all games of the world with short sticks were bound to those existing in England, these having been distributed then by the navigators and the colonists! This ethnocentric thesis was sustained during fifty years by the fact that a 5000 years stick of cricket would have been found by archaeologists, thesis that was later proved as a scientific trickery. We are aware that it is the winners that write History, what can explain that, again today, one hears that the British games are at the origin of sport. However this affirmation is nearly true if one speaks of the Olympic disciplines, because only some, as Judo and Taikondo are not Anglo-Saxon sports.

If one takes the example of England, these considerations are part of the elements that explains that some games remained individual, that others became team's games. For others the players went even farther by creating more complex rules or material. It was the case with the balls and the levers to raise these balls, or with bats to the shape or to the wood more effective. A recessed shape achieved in the levers permitted to raise the ball while controlling its trajectory. A tinkering on the two bricks serving to put the short stick transformed the whole in a Cricket wicket, etc. The introduction of the ball brought a better control of the object to throw, therefore a better mastery of the game, with for example the possibility to make skilful passes without the risk to wound a partner, what can be the case with the short stick. This technical progress opened little by little the door to other innovations. Other technical modifications permitted that the ball answers better to the striking strength of the stick in order to throw it farther. This gave thus supplementary time to do other figures, what conducted to the Palant, the Rundbold, the Rounders, La Thèque, or to the Baseball, among the most elaborate forms of this family of games.

One notes everywhere that when the freedom to invent is left to humans, to the children particularly, they strive to create new things, different. This is how when the modern soccer was invented in the middle of the 19th century in England, it was exported to the USA toward 1870 to be developed in the American universities. But already in 1873-74 the responsible of these institutions complained that it was not more possible to organise a gathering between two universities because the rules had been modified there, according to the mood and the local inspiration of the players. This example is



www.traditionalsports.org

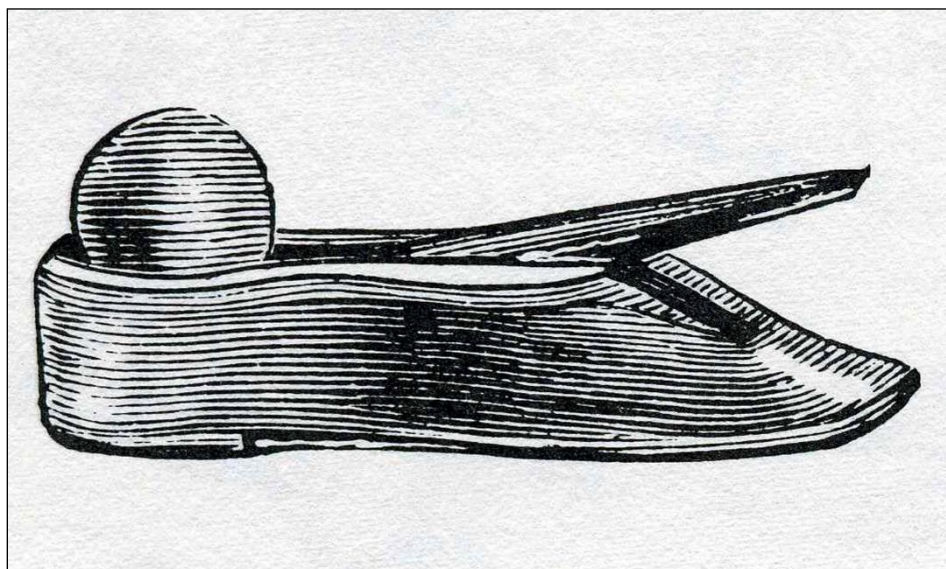
located in a same country, with people speaking the same language, at a same time. But now if we consider that the sticks games probably exist since thousands of years, having crossed multiple periods, having known various cultural influences and thousands of different languages, we can easily understand that today they possess different rules according to their place of practice, in relation with their *habitus*, and so they represent an important intangible cultural heritage.

Some people have shown in the past a great interest to this family of games, as the Polish Jan Ámos Komenský that made a description of the games seen in England after a stay in 1640-41. He compared them with the games existing in Poland. There was also Joseph Strutt that published in 1801 old representations of these games in the 13rd and 14th centuries in England. If one takes the English game of the cricket, it is one of the most representative traditional sports of England, with numerous professional teams for a long time. If the game is practically unknown in Europe, it is very much practiced in the Commonwealth countries, the gathering of the former British colonies. It is particularly interesting to note that these former colonies are facing to their former colonizers through this sport, putting in some important matches the whole weight of the national pride.

The present hierarchy of this game puts forward some countries as Australia, India and Pakistan. Nevertheless Pakistan, India, Bangladesh and Sri Lanka all possess their own similar traditional game, certainly as old as the cricket, what explains their passion for this sport, by training transfer. These countries play these games since hundreds of years, maybe more, for example Gulli Dunda (small stick and bat). Indeed the drawings and references of the old Indian literature permit to think that this game was already known 4 to 5 000 years ago. Other similar names are played in the whole Indian peninsula, as *gilli danda*, *gulli danda*, *danda guli*, *gudu*, etc. It is a game in which a short stick with sharp ends is propelled toward a field with the help of a bat. The game is played individual, by team or between a team and a player. The material is composed of a *danda*, a bat of 50-60-cm long and 3-4 cm of diameter, and a *gulli* (or *gilli*), a short stick measuring 10-15-cm long and about 2 cm of diameter. A small trench is dug in the soil with the stick, called *khutti* (or *guchhi*), measuring 8-10-cm long for a trench of 6-8 cm of depth. Then the game begins (See the description in India, Pakistan).



www.traditionalsports.org



Shoe pattern transformed into a lever to throw the ball.

However, while playing cricket, these Pakistanis and Indians still accept a certain cultural, non visible, domination. Indeed the rules, the material and the clothing are English and the language of the game is English. One must remind that the objective of the creation of the Commonwealth was to pass from a phase of direct and violent colonisation to an economic post-colonial structure continuing to encourage the British influence, notably thanks to a system of tutelage to the level of the international politics. Today, only two games of this family have a real national and international audience: the Cricket and the Baseball, one representing the former British Empire, the other the American empire, and we can think that it is not by chance. Nevertheless attempts of revitalization of the Polish game of Palant, similar to the Baseball, took place in Poland, others in Denmark with the Langbold, Oina in Romania and probably in other countries. Don't also forget, to another level, the game of Hornuss in Switzerland, and the Tsan, the Fiolet and the Rebatta in the Aosta Valley in North Italy. So, this world survey of a game among the simplest one permits to approach an unforeseen theme, the one of imperialism in general through the mass culture, and the one of cultural diversity. We can see very well, while leaving from a state where we had hundreds of games, to another one where only two remain on the list, that the present problems of the bio-diversity join those of the ludo-diversity. We could extrapolate with the gastro(nomy)-diversity to finish with the democrato-diversity because the unique model of the democracy doesn't exist; this last one is constructed like the games, according to the history, the beliefs, the human and cultural environment of every people and every region of the world.

It would be very interesting to analyze the different process of transformation of some games of this family. A whole book could be dedicated to this, as well as another one for the description of the different games in the world. Numerous other information are available in the "World Sports Encyclopedia" by Wojciech Liponski, of which I edited



the French edition in 2005 (L'Encyclopédie des sports - Plus de 3000 sports et jeux du monde). Other important works have been achieved on these games by the English Alice Bertha Gomme in the years 1890 and by the Danish Jørn Møller in the years 1990.

Non exhaustive list of the games, by countries

Arabie Saoudite : al-ba' 'a ;

Arménie : rus-topi ;

Belgium : guisse;

Bulgaria : kuli; perkanica; klis ;

China : jeu de batte she; bâtons volants ;

Cambodge : hung ;

Denmark: pind; pind med een sten; jep; tolvbold; kibel and nerspel; langbold; slagtrille; sla trilla; gross; fraanholt; rundbold; gribert; bold for en sten; drammert; himmerbold;

Djibouti : kuf ;

Ethiopia : qancaft ; qancalaft ; quorel;

Finland : kuningas pallo; poltopallo;

France : batonnêt ; batonchau ; quinette ; calleù ; la thèque (Normandie) ; ara (Savoie) ; baculo (Aude) ; bisquinet (Aube) ; chir-mir (Aveyron) ; pirouette (Vienne) ; pipette (St Pierre & Miquelon) ; pitoun (Pyrénées); baston (Perigord) ; bate, guise (Picardie) ; pilaouet, pilouette, guillet, tnette, pirli, mouilh, pitaret, (Bretagne) ; tibi, piquarome (Anjou) ; tenet (Creuse) ;

Georgia : gakvra-bukrti;

Great Britain : trounce hall; buckstick; lobber; kit-cat; trippit & coit ; tutt ball; knur and spell; northern spell; tribet; trap ball & ball; trippit & rack ; iomairt air a'gheata (Ecosse) ; cat & bat ; cat & dog ; stool-ball (Sussex) ; cat & kitten (Dorset) ; stick & snell (Somerset) ; cat & stick ; dab-and-tricker ; drab and norr ; lukiing ; stool ball; waggles; cattly & batty ; one-old-cat ;

Greece: tsoumaka ; urum-top;

Hongary : bige ; metten; long meta;

India, Pakistan : gulli dunda ;

Indonesia : Gatrik ou tak kadal ;

Iran : alak-dolak, Haloukan (Kurdistan) ;

Ireland : cead á imirt;

Italy : fiolet, rebatta, tsan (Aoste); Lipa (Verona) chinè, ciaramel, maza e pivezo ; Lippa, pettias & cariccias (Sardaigne);

Mauritania : coura ;



www.traditionalsports.org

Melanesia : kaui kent ;

Mexico : beli ;

Moldavia :

Mongolia: tsagaan mod; tsagaan monda; tsagaan temee; gui khee;

Norway: langboll;

Poland : pchla; palant; sztekiel ; klipa; kiczka; kiczka z matkami ; kiczka rzymska ; kiczka bez ; kiczka prosta ; Kiczka z metami ; czyż ; krypa ;

Portugal : bilharda ;

Roumania : oină; hoima; hengerlé ; Tzurca

Serbia : lopta ;

Slovenia : pandolo ;

Spain : curra (Aragon) ; a estornela (Galice) ; el mocho (Burgos) ;

Sri Lanka : gudu ;

Sueden : söt och sur; tre slag och ränna ; kungsboll ;

Suisse : Hornuss ;

Tchequia: velka baborka ;

Tunisia : Tiro ; Ettira ;

USA : goalball ; new-york-all ; round ball.

Descriptions of some games

(Saudi Arabia)

AL-BA' 'A

Un jeu qui se pratique le plus souvent en été, le jour, ou à la lumière de la lune. Dans la région de Sdir et Najd, il est appelé *miqra'a w bir* (le bâton et le puits), et dans le sud, il est appelé *mazqara w bir*. Le nombre de joueur va de 2 à 11. Le *Ba' 'a* est un bâtonnet de 10 cm de long épais d'un demi-pouce. Il est poli et ses deux bouts sont pointus. Les joueurs ont aussi besoin du *mi'm*, un bâton de bois de 70 cm de long, aplati à un bout large de 5 cm. Il faut aussi une petite tranchée de 15 cm de long, 5 cm de large et 10 cm de profondeur, creusée au milieu d'un cercle de 10 m. Le *Ba''a* est placé en travers du trou et les joueurs se répartissent en deux équipes. L'équipe A prend ses positions à l'intérieur du cercle et l'équipe B se tient hors du cercle. Un des joueurs de l'équipe A se place devant le trou avec la batte à la main. Il place sa batte au-dessous du bâtonnet. Quand il crie *Algensau!*, les joueurs de l'équipe B crient *Nad'wa bikom!* C'est le signal d'engagement du jeu. Le batteur frappe légèrement le bâtonnet pour l'expédier à environ 1m - 1,50m du sol, puis il le frappe fortement pour l'expédier hors du cercle. S'il échoue et que le piquet retombe dans les limites du cercle, ou qu'il est intercepté par l'autre équipe, les équipes changent de rôle. Quand le piquet est envoyé hors du cercle, l'équipe B tente de s'en saisir pour le réexpédier



vers la batte du lanceur, placée dans la tranchée en défense. S'ils réussissent à toucher la batte ou si le *Ba''a* tombe à moins d'une longueur de la batte, l'équipe B prend la place de l'équipe A et le jeu continue.

Le batteur peut conserver le bâtonnet est en l'air par de petits coups, ce qui est considéré comme une seule frappe, et ceci pour s'avancer au plus près du bord du cercle. Il donne des numéros aux frappes consécutives. La onzième frappe est appelée *'aša el-gadde* (= le dîner de grand-mère). À cette étape, le batteur est accompagné par un joueur adverse qui n'a pas pu toucher la batte sur une action de défense. Pour sa faute il doit courir de l'endroit d'où il a fait sa dernière tentative en répétant les mots *el-qed'd' qad'd'a*. S'il réussit à atteindre le trou avant que le batteur y place sa batte, il est sauvé, sinon il doit subir un autre gage, par exemple porter sur les épaules un joueur, avec le bâton, jusqu'au trou.

(Cambodge)

HUNG

Deux équipes de 2 joueurs participent. La batte a une longueur équivalente à la distance entre le coude et le bout des doigts et le bâtonnet mesure le quart de la batte. Phase 1 : Le lanceur pose le bâtonnet en travers d'un tranchée et le lance en soulevant vivement sa batte placée en dessous. Si un défenseur attrape le bâtonnet, le batteur est éliminé et remplacé par son partenaire. Si le bâtonnet n'est pas saisi, un des défenseurs peut le frapper d'un seul coup de pied afin de le rapprocher de la base. De cet emplacement ce défenseur doit le lancer à la main pour tenter de toucher la batte posée en travers du trou. S'il réussit, il élimine le batteur qui est remplacé par son partenaire, ou par l'autre équipe. S'il manque la cible, les joueurs conservent leurs rôles et le jeu continue. Phase 2 : Le batteur fait sauter le bâtonnet, maintenant posé au dos de la main, d'un geste brusque de l'avant bras, puis il le frappe de la batte tenue de cette même main. Si le bâtonnet est capturé de volée par un défenseur, le batteur est éliminé.

(China)

SHE BAT GAME

Jeu de la minorité chinoise *She* de la province Ningde. Il se pratique à l'aide d'un petit bâton de bambou mesurant un *chi* de longueur (1 *chi* = environ 30 cm) et de 1,5 cm de diamètre. Il est frappé à partir d'un cercle d'environ 1,5 m de diamètre au moyen d'une batte de 2 *chi* (60 cm) de long. Une fois le bâton projeté hors du cercle, l'équipe adverse tente de l'attraper de volée. Le défenseur qui le saisit l'utilise ensuite pour mesurer la distance de l'endroit où il l'a bloqué, jusqu'au cercle. Chaque longueur vaut un point pour son équipe. Si le bâton tombe à terre, le défenseur le ramasse et le lance vers le cercle, mais le batteur peut alors le renvoyer de volée, ou l'attraper. S'il attrape le bâtonnet, il mesure ensuite à l'aide de sa batte la distance entre le cercle et l'endroit d'où le bâtonnet a été lancé, marquant alors des points pour son équipe. S'il frappe le bâtonnet de sa batte, les défenseurs n'ont pas le droit de tenter de le bloquer et le batteur mesure la distance du cercle au point de chute. Si le batteur échoue dans cette dernière action, c'est le défenseur qui mesure la distance entre le cercle et le lieu de chute du bâtonnet et non seulement il marque des points, mais il devient aussi le batteur.

(Danemark)



LANGBOLD, [in Danish lang = long ; bold = ball]

Dans certaines variantes de ce jeu la batte n'est pas utilisée, la balle étant frappée de la main. Dans le passé on utilisait des balles « textiles » dont le noyau était fait d'un bouchon de liège enroulé dans du papier ou de la toile, puis le tout était ensuite ficelé avec une cordelette pour donner une balle de 6-7 cm de diamètre. La balle était marquée de 8 zones brodées ou peintes, la broderie renforçant ainsi le ficelage, en plus de sa fonction décorative. Une autre technique consistait à enrouler le bouchon de plusieurs couches de laine ou de fil démaillé, provenant de vieux vêtements. La balle était ensuite enduite de salive et couverte de poils de vache. Les qualités artistiques de la balle constituaient un trait caractéristique du jeu. Un long chemin ou une allée servait de terrain de jeu, avec les fossés servant de limites naturelles. Aux deux bouts, 2 lignes de buts (les bases) étaient tracées, à 60 pas l'une de l'autre. Les bases avaient différents noms suivant la région. Vers 1837, à Århus, la ligne de fond devint le knæller (= prie-Dieu), sans doute du fait qu'un joueur devait s'agenouiller sur elle. Le jeu oppose 2 équipes de 4 à 20 joueurs. Une équipe prend position dans le « champ intérieur », derrière la ligne de but, et l'autre dans le « champ extérieur », entre les 2 lignes de but. Le jeu commence quand le lanceur propulse la balle d'une marque située à 3 m de la ligne de but (la limite du terrain). Le batteur (défenseur) doit reprendre la balle de la main ou de sa batte pour l'expédier au plus loin. Un point est marqué lorsqu'il réussit à courir jusqu'à la base du lanceur et retourner à sa propre base avant que l'équipe adverse ne la récupère.

(France)

GUISE (Picardy)

Un jeu d'équipe (un ou deux joueurs par équipe) utilisant une batte de 80cm et un bâtonnet de 12-15 cm posé au sol ou entre deux pièces de bois. Il faut envoyer le bâtonnet (l'djize) le plus loin possible, qu'il tombe ou qu'il soit intercepté. L'équipe adverse doit ensuite le renvoyer vers la batte posée sur la base. S'ils touchent la base, ils marquent 10 points et les joueurs changent de camp. S'ils manquent la cible, le même joueur relance le bâtonnet sans que cette fois-ci il soit possible de l'intercepter. Les points marqués sont calculés par le nombre de longueurs de la batte jusqu'au point d'impact.

MOUILH (Breton speaking Brittany)

Jeu joué à deux joueurs. Un cercle est tracé et le mouilh (bâtonnet) est placé en son centre. Le batteur le frappe avec un *golvazh* (batte de la forme de l'outil servant à faire des crêpes) pour le soulever, puis le frappe de nouveau pour l'expédier le plus loin possible, en criant *mouilh* ! Pour devenir batteur, l'autre joueur devait soit le rattraper avant qu'il ne tombe au sol, soit réussir à le lancer dans le cercle de l'endroit où il était tombé, mais le batteur avait le droit de défendre la base (le cercle) avec le *golvazh*.

THEQUE (Normandy)

Les joueurs utilisent une balle et une batte, « la thèque ». Trois bases sont utilisés : la principale qui est celle du batteur, le petit et le grand but. Le jeu commence lorsque le batteur lance sa balle en l'air puis la frappe de sa batte pour l'expédier au loin. Dès ce geste effectué le batteur court au petit but, puis au grand, moment où les défenseurs peuvent l'éliminer s'ils récupèrent la balle à temps pour le toucher de celle-ci. Un point est marqué lorsqu'un circuit est réalisé,.



(Great Britain)

TRAP, BAT AND BALL [trap = levier + bat = batte + ball = balle]

Ce jeu fut populaire du 16^{ème} au 19^{ème} siècle. La balle est soulevée par un levier de bois ressemblant à une chaussure, avec une sorte de cuillère située vers le talon pour placer la balle. Deux équipes sont en compétition, le camp du batteur et les défenseurs. Le batteur frappe le bout du levier pour faire bondir la balle, puis il doit la frapper de nouveau de façon à l'envoyer aussi loin que possible. Les joueurs du camp adverse tentent de l'attraper avant qu'elle ne tombe, ou de la ramasser avec un « cuilleron » avant qu'elle ne s'immobilise, puis de la renvoyer vers le levier en essayant de le toucher. S'ils parviennent à capter la balle avant qu'elle ne tombe, l'équipe adverse perd et les rôles changent. Si c'est le levier qui est touché (2^{ème} cas) c'est uniquement le batteur qui est éliminé et sa place est prise par un de ses coéquipiers. Ce jeu au moyen d'un levier à charnière était typique des villes, tandis qu'en campagne la balle était lancée à la main vers un tamis placé sur un tremplin. Celui-ci était positionné avec un tel angle que la balle lancée contre lui rebondissait et montait de façon à être immédiatement frappée pour être expédiée vers le champ adverse par un 2^{ème} joueur. Le tremplin consistait en une latte de bois assez fine et enfoncée obliquement dans le sol.

LOBBER

Ce jeu se jouait autrefois avec un bâtonnet de 7-8 cm et de nos jours c'est avec une petite balle dure. Deux trous sont creusés dans le sol, distants de 15-20 pas et servant de cibles (on utilisait aussi des pierres). Le jeu oppose 2 équipes de 3-4 joueurs. Le lobber (lanceur) lançait le bâtonnet ou la balle vers un des trous devant lequel il y avait un batteur. Celui-ci devait reprendre le projectile de sa batte. Si le lobber touchait le trou ou la pierre avec le bâtonnet ou la balle, le batteur était éliminé et remplacé par un équipier, et ainsi de suite.

KIT-CAT

C'est un jeu anglais qui oppose deux équipes de 3 ou 4 joueurs, et où un bâtonnet de bois est projeté vers le terrain adverse à l'aide d'un bâton. Il y a trois trous dans le terrain, placés en triangle et séparés de 6 m l'un de l'autre. L'équipe attaquante projette le bâtonnet, appelé kit-cat, vers le camp adverse. Dès que le bâtonnet est lancé, les attaquants courent le long du triangle. Le but est de placer leurs battes (60 cm) en défense dans les trous et d'essayer de compter jusqu'à 31 avant que le bâtonnet ne soit repris par les autres. Si le bâtonnet est capturé par l'équipe adverse avant la fin de cette séquence, le batteur perd son tour et est remplacé par un autre, etc.

(India, Pakistan)

GULLI DUNDA

Le jeu commence en plaçant le *gulli* (le bâtonnet) de biais en travers du trou, puis le premier joueur place sa batte (*dunda*) au dessous du *gulli* de façon à le soulever et l'expédier le plus loin possible. Les défenseurs tentent alors d'attraper le *gulli*, tant qu'il est en l'air ou qu'il rebondit sur le sol. S'ils y parviennent le batteur perd son tour et il est remplacé par un coéquipier. Si le *gulli* n'est pas capturé à temps, le batteur place sa batte de travers sur le trou et les défenseurs tentent, de l'endroit où le bâtonnet s'est arrêté, de toucher la batte en lançant le *gulli* ou de placer celui-ci dans le trou. S'ils y



arrivent, le batteur perd son poste. S'ils manquent leur coup, le batteur place de nouveau le *gulli* à cheval sur le trou, mais cette fois-ci il doit d'abord le frapper légèrement pour le soulever pour, quand il est en l'air, le frapper de nouveau afin de l'expédier au plus loin. Cette procédure est répétée jusqu'à ce que le batteur perde sa position. Chaque lancer non bloqué donne 1 point à l'équipe du batteur. Ce jeu connaît de nombreuses variantes, mais dans toutes les versions un batteur manquant ses 3 tentatives pour lancer le *gulli* est éliminé du jeu. La façon de compter les points et celle servant à mesurer les distances diffèrent selon la région (le *gulli* peut être lancé jusqu'à 100 m). Si le *gulli* lancé par les défenseurs ne touche pas la batte ou ne tombe pas dans le trou, l'équipe du batteur marque alors des *annas* (ou points = équivalent à une longueur de batte). L'équipe ayant remporté la manche réclame un certain nombre d'*annas*, celui qu'elle pense être le bon nombre de longueurs entre le trou et l'endroit où le bâtonnet s'est arrêté. L'équipe adverse peut accepter la demande d'office, sinon la distance est mesurée avec la batte. Si la mesure correspond au chiffre demandé ou un nombre inférieur, les points sont accordés et le jeu continue. Si elle donne un chiffre supérieur, le batteur est éliminé du jeu.

(Mongolia)

TSAGAAN MOD [= white tree]

Ce jeu est également appelé *tsagaan mod khaiakh*. En Mongolie Est, c'est *tsüü khajakh* (lancer des pièces). Les joueurs sont répartis en 2 équipes de 9 à 15 personnes. Un des joueurs lance le bâtonnet mesurant 10-16 cm dans la steppe depuis une ligne imaginaire. Cette ligne divise « ce monde » avec « l'autre monde », c'est la frontière entre le territoire de la tribu et la steppe ouverte et inconnue. Les autres joueurs tournent le dos au batteur pour ne pas voir le point de chute appelé « le nid ». Dès que le bâtonnet est tombé dans l'herbe, les joueurs se précipitent pour le chercher. Une fois retrouvé, le but est de l'apporter à l'espace des points (la base, repérée par un petit cercle appelé *gal* = feu) pour marquer un point. Pendant la course il est possible de passer le bâtonnet à un autre joueur, comme en relais (ici il manque une information sur ce qui peut empêcher l'équipe de marquer). Traditionnellement le jeu était pratiqué au moment des pâturages d'été en Mongolie. C'est une période où, selon les croyances mongoles, la Terre est visitée par la divinité à qui le jeu est dédié. Le jeu est d'habitude pratiqué avant un autre jeu appelé *Tsagaan Temee* et son rôle était de prévenir l'empoisonnement du bétail par les mauvaises herbes et la propagation de la variole chez les gens. Le jeu était également perçu comme un symbole de bonheur, de bien-être et de fertilité pour la tribu. Il est en permanence accompagné de cris, de rires et d'applaudissements, ce que les gens du pays expliquent ainsi : « Tu dois crier et rire durant le jeu pour éveiller la Nature. La Terre se réjouit en entendant les voix de ses enfants. Et quand la Terre est satisfaite, elle fournit à l'homme toutes ses richesses ». Le jeu gagna aussi une certaine popularité parmi les tribus kalmouks (jeu du *Tsagaan Monda*) et turques.

(Baltes countries, Poland)

KLIPA [allemand Klippe, suédois Klippa = un rocher pointu]



C'est un jeu d'équipe populaire en Pologne, dans les régions orientales de l'Allemagne et dans les Pays Baltes. Le jeu commence en frappant un bâtonnet à bouts coniques, souvent une cheville de bois pour meubles, de 10 cm de longueur, aiguisé aux deux bouts. En le frappant à un des bouts au moyen d'une batte, le bâtonnet est projeté en l'air, puis il est de nouveau frappé afin d'être envoyé au plus loin. Le batteur a droit à trois essais pour projeter la klipa, puis il place sa batte au-dessus du trou de lancer. Si l'équipe de champ réussit à bloquer la klipa, elle gagne la manche et marque 100 points, puis un des joueurs essaie de toucher la batte en lançant la klipa. S'il réussit, le batteur est éliminé. Si la klipa n'avait pas été bloquée de volée, l'équipe de champ peut quand même tenter de toucher la batte au moyen de la klipa. Si cela réussit cette équipe marque des points, sinon on mesure la distance au moyen de la batte et c'est le batteur qui marque des points. Le jeu peut se jouer par équipes ou individuellement. De nos jours, le mot « klipa » est souvent utilisé ironiquement, pour désigner une action dérisoire, mais autrefois le jeu était reconnu comme une activité ludique et socialisante importante dans les petites villes et les villages. Sa signification sociale commença à disparaître avec l'introduction de l'éducation physique institutionnalisée à l'école, l'accès aux équipements sportifs modernes et le développement de nouvelles disciplines. Aujourd'hui, le jeu est presque oublié.

(Poland)

PALANT [from the Italian *palante* (ball player), or *palla* (ball)].

Ce jeu avait des dizaines de variantes en Pologne, *Palant Bez Wykupna*, *Palant z Wykupnem*, etc. Les traditions du Palant remontent au Moyen Âge où il est déjà connu sous le règne de Sigismond III Vasa (1587-1632). Il est probable que le mot « palant » remplaça une ancienne appellation après la forte influence culturelle italienne en Pologne, sous les règnes de Sigismond I^{er} le Vieux (1506-48) et de Sigismond II Auguste (1548-72). Le Palant devint très populaire au XIX^e siècle quand il fut codifié pour être introduit dans le programme scolaire. Les premiers championnats polonais furent organisés en 1952, et la Fédération Polonaise de Balle au Palant (FPBP) fut fondée en 1957. La FPBP créa ensuite une division professionnelle de Palant, ce qui l'entraîna rapidement, en 1978, à se transformer en Fédération Polonaise de Baseball et de Softball. Le Palant perdit alors de son intérêt auprès des autorités administratives et sportives, subissant du même coup l'attitude méprisante d'une partie de l'opinion publique qui le considéra comme un sport « non sérieux », un simple jeu ! La propagande anti palant fut menée sous forme d'ironies visant à le ridiculiser. Le slogan de cette campagne était l'expression polonaise « Ty palancie ! » qui signifie « Imbécile ! ». Malgré la dissolution de la Fédération Polonaise, la tradition du Palant s'est perpétuée dans la ville de Grabów. Le jeu se pratique sur un terrain avec deux zones nommées « niebo » (= ciel) et « piekło » (= enfer). Selon les règles de la FPBP le terrain de jeu mesure 60 m de long sur 20 m de large. Dans la variante scolaire du jeu, la base de départ est représentée par un demi-cercle de 3 m de rayon collé à la ligne avant du terrain. Le batteur s'y place et lance d'abord la balle en l'air pour ensuite la battre. Le terrain est divisé en deux par une ligne médiane. La ligne de fond est à 10 m de la ligne d'arrivée. La balle fait 6 cm de diamètre. Elle a un noyau de caoutchouc recouvert de fil, puis de cuir. Après avoir frappé la balle de volée, le batteur marque un point s'il réussit à courir jusqu'à la ligne de fond, puis à retourner à la ligne médiane sans être touché de la balle par les joueurs adverses. Ceux ci tentent en effet d'attraper



la balle de volée et de la lancer contre le batteur afin de l'éliminer. Le jeu oppose deux équipes de douze joueurs.

(Prussia, Poland)

SZTEKIEL

Ce jeu est connu en Pologne et en Allemagne orientale et se jouait autrefois comme la klipa, mais après la partition de la Pologne en 1815, il se développa différemment dans les territoires annexés par la Russie et par la Prusse. La batte faisait 60-70 cm de long pour 3 cm de diamètre. Une fossette était creusée dans le sol, perpendiculaire à la direction du lancer. Le sztekiel, un bâtonnet de 10-15 cm de long pour 2 cm de diamètre et affûté aux deux bouts, était placé de façon à ce que l'un des bouts dépasse légèrement au-dessus du trou. Un joueur frappait alors de la batte cette partie du sztekiel, de façon à le faire bondir, puis le frappait de nouveau de volée vers le champ de jeu. La base était représentée par un cercle de 1,5 m de diamètre, le batteur devant y mettre les deux pieds. Trois essais étaient en général autorisés pour projeter le sztekiel. Un troisième coup manqué faisait perdre son tour au batteur. Le but était d'envoyer le bâtonnet derrière des lignes tracées depuis le cercle, par exemple à 5, 10, 15 m. Dans ce jeu individuel, le vainqueur marquait un point à chaque manche, la victoire finale revenant à celui qui avait marqué le plus de points dans un nombre convenu de manches, ou qui obtenait le premier le nombre de points convenu. Le sztekiel était une activité des pauvres n'ayant pas accès aux équipements sportifs. Il avait des dizaines de variantes. Il commença à disparaître quand le sport fut popularisé en Pologne après 1945. Il avait complètement disparu des villes à la fin des années 1940 et de la campagne vers la fin des années 1950.

(Russia)

LAPTA

Ce jeu est mentionné dans beaucoup d'œuvres littéraires russes. Il oppose deux équipes de 5-15 joueurs. Le terrain de jeu mesure 70-80 m de longueur et 30-40 m de largeur. La balle a 8-10 cm de diamètre et la batte (*lapta*) mesure 70-75 cm de longueur. Le jeu commence en lançant la balle d'un bout du terrain de jeu. Après avoir frappé la balle, le batteur, ou des joueurs de son équipe, courent vers l'autre bout du terrain, puis ils reviennent à la ligne de départ. Un tour de circuit donne 1 point à cette équipe si les joueurs adverses n'ont pas bloqué la balle de volée. Les défenseurs peuvent également éliminer les coureurs si la balle est au sol, en les touchant de cette même balle. Dans ce cas, l'équipe de champ marque 1 point et les équipes changent de côté. Le *chir* et le *tchij* sont des variantes.