

Zeitschrift: Folklore suisse : bulletin de la Société suisse des traditions populaires = Folclore svizzero : bollettino della Società svizzera per le tradizioni popolari

Herausgeber: Société suisse des traditions populaires

Band: 76 (1986)

Artikel: Ces jeux mystérieux de la Vallée d'Aoste

Autor: Daudry, Pierino / Mason, Gina

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1005257>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 18.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Ces jeux mystérieux de la Vallée d'Aoste

En se promenant dans la Vallée d'Aoste au printemps et pendant les mois d'automne, quand la neige n'est pas encore tombée et quand, sur les terres à peine sèches, la première herbe pousse, il arrive que l'on rencontre des hommes (et quelques très rares femmes) de tous les âges qui pratiquent de drôles et pour les étrangers incompréhensibles jeux. Ils lancent et renvoient une petite balle de bois en utilisant des battes de formes variées, des tablettes à la sonorité étrange, en accompagnant le jeu par des cris en un patois serré.

Ce sont les joueurs de *tsan*, *fiolet*, *rebatta* et *palet*; des jeux qui, pour les qualités de force physique, de coup d'œil et de promptitude de réflexes qu'ils requièrent, sont à considérer comme de véritables sports. En effet, les sports traditionnels de la Vallée d'Aoste ne sont pas des antiquités folkloriques mais des sports bien vivants, pratiqués par des centaines de jeunes et de moins jeunes.

Ils sont un symbole sportif et culturel, nettement caractérisés par des facteurs comme la langue, la mentalité de la Vallée, la tradition historique. Une tradition dont l'origine et l'existence sont souvent enveloppées dans le mystère; une tradition que l'on retrouve souvent quasi identique auprès d'autres peuples de langue et de nationalité différentes: une histoire qui passe à travers les montagnes, puisque les plaines ont perdu depuis longtemps leurs anciennes habitudes de jeu.

Le tsan: règles fondamentales pour comprendre le jeu

Les deux équipes (que nous appellerons les blancs et les rouges) sont formées de 12 joueurs chacune plus une réserve qui peut entrer en jeu à n'importe quel moment du match.

Chaque joueur de l'une des deux équipes (supposons les blancs) frappe à l'aide d'une batte¹ en bois massif une balle², elle aussi en bois, posée sur une longue perche en bois vert fixée au sol du côté le plus étroit et appuyée à un support en fer qui la soulève.

Le coup servi doit arriver à l'intérieur du trapèze où ont été placés judicieusement les joueurs rouges qui doivent essayer de toucher la balle avec le *boket*³.

¹ *batte*: de bois de saule, noyer ou autre, d'une longueur qui va du sol à l'aisselle, constituée par un long manche fin et flexible, et une tête plus lourde, cylindrique, ovale ou triangulaire.

² *balle*: à peu près de la taille d'une balle de ping-pong.

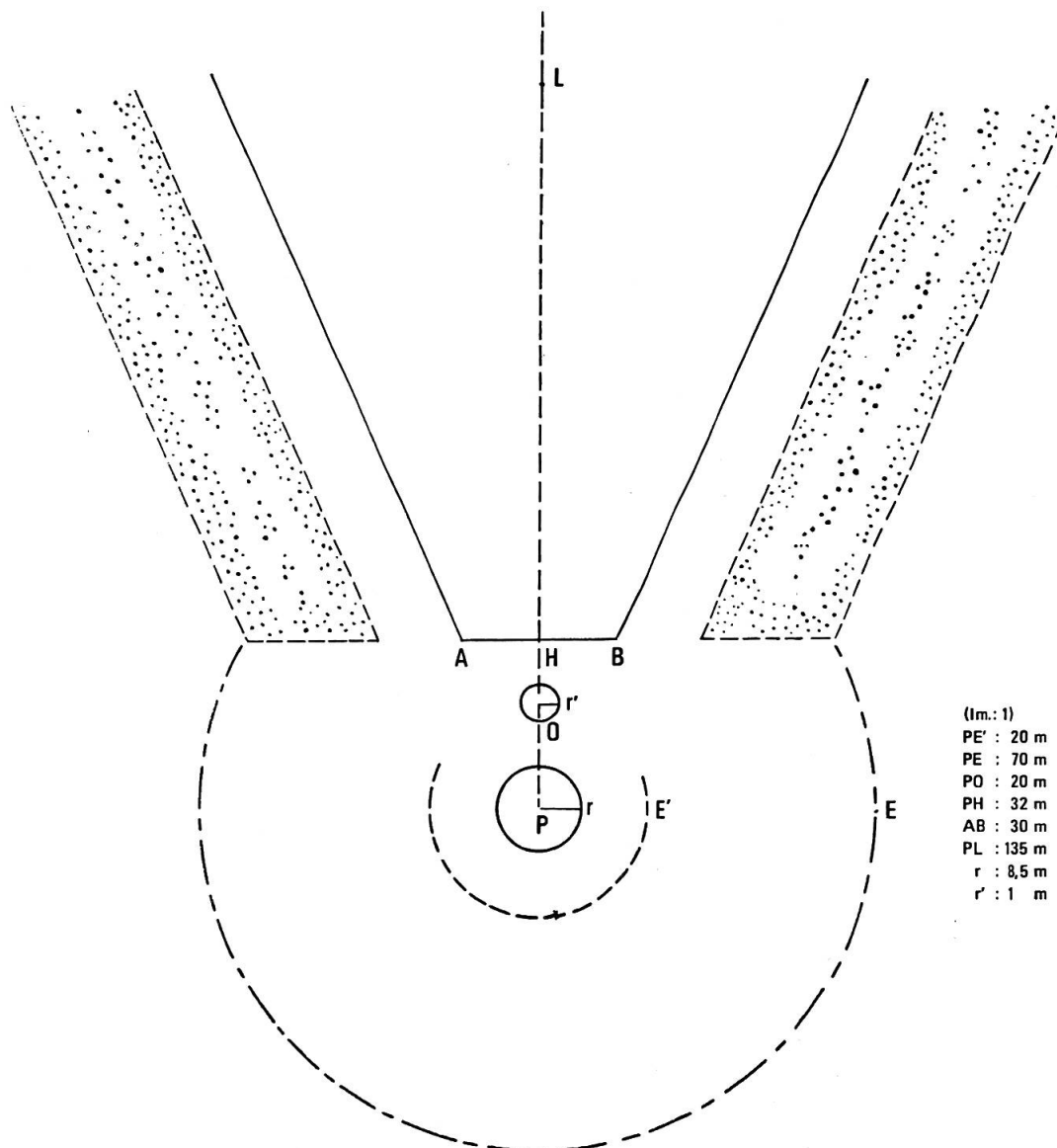
³ *boket*: petite planche dont la longueur est d'environ 40 cm, la largeur 10 cm, et l'épaisseur 3 ou 4 cm et sur laquelle ont été pratiqués des trous pour l'alléger et en augmenter la sonorité au moment de l'impact avec la balle.

Le batteur dont la balle est touchée est éliminé; si au contraire il parvient à la faire tomber dans le trapèze sans qu'on la touche, il obtient un «bon» et frappe à nouveau en continuant jusqu'à ce qu'il soit «touché». L'un après l'autre tous les coéquipiers font la même chose.

Une fois terminée la première phase du jeu (lancement), un rouge spécialisé dans le service, lance en l'air depuis un cercle situé à 20 m de la perche de tir, une balle de façon à ce qu'elle retombe dans le cercle du batteur qui à l'aide d'une «palette»⁴ doit la repousser aussi loin que possible (voir ill. p. 45). On effectue autant de services par batteur que celui-ci a obtenu de «bons».

Terminée la phase des services, les rouges à leur tour passent aux lancements tandis que les blancs se placent dans le trapèze. On effectue deux tours complets de lancements et de services; l'équipe gagnante est celle qui totalise la plus grande distance dans les dégagements des services.

Forme et dimensions d'un terrain pour le tsan



⁴ *palette*: petite planche en bois dont l'épaisseur est de 2 ou 3 cm, la largeur de 15 cm en tête; la poignée est plus étroite.

Le terrain a la forme d'un trapèze renversé, ouvert à l'infini vers le côté le plus large. A 32 mètres de la base (le côté plus étroit à l'opposé de celui qui est ouvert) du trapèze on trouve le cercle du batteur.

Les deux bandes en pointillé sur les côtés du trapèze indiquent les tribunes naturelles pour le public.

Dans un rayon de 20 m (PE') du point de lancement, il ne doit pas y avoir d'obstacles.

Les 70 m PE prévus comme limite pour le renvoi des services sont purement indicatifs car aujourd'hui la balle peut être renvoyée, dans certains cas, jusqu'à plus de 120 m!

A Châtillon en 1920 le premier règlement écrit du tsan

L'an mil neuf cent vingt et le jour seize du mois de mai à deux heures de relevée, dans une salle de l'auberge des «Trois Rois» s'est réunie l'Assemblée générale de la Société du Tzan.

L'Assemblée, après une longue discussion à laquelle ont pris part bon nombre de membres, approuve le statut et le règlement comme suit, présenté par le Comité.

Règlement du jeu du *tsan*

Art. 1^{er}

Le jeu du Tzan s'effectue préférablement en une localité sans arbres, ruisseaux ou obstacle quelconque et sur un terrain plat.

Art. 2^e

La zone où le jeu a son développement est délimitée de trois côtés par des bâtons fixés au sol ou par de petites bannières, appelés communément «bons».

Art. 3^e

La délimitation des «bons» est faite par les Directeurs du Jeu et la superficie doit être proportionnée au nombre des joueurs. En règle de principe les parties seront de 24, c'est-à-dire de 12 joueurs de chaque côté.

Art. 4^e

Les «bons» se divisent en deux parties dit: «bons» de devant et «bons» latéraux. Les «bons» de devant sont: la ligne horizontale qui délimite le jeu sur le devant et la perche qui doit être placée au milieu ou mieux en direction moyenne de la zone du jeu; les «bons» latéraux sont ceux qui forment d'un côté et de l'autre la zone du jeu. A l'arrière aucune limite ne sera établie, étant libre de ce côté l'expansion du jeu.

Art. 5^e

La distance des «bons» de devant doit être fixée à 28 mètres de la perche.

Art. 6^e

Le jeu doit se développer sur un campement de forme rectangulaire ou

bien les «bons» latéraux doivent être placés d'une manière sensiblement divergente en forme de trapèze.

Art. 7^e

La perche ne doit pas avoir une longueur inférieure à trois mètres; elle devra être solidement fixée au sol et avoir une inclination telle afin de porter la pose du Tzan à la hauteur de 0,95 mètre du sol et à 1,90 mètre du pied de la perche.

Art. 8^e

Le Tzan devra être en bois dur non colorié, de la dimension de 39 millimètres de diamètre.

Art. 9^e

La battue du Tzan devra toujours être annoncée par un cri ou un coup de sifflet et acceptée par l'équipe adverse au moyen de son chef; sans cet avis la battue peut être déclarée nulle par l'adversaire.

Art. 10^e

Chaque équipe, avant de commencer le jeu, devra nommer son chef-équipe et les joueurs devront être soumis à ses ordres.

Art. 11^e

L'ordre doit régner dans le jeu, et le mouvement ou mieux le coup d'arrêt du Tzan doit être sincère car on ne doit pas profiter de quelque bruit ou tapage qui a pu se produire autour du joueur au moment du lancement du boquet qui doit arrêter le Tzan.

Art. 12^e

Communément est appelé «amortir» le mouvement qui fait le joueur pour toucher le Tzan par son boquet avant qu'il touche le sol.

Art. 13^e

Le joueur devra se tenir à la place qui lui a été assignée et éviter le lancement du boquet sans qu'il y ait la probabilité d'arrêter le Tzan; ceci afin d'éviter tout malheur⁵.

Tsan valdôtain et Hornuss suisse: deux variantes d'un même jeu

Avant de passer à des comparaisons entre le *tsan* et l'*hornuss*, voyons la description du *tsara*, jeu valaisan aujourd'hui disparu. «Un pieu d'environ un mètre, fourchu au sommet, est planté en terre, en position verticale. Sur ce support repose, par l'une de ses extrémités, une perche dont l'autre but s'appuie sur le sol. Au milieu de cette perche on place une boule en bois grossièrement taillée au couteau et ayant, à peu près, la grosseur d'une balle de tennis, le *tsara*.

⁵ Le premier règlement écrit du *tsan* est composé de 28 articles en tout. Avant 1920, on jouait en respectant des règles transmises oralement; à chaque rencontre on s'accordait car certaines règles variaient d'un lieu à l'autre. Pour plus de détails, consulter PIERINO DAUDRY, *Documenti di sport popolare*, Montalto Dora, 1981.



Tsan:
phase du service. Le
joueur va repousser
aussi loin que possible
la balle à l'aide
de sa paletta.

On la maintient en équilibre sur la perche en la faisant reposer sur une petite motte de gazon qui tient par simple adhérence. Avec un bâton, qu'on manœuvre à la manière d'une canne de golf, un joueur projette le *tsara* le plus loin qu'il peut, dans la direction de la perche oblique. Les autres s'efforcent soit de recevoir la balle sur des planchettes ou des bâtonnets qu'ils tiennent en main, comme on le fait avec une raquette de tennis, soit de l'atteindre en projetant leurs planchettes en l'air. Celui qui y réussit va lancer le *tsara* à son tour.

Ce jeu peut être dangereux; on cite un joueur qui eut deux dents cassées par le *tsara* que la planchette lancée à sa rencontre n'avait pas arrêté. Les joueurs sont en général des garçons de dix à seize ans⁶. Comme on peut le constater, le *tsara* est pratiquement identique au jeu du *tsan* valdôtain, en outre ils sont tous deux assez proches de l'*hornuss*.

On pense que l'Emmenthal est la région d'origine de ce dernier. Actuellement on y compte 2200 joueurs sur un total de 8000 pour l'ensemble de la Suisse. Presque chaque village a son équipe et chaque année, à tour de rôle, une société organise un week-end de fête (*Hornusserfest*) durant lequel toutes les équipes se mettent à l'épreuve sauf l'équipe organisatrice.

Le jeu se déroule sur un terrain plat qui nécessite pour chaque camp, plus de 300 m de longueur et une quarantaine de mètres de largeur, (le véritable terrain mesure entre 8 et 12 mètres en largeur, puis il y a une marge de sécurité).

⁶ B. LUYET, *Jeux de Savièse*, Cahiers Valaisans de Folklore, 1931.

Etant donné le grand développement technique du jeu pendant la phase des lancements, il est très probable que les dimensions du terrain soient modifiées (dans le sens de la largeur); on en parle depuis longtemps dans les milieux du *hornuss*.

Toutes les équipes jouent simultanément: le matin les groupements sont constitués à priori d'après les résultats précédents. L'après-midi la première équipe au classement rencontre la seconde, la troisième rencontre la quatrième et ainsi de suite.

Le classement final est obtenu en calculant la totalité des points pour chaque équipe – et non pas en fonction du nombre des victoires remportées –; naturellement les joueurs aussi sont classés et récompensés individuellement.

Le jeu consiste à lancer le plus loin possible, avec une batte⁷ ou *stecken* très flexible, une petite balle⁸ (discoïde) noire de 6 cm. La balle (*hornuss*) est placée sur un bock, instrument de métal qui sert comme rampe de lancement, qui au *tsan* s'appelle *pertse*. Un rectangle de métal, à monter devant le chevalet à une bonne hauteur, sert pour arrêter les tirs, trop bas ou imparfaits, pour garantir la sécurité des joueurs qui se trouvent sur le terrain en position de tête; l'*hornuss* peut, en effet, atteindre une vitesse de 250 km/h. Quand le joueur sert, les 18 membres de l'équipe adverse sont placés sur le terrain à partir de la ligne de front qui se trouve à 100 m du batteur. Ils doivent essayer d'intercepter la balle avec leurs *schindel*: palettes assez grandes – 60 x 50 cm – munies d'un long manche.

Les points sont calculés d'après la distance entre le lieu du lancement et celui où l'*hornuss* est touché (10 m équivalent à un point); si une balle tombe sans avoir été touchée (ce qui arrive rarement vu les dimensions réduites du terrain), on compte une pénalité pour l'équipe qui reçoit.

A part le résultat de l'équipe, on attribue aussi une grande importance aux prestations de chaque batteur.

La rebatta et le fiolet: l'art de la force et de la précision

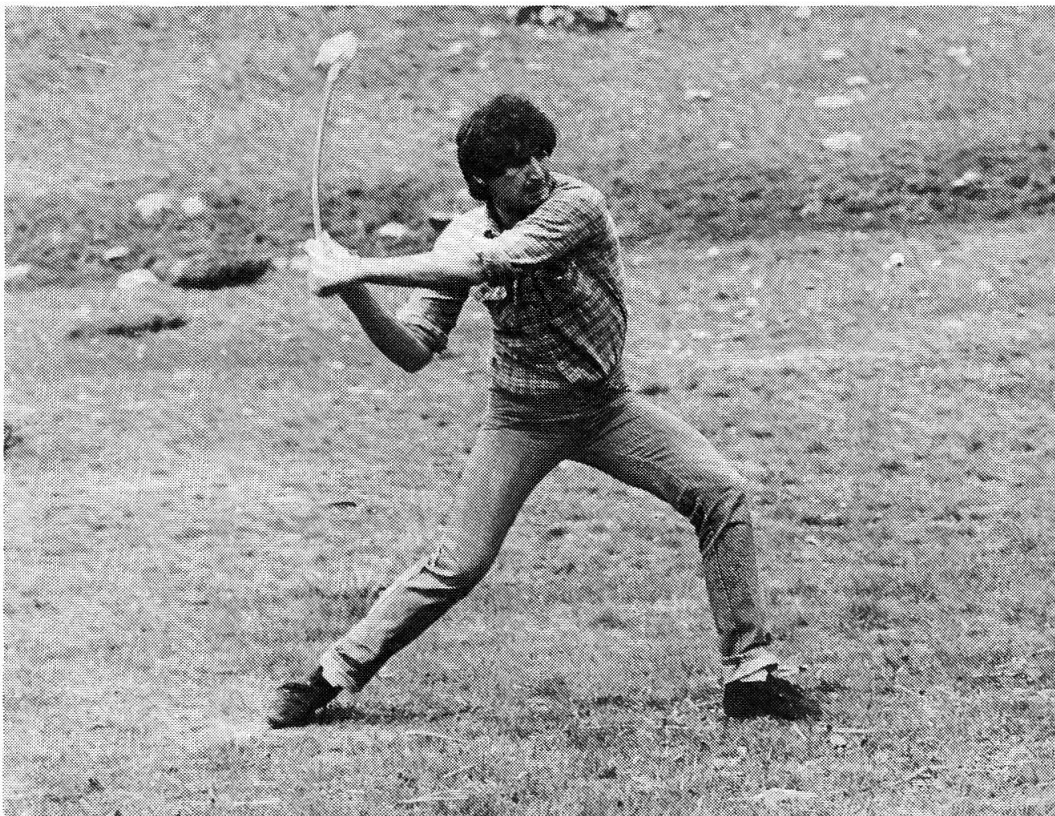
La rebatta

Il s'agit de la petite balle dont le jeu tire son nom. C'est une petite sphère en bois, recouverte de clous de laiton ou de fer, ou bien recouverte par une fine enveloppe de plomb pour en augmenter le poids qui varie entre 25 et 40 g environ.

Le diamètre minimum consenti est de 28 mm. Pour faire une *rebat* on choisit un bois qui en garantisse la tenue, qui ne se fende pas ou ne se déforme pas à la suite des chocs au moment des coups. Aujourd'hui le bois que l'on préfère est celui des protubérances du châtaignier, mais on utilise aussi celui du poirier, du pommier, de la vigne, du frêne...

⁷ batte: en fibre de verre, d'une longueur de 2 m à 2,5 m.

⁸ balle: autrefois en bois dur, aujourd'hui en ébonite.



Rebatta

Le bois est séché avec soin et c'est seulement alors qu'on le travaille. Le joueur se transforme en habile artisan et, après avoir dégrossi le morceau de bois, il passe à la finition de la sphère au moyen d'une lime ou d'un papier de verre. La balle doit être parfaitement sphérique pour donner un maximum pendant le jeu.

Comme nous l'avons signalé précédemment la *rebatta* doit être alourdie avec des petits clous dont le nombre varie entre 400 et 700 au plus, selon le poids que l'on désire. La pose des clous est un travail de patience et de précision qui dure plusieurs heures; enfin, la balle est peinte en blanc, opération indispensable pour qu'elle soit parfaitement visible au milieu de l'herbe du terrain.



La rebatta est posée avec soin sur la fioletta

La fioletta

C'est l'instrument qui caractérise le jeu. Toujours en bois dur, elle a la forme d'une pipe: il s'agit du levier qui sert à faire sauter la balle en l'air. *La fioletta* a des dimensions prédéterminées, sa longueur va de 15 à 30 cm. Chaque joueur l'adapte à son style personnel et elle peut servir pendant des années.

La masetta

Elle est formée par deux parties unies entre elles: la *maciocca* et le *batoun*. La *maciocca* est un prisme en bois (12 x 8 x 4 cm) sur lequel est inséré, sur quelques centimètres, un bâton plus ou moins flexible d'une longueur de 1 m à 1,5 m.

Avant la dernière guerre, l'instrument était une pièce unique, c'est-à-dire un bâton de saule ou de bouleau travaillé fin du côté de la poignée et plus large à l'extrémité qui servait à frapper la *rebatta*.

Lo camp et la partia

Le terrain qui détermine la longueur du service a la forme d'un triangle isocèle ouvert à la base et subdivisé en secteurs de 15 m; le tir est valable même si la *rebatta* tombe et s'arrête hors du tracé du jeu. Le joueur obtient un point tous les 15 m, ce qui compte c'est le point d'arrêt de la balle et non pas le point de chute sur le sol. Pour faciliter le compte des points, on place trois piquets numérotés sur chaque bande.

Les équipes sont formées de 5 joueurs plus une réserve. Chaque individu a droit à 20 services avec la faculté de répéter le premier s'il le considère nécessaire.

La première équipe à ouvrir le jeu est celle qui joue sur son terrain, puis les adversaires et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie. L'équipe qui au terme des 200 services d'ensemble (5 joueurs x 20 tirs x 2 équipes) a réalisé le total le plus élevé, est la gagnante.

Lo fiolet

Le nom du jeu vient dans ce cas aussi de la balle (*lo fiolet*) même si à proprement parler la forme de la balle est plus ovale que sphérique. Le bois le plus utilisé est le buis; il est alourdi par des morceaux de cuivre et des clous métalliques; le poids oscille entre 28 et 40 g. Le *fiolet* est posé avec soin et précision sur une pierre ronde et lisse: *la pira*; à l'aide d'une batte (*eima*)⁹ on frappe le «bec» du *fiolet* qui ne touche pas la pierre. On reffrappe la «balle» au vol et le gagnant est celui qui couvre la plus grande distance sur un terrain semblable à celui de la *rebatta*.

Les équipes sont formées de 7 joueurs dont 2 réserves. Le match se joue sur la distance parcourue avec 40 tirs par personne. Dans ce cas aussi les 15 m équivalent à 1 point; l'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points.

⁹ *batte* au *eima*: au manche long et flexible de 1 m environ et une tête (*maciocca*) en forme de tronc de cylindre.

Le palet, passe-temps aussi vieux que l'homme, survit dans le Val d'Aoste

Le jeu du palet appartient à la catégorie des activités ludiques qui sont définies: tirs de précision à l'horizontale. Elles sont représentées par un grand nombre de jeux plus ou moins connus par le public: *le curling, les palets, la pétanque, les boules, le jeu de toque* (jeu de fer), *la boule plate, le beigneau picard*, etc.

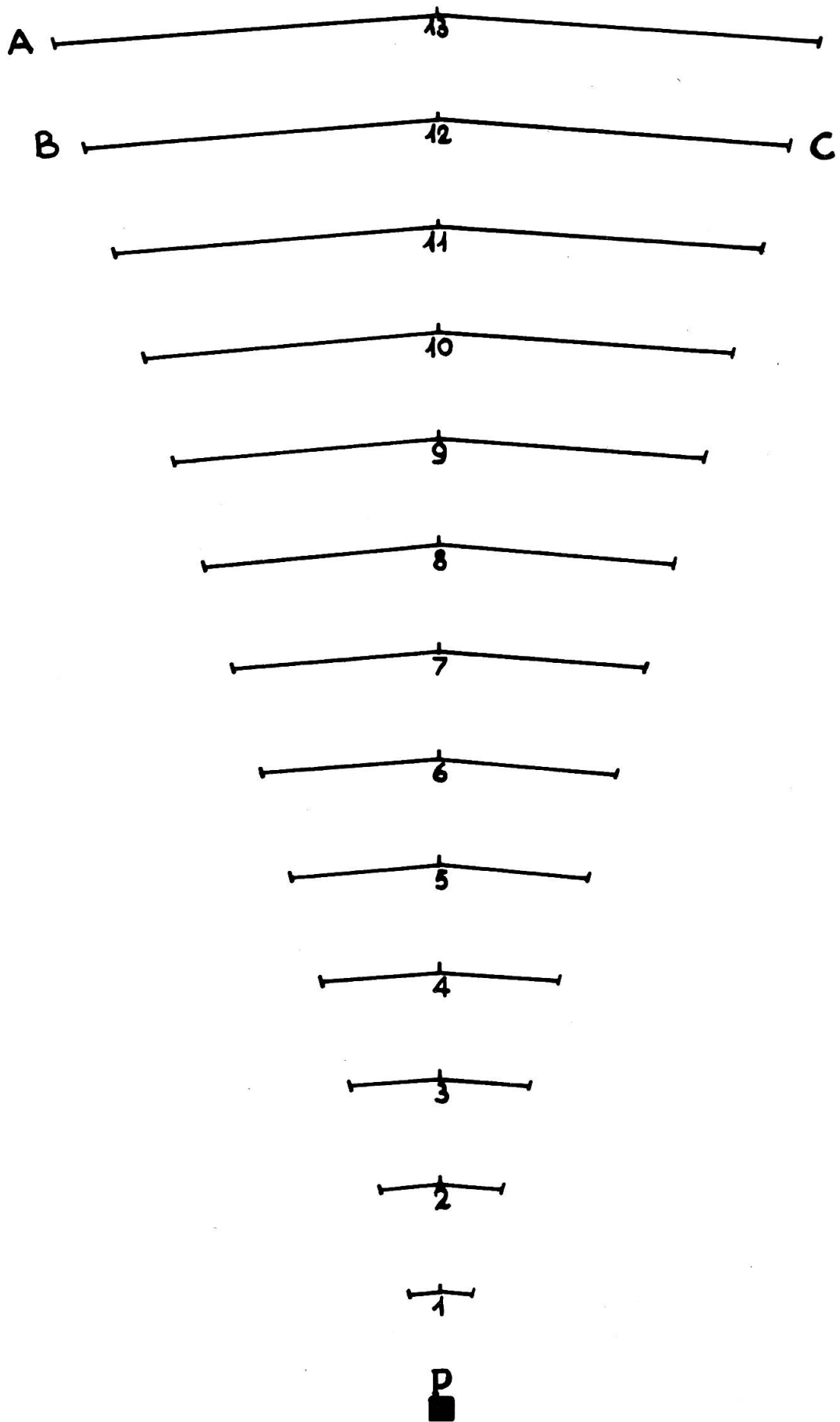
Pendant le siècle de Péricles (500–400 av. J.-C.), les enfants, les adolescents et les adultes jouaient en Grèce avec des tessons de céramique ou des pierres. Ils les lançaient le plus près possible d'une ligne tracée sur le sol: ce jeu s'appelait *ostrakinda* (le jeu des tessons).

Au cours des siècles, les palets ont été l'objet de nombreuses et continuelles interdictions. En 1319, Charles IV, roi de France, interdit de nombreux jeux populaires: les dés, le trictrac, les billes, les quilles jusqu'au palet. Les mêmes interdictions seront répétées par Charles V, Louis XIV, Louis XV et Louis XVI.

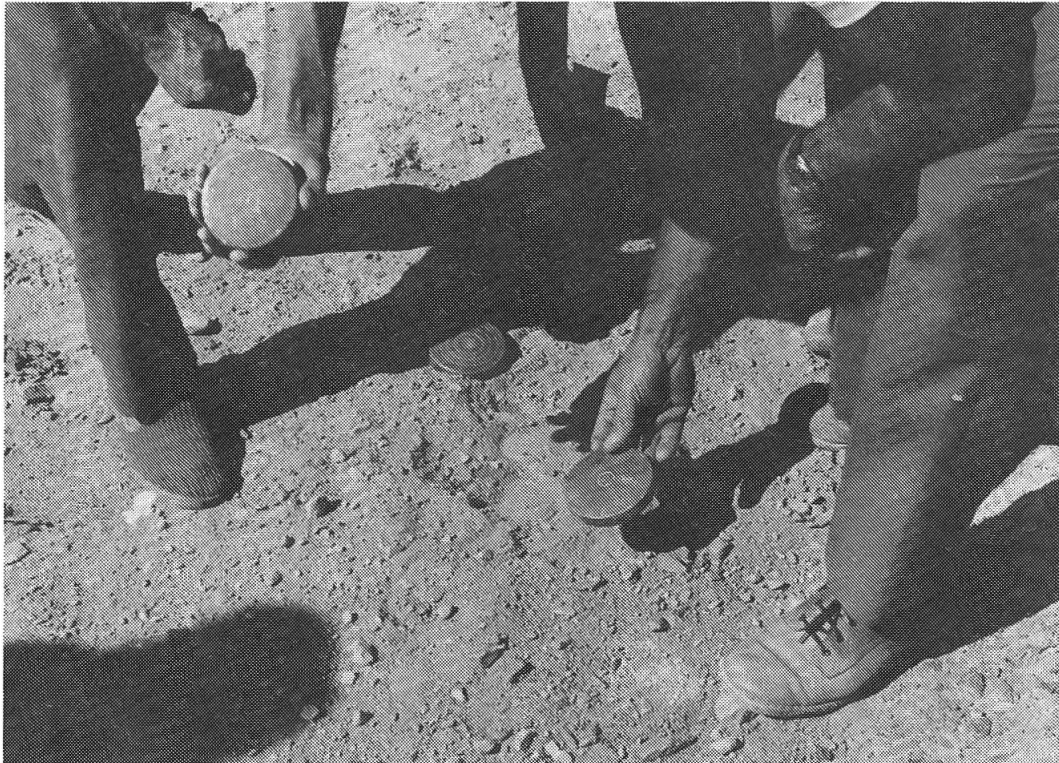
Passons de la France en Suisse avec une défense faite à Poschiavo, petite ville du Canton des Grisons à proximité du col de Bernina. «Les statuts de Poschiavo imprimés en l'an 1550 le premier jour de février: (giocare cap. 63) – Anchora che nessuna persona ardisca né presuma giocare ne la piazza di Poschiavo né in li confini di quella a la borella né alle piatte o sia piodelle –».



Fiolet



Forme et dimensions d'un terrain pour la *rebatta* et le *fiolet* (échelle 1 : 1000); A-B = 15 m; A-P = 195 m; B-C 70 m.



Palet: La «pointée» est terminée, les joueurs ramassent leurs palets.

«On devra intervenir contre ceux qui les jours de dimanche ou de fête, sur la place de St Pierre ou en d'autres lieux, jouent aux cartes, piastres et autres exubérances: Bâle, ordonnances de 1715».

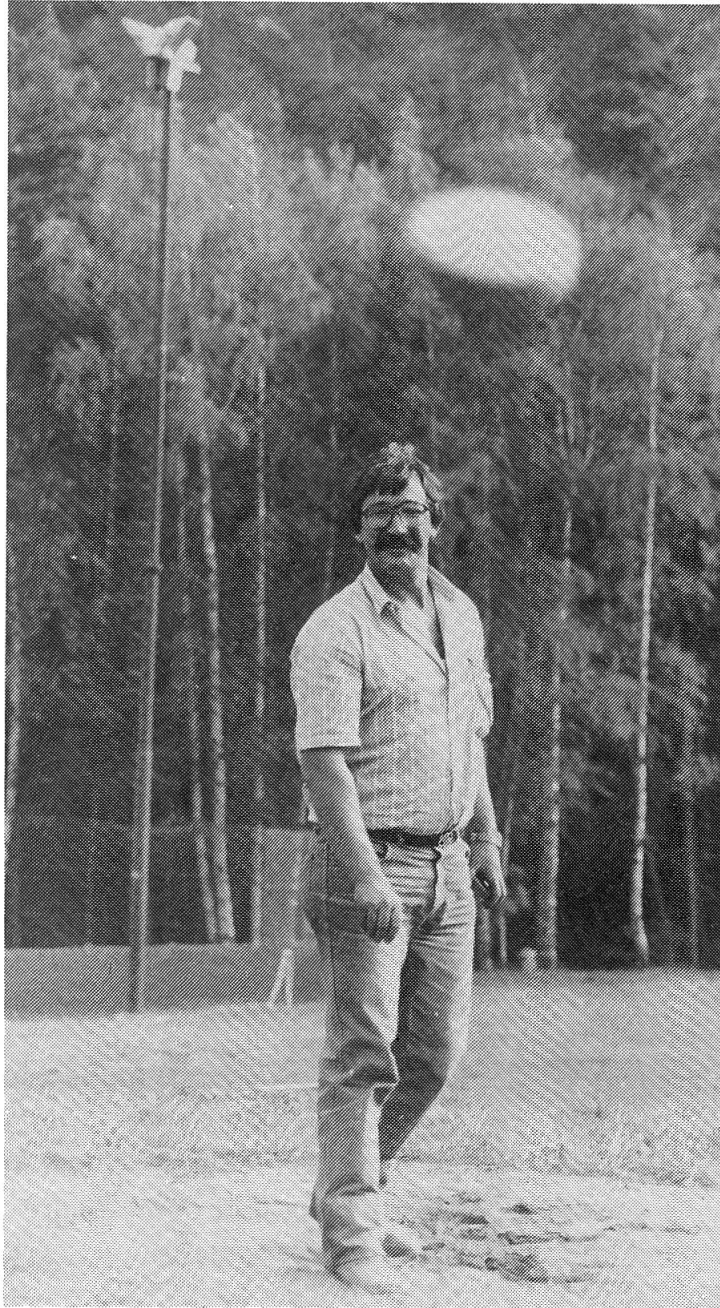
Il faut préciser que les condamnations n'étaient probablement pas ordonnées contre le jeu en soi, mais surtout contre les paris et les mises qui accompagnaient chaque tir de palet, tir qui dans certains cas devait toucher ou approcher le plus possible une cible prédéterminée. Dans d'autres cas, comme selon les règles actuelles, on jouait aux points. Les interdictions dans leur ensemble nous font comprendre qu'à chaque époque et partout en Europe, les palets ont représenté une forme de divertissement populaire de très grande diffusion.

Le Palet: antique jeu européen, peu de jeux peuvent se vanter d'une tradition aussi ancienne, aussi vaste et aussi populaire! Tout au long de la chaîne des Alpes et sur les deux versants, la tradition orale et écrite témoigne de la présence de ce jeu. En Vallée d'Aoste, les palets étaient pratiqués dans chaque commune comme divertissement pour adultes et pour enfants. L'historien Tancredi Tibaldi (1851-1916) cite les palets parmi: «les jeux et les sports auxquels la jeunesse de la cité (Aoste) s'adonne».

Année 1449, une partie historique de palet dans le Val d'Ayas

Nous sommes autour des années 1450. Catherine de Challant et Pierre d'Introd, en Val d'Ayas, alimentent la flamme de la révolte contre le Duc. Laissons la parole à l'historien Luigi Vaccarone.

«L'autorité du Duc était tenue en peu de compte, la preuve en est qu'après la mort du Comte François de Challant, on envoya deux commissaires du



Personnetta Carlo de Châtillon, un célèbre joueur de palet.

Duc avec douze cavaliers pour prendre possession du château Saint-Martin de Graines, les habitants de la vallée s'armèrent et avec de mauvaises paroles envers le Duc et des menaces, les chassèrent de la vallée.»
«On ne fit pas autrement avec Filippino d'Andrea Girod de la paroisse d'Hône près de Bard, intendant général du Duché de Savoie, au mois de juin de l'an 1449. Après s'être rendu à Antagnod, bourgade d'Ayas, pour mettre à exécution des lettres de citation contre Jean du Ras, châtelain du lieu, il se présenta à la porte de ce dernier, les armes ducales soutenues par une chaîne d'or sur la poitrine. Quand le châtelain le vit arriver il s'enferma chez lui et avant que l'intendant n'y parvienne, douze hommes tenant chacun deux pierres dans les mains apparurent sur la place. Ces derniers commencèrent à jouer aux palets devant la porte. Les pierres volaient sans arrêt de sorte que l'intendant n'osa pas s'approcher. Il y avait déjà longtemps qu'il attendait que le jeu finisse lorsque un certain Giacomo de

Carema lui dit en passant près de lui: – Pourquoi restes-tu, si tu ne t'en vas pas ils te lapiderons. – En voyant et en entendant ces choses, l'intendant pensa qu'il valait mieux s'en aller sans faire de citations ... – La tradition des palets de pierre survit encore de nos jours en Vallée d'Aoste. En effet, au moins d'août, à l'occasion de la fête de St. Roch, dans quelques localités (Montjovet, Arnad), les hommes se rassemblent en début d'après-midi pour répéter l'antique rite de ... faire «voler» les pierres.

Aujourd'hui et demain

«La Région de la Vallée d'Aoste reconnaît les jeux valdôtains traditionnels portant le nom de *fiolet*, *palet*, *rebatta* et *tsan* comme expression sportive et culturelle de la population valdôtaine, c'est pourquoi elle en favorise le développement, d'accord avec les associations respectives, selon les modalités visées à la présente loi» (Loi régionale n° 53 du 11 août 1981). Il faut reconnaître que, malgré les difficultés intérieures et extérieures, les jeux populaires valdôtains ont fait, ces dernières décennies, de remarquables progrès.

Année 1986. Liste des capitaines du tsan et de leurs équipes

Villetaz Emanuele	B	Antey I	Ducly Perfetto	E	Pollein IV
Mario Cordi	E	Ayas I	Bacci Silvano	jun.	Pollein
Barmasse Sergio	A	Brissogne I	Conti Giorgio	C	Pontey I
Prato Camillo	C	Brissogne II	Bich Gildo	D	Pontey II
Dondeynaz Albino	D	Brusson I	Collé Carlo	A	Quart I
Grosjacques Agostino	B	Challand S.A. I	Barrailler Pietro	B	Quart II
Gaspard Michele	D	Challand S.A. II	Noussan Donato	C	Quart III
Bagnod Francesco	D	Challand S.A. III	Rosset Fernando	D	Quart IV
Gaillard Ido	B	Chambave I	Bich Delfino	D	Quart V
Chatrian Elio	C	Chambave II	Chabloz Giulio	D	Quart VI
Neyroz Quinto	Vet.	Chambave	Charrier Mauro	D	Quart VII
Blanchod Walter	A	Châtillon I	Nucase Donato	jun.	Quart
Brunod Siro	A	Châtillon II	Cretier Dario	A	Roisan I
Edifizi Cesare	A	Châtillon III	Betemps Anselmo	A	St. Christophe I
Brunet Sergio	C	Châtillon IV	Saluard Elia	B	St. Christophe II
Mus Gildo	E	Châtillon V	Gallo Gianmauro	C	St. Christophe III
Machet Pietro	jun.	Châtillon	Betemps Ferruccio	D	St. Christophe IV
Novallet Giuseppe	C	Emarese I	Boch Marco	jun.	St. Christophe
Treves Giovanni	E	Emarese II	Bionaz Efsio	Vet.	St. Christophe
Bracchi Elio	B	Féris I	Lettry Enrico	B	St. Denis I
Perron Giocondo	D	Féris II	Vuillermoz Sergio	E	St. Denis II
Novallet Roberto	A	Montjovet I	Mathiou Silvano	B	St. Marcel I
Grivon Paolo	C	Montjovet II	Juglair Piero	A	St. Vincent I
Ravet Livio	E	Montjovet III	Isabellon Pino	C	St. Vincent II
Mavillaz Giuseppe	E	Montjovet IV	Seris Abele	E	St. Vincent III
Lombard Pietro	jun.	Montjovet	Barrel Rino	C	Torgnon I
Henriod Paolo	A	Nus I	Perron Augusto	E	Valtournenche I
Favre Gianni	B	Nus II	Vallet Pietro	jun.	Valtournenche
Bredy Giancarlo	B	Nus III	Vuillermoz Paolo	Vet.	Valtournenche
Chabloz Pino	C	Nus IV	Marquis Bruno	A	Verrayes I
Ducly Orlando	D	Nus V	Berga Ivo	B	Verrayes II
Brulard Riccardo	E	Nus VI	Hugonin Renato	C	Verrayes III
Baravex Albino	jun.	Nus	Hugonin Antonio	E	Verrayes IV
Lugon Damiano	A	Pollein I	Foudon Sinforiano	E	Verrayes V
Subet Giuseppino	B	Pollein II	Chapellu Pio	jun.	Verrayes
Gyppez Alidoro	D	Pollein III			

La susdite «Loi régionale sur la discipline et la tutelle des jeux traditionnels» représente un indiscutable pas en avant. Naturellement une loi à elle seule ne suffit pas à défendre et à relancer une tradition culturelle.

Avant tout il est bon de préciser que nos activités ludiques constituent un monde sportif, *sui generis*, différent de celui des autres activités pratiquées dans la région de la Vallée d'Aoste. Notre différence n'est ni synonyme de supériorité ni d'infériorité, elle est simplement un fait historique et culturel. Le monde du sport est un beau jouet, souvent seulement en apparence; sous le vernis on peut trouver un moteur politique et commercial qui n'a rien à voir avec le sport.

Nous sommes sujets – je parle des sports ethniques et régionaux – à ces formes de nivellement qui conditionnent tous les secteurs de la vie sociale. En bref: s'il ne s'agit pas d'un sport de l'Etat on nous mène la vie dure et immédiatement on est classé en série B en alléguant le prétexte qu'il existe des activités sportives «nobles et primaires» et d'autres «ignobles et secondaires».

Habituellement on dit que les pratiquants de nos sports populaires sont nombreux; en vérité si nous remontons dans le temps de quelques décennies, il est curieux de remarquer que nos joueurs étaient comptés et pris en considération en bloc: ils sont quelques centaines, ils sont cinq cents, ils sont presque mille!

Cette façon de voir les choses dénote la considération qui nous était normalement accordée; dans le passé il était fort rare de voir imprimer le noms et prénoms des joueurs qui formaient une équipe de sport populaire valdôtain; aujourd'hui nous avons appris à nous compter et surtout à compter pour ce que nous sommes.

A propos du nombre des pratiquants, il faut savoir que le *tsan*, le *fiolet*, la *rebatta* et le *palet* ne sont plus représentés dans la Ville d'Aoste; certaines équipes de *fiolet* ne font que porter le nom d'Aoste car dans la *Veulla* il n'y a pas de terrain et le jeu n'est même plus cité officiellement parmi les sports de la ville. Donc le nombre de nos inscrits se réfère à une population globale de 80 000 habitants, c'est-à-dire la population de la vallée à l'exclusion de la Ville d'Aoste.

En ce qui concerne le *tsan*, les chiffres de ces quatre-cinq dernières années donnent la situation suivante: 75 équipes qui participent au Championnat du printemps, 1200 joueurs inscrits chaque année; les équipes sont distribuées dans une vingtaine de communes, Aoste exclue évidemment.

Plus de 800 personnes ont adhéré en 1985 à l'Association Valdôtaine de Palet; le jeu de la *rebatta* avec ses 60 équipes regroupe plus de 400 joueurs et le *fiolet* compte plus de 600 inscrits. De tels chiffres ne tiennent compte que de ceux qui participent aux championnats officiels. Les chiffres indiquent que les jeux valdôtains sont à nouveau «à la mode», les adhérents ont pratiquement doublé en un peu plus de dix ans; cependant il n'est pas dit que le phénomène doive se répéter ou se maintenir au cours des années à venir. Le reflux ou le développement dépendent des différentes associations mais aussi de facteurs que celles-ci ne peuvent pas totalement contrôler.

En tout cas, la force motrice de l'activité sportive populaire valdôtaine vient des valdôtains et en particulier de leur culture et de leur mentalité, au dehors et au dessus de tout parti, de toute appartenance religieuse ou sociale. Il est donc probable que les jeux valdôtains existeront tant qu'il existera une mentalité valdôtaine; la mentalité est l'ensemble des pensées et des comportements qui dépasse de loin le milieu strictement sportif; on peut dire éventuellement que l'activité sportive dépend de la *forma mentis* globale de l'individu.

Rien de plus universel que les jeux valdôtains qui sous d'autres noms avaient et ont encore des variantes dans de nombreux pays européens et extra-européens; au cours des siècles ils sont devenus valdôtains par la langue (le francoprovençal), les règles et les mentalités.

Nos *joà* ont défié les siècles et ont atteint, presque miraculeusement, le seuil de l'an 2000; afin qu'ils puissent survivre et se propager il faut que les gens les pratiquent avec enthousiasme, avec ferveur et avec passion, mais il faut surtout de la lucidité et de la réflexion de la part de ceux qui s'occupent de leur défense et de leur promotion.

Riassunto: Tsan, Fiolet, Rebatta sono giochi tradizionali della Valle d'Aosta. Sono giochi di lancio (diffusi con molte varianti, come lo *Hornuss* della Svizzera tedesca, anche in altre regioni) in cui si affrontano due squadre, su un terreno appropriato, e consistono fondamentalmente nello scagliare con una mazza di legno, rispettivamente bloccare con una sorta di tavola o paletta, una pallina di legno (nello *tsan*), oppure nel lanciare il più lontano possibile, mediante la *fioletta* e la *masetta* una pallina di legno appesantita da metallo (nella *rebatta*) o unicamente mediante una mazza una palla ovale di legno e metallo poggiante in modo che sporga su una pietra (nel *fiolet*, una variante quindi della lippa); nel giuoco del *palet* si lanciano invece delle piastrelle, cercando di avvicinarle a un bersaglio. – Modalità dei giochi, un regolamento del giuoco della *tsan* (del 1921), cenni storici del *palet* e vitalità odierna dei vari giochi, che in tutta la regione, Aosta esclusa, mostrano una sensibile ripresa, completano la descrizione.