

Le Lexique

DES JOUTES

Barques :

Ce sont les 2 bateaux très lourds (environ 3 tonnes chacun) de type « mourre de porc » rouge et bleu propulsés par 8 rameurs et 2 barreurs, appelés des « patrons ».

Bigues :

Ce sont les escaliers où prennent place les jouteurs en attendant que leur tour arrive. Sur chaque barque, le nombre de concurrents doit être identique, sinon le poids n'est plus le même.

Tintaine :

C'est le pancher sur lequel les champions prennent place pour jouter. Avant l'affrontement, les remous des barques peuvent rendre ce promontoire très instable.

Lance :

Elle est longue de 2,80 mètre et se termine par trois pointes de métal. Sa base et son bout sont colorés, le centre lui, est peint en blanc. A chaque partie ainsi définie correspond une garde.

Garde :

Passer la garde, c'est une expression que l'on entend souvent. Il faut savoir que les bandes de peinture de couleurs sur les lances ne sont pas là par hasard. Chaque partie représente une garde à ne pas franchir avec la main sous peine d'élimination.

Pavois :

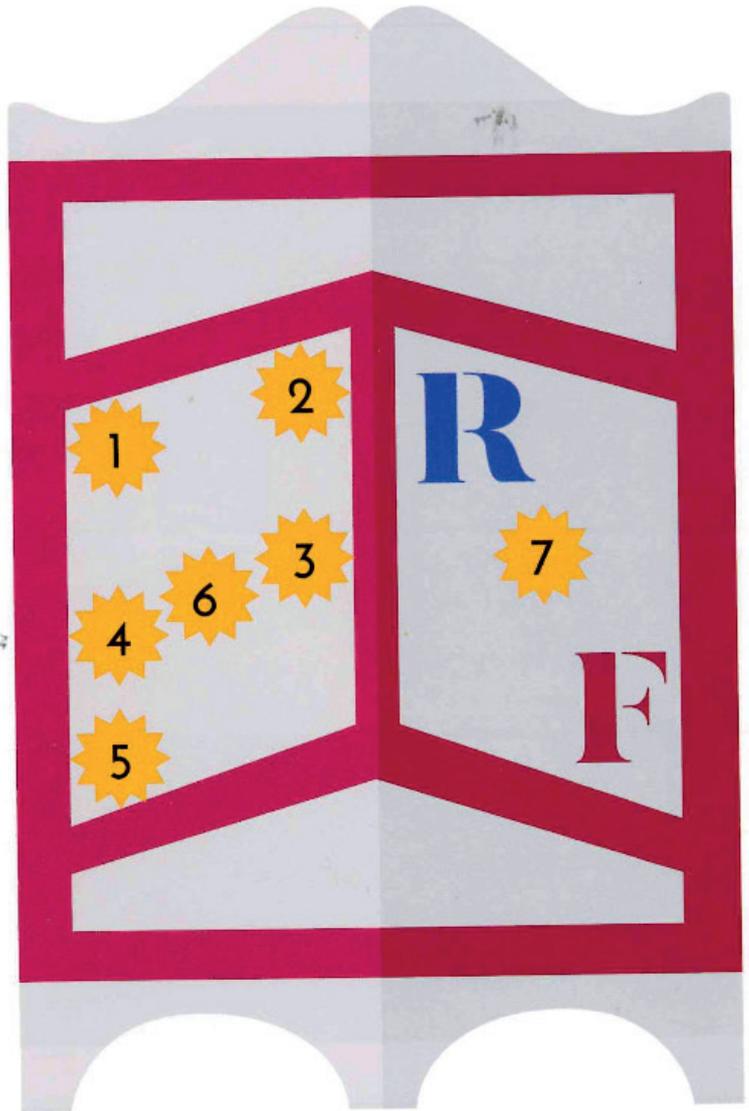
Bouclier de bois qui protège la poitrine des jouteurs des coups de lance. Plus d'une simple protection il constitue une arme tout aussi importante que la lance.

« À la longue ! »

Cri du premier rameur de droite annonçant le croisement des deux barques et le moment où les avirons doivent être projetés sur le flanc de celle-ci.

La Lance

Le Pavois



- 1 LE MOURRE
- 2 L'ÉPINE
- 3 LA BARELLE
- 4 MILIEU DU DEDANS
- 5 À LA MAIN
- 6 PLEIN PAVOIS
- 7 EN DEHORS