

Hornussen

Jeu • Sport • Compétition



OZ
NOEMW Eidgenössischer
HV Hornusser
Verband

www.ehv.ch

La frappe

Organisation du jeu

Face au travail commun des intercepteurs, la frappe est une performance individuelle. Le frappeur tente, en faisant preuve de courage et de concentration, de propulser le hornuss aussi loin que possible dans le champ. Pour atteindre des distances élevées, il faut combiner à la fois force, corpulence et flexibilité en suivant un entraînement intense. La distance de frappe est calculée en points. A partir de 100 m minimum, ce qui correspond à 1 point, le frappeur bénéficie de 1 point pour chaque 10 mètres supplémentaires (160 m = 6 points). Ces points sont pris en compte tant sur le plan personnel que composante du résultat de l'équipe. Afin d'obtenir des conditions de jeu équitables, les équipes changent à tour de rôle les positions de frappe et d'interception du hornuss. Chaque joueur effectue à chaque passe deux frappes comptants pour le calcul des points, avec trois tentatives au maximum. Lors de la frappe, on cherche à obtenir un total par équipe plus élevé que celui de l'équipe adverse. Ce qui décide toutefois de l'issue du jeu, c'est en première ligne la performance atteinte lors de l'interception du hornuss par équipe.

Le «bock»



Le hornuss

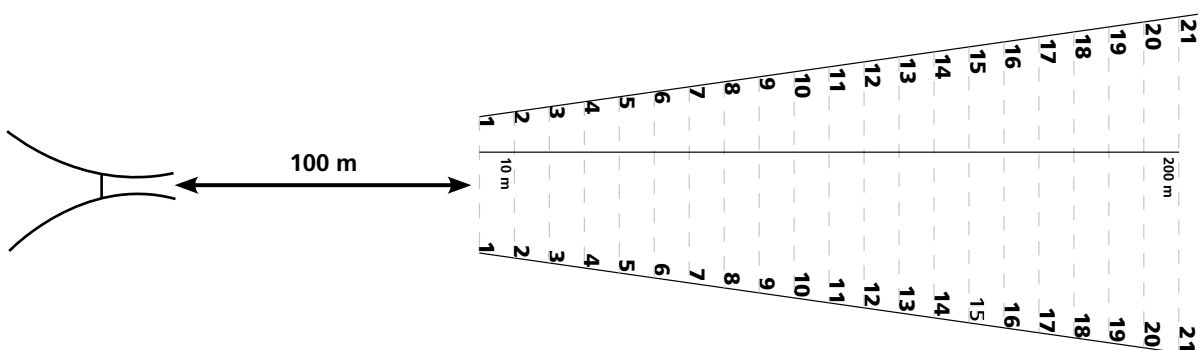
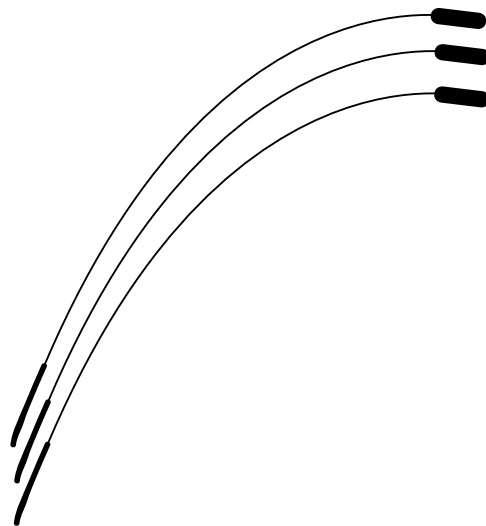


Le monde du hornuss tourne autour de cet objet volant noir. Un apprêtage individuel du hornuss, par exemple en le mettant dans l'eau, en le refroidissant avec de la glace ou toute méthode similaire, favorisent la transmission de force entre le «Träf» et le hornuss tout comme les caractéristiques du vol de ce dernier. Le hornuss est fixé sur la partie avant du bock avec un peu de terre glaise; la hauteur de fixation dépend du diamètre du «Träf» utilisé, de la technique de frappe et des conditions de vent.

Le placement correct du hornuss exige des connaissances précises du frappeur, de sa technique de frappe et du matériel qu'il utilise. Le chef d'équipe doit maîtriser non seulement ces éléments mais il doit également être capable de favoriser la concentration du frappeur et l'assister moralement.

Le fouet

Le fouet est flexible et mesure 2 à 3 mètres de long. Il est fabriqué en aluminium, en fibre de verre, en matière synthétique et aussi en fibre de carbone. La longueur, la force élastique et le matériel constituant le fouet tout comme le poids du «Träf» disposé à l'extrémité du fouet, sont choisis en fonction de la technique de frappe, de la force et de la taille du frappeur. La transmission de force au hornuss se fait par le «Träf» en bois de hêtre ou d'érable pressé et tourné. Une accélération marquée, la propulsion à angle droit du hornuss ainsi qu'une force élastique élevée du fouet permettent d'atteindre de longues distances de vol.



L'interception

Organisation du jeu

Chaque frappeur fait face à une équipe adverse compacte dont le but unique est de descendre le hornuss à la volée. L'esprit d'équipe, l'appui mutuel et le courage sont les conditions nécessaires pour stopper efficacement le hornuss en vol, donc de le cueillir avec la palette à l'intérieur ou à l'extérieur de la surface de jeu. Si le hornuss atterrit sur le champ de jeu sans avoir été intercepté, l'équipe étant à l'interception est pénalisée d'un «numéro». La trajectoire et la vitesse du hornuss varient selon la longueur du fouet et elles exigent des intercepteurs disposés à l'avant du terrain des réactions rapides si le projectile vole bas. Les joueurs placés à l'arrière doivent plus en faire preuve d'une bonne acuité visuelle, d'une bonne estimation de la trajectoire et de talents de coureur. L'équipe encaisse le plus petit nombre de numéros peut quitter le terrain en vainqueur, même si le nombre de points réalisés à la frappe est inférieur à ce lui de l'équipe adverse. C'est ainsi que le travail défensif en commun de l'interception prime sur les performances individuelles à la frappe.

Le champ

Les progrès de la technique exigent aujourd'hui déjà des aires de jeu mesurant jus qu'à 350 mètres, parfois plus. Le champ est subdivisé en points qualifiant la prestation du frappeur. Dans cette zone, on note les distances de frappe et les numéros tombés. En dehors du champ et dans la prolongation du champ de jeu, seule la distance est notée. Quelques signes conventionnels sont nécessaires au bon déroulement du jeu. Le frappeur doit signaler qu'il est prêt en donnant un coup à vide. Si un hornuss atteint la surface de jeu sans être intercepté, un numéro est réalisé. Celui-ci est signalé par le brandissement d'une palette d'un membre des intercepteurs ou par l'arbitre qui agite sa feuille de jeu.

La palette

L'outil le plus important de l'intercepteur est la palette. Ce panneau en bois collé est fabriqué en frêne ou en orme, avec une couche extérieure de placage en bois de peuplier ou de saule. Il a une dimension de 60 x 60 cm et pèse 4 kg environ. Le casque souvent porté aujourd'hui protège les joueurs contre les ricochets du hornuss ou les palettes en chute libre. On réduit ainsi à un minimum les risques d'accident infimes en soi. Pour les jeunes, le casque est obligatoire sur le champ de jeu.



L'interception du hornuss

Une fois le hornuss lancé, les intercepteurs disposent de 4 à 8 secondes pour reconnaître le hornuss en vol et le descendre. A la course, le joueur couvre au pas jusqu'à 30 mètres ou plus pour atteindre le point de chute prévu. Il faut être en bonne condition physique, réagir promptement, avoir bon œil et le sens de la trajectoire, un peu de courage pour intercepter le hornuss se déplaçant à une vitesse approximative de 180 km/h, ce qui correspond environ à 50 m/s. Le hornuss percuté la palette avec une force de 80 kp environ. Les hornuss mal lancés ont très souvent une trajectoire instable (rotation) et peuvent dévier subitement de leur course. Le vent, la pluie ou l'environnement (forêt, arbres) influencent également sur la trajectoire du projectile. De tels facteurs supplémentaires exigent un comportement approprié de la part de l'intercepteur.