

Zeitschrift: Macolin : revue mensuelle de l'École fédérale de sport de Macolin et Jeunesse + Sport
Herausgeber: École fédérale de sport de Macolin
Band: 44 (1987)
Heft: 7

Artikel: Le hornuss : jeu et sport ou simple symbole?
Autor: Fuhrer, Hansruedi
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-998613>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 01.05.2026

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



Le hornuss – jeu et sport ou simple symbole?

Hansruedi Fuhrer, traduction: Albert Jaquet

Il n'est pas rare de voir, dans l'un ou l'autre coin du Mittelland, des promeneurs du dimanche ou des adeptes du jogging tourner la tête d'un air étonné en direction d'un large terrain plat d'où jaillissent des cris perçants. Des hommes de tout âge, de larges palettes en mains, y stationnent en ordre dispersé, s'agitent soudainement comme s'ils avaient été électrisés, courent à la poursuite d'un objet volant et s'immobilisent dès qu'un claquement sec a retenti. Les plus curieux de ces passants s'approchent de l'aire de lancement et s'arrêtent quelques minutes près de l'une des deux équipes. Ce jeu étrange s'appelle le «hornuss» et il n'est guère connu hors des régions rurales.

Hornuss entre «tennis paysan» et sport authentique

Il en est qui ne le connaissent que sous les vocables méprisants de «tennis paysan» ou de «ping-pong stratosphérique». De telles dénominations sont vides de sens et n'ont aucun rapport avec la réalité. Les amateurs de hornuss, qui se sont par exemple rendus par milliers à la Fête fédérale de Studen, en 1985, forment une partie du particularisme helvétique. Certains spectateurs de ces fêtes sont tentés de n'en apprécier que le côté amusant, pittoresque ou folklorique, ou même de s'en gausser. Ils y voient certes des hommes un peu frustes, taillés comme des blocs erratiques. Mais les joueurs de hornuss chaussés de souliers à clous, portant une chemise bleue et de longs pantalons retroussés et retenus solidement par de larges bretelles, coiffés d'une casquette à visière et fumant le cigare, sont en voie de disparition.

Il n'existe, il est vrai, aucun «club» de hornuss encore. Ce sont des sociétés qui s'opposent lors de rencontres. Young Boys Kleindietwil ne saurait être d'actualité. Les adjonctions au nom des villages ne constituent que des précisions d'ordre géographiques – «bei Büren» ou «im Emental» – ou fleurent bon la Confédéra-

tion: «Eintracht» (Union) ou «Helvetia». Les hornuss sont de petites boules de 78 grammes, en forme de disques. Il ne s'agit pas de «pucks» et elles ne sont pas «volleyées» ni frappées d'une manière leur imprimant un effet de «drive». Le vocabulaire est de pure origine bernoise et soleuroise. A l'heure actuelle, de jeu rural qu'il était, le hornuss est pourtant sur le point d'être élevé au rang de sport. Le programme d'entraînement d'un joueur de «pointe» n'a rien à envier à celui d'un amateur dans un autre sport. Nous aborderons, ici, principalement l'aspect moderne du hornuss, délaissant quelque peu son côté populaire.

L'Emental: berceau du hornuss, mais...

On suppose que le hornuss provient d'un ancien jeu guerrier au cours duquel il s'agissait de défendre un «territoire» contre des projectiles lancés par un enne-

Hansruedi Fuhrer, docteur ès lettres et maître de sport diplômé, est vice-directeur de la formation des maîtres secondaires et des maîtres spécialisés de l'Université de Zurich. Très tôt familiarisé avec le hornuss par son père bernois, il est resté fidèle à ce sport en tant qu'actif et fonctionnaire de l'association.

mi. L'on a également considéré que ce jeu et ceux qui s'y apparentaient constituaient des vestiges d'une pratique religieuse païenne. Militaire particulièrement en faveur de cette interprétation, l'ancienne pratique liée au culte du soleil, que connaissait une partie du canton des Grisons, pratique consistant à frapper un objet circulaire. La forme de hornuss jouée dans le Lötschental et en d'autres régions permettant à une équipe de toucher la



Les intercepteurs concentrés à l'approche du hornuss.

Structure de l'Association suisse du hornuss (ASH)

L'assemblée suisse des délégués

Elle est formée d'un représentant par société, des membres du comité central, des commissions fédérales, de l'organe de contrôle, de la commission du journal, du rédacteur.

Les organes exécutifs

Le comité central

9 membres:
au moins 1 représentant par sous-section. En règle générale: Emmental 2, Mittelland 2, Oberaargau 2, Seeland 1, Soleure 1, Suisse orientale 1.

Organe de contrôle

3 membres
(finances)

Commission technique

7 membres
1 représentant du CC
1 représentant par sous-section

Commission de propagande

7 membres
1 représentant du CC
1 représentant par sous-section

Commission des jeunes

8 membres
Le président des jeunes joueurs de hornuss
Le rédacteur
6 présidents des sous-sections de jeunes

Commission du journal

2 représentants

Le rédacteur

Le porte-drapeau fédéral

Les sous-sections

Association de hornuss de l'Emmental

66 sociétés

Association de hornuss du Mittelland et de Suisse occidentale

61 sociétés

Association de hornuss d'Oberaargau et de Suisse centrale

54 sociétés

Association de hornuss du Seeland

20 sociétés

Association de hornuss du canton de Soleure

20 sociétés

Association de hornuss de Suisse orientale

12 sociétés

tête d'un joueur adverse – deux points acquis par touché de tête et 1,5 point par touché sur les autres parties du corps – renforce plutôt la présomption selon laquelle ces pratiques transmises depuis des siècles procèdent de jeux guerriers.

«Le hornuss est un jeu sportif vieux de plusieurs siècles; un jeu resté jeune, pourtant, en dépit de son âge, et qui présente les caractéristiques d'un vrai sport de compétition. Essentiellement populaire, il s'est développé «par» le peuple, il est marqué et porté «par» le peuple. Il est resté naturel et a gardé son cachet sans céder, jamais, à aucune forme de corruption.» (Peter Baumgartner, président central de l'ASH dans la préface du «Hornusser Hand- und Lehrbuch», Thoune 1985)

Mentionnons, parmi ceux-ci: le ziberischlagen, le niggelen, le horaschlagen, le hornigela, le hurnen, le gerla, le hirnussa, le mazza et le pazzina. Dans de telles conditions, il convient d'admettre que le hornuss moderne n'est pas uniquement un jeu typique de la population rurale bernoise, avec l'Emmental comme berceau, mais une émanation des anciens jeux de balles frappées répandus dans toute l'Europe.

Un jeu simple

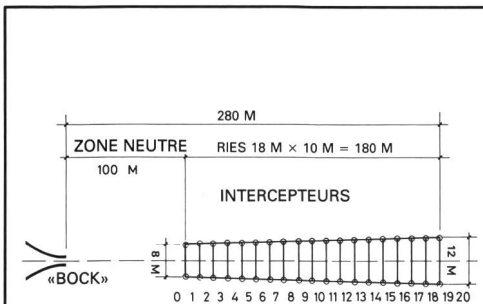
Le batteur se tient dans la rampe de lancement formée d'un double rail métallique. Il a les jambes écartées, dans une position ferme qu'il a soigneusement préparée en modelant des appuis à l'aide d'une pioche ou de petites pièces métalliques. Il prend alors ses marques et prépare son élan de manière à donner un maximum de puissance à son coup. Chacun frappe

en fonction de son caractère et de sa morphologie. Certains le font avec une grande puissance, mais tout en conservant élégance et souplesse; d'autres ont des mouvements moins déliés et affichent une certaine crispation. Tous les batteurs font preuve d'une totale concentration que l'on peut d'ailleurs lire sur leur visage. Jeunes et moins jeunes n'ont qu'un objectif: expédier le hornuss au-delà du camp de l'adversaire – le rief –. Les cent premiers mètres ne permettent pas d'enregistrer des points. Le rief commence juste après cette distance. Il comporte une longueur de 180 mètres et une largeur de 8 mètres à l'avant, et de 12 mètres à l'arrière. Il est divisé en sections de 10 mètres. Un coup de plus de 200 mètres permet ainsi d'inscrire 10 points, un coup de 320 mètres, 22 points. Si un hornuss touche le sol hors du rief, la longueur à retenir est calculée perpendiculairement au centre de celui-ci. Le point d'impact au sol ou sur la palette (schindel) permet de définir la longueur du coup. Le nombre de points qui en résulte est noté sur une liste.



Hornuss sans frontières.

Le joueur capable d'expédier avec régularité le hornuss à plus de 240 mètres obtient, lors de fêtes ou de rencontres de dimension plus importante, une distinction spéciale sous forme de couronne ou de médaille. L'addition des points obtenus par chaque joueur constitue le résultat global de l'équipe des batteurs. Trois, quatre ou six coups sont pris en compte lors d'une rencontre. Chacun a droit à deux essais par passe. Si le hornuss est intercepté, le batteur perd le droit d'effectuer un autre essai. S'il n'obtient aucun résultat valable après deux tentatives, il a exceptionnellement le droit d'en effectuer une troisième.



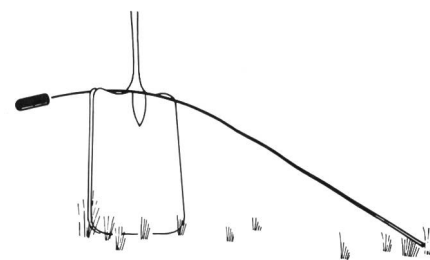
La surface de jeu (ries)

La surface de jeu (le ries) proprement dite commence 100 m après la zone neutre (située en prolongement du bock), là où se trouve le premier «intercepteur». Elle mesure 180 m et est divisée en 18 cases de 10 m chacune. Le ries a une largeur de 8 m à l'avant et de 12 m à l'arrière. Dans chaque section se tient un intercepteur avec sa palette. Le nombre de points est donné par la section où tombe le hornuss.



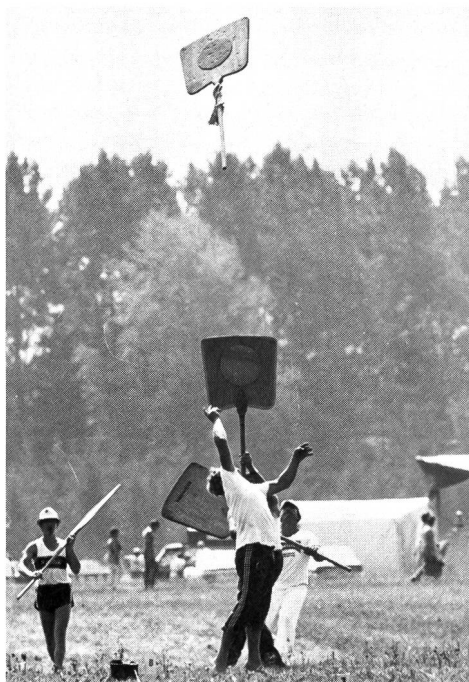
La rampe de lancement (bock)

On utilise, depuis 1928, une rampe de lancement à deux rails recouverts de chrome. Elle a une largeur d'environ 24 cm à l'avant et d'environ 2 m à l'arrière. Elle pèse quelque 25 kg. L'aire de lancement mesure à peu près 2,40 m.



La baguette (stecken)

Jusqu'en 1950, toutes les baguettes étaient en bois. Aujourd'hui, elles sont en métal, en matière plastique ou combinée et pèsent environ 250 grammes pour une longueur de 2,30 à 2,60 m. La baguette est l'instrument personnel du joueur de hornuss.



Les intercepteurs essaient d'arrêter le hornuss avec leurs palettes. Ce n'est pas facile. Il s'agit d'abord de repérer le petit lutin, d'évaluer exactement sa trajectoire, de courir jusqu'à l'endroit approprié et, enfin, de projeter la palette en l'air dans le but de stopper définitivement son vol. L'arbitre (des arbitres féminins ont également fait leur apparition récemment) lève son drapeau rouge. La surface de jeu retrouve son calme et les cris s'estompent. Chacun reprend sa place pour le prochain lancer. Dès que le lanceur brandit sa baguette pour prendre ses marques, un cri fuse du début à la fin de la surface de jeu: «Un gaucher!» (ou «un droitier», selon la position du joueur dans la rampe de lancement). Le premier intercepteur qui repère le hornuss dans les airs indique s'il

est «haut» ou «bas», s'il vole «vite» ou «lentement», s'il se trouve «sur la droite» ou «sur la gauche» de la surface de jeu, s'il se dirige «vers Jean, Walter, Paul ou Christian», ou s'il va «sortir». Chacun annonce la marche du vol. C'est la musique d'ambiance du jeu. Si le hornuss ne peut être intercepté et qu'il tombe dans la surface de jeu, on pose les palettes par terre. La société située dans le camp de défense reçoit alors un «numéro» – que l'on appellerait un but en football – et sait que ses chances de gagner un prix de société sont pratiquement tombées à zéro. Défendre est plus important que lancer.

La technique du lancer

Il est aisé de comprendre les raisons pour lesquelles le lancer a la priorité en ce qui concerne la technique à maîtriser et l'entraînement à suivre. Les composantes

sportives du hornuss apparaissent nettement dans le lancer. Certains films, réalisés et analysés en collaboration avec l'EPFZ, démontrent qu'un hornuss peut avoir une vitesse initiale atteignant 85 m/s (306 km/h). Le batteur doit disposer de conditions physiques permettant d'imprimer à sa tape une vitesse de plus de 60 m/s pour expédier le hornuss à plus de 300 m, une distance remarquable on en conviendra. Le choc de la tape sur le hornuss freine celle-ci et sa vitesse se réduit à moins de 40 m/s. Si l'on admet un temps de transfert de force de 1/1000 de seconde – ces mesures n'ont été effectuées que d'une manière rudimentaire – il est nécessaire, pour projeter le hornuss à 300 m, de le frapper avec une force de 600 kg (kp). Il est ressorti de l'évaluation qu'en dépit des différences de poids des tapes (240 g à 350 g), les forces de poussée diffèrent peu. En effet, si le poids de la tape est plus





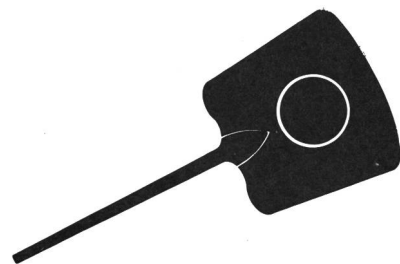
La tape (träf)

Ce nom vient de «treffen» (rencontrer). La tape a une longueur de 14 cm environ, un diamètre de 4,5 cm et un poids de 250 à 350 grammes. L'érable ou le charme se prêtent bien à la confection de cet élément.



Le hornuss (frelon)

D'abord en buis, puis en ébonite et en caoutchouc dur, le hornuss est fait, depuis 1973, en matière plastique. Il mesure 62×33 mm et pèse 78 grammes. Il porte une profonde entaille, destinée à limiter sa portée.



La palette (schindel)

La palette – également appelée pelle – est formée de deux parties: le manche, en bois de frêne ou d'orme, et qui a une longueur de 1,25 m environ, une épaisseur de 33 mm et une forme ovale; la planche, qui mesure environ 60×60 cm, est plaquée sur ses deux côtés et renforcée par une espèce de cadre circulaire. La palette pèse environ 4 kg.

élevé, la vitesse se réduit en proportion. Dès lors, la force explosive et la souplesse d'un batteur permettent de définir le poids idéal de la tape. Il convient de prendre encore en considération le genre de baguette, sa longueur et son élasticité.

Une discipline axée sur la force explosive

La frappe est, de par sa nature, à l'instar des disciplines de lancer en athlétisme, axée sur la force explosive. Comme nous l'avons vu, les lancers les plus réussis sont conditionnés par une vitesse initiale élevée du hornuss. Cette dernière dépend pour une bonne part de la force avec laquelle la baguette est accélérée avant la frappe. La force explosive du joueur de hornuss est fonction de sa puissance

maximale. Le travail de la force constitue donc un aspect très important de l'entraînement dans ce sport. S'agissant des questions de vitesse d'exécution, la rapidité du mouvement ainsi que la capacité d'accélération revêtent une importance primordiale, alors que la capacité d'endurance n'est pratiquement pas sollicitée. Par contre, la coordination des mouvements est également un facteur très important. Le coup est conditionné par une concentration maximale de la force en un temps très réduit. Les influences diminuant la performance comme, par exemple, un angle d'impact «träf-hornuss» erroné, une parallèle imparfaite entre la parabole du träf et l'inclinaison du bock ou, encore, un point d'impact du hornuss excentré, obligent le frappeur à développer

un mouvement faisant preuve d'une très haute qualité technique allié à une parfaite coordination. En particulier lors de l'accélération finale, la trajectoire du träf doit être en parfaite harmonie avec la trajectoire d'envol du hornuss.

Importance de la vitesse initiale

Nous avons tenté de démontrer, par deux tableaux, comment la longueur du coup peut être influencée par la vitesse initiale (tabl. 1) et par le vent (tabl. 2).

Le rapport entre angle de montée et longueur est encore loin d'être éclairci. Toutefois, les expériences faites jusqu'ici n'ont pas révélé de différences significatives entre des angles d'envol de 27 à 32 degrés. De la même façon, il faudrait étu-

Tableau 1

Rapport entre longueur et vitesse initiale

	V ₀	a	Vent	Résistance de l'air	Hauteur	Longueur (L)
a	78	30	0	2.10 ⁻³	56 m	313 m
b	73	30	0	2.10 ⁻³	50 m	287 m
c	68	30	0	2.10 ⁻³	45 m	261 m
d	63	30	0	2.10 ⁻³	39 m	234 m

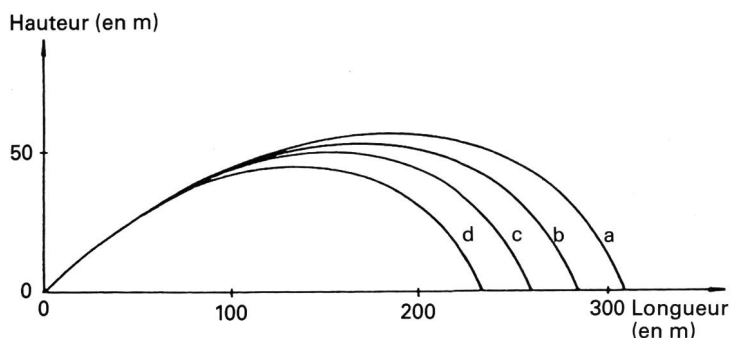
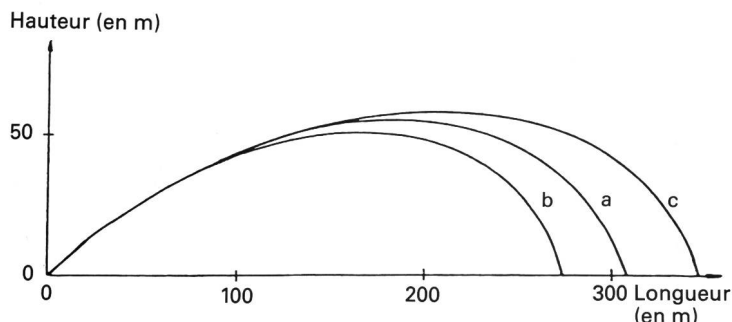


Tableau 2

Rapport entre vitesse du vent et longueur

	V ₀	a	Vent (m/s)	Résistance de l'air	Hauteur	Longueur (L)
a	78	30	0	0.002	56 m	313 m
b	78	30	-10	0.002	52 m	277 m
c	78	30	+10	0.002	59 m	350 m





1er balancement/prise de marques.



2e balancement/frappe.

dier la rotation du hornuss et les conditions du vent en relation avec la vitesse initiale et l'angle d'envol. La simple prise en considération théorique du vent démontre déjà des modifications importantes de la longueur du coup.

Le rituel du lancer

La technique du lancer (ou de la frappe) peut se décomposer selon les phases suivantes:

- position de départ
- 1er balancement/prise de marques
- 2e balancement/frappe
- stabilisation (réception).

Le batteur a les jambes largement écartées et tendues et il se tient à une distance de la rampe de lancement qu'il détermine lui-même. La pointe du pied de la jambe avant est dirigée vers la fin de la rampe, alors que celle du pied de la jambe arrière est parallèle à l'arrière de la rampe. Le bras le plus éloigné de la surface de jeu est tendu dans une position légèrement repliée, le dos de la main tourné vers le sol et le pouce posé sur la partie haute de la poignée de la baguette. Le bras le plus proche de la surface de jeu est plié. La deuxième main tient la baguette à un endroit situé à une largeur de main environ

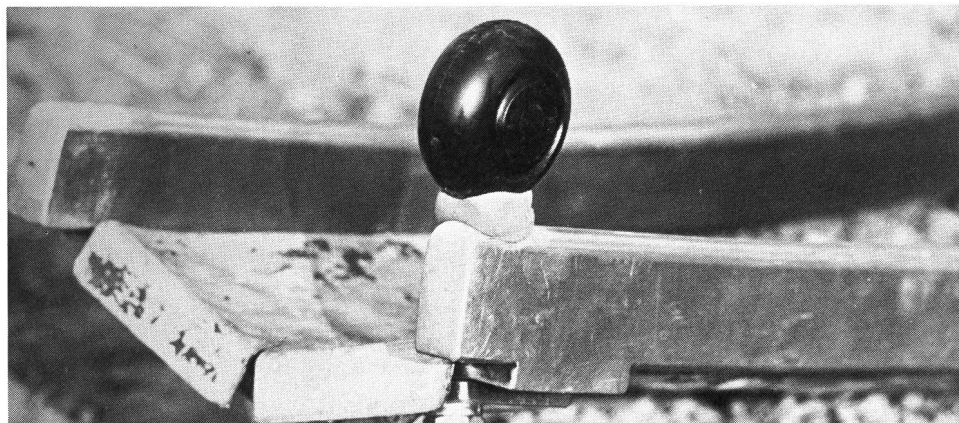
de l'autre. Il existe plusieurs méthodes tendant à accélérer la vitesse de la baguette; elles sont individuelles et ont peu d'influence sur le coup. Elles correspondent au balancement souple du lanceur de disque. Il s'agit de prendre ses marques pour frapper avec le milieu de la tige. Tout ce qui s'écarte de cette norme doit être compensé par des corrections du corps ou des bras, ce qui empêche un transfert de force optimal.

Le deuxième balancement s'effectue avec légèreté et élégance. Le mouvement doit être régulier et non saccadé ou trop rapide. Les coudes sont à la hauteur des épaules, les mains légèrement au-dessus de celles-ci. La hauteur de la tige est personnelle. La baguette est toutefois généralement dans une position oblique. La rotation est imprimée en tournant l'axe du bassin et des épaules, les bras restant tendus. Au moment du coup, les bras sont pratiquement tendus et passent par-dessus la jambe d'appui. Le dos de la main la plus avancée est dirigé vers le sol et l'autre vers le haut. Le coup ne doit pas être «freiné» et doit être donné dans la direction d'envol du hornuss. L'arrêt du mouvement (stabilisation ou réception) constitue la phase finale du coup. La jambe proche de la rampe joue le rôle de

jambe d'appui. La plus éloignée de la rampe passe par-dessus l'autre, tente de prolonger le temps de transfert de force en axant toute l'énergie dans la direction d'envol du hornuss.

Formes d'entraînement analogues à celles de l'athlétisme (lancers)

Cette description du mouvement de frappe démontre qu'elle comporte de nombreux éléments des lancers en athlétisme. L'entraînement individuel d'un joueur de hornuss d'élite s'apparente ainsi largement à celui d'un lanceur, en particulier d'un lanceur de marteau ou de disque. La fonction de la «défense» apporte, par contre, un certain équilibre en plus. En effet, aucun joueur ne peut gagner seul une partie. Il a besoin de tous ses coéquipiers. On dit, parfois, que le hornuss est une sorte de démocratie vécue. Il est toutefois – et notre article a tenté de le souligner – plus qu'un jeu à valeur symbolique. Il évolue aussi et, actuellement de jeu paisible, il devient un sport dynamique. Espérons, en ceci, qu'un heureux compromis entre tradition et progrès puisse être trouvé. ■



Le hornuss (frelon) prêt à s'envoler.

Littérature:

Association suisse de hornuss
Hornusser Hand- und Lehrbuch, Weibel,
Thoune, 1985.

Media:

Film publicitaire sur le hornuss, film
super-8 ou cassette vidéo.

Adresse: Commission des jeunes de
l'ASH, Bruno Sommer, Farnweg 467,
4805 Brittnau, tél. 062 522280

Contacts:

Commission de propagande de l'ASH,
Rudolf Mauerhofer, Länggasse 124,
3326 Krauchthal, tél. 034 51 22 54
ou: président de la plus proche des
233 sociétés de hornuss.