



FAITES DE LA MONTAGNE !

KENSTRIVADEG SONERIEIEN DAOU HA DAOU

JOUTES MUSICALES MONTAGNE

Article 1 - But du « concours »

1.1 Ces joutes montagne ont pour objectif de mettre à l'honneur le répertoire musical montagne et plus précisément celui de la danse, dans un cadre festif et léger.

1.2 Les participants y déploieront leurs qualités d'improvisation, techniques et leur virtuosité. Ces joutes musicales sont inspirées des tournois traditionnels de gouren et des bœufs gavotte de fin de fest-noz, très présents en pays montagne.

Article 2 - Organisation

2.1 Ces joutes sont organisées par le bagad Osismi Speied dans le cadre des 20 ans de la Faites de la Montagne.

2.2 Elles se dérouleront place de la Résistance, à Spézet, le samedi 13 juin 2026, à partir de 18 h. Les participants sont priés de se rendre sur place à 17 h 30 pour la mise en place du concours.

Article 3 - Conditions de participation et Instruments

3.1 Les joutes montagne sont ouvertes aux sonneurs « confirmés » de bombarde, clarinette, saxophone, trompette et autres instruments « soufflants », sans réserve d'air.

Article 4 - Déroulement des joutes

4.1 Ces joutes se voient comme une immense gavotte montagne durant laquelle la danse ne doit jamais s'arrêter.

4.2 Le répertoire mis à l'honneur est celui de la montagne et les danses autorisées pour ces joutes sont les airs de : ton simpl, tamm kreiz, ton doubl.

4.3 Avant chaque joute, deux concurrents seront tirés au sort pour « s'affronter ». L'un d'entre eux sera désigné comme « meneur » et aura environ 2 minutes et 30 secondes (2'30) pour tout faire afin de se démarquer et déstabiliser l'autre jouteur qui est le « suiveur ». Le suiveur devra, quant à lui, montrer sa capacité à répondre, surenchérir s'il le souhaite mais, surtout, bien rester dans la danse !

4.4 Au bout de cette première « mène » de 2'30, le jury fera signe au meneur qui deviendra suiveur et inversement. Cette transition doit se faire en respectant la danse en cours ! Le nouveau meneur est libre de poursuivre la danse en cours ou de l'arrêter, dans l'esprit d'une suite montagne, pour changer de danse (exemple : passer d'un ton simpl à un tamm kreiz).

4.5 À la fin d'une joute de 5 minutes, l'un des deux sonneurs est désigné vainqueur et restera pour la joute suivante (qui doit s'enchaîner avec la précédente sans coupure de la danse) dont il sera le premier meneur.

4.6 A contrario, le perdant est éliminé, il sort de la joute et laisse sa place à un nouveau concurrent, préalablement tiré au sort et prêt à entrer dans la joute face au gagnant de la précédente.

4.7 Pour préciser ce point, qui est la transition entre un concurrent entrant et sortant : le concurrent éliminé ne doit pas s'arrêter de jouer immédiatement. Une fois que le concurrent entrant est tiré au sort, un « passage de relais » musical se fait entre les deux sonneurs pour, encore une fois, éviter de casser le roulement perpétuel de la danse (qui sera bien évidemment entretenu par des danseurs prêts à râler en cas de gavotte à 7 temps !). Pendant quelques secondes, il y aura donc 3 sonneurs sur scène pour assurer la transition.

4.8 Le vainqueur d'une joute enchaîne sur une deuxième et, au bout de trois joutes remportées, doit sortir, même en cas de victoire. Deux nouveaux concurrents, tirés au sort, entrent alors pour la joute suivante. Il y a donc, dans ce cas de figure, 4 sonneurs sur scène pendant quelques secondes pour assurer la transition.

4.9 Un joueur ayant remporté 3 victoires consécutives, étant obligé de sortir, peut se voir, ultérieurement, à nouveau tiré au sort pour aller sonner dans une joute et donc potentiellement gagner à nouveau. Il aura, de fait, au moins une joute pour se reposer avant de jouter à nouveau.

4.10 Un concurrent étant éliminé à chaque joute, il ne restera que 2 concurrents en lice pour la dernière joute. À la manière d'une « bataille royale », le vainqueur de la dernière joute sera déclaré grand vainqueur de ces joutes montagne. Un prix spécial sera décerné au concurrent ayant remporté le plus de joutes au total, si toutefois il s'agit d'un concurrent différent du grand vainqueur.

Article 5 – Notation et Jury

5.1 Les critères pris en compte par le jury pour désigner le vainqueur de chaque joute : le style de jeu, le choix des airs, la dansabilité, les goûts personnels du jury.

5.2 L'interaction avec le public et les réactions de ce dernier seront fortement prises en compte par le jury pour désigner le vainqueur de chaque joute.

5.3 Le jury sera composé de 3 membres désignés par le bagad Osismi Speied.

5.4 Les organisateurs se réservent le droit de changer légèrement le règlement en fonction du nombre de participants.