



La Longue Paume





La Longue Paume "historique"

Aspects historiques

La pratique de la Longue Paume est attestée dès 1813 à Amiens. La municipalité encourage alors le jeu de balle en organisant des parties à l'occasion des fêtes patronales ou en l'honneur du souverain régent (le 15 Août pour l'Assomption, le 25 Août pour la Saint Louis ou le 4 novembre pour la Saint Charles).



**En 1847,
la Société des Paumistes
d'Amiens est constituée.**



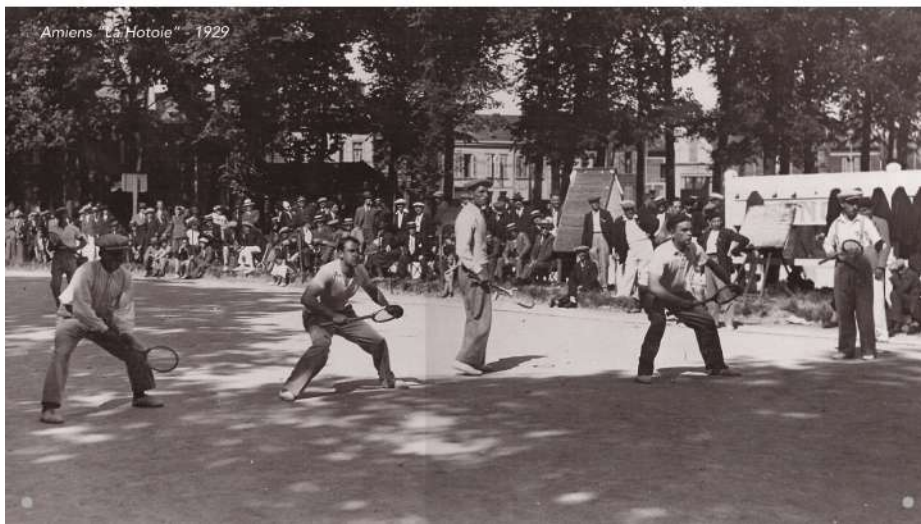
Bouclier de Brennus.

Au XX^{ème} siècle, la première guerre mondiale porte un coup préjudiciable à la Longue Paume. On passe de 88 sociétés à 15.

Les démarches administratives, que demandaient les dossiers de dommage de guerre et le peu d'argent disponible par l'Etat pour reconstruire le pays, retardèrent la remise en état des terrains. La Fédération Française de Longue Paume se constitua en 1920.

En 1928, on dénombrait 58 sociétés de paumistes dans la Somme, 34 dans l'Oise, 2 dans l'Aisne, 1 dans le Nord et 1 à Paris.

Après la seconde guerre mondiale, la montée du football et du rugby a encore fait reculer la Longue Paume. La pratique du jeu se restreint au triangle Péronne - Poix de Picardie - Maignelay-Montigny. En 2023, on compte 17 clubs de Longue Paume dans la Somme, 5 dans l'Oise et 1 à Paris, dont le terrain de pratique appartenant au Sénat se trouve dans le jardin du Luxembourg.





La Longue Paume "le matériel"

De la main nue à la raquette

Au départ l'instrument est la main seule, les gants de protection ne sont tolérés qu'en cas de blessure. Puis apparaît l'idée de remplacer la main par un instrument : le battoir (raquette en bois pleine). Au XIV^{ème} siècle la raquette voit le jour. Son utilisation se généralise au XVI^{ème} siècle. En 1935, la Fédération Française de Longue Paume décide que la longueur de la raquette ne doit pas excéder 72 cm (dont 1/3 pour le tamis).

Aujourd'hui le nylon remplace le boyau de mouton pour le cordage et le Kevlar se substitue au bois du cadre. Les raquettes sont plus légères et plus résistantes.



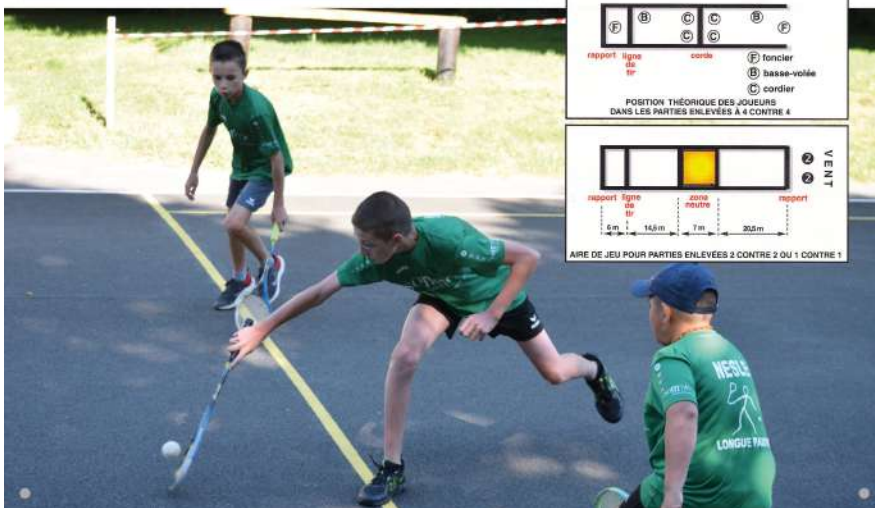
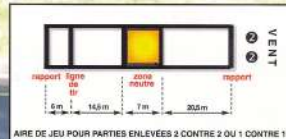
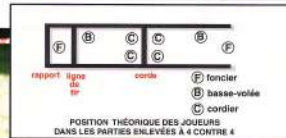
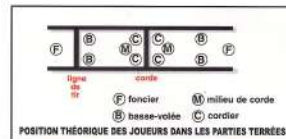
Le terrain

Le terrain représente un rectangle. Le macadam, plus résistant, remplace de plus en plus la terre battue ou la craie damée, anciennement utilisée. Sur ces nouveaux terrains la surface de jeu est marquée par des bandes peintes. Sur les autres supports, elle est délimitée par des briques, des tubes, des rails ou des cordes.

La partie la plus longue du rectangle est appelée lisière, rail ou latte. La largeur varie entre 11 et 14 mètres. Une ligne appelée corde sépare le terrain en deux. Entre 15 et 18 m de la corde se situe la ligne de tir qui sert à engager la balle. Pour être valable, le service doit franchir la corde. Dans un souci d'équilibre celui qui sert, sert toujours face au vent. En longueur, en terrée, l'aire de jeu est illimitée. En enlevée le terrain est limité par des rapports (lignes de fond).

L'esteuf : ancêtre de la balle

Les premiers esteufs étaient faits de bourre de poils ou d'étoffe de laine recouvertes de peau de mouton. Puis, la pelote apparaît : elle est constituée d'un noyau dur sur lequel sont pelotonnées des bandes de toiles diverses, le tout recouvert de cuir ou de tissu cousu. Vers 1850, un fabricant de balle de Mesnil-Saint-Firmin dans l'Oise crée une balle en liège recouverte de molleton, plus légère, toujours utilisée aujourd'hui.





La Longue Paume "nos genres"

Les parties terrées :

La caractéristique des parties dites terrées est que la balle, une fois en jeu, peut être renvoyée à terre et a le droit de rouler sur le sol.

Chaque équipe se compose de 6 joueurs : un foncier, 2 basse-volées, un milieu de corde et 2 cordiers (voir glossaire).

Les parties se disputent en 6 ou 7 jeux. La corde n'est utile que pour la mise en jeu de la balle. Tant que le tireur n'a pas engagé la balle, ses coéquipiers ne peuvent pas franchir cette ligne.

Une chasse ne peut pas être posée au-delà de la ligne de tir (dans cette situation de jeu l'équipe qui y envoie la balle marque un quinze).

Partie enlevée un contre un

Il y a une zone neutre de 7 mètres comme précédemment.

Dans ces parties, le terrain de jeu est limité en longueur et chaque type de parties enlevées se dispute en 5 jeux.

Toute balle qui tombe avant la corde, sur cette dernière ou dans la zone neutre, est sanctionnée d'un quinze.

Règles communes aux parties terrées et aux parties enlevées

Les parties sont sous la direction d'un arbitre qui est le seul à pouvoir prendre les décisions et de commissaires dont le rôle est consultatif.

Les parties enlevées

Le principe du jeu est de faire mourir la balle le plus loin possible dans le camp adverse. Il existe trois types de parties enlevées.

Equipe de 4 joueurs

Chaque équipe est composée d'un foncier, d'un basse-volée et de 2 cordiers. La corde joue le rôle de filet pour que la balle soit validée.

Un rapport est placé à 6 mètres derrière la ligne de tir. L'autre côté n'est pas limité.

Equipe de 2 joueurs

Il s'agit d'un foncier et d'un basse-volée dont les rôles peuvent être définis ou non. Une zone neutre de 7 mètres entoure la corde, elle joue le rôle de filet et la balle doit franchir cette zone pour être valable. Les deux côtés sont limités par des lignes de rapport.



La balle doit être frappée ou renvoyée avant qu'elle ne touche le sol, ou qu'elle rebondisse une seconde fois. Tant qu'il n'y a pas eu de fautes, les échanges entre les deux équipes peuvent continuer.



Fédération Française de Longue Paume



La Longue Paume "nos règles"



Les fautes spécifiques au jeu de Longue Paume

- La balle en jeu ne peut-être touchée que par la raquette, même pour stopper la balle après son second rebond. Tout contact corporel ou vestimentaire avec la balle, donne un quinze à l'équipe adverse.
- Si une raquette échappe des mains d'un joueur alors qu'une balle est en jeu, l'équipe adverse bénéficie aussi d'un quinze.
- Si le joueur qui tire la balle, mord la ligne de tir ou l'une des lignes longitudinales avant d'avoir frappé la balle un quinze est offert à l'équipe adverse.
- Tout joueur qui sort entièrement du terrain sans jouer la balle est pénalisé d'un quinze.
- Il en va de même, pour tout joueur qui vient de jouer une balle et qui la renvoie sur une tierce personne, sur un animal, ou sur un objet tel qu'une chasse ou une feuille, même si la balle retombe dans le terrain de jeu.
- Est pénalisé tout joueur qui gêne son adversaire.

Les rencontres

D'Avril à Septembre se déroule la traditionnelle saison paumiste qui comprend près de 200 compétitions dans toutes les catégories d'âge et de niveau, notamment le Tournoi fédéral de la jeunesse Paumiste ; le Championnat de France, récompensé par le Bouclier de Brennus ; les Coupes de France et le trophée des Champions.



Coupe Cassel

Effectifs

En 2022, la Fédération Française de Longue Paume compte 906 licenciés sportifs dont 213 féminines et 349 jeunes pour 22 sociétés auxquels il faut rajouter 1500 licenciés de loisirs.





La Longue Paume

“qui va à la chasse perd sa place”

Les chasses

Principe de base : gagner du terrain en faisant mourir la balle le plus loin possible dans le camp adverse.

Mais dans les jeux de paume picards, un 15 peut se marquer en deux temps, les terrains sont muables et les surfaces varient pour l'attribution des points. Ainsi, les chasses matérialisent le principe de gagne terrain.

- 1 La balle est «morte» si elle est stoppée par un joueur ou si elle sort des limites longitudinales du terrain après au moins un rebond à l'intérieur de l'aire de jeu. Une chasse est posée à hauteur de la fin de parcours de la balle.
- 2/ Les équipes «traversent» (changement de camp). Ainsi l'équipe qui a gagné du terrain, bénéficie d'une surface de jeu à défendre plus petite. Pour l'équipe adverse, la tâche se complique, mais rien n'est perdu. Pour éviter trop de «traversées», les équipes placent deux chasses. Les deux chasses seront jouées l'une après l'autre. Avec les chasses, les limites du terrain et de la surface de jeu à défendre sont modifiées.

Glossaire

Basse-volée ou demi-volée ; le joueur est placé entre le foncier et les cordiers.

Cordier :

joueur qui est placé au niveau de la corde. Son objectif est d'arrêter les balles de faible hauteur pour poser une chasse ou la défendre.



Foncier :

joueur le plus fort de l'équipe placé le plus loin de la corde.

Rapport :

délimitation du terrain en longueur, selon les jeux, lorsque la balle franchit cette ligne, le point est perdu pour l'une ou l'autre des deux équipes.

Les fautes communes aux différents jeux de paume

Les fautes qui offrent directement un 15 à l'équipe adverse sont les suivantes :

- la balle engagée ne passe pas la corde ou tombe dessus.
- la balle rebondit sur les limites longitudinales.
- la balle en jeu est touchée deux fois de suite par un joueur de l'équipe.

