

« BALLE A LA MAIN DE HANGEST EN SANTERRE »



Présentation sommaire

Identification :

Balle à la main

Personne(s) rencontrée(s) :

M. Guy Dumont

M. Bernard Stecken

Mme Pascale Parsis

M. Mathieu Singer

M. Trobas

Localisation (région, département, municipalité) :

Picardie, Somme, Hangest en Santerre (80). Il existe des clubs dans l'est de la Somme : dans les secteurs de Corbie, Moreuil, Rosières en Santerre et Roye (80) et deux clubs dans le nord de l'Oise (60).

Indexation :

(A) Identification et localisation :

Nom et rôle et/ou fonction de la personne rencontrée :

Guy Dumont, Président d'honneur du Comité Fédéral de Balle à la Main.

Bernard Stecken, Ancien membre du Comité Fédéral de Balle à la main.

Pascale Parsis, Conseillère d'animation sportive, Direction régionale de la Jeunesse, des Sports et de la Cohésion sociale de Picardie (Amiens, Somme).

Mathieu Singer, vice-président de la Fédération Française de Balle à la Main (FFBM).

Jacques Trobas, Président de la FFBM.

Municipalité, vallée, pays, communauté de communes, lieu-dit... :

Maubeuge

Adresse : Siège de la FFMB, Mairie d'Hangest en Santerre

Ville : Hangest en Santerre

Code postal : 80134

Téléphone : 0322943213 (téléphone personnel de M. Dumont)

Adresse de courriel : contact@ffbm.fr

Site Web : <http://www.ffbm.fr/>

➔ Contacts auteurs photographies : Guy Dumont : GUYHANGEST@orange.fr

Mathieu Singer : singer.mathieu@wanadoo.fr

Alain Singer : singer.alain@wanadoo.fr

(B) Description

Description :

« Ce sport est l'héritier le plus direct du jeu de paume tel qu'il était pratiqué au Moyen Age. On joue à main nue sur un terrain en terre battue, craie damée ou macadam, d'une surface de 65 m de long sur 12 m de large.

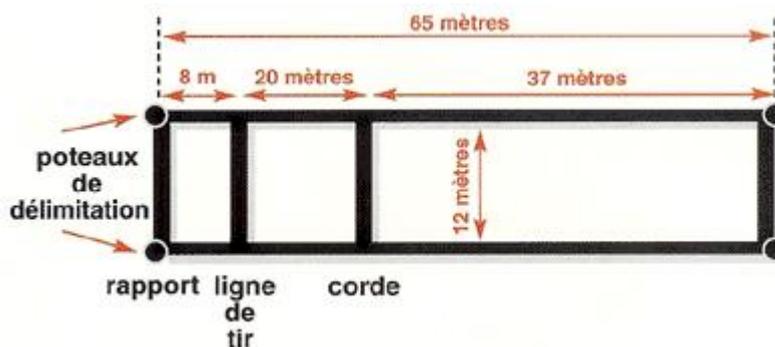
Le principe du jeu est similaire à celui de la longue paume, du ballon au poing et de la balle au tamis. A part que cette discipline se joue avec une balle frappée à la main.

Pour être mis en jeu valablement, la balle doit franchir, de volée, la distance qui sépare la ligne de tir de la corde.

Après mise en jeu, la balle doit être rechassée de part et d'autre, les échanges pouvant se produire soit de volée soit du premier bond, et s'arrêtant lorsque la balle a fait plus d'un bond ou lorsqu'une faute a été commise.

Les chasses sont marquées à l'extérieur du terrain. Au tennis, un filet partage le terrain en deux parties égales ; à la Balle à la Main, pas de filet mais quelque chose de plus subtil : une chasse symbolisant un filet imaginaire, mobile de surplus. Cette chasse de couleur rouge sera plantée en premier à l'aplomb du point où la balle a été arrêtée par un joueur, qui n'a pu reprendre ni du premier bond, ni de volée, ou bien encore, elle sera posée au point même où la balle aura coupé la limite sans qu'aucun joueur n'ait pu la stopper dans sa course.

Le joueur de l'équipe A lance la balle autant de fois qu'il est nécessaire pour que deux chasses soient posées, d'abord la rouge, puis la bleue. Les deux chasses posées le plus près possible, les équipes changent de camp ; les chasses vont être alors jouées. Il s'agira, pour chacune des équipes soit de renvoyer la balle dans le camp adverse, si elle tombe bonne dans la surface à défendre, soit d'empêcher la balle de pénétrer dans le camp, si elle a fait au moins deux bonds avant d'y parvenir, car une balle qui a franchi la ligne de chasse en roulant, fait perdre le quinze à qui la laisse passer » (Pascale Parsis, à partir du site <http://www.ffbm.fr/spip.php?rubrique10>).



Terrain de balle à la main
Schéma : fourni par Jacques Trobas

La ligne de tir sert à engager le jeu ; elle varie selon le niveau des joueurs. Pour les joueurs de division 1 (les experts), elle se trouve à 20 m de la corde, pour ceux de division 2 à 18 m et enfin pour ceux de division 3 (les débutants) à 16 m. La partie débute par un lancer d'échauffement qui n'est pas comptabilisé.

La balle est renvoyée avec la paume, certains joueurs portent des gants très fins qui sont parfois tolérés mais le plus souvent, ils jouent à main nue. La balle est composée d'un noyau en plomb, entouré de laine fortement serrée et couverte de cuir (fabrication maison). Elle mesure 45 mm de diamètre et pèse entre 40 et 45 g. Elle est fragile et s'use rapidement, de ce fait, elle doit en général être changée après une journée de tournoi.

Les points se comptent en « quinze » : 15, 30, 45 et jeu par « poule » (jeu). L'équipe gagnante est la première qui atteint 8 jeux victorieux. Depuis 15 ans, 2 équipes de 7 joueurs s'affrontent durant un match. Une équipe est composée d'un foncier (le « fort du jeu »), 3 cordiers et de 3 basses-volées. Avant cette date, les équipes étaient constituées de 8 joueurs : une longue volée se trouvait derrière le foncier. Le nombre des joueurs a été modifié en raison du manque de joueurs disponibles. En effet, un problème de recrutement entraîne les joueurs à adapter les règles.

La saison débute fin mai et s'achève début septembre. Durant cette période, des journées de concours sont organisées par la fédération. Les départements de la Somme (80) et de l'Oise (60) organisent également des concours. Tous se retrouvent lors de la coupe de France de Balle à la Main.

Eléments matériels constitutifs de la pratique :

- Un terrain
- Une balle
- Deux chasses
- Un marquoir.

Matériaux (origine, fournisseurs, exploitation, difficultés d'approvisionnement) :

Le terrain : souvent la place principale du village : goudronné, terre battue ou craie damée.

La balle : une boule de plomb entourée de deux morceaux de caoutchouc puis de 420 m de fil de laine et de deux morceaux de cuir cousus entre eux. Outils utilisés pour la fabrication : Couteau, aiguille ou alène.

Fabricant : M. Jean-Marc Brun à Aubigny (80), à partir de matériaux de récupération et des gabarits transmis par son grand-père, qui fabriquait aussi des balles pour ce sport.

Les chasses : piquets en bois peints (rouge et bleu) fixés sur un socle de bois. Souvent fabrication artisanale qui varie en fonction des sociétés.

Le marquoir : panneau d'affichage où les scores sont reportés.

Les balles, chasses ou marquoirs sont parfois donnés par d'anciens joueurs.

Outils (origine, fournisseurs, exploitation, difficultés d'approvisionnement) :

Machines (origine, fournisseurs, exploitation, difficultés d'approvisionnement) :

Produits réalisés :

Lieu d'exercice :

En extérieur, sur un terrain goudronné, de terre battue ou de craie damée.

Apprentissage et Transmission :

Aujourd'hui, le jeu de balle à la main est transmis parfois par la famille, mais le plus souvent par le biais des écoles qui proposent des initiations. Certains clubs enseignent également le jeu aux personnes désireuses de le pratiquer.

Le public est très peu nombreux. Souvent, les règles ne sont pas expliquées et de ce fait pas toujours comprises par le public. De plus, la balle est petite et elle va vite, elle est souvent perdue des yeux. Aux dires de joueurs, ce jeu n'a rien de spectaculaire. Ces éléments expliquent peut-être le fait que le jeu attire peu de public et reste méconnu même lors de la Coupe de France où de petites animations sont proposées.

(C) Historique**Historique général :**

Le jeu de balle à la main serait le jeu resté le plus proche de celui d'origine : le jeu de paume pratiqué sur le territoire dès le Moyen-Age. Ce jeu est pratiqué par le peuple alors que les nobles utilisent des raquettes pour se renvoyer la balle.

Le jeu de balle à la main est beaucoup pratiqué au XIX^e siècle et au début du XX^e siècle en Picardie et dans le reste du Nord Pas-de-Calais. Ce jeu connaît un déclin après la seconde guerre mondiale : d'une cinquantaine de clubs recensés en Picardie au début du XX^e siècle, il n'en reste plus qu'un tiers environ à l'heure actuelle.

Historique particulier de l'entreprise, de la personne ou de l'organisme, de la forme d'expression ou de l'espace culturel faisant l'objet de la fiche :

Les sociétés de joueurs se sont fédérées dès 1908 (déclarée à la Préfecture d'Amiens) sous le nom de « Fédération des Sociétés de Pelote de la Somme et des départements limitrophes », puis de « Fédération des Sociétés de Balle à la Main » avant de devenir aujourd'hui la « Fédération Française de Balle à la Main » qui comptabilise environ 200 membres.

Il y a environ une vingtaine d'années, la fédération comptait une cinquantaine d'équipes, aujourd'hui, elle n'en compte plus qu'une douzaine.

(D) Intérêt patrimonial et mise en valeur**Modes de valorisation**

- | | |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Plaquette | <input checked="" type="checkbox"/> Site internet |
| <input type="checkbox"/> Guide | <input type="checkbox"/> Boutique |
| <input checked="" type="checkbox"/> Portes-ouvertes | <input type="checkbox"/> Show-room/galerie |
| <input type="checkbox"/> Exposition | <input type="checkbox"/> Foire/salon |
| <input type="checkbox"/> Festival | <input type="checkbox"/> Label Entreprise Patrimoine Vivant |
| <input type="checkbox"/> Routes des MA | <input type="checkbox"/> Pôle des MA |
| <input type="checkbox"/> Résidences d'artistes | <input type="checkbox"/> Réseau de professionnels |
| <input checked="" type="checkbox"/> Autre : Championnat et Coupe de France, formation de cadres. | |

Actions de valorisation :

Collectes d'archives locales sur cette pratique.

Le président du Comité Fédéral de Balle à la Main monte un dossier pour avoir l'agrément du Ministère de la Jeunesse et des Sports afin d'être reconnu et d'obtenir des subventions pour pouvoir développer ce jeu.

Modes de reconnaissance publique (niveaux local, national, international) :

Article de presse locale.

Jeu représenté au colloque « Les jeux de paume européens : jeux d'hier, sports de demain ? », Paris, Université Paris Descartes, UFR SATPS, 29 mai 2009.

Soutien du Conseil Général de Picardie et de « l'Agence pour le Picard ».

Documentation / éléments bibliographiques/inventaires déjà réalisés :

Alembert (d') Jean, Diderot Denis, *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, 1751, 17 vol.

Allemagne (d') Henri René, *Sports et Jeux d'Adresse*, Nabu Press, 2011, 464 p.

Cegarra Marie, *Jeux de balle en Picardie. Les frontières de l'invisible*, Paris, L'Harmattan, CEFRESS, Université de Picardie, 1998, 263 p.

Chapus Eugène, *Le Sport à Paris*, Paris, Hachette, 1854, 320 p.

Desees Julien, *Les jeux sportifs de pelote-paume en Belgique du XIV^e au XIX^e siècle : aperçus historiques, récits anecdotiques, évolutions*, Impr. du Centenaire, 1967, 207 p.

Goy Michel, *La maison académique*, Lyon, 1697, à partir de traités de Gosselin (1579), Forbet (1599) et Hulpeau (1629).

Lazure Marcel, *Les jeux de balle et ballon picards : ballon au poing, balle à la main, balle au tamis, longue paume*, éd. du Centre Régional de la Documentation Pédagogique de Picardie, 1996, 119 p.

Lesage Thierry, *Les jeux de paume et de raquette : filiations, logique interne et déterminants culturels*, thèse de doctorat de sociologie, Paris, Université René Descartes, 2006.

Loubère Jean-Richard, *Picards, faites vos jeux !*, Amiens, éd. Ligue de Picardie de Longue Paume : Commission Sports et jeux de Picardie, 2000, 78 p.

(E) Mesures de sauvegarde

(F) Données techniques

Dates et lieu(x) de l'enquête : 25 juillet 2012, Châteauneuf sur Sarthe

Date de la fiche d'inventaire : 15 août 2012

Nom de l'enquêteur ou des enquêteurs : Chloé Rosati-Marzetti

Nom du rédacteur de la fiche : Pascale Parsis (pour une partie de la description du jeu) et Chloé Rosati-Marzetti.