



## « LONGUE PAUME »

### Présentation sommaire

#### Identification :

Longue paume

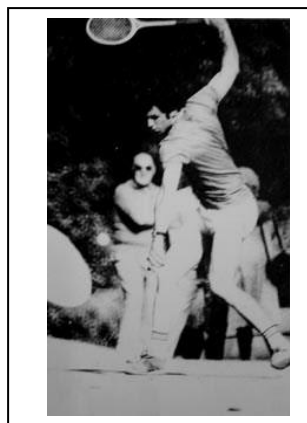
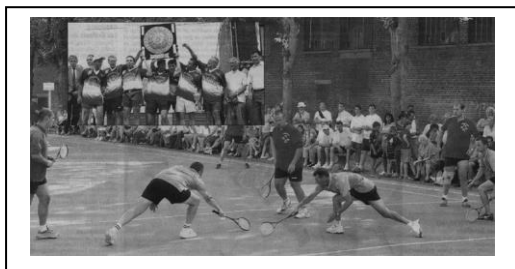
#### Personne(s) rencontrée(s) :

M. Thierry Sellier  
Mme Pascale Parsis

#### Localisation (région, département, municipalité) :

Picardie, Somme (80), Santerre (Est de la Somme) et dans l'Oise (60).

#### Indexation :



### (A) Identification et localisation :

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

Thierry Sellier, Président de l'union pour la culture picarde Tertous.  
Pascale Parsis, Conseillère d'animation sportive, Direction régionale de la Jeunesse, des Sports et de la Cohésion sociale de Picardie (Amiens, Somme).

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

Pays du Santerre, Somme (jeu également pratiqué dans quelques clubs de l'Oise (60) et un club parisien).

#### Adresse :

#### Ville :

#### Code postal :

#### Téléphone :

#### Adresse de courriel :

Site Web : <http://www.longue-paume.fr/lp/>

## (B) Description

### Description :

C'est un sport de balle frappée de la famille des jeux de paume dont l'origine remonterait à l'époque de la Grèce antique (environ V<sup>e</sup> et IV<sup>e</sup> siècle av. J.-C.). Ce jeu se pratique en extérieur, sur des terrains très grands (de 60 à 80 m de long pour environ 12 m de large)<sup>1</sup>. A l'origine, la balle était frappée avec le creux de la main. Plus tard, la balle est frappée à l'aide d'un gant, d'un bracelet à piques et en bois, puis d'un battoir et enfin d'une raquette depuis le XVI<sup>e</sup> siècle.

« Le jeu consiste à projeter la balle dans le camp de l'équipe adverse, de façon à ce que cette dernière ne parvienne pas à la renvoyer dans les limites de l'aire de jeu (en la reprenant de volée ou du premier rebond).

Il existe deux types de parties :

- Les parties classiques ou « terrées » : elles se jouent entre 2 équipes de 6 joueurs. Après la mise en jeu, la balle peut être renvoyée « par terre », en roulant. Chaque équipe se compose de deux « fonciers » (joueur qui occupe la place la plus éloignée de la corde), de deux « cordiers » (placés près de la corde) et de deux « basses-volées » (placés entre foncier et cordiers, sur les côtés).

La corde est une ligne qui permet de marquer la limite lors de l'engagement.

- Les parties « enlevées » : elles se jouent à 4 contre 4, 2 contre 2 ou 1 contre 1. Dans les deux derniers cas, la corde est remplacée par une zone neutre de 7 mètres. Lors de parties enlevées, la balle doit être levée pour franchir la corde ou la zone de volée après avoir été frappée de volée ou du premier bond. Toute balle tombant avant, sur la corde ou dans la zone est pénalisée d'un quinze.

Le comptage des points se fait en 4 « quinze » minimum : 15, 30, 40 et jeu. Il peut toutefois être décidé par les joueurs qu'il y ait des « quinze » supplémentaires (« avantages » à raison de 2 « quinze » d'écart entre les équipes afin de gagner le set. Un « quinze » se réalise en deux phases. La première consiste à gagner du terrain et à délimiter la surface des camps. Une « chasse » (c'est-à-dire un bâton ou un piquet) est posée sur le bord de l'aire de jeu, à la hauteur du point où la balle « meurt ». Elle matérialise une ligne virtuelle séparant les deux camps. Pour la seconde, les deux équipes permutent et jouent pour remporter le « quinze ».

Un engagement se joue contre le vent<sup>2</sup> et lors d'un premier échange, les joueurs réduisent la surface qu'ils auront à défendre : c'est le principe du « gagne terrain ».

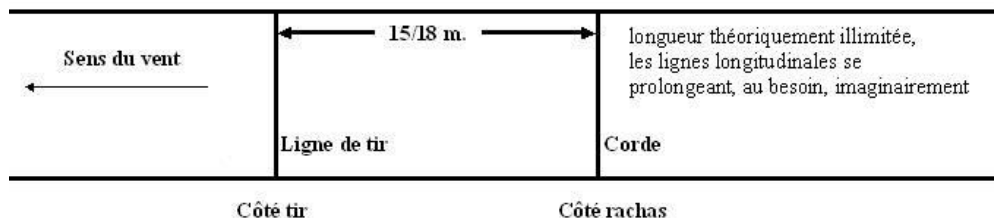


Figure 1 : Configuration d'un terrain à l'engagement

Les deux équipes sont placées face à face sur l'aire de jeu, l'une côté « tir » et l'autre côté « rachas » (de « rachasser » qui signifie rechasser). La balle, après mise en jeu, est frappée alternativement par chaque équipe. L'objectif consiste à « faire mourir » cette balle dans le camp de l'adversaire.

<sup>1</sup> Les terrains de paume courte mesurent quant à eux entre 30 et 35 m de long.

<sup>2</sup> Lorsque le vent tourne, les joueurs changent de sens pour engager.

Par « faire mourir », on entend envoyer la balle sur la surface du camp défendue par les adversaires en la propulsant de façon telle qu'ils ne puissent la retourner dans les limites de l'aire de jeu en la reprenant de volée (avant qu'elle n'ait touché le sol) ou du premier bond (avant qu'elle n'ait rebondi une seconde fois).

Les échanges cessent lorsque la balle a fait plus d'un bond ou lorsqu'une faute a été commise.

En principe, une partie se déroule en un nombre de jeux égal au nombre de joueurs composant chaque équipe participante, plus un. Ainsi, la partie terrée 6 contre 6 doit se jouer en 7 jeux et la partie enlevée 4 contre 4, en 5 jeux gagnés.

Le système des « chasses » (principe du gagne terrain) :

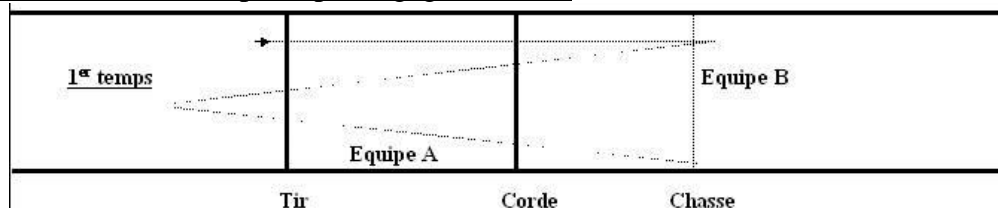


Figure 2 : Premier échange et « gagne terrain »

Dans un premier temps, la balle mise en jeu par l'équipe A est renvoyée par l'équipe B puis par l'équipe A et ne peut être rechassée par l'équipe B, dont la seule solution est de l'arrêter après le second bond. C'est à la hauteur de cet arrêt qu'est posée la chasse marquant la limite imaginaire séparant les deux camps.

L'équipe A ayant ainsi réussi à établir cette limite nettement au-delà de la corde a réalisé un gain de terrain dont elle bénéficiera lorsque, les équipes permuteront pour jouer le quinze. La surface que l'équipe A aura à défendre se trouvera réduite dans les mêmes proportions.

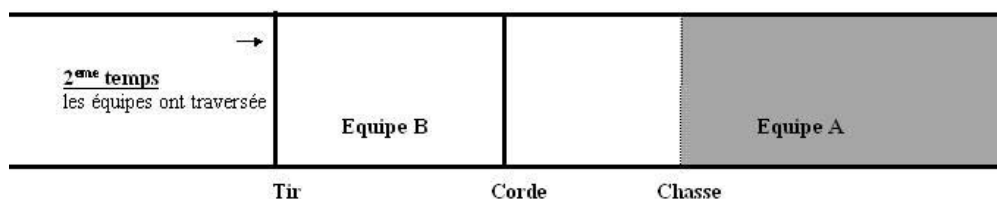


Figure 3 : Défendre sa zone

Dans un second temps, l'équipe B (qui est passée côté tir) devra défendre la surface blanche et l'équipe A, côté rachas, la surface grisée (fig.3). L'équipe A, qui a gagné du terrain dans le premier temps, est avantagée : d'une part, elle ne doit défendre qu'une surface réduite, d'autre part, à la mise en jeu elle, verra venir la balle de plus loin.

Pour chacune des équipes, il s'agit :

- soit de renvoyer la balle dans le camp adverse si elle tombe « bonne » (de volée ou du premier bond) dans la surface à défendre,
- soit d'empêcher la balle de pénétrer dans son camp si elle a fait au moins deux bonds avant d'y parvenir, car une balle qui franchit la ligne de la chasse en roulant fait perdre le quinze à qui la laisse passer.

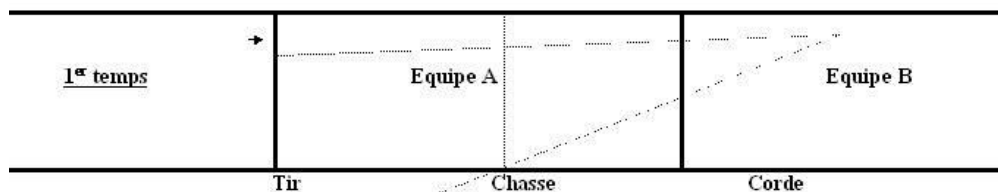
Autre exemple :

Figure 4 : Cas particulier pour la délimitation de la chasse

La balle est mise en jeu par l'équipe A, rechassée par l'équipe B, en « terrant », roule et n'est pas arrêtée par l'équipe A et sort de l'aire de jeu à peu près à égale distance entre la ligne de tir et la corde. La chasse est alors placée à hauteur de cette sortie.

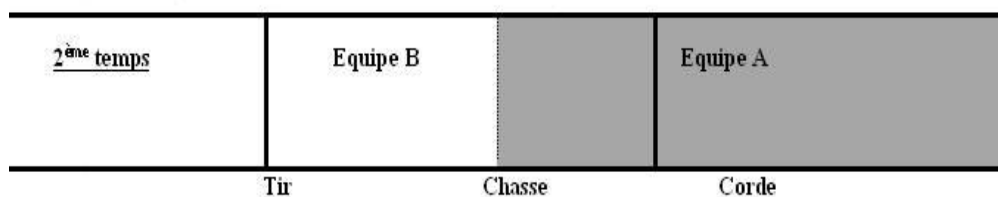


Figure 5 : Augmentation du rachas

Ici (fig. 5), comparativement au premier exemple (fig. 3), la position est inversée : c'est l'équipe B qui bénéficie du gain de terrain, la surface de son camp (partie blanche) est sensiblement réduite. Il ne faut cependant pas perdre de vue que pour mettre la balle en jeu, le tireur de l'équipe B devra lui faire franchir la corde de volée » (Pascale Parsis).

Afin de briser le vent, les terrains sont souvent bordés d'arbres (surtout des tilleuls, mais aujourd'hui, il y a également des arbres d'ornement). Le terrain est composé de terre battue, craie damée, de bitume ou de ciment. Les lignes sont considérées comme extérieures à la surface de jeu.

Au côté des joueurs se trouve un arbitre, des commissaires (deux minimum) et un marqueur.

Les joueurs portent un maillot aux couleurs de leur club.

Règles du jeu de 2010 diffusées par la Fédération Française de Longue Paume (FFLP) :

« ARTICLE 1<sup>er</sup> - Les deux équipes se rencontrant prennent place sur l'aire de jeu, en tenue uniforme (short et maillots), l'une côté tir (toujours contre le vent) et l'autre sur le côté rachas, en fonction des résultats d'un tirage au sort. Toute personne qui ne se présente pas en maillot uniforme, ne peut participer à la compétition.

ARTICLE 2 - Les fiches de composition d'équipes remises à l'organisateur de la compétition lors de l'engagement précisent le nom d'un responsable par équipe. Ce responsable place ses équipiers comme il lui convient, peut les faire changer de place en cours de partie, et changer lui-même de place tout en conservant ses fonctions de responsable. Dans toutes les parties un dirigeant est autorisé ; en jeunes, c'est ce dernier qui est qualifié pour placer les équipiers.

ARTICLE 3 - Chaque joueur tire pendant un jeu complet, dans un ordre invariable fixé pour toute la compétition et consigné sur la fiche de composition de l'équipe.

ARTICLE 4 - Pour tirer, le joueur doit conserver les deux pieds sur l'aire de jeu, c'est à dire en deçà des limites longitudinales et en deçà de la ligne de tir, tout empiètement sur l'une de ces lignes étant pénalisé d'un quinze.

ARTICLE 5 - Pour être mise en jeu valablement, la balle doit franchir de volée la distance qui sépare la ligne de tir de la corde et retomber au-delà de cette corde (ou de la zone dans les parties enlevées 1/1 ou 2/2).

ARTICLE 6 - Dans toutes les parties, dès que la balle est frappée par le tireur, celui-ci peut franchir la ligne de tir, et dans les parties terrées, tous les joueurs peuvent franchir la corde.

ARTICLE 7 - Après que le tireur se soit assuré que les adversaires étaient prêts à recevoir la balle, il doit annoncer le tir de la voix ou du geste. L'arbitre peut faire remettre un tir non annoncé sauf si la balle est jouée par l'un des adversaires.

ARTICLE 8 - Si, après avoir annoncé le tir, le tireur manque la balle qui tombe par terre sans avoir touché la raquette, le coup est à recommencer.

ARTICLE 9 - Il est formellement interdit de rouler la balle, de se la passer sur le corps ou de la mouiller. Si l'un des joueurs commet l'une de ces infractions, son équipe est pénalisée d'un quinze.

ARTICLE 10 - Quand la balle touche de volée un élément extérieur (tel que toit de bâtiment ou branche d'arbre) situé dans le prolongement de l'aire de jeu, c'est à dire entre les lignes longitudinales imaginaires, elle peut être rechassée valablement lorsqu'elle retombe, ou faire chasse.

ARTICLE 11 - La balle est considérée comme morte au point où, après avoir rebondi plus d'une fois, - elle est arrêtée sur l'aire de jeu, - ou elle franchit une ligne longitudinale.

Si, après un arrêt défectueux, la balle poursuit sa trajectoire (on dit qu'elle force) elle reste en jeu jusqu'à son arrêt définitif ou sa sortie de l'aire de jeu.

La balle pouvant aussi forcer après un arrêt paraissant assez net, il y a lieu de juger : 1/ si la trajectoire a été modifiée par l'effet donné à la balle par le coup de raquette, 2/ ou si la balle est repoussée par le vent.

Dans le premier cas, il y a lieu d'appliquer la règle prescrite au second paragraphe du présent article et, dans le second cas, la balle est considérée comme morte à son point d'impact avec la raquette, le trajet accompli sous l'influence du vent étant sans effet.

ARTICLE 12 - Lorsqu'un joueur touche avec sa raquette une balle rechassée par un joueur de la même équipe après avoir fait plus d'un bond, la balle est, dès cet instant, considérée comme morte, la trajectoire accomplie ensuite par cette balle étant sans effet. En conséquence, s'il s'agit du premier temps du jeu dans lequel on établit une chasse, la dite chasse est posée à hauteur du point d'impact de la balle avec la raquette.

ARTICLE 13 - Les chasses sont posées, dans les parties terrées jusqu'à la ligne de tir, celle-ci exclue. Les chasses sont posées, dans les parties enlevées jusqu'aux rapports, ceux-ci exclus. Le tir de la première balle des parties terrées et enlevées 4/4 est sans conséquence. Quelle que soit la trajectoire de la balle, la chasse est posée à hauteur de la corde.

ARTICLE 14 - Toute chasse posée doit être jouée, c'est-à-dire qu'il est interdit d'abandonner le quinze pour éviter de permuter.

Dans un même ordre d'idées, si un joueur se laisse toucher volontairement par la balle en choisissant la perte du quinze plutôt que la permutation, il ne sera pas compté quinze mais une chasse sera posée à hauteur du point de contact de la balle avec le joueur.

ARTICLE 16 - Lorsque l'on joue un coup du deuxième temps pour attribution d'un quinze sur chasse, peu importe que la balle pénètre de volée dans le camp à défendre en franchissant la ligne de la chasse ou l'une des limites longitudinales à la suite de l'effet donné à la balle ou d'un coup de vent. Ce qui est déterminant, c'est le point d'impact de la balle avec la surface du camp.

ARTICLE 17 - Pendant que la balle est en jeu, un joueur ne peut franchir complètement l'une des limites longitudinales que pour rechasser ladite balle après qu'elle ait fait un bond sur l'aire de jeu. Toute sortie complète d'un joueur ne rechassant pas la balle est pénalisée d'un quinze.

ARTICLE 18 - N'est pas considéré comme sorti de l'aire de jeu un joueur qui conserve un pied sur sa surface.

ARTICLE 19 - Dans les parties enlevées 4/4, la corde, constituant une limite permanente entre les deux camps, ne peut être franchie par un joueur que s'il est emporté par son élan pour rechasser une balle, et à la condition qu'il regagne son camp avant que la balle soit à nouveau rechassée par son équipe, toute infraction à cette règle étant pénalisée d'un quinze.

Par contre, la raquette peut franchir la corde « dans l'espace », une balle pouvant être coupée ou frappée de volée dans le camp des adversaires si le joueur conserve les deux pieds en deçà de la corde.

ARTICLE 20 - Hormis la façon positive de marquer les quinze sur chasses, il existe la façon négative qui consiste à bénéficier des fautes commises par les adversaires, chaque faute étant pénalisée d'un quinze.

Il en est ainsi lorsque,

1/à la mise en jeu de la balle, - le tireur commet une faute de pied réprimée en vertu des dispositions de l'article 4 ; - en parties terrées ou enlevées 4/4, la balle tombe avant ou sur la corde ; - en parties enlevée 1/1 ou 2/2, la balle tombe dans la zone (limite extrême comprise) ainsi que, sur le rapport au rachat ou au-delà.

2/en cours de jeu, - dans toutes les parties, la balle tombe de volée sur les limites longitudinales ou au-delà ; - dans les parties enlevées 4/4, la balle tombe avant ou sur la corde, ainsi que, de volée, sur le rapport ou au-delà ; - dans les parties enlevées 4/4, un joueur franchit indûment la corde, infraction réprimée en vertu des dispositions de l'article 19 ; - dans les parties 1/1 ou 2/2, la balle tombe avant ou dans la zone (limites comprises), ainsi que, de volée, sur les rapports ou au-delà.

3/la balle est frappée deux fois consécutivement par le même joueur ou par un joueur de la même équipe,

4/un joueur se fait toucher, ou même frôler, par la balle, les contacts ne devant s'effectuer qu'avec la raquette,

5/la balle touche dans sa trajectoire aérienne des éléments quelconques (branches ou feuilles d'arbres, chasses, membres du groupe arbitral, spectateurs, animaux, etc.).

6/un joueur laisse tomber sa raquette par terre lorsque la balle est en jeu.

7/un joueur gêne intentionnellement un adversaire (article suivant).

ARTICLE 21 - Il est formellement interdit de gêner intentionnellement un adversaire de quelque façon que ce soit, la gêne intentionnelle étant considérée comme une action antisportive incompatible avec la tradition de courtoisie qui caractérise les jeux de paume.

Toute action de gêne intentionnelle est donc pénalisée d'un quinze. Il en est ainsi, par exemple, lorsqu'il n'est pas laissé à un joueur adverse l'espace suffisant pour rechasser une balle en la frappant sans aucune retenue, ou encore lorsque, par des déplacements intempestifs ou des gesticulations, on tente d'empêcher un joueur adverse de voir arriver la balle.

ARTICLE 22 - Si un spectateur, un enfant ou un animal pénètre sur l'aire de jeu ou s'en approche de trop près au point de risquer de gêner un joueur en action de jeu, l'arbitre décide de la solution à adopter : attribution du quinze, pose d'une chasse ou coup à remettre.

**ARTICLE 23** - Lorsqu'une balle rencontre une autre balle se trouvant par inadvertance sur l'aire de jeu et qu'il est impossible de désigner avec certitude la balle qui est en jeu, le coup est à remettre.

**ARTICLE 24** - Les équipes de parties terrées 6/6 et de parties enlevées 4/4 peuvent participer aux compétitions avec un effectif comportant un joueur de moins pour les compétitions enlevées 4/4 et jusqu'à 2 joueurs de moins pour les compétitions "terrée", c'est à dire avec respectivement 3 joueurs et 4 ou 5 joueurs. Ayant débuté une compétition au complet, les équipes peuvent continuer à jouer, sous la responsabilité de l'arbitre de la compétition, avec un effectif réduit respectivement à 5 ou 4 en terrée et 3 joueurs en enlevée 4/4.

Dans tous les cas les jeux du joueur manquant sont perdus d'office. A tout moment de la partie ou du concours, le ou les joueurs absent (s) peut (ou peuvent) rentrer dans la compétition, mais doit (ou doivent) tirer à la place indiquée sur la feuille d'engagement ».

### **Eléments matériels constitutifs de la pratique :**

**La raquette** : elle mesure environ 72 cm de long dont environ 48 cm de manche et 24 cm sur 20 cm de large pour le tamis.

**La balle** : elle mesure environ 5cm50 de diamètre et pèse entre 12 et 17 gr.

**Deux chasses** : l'une rouge et l'autre bleue, elles permettent de délimiter l'aire de jeu. Elles mesurent environ 1 m.

Les joueurs adultes expérimentés possèdent souvent leurs propres raquettes et balles, sinon les clubs mettent le matériel à disposition.

Certains magasins locaux de sports vendent les accessoires.

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

Les cordes sont en nylon et la structure de la raquette qui était autrefois en bois est aujourd'hui généralement en carbone.

La balle est composée d'un noyau (en liège) et recouverte de feutre. Des molletons se trouvent sur deux cotés.

Les chasses sont en métal.

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

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

### **Produits réalisés :**

### **Lieu d'exercice :**

En extérieur sur un terrain de sable, terre battue, bitume...

**Apprentissage et Transmission :**

La FFLP met à disposition des fiches pédagogiques afin de permettre aux enseignants d'éducation physique d'apprendre ce sport à leurs élèves. Il existe également des sections sport-étude et des associations sportives scolaires qui proposent l'enseignement et la pratique de ce sport.

Enseignements et démonstrations : les clubs disposent également de formateurs ou de volontaires.

**(C) Historique****Historique général :**

Le jeu de paume serait issu de la Grèce antique et aurait été importé lors de la conquête des Gaules (58 à 50 av. J.-C.). Son existence est attestée par les textes dès le XIII<sup>e</sup> siècle et sa pratique décline au XVIII<sup>e</sup> siècle. Au Moyen-Age, les plus riches possédaient des raquettes alors que les paysans jouaient à main nue ce qui aurait donné naissance à l'expression « jeu de main, jeu de vilain ».

Au XIX<sup>e</sup> siècle, un renouveau permet l'institutionnalisation de la longue paume et entraîne la création d'Union des Sociétés de Longue Paume de Picardie, divisée au début du XX<sup>e</sup> siècle en Union des Sociétés de Longue Paume de la Somme et Union des Sociétés de Longue Paume de l'Oise.

N.B. : L'origine de ce jeu est la même que celle de la balle au tamis, de la balle à la main et du ballon au poing : le jeu de paume. Les jeux ont évolué de manière différente selon les lieux et certains se seraient dotés d'ustensiles (moyen de propulsion : tambour, raquette) afin de lancer la balle toujours plus loin. Du fait de leur origine commune, les règles de ces jeux sont souvent très similaires.

**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 :**

La Fédération Française de Longue Paume est créée en 1921 par Gabriel-Joseph Raynal. Le trophée en forme de main sculpté par Charles Brennus récompense les Champions de France de première catégorie.

L'union Tertous créé en 1992 a pour rôle de promouvoir la culture picarde. Tertous est né de l'initiative de personnes souhaitant conserver et mettre en commun le savoir sur la culture picarde. Elle regroupe diverses associations sportives, littéraires, musicales de la région Picardie. L'union se donne pour but de défendre et promouvoir la culture picarde en pérennisant les activités « *liées à son histoire, à son identité, à sa langue* »<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> <http://tertous.chez.com/>



**(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 checked="" 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 : filière sport étude et association sportives scolaires |   |

**Actions de valorisation :**

Enseignements auprès des écoles

Présenté par l'Union Tertous

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

Articles de presse régionaux

Tournois et championnats.

**Documentation / éléments bibliographiques/inventaires déjà réalisés :****Ouvrages :**

Existence d'un livre « La Longue Paume » édité en 1976 par la FFLP.

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

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.

**Site Internet :**

Le site de la FFLP <http://longue-paume.fr/lp/> est très bien renseigné et a permis de construire l'essentiel de la partie « description » de cette fiche.

**Vidéo :**

[http://www.dailymotion.com/video/x959vp\\_longue-paume-exemple-d-une-partie-t\\_sport](http://www.dailymotion.com/video/x959vp_longue-paume-exemple-d-une-partie-t_sport)

**(E) Mesures de sauvegarde****(F) Données techniques**

**Dates et lieu(x) de l'enquête :** 9 juillet 2012, Châteauneuf sur Sarthe

**Date de la fiche d'inventaire :** 10 juillet 2012

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

**Nom du rédacteur de la fiche :** Pascale Parsis (pour la description du jeu, à partir des données et schémas de Christian Duyck et Guillaume Foulon) et Chloé Rosati-Marzetti