

REGLEMENT SPORTIF DE LA BALLE A LA MAIN

Préambule

Le présent règlement procède de la révision entreprise à la fin de la saison 2009 pour rénover la Balle à la Main, jeu de paume fondamental.

Celui-ci tient le plus grand compte des règles traditionnelles conformes et contrôlées par l'ensemble des sociétés fédérées en Assemblée générale mais dont l'observation par la seule tradition orale était un frein à la diffusion voire au simple maintien de ce sport.

En bref, ce règlement, grâce à sa nouvelle présentation, sous forme de document écrit largement diffusé, vise à aider tous les dirigeants des sociétés paumistes et les éducateurs à enseigner et diffuser la pratique de la balle à la main, l'une des formes les plus pures et les plus anciennes de ces sports de notre patrimoine national.

Caractéristiques principales

La Balle à la Main a maintenu et respecte toujours à ce jour les règles essentielles des Jeux de Paume, définies de commun accord par leurs experts :

- Jeu réellement pratiqué avec la paume de la main, nue ou protégée. Dans le cas de la Balle à la Main, la protection autorisée est la plus faible qui soit, un gant de peau ou de basane léger et souple, à l'exclusion des gants rigides ou semi rigides.
- Balle valable à jouer uniquement pendant la volée ou le premier bond. Après le 2^{ème} bond, la balle ne peut plus être renvoyée vers l'adversaire mais continue à gagner du terrain en faveur de l'équipe qui l'a livrée ou frappée en dernier tant qu'elle n'a pas été arrêtée.
- Système «génial» des chasses; une chasse étant un quinze en instance constitué par un litige de gagne-terrain à jouer obligatoirement après une permutation des camps occupés par les deux équipes lors de la création des 2 chasses ou de la chasse unique. Ce système permet donc, à chaque équipe de bénéficier des avantages que peut procurer l'une ou l'autre des 2 parties opposées du terrain du jeu de paume (vent, soleil, déclivité éventuelle...).
- En fait, cette faculté de permutation fréquente de camps permet de compenser les effets des éléments naturels pouvant contrarier une équipe débutant la partie d'un côté ou de l'autre, et en fait ainsi le système le plus équitable qui soit pour un sport d'extérieur.
- La chasse est le point d'arrêt de la balle après le deuxième bond dans le terrain, ou d'intersection avec une limite latérale, après un bond dans le terrain si la balle ne peut être renvoyée, de l'extérieur, avant le deuxième bond par l'équipe adverse.
- Comptage des points déterminant le gain des parties par le traditionnel système sexagésimal : « 15, 30, 45 (et non 40 !) et JEU (60). La règle de l'avantage ne s'applique qu'au jeu ultime (limite extrême, mathématiquement parlant, de la partie).
- Rotation des joueurs au Tir (livrée) à chaque jeu, tant et si bien qu'à chaque tour complet des livrées, chaque joueur se retrouve à nouveau, à la livrée, face au même adversaire.

Règles détaillées

Article 1 :

Les terrains de balle à la main doivent être orientés, autant que faire se peut, Nord-Sud, c'est-à-dire que le côté Tir (livrée) doit se trouver au Nord et le côté rechas au Sud et ce, afin que, l'après-midi, les joueurs au rechas ne soient pas éblouis.

Article 2 :

Le sol des terrains de balle à la main doit être aussi plat que possible, sans dénivellation ou parties saillantes telles que bordures de trottoir afin que les joueurs, courant à la balle en regardant en l'air, ne viennent à choir et se blesser. La nature des matériaux du sol (craie, terre battue, brique pilée...) est variable suivant les possibilités des environs. Depuis l'invasion de l'automobile de plus en plus de Jeux de Paume sont recouverts de « Tarmac » ou de mélanges goudronnés.

Ce que ces terrains « modernes » perdent en naturel, ils le regagnent en cas de pluie car, alors, le terrain de balle à la main peut être rapidement praticable de nouveau, à l'inverse des autres où il faut attendre que le terrain sèche voire quelquefois remettre les rencontres.

Article 3 :

Depuis des siècles, les terrains sont insérés dans l'habitat traditionnel ou ceinturés et protégés du vent et du soleil par des arbres. Ceux-ci sont le plus souvent des tilleuls en raison des qualités de cette essence qui possède, à la fois, des vertus médicinales et une adaptabilité à la taille et à l'élagage réguliers. Dans tous les cas où un terrain de balle à la main peut être reconstruit ou réaménagé il y a lieu de le faire entourer d'une double ceinture de tilleuls, ceux-ci étant plantés à 3 mètres des limites latérales, de préférence à toute autre essence.

Article 4 :

Le terrain de balle à la main comporte les dimensions suivantes, lesquelles se calculent à partir de la « corde » centrale qui est déterminante pour les livrées.

- Largeur : 12 mètres
- Longueur totale : 65 mètres, se décomposant comme suit :
 - o Longueur du côté tir (livrée) : 28 mètres
 - o Longueur du côté rechas : 37 mètres
- Distance ligne de tir-corde
 - o 20 mètres en Division I
 - o 18 mètres en Division II
 - o 16 mètres en Division III et Juniors

A noter que dans les compétitions regroupant des équipes de plusieurs divisions, ce sont les plus grandes distances qui sont retenues.

Des anciens Jeux de Paume peuvent avoir des dimensions variant un peu, soit en largeur (de 11 à 14 mètres) soit en longueur (en plus ou en moins). Ces variations de dimensions sont admises ou tolérées avec bienveillance par la Fédération dans la mesure où la configuration du Jeu de Paume ne permet pas d'obtenir les dimensions réglementaires (présence d'arbres, d'immeubles, d'obstacles, fossé, rempart, rivière, mur d'église, etc...).

Les limites latérales doivent être perpendiculaires à la corde centrale.

Par conséquent, les lignes de fond doivent être parallèles à la même corde centrale sachant que ce n'est pas toujours possible sur certains terrains tronqués.

Article 5 :

Les extrémités du Jeu sont marquées à chaque coin par un poteau ou un mât d'une hauteur suffisante (au minimum 5 mètres) pour que le passage des balles, bonnes ou mauvaises puisse être mieux apprécié.

Ces poteaux ou ces mâts sont plantés de telle façon à être tangents extérieurement à l'angle formé par les prolongements des lignes de fond et des limites latérales. Ces éléments de délimitation doivent donc avoir

une section ronde.

Il est recommandé de ne pas y accrocher les drapeaux traditionnels, ces derniers peuvent arrêter les balles en bougeant du fait du vent. Il ne manque pas de place pour pavoiser à proximité.

Article 6 :

Les limites du jeu : corde, lignes de fond (côté Tir et côté Fond) et les limites latérales doivent être marquées ou peintes de façon telle à ce qu'elles soient bien visibles et le restent tout au long de la partie ou du Tournoi. C'est à cette condition que tous, joueurs, arbitres, juges ou experts et spectateurs pourront juger facilement tous les coups et apprécier la rencontre. La largeur minimale des bandes peintes ou implantées doit être de 4 cm.

Article 7 :

Les balles, également appelées pelotes, doivent être conformes aux normes fédérales.

- Diamètre : entre 40 et 45 millimètres.
- Poids : entre 40 et 43 grammes.

Rebond suffisant, balistique fiable et matières composant la balle provenant de matériaux ou produits naturels (cuir, laine, ficelle, etc...).

Article 8 :

S'il est produit des balles de différents poids, la Fédération, les Sociétés et les arbitres veilleront à ce que les balles les plus lourdes soient affectées à la Division I et les plus légères aux divisions inférieures.

Dans les compétitions regroupant des équipes de plusieurs catégories ou divisions, c'est la balle de la catégorie la plus haute qui est employée.

Article 9 :

La société organisatrice est responsable de la fourniture de balles identiques pour jouer toute rencontre prévue sur son terrain de balle à la main, que ce soit une lutte simple ou un tournoi.

Article 10 :

Toute société fédérée ne peut s'approvisionner qu'auprès d'un fabricant reconnu par la fédération ou auprès de celle-ci même.

L'agrément d'un fabricant se fait par l'acceptation par ce dernier d'un cahier des charges dans lequel il s'engage à respecter les conditions fédérales et notamment le respect des caractéristiques techniques.

Article 11 :

Chaque société a pour obligation de prévoir et commander dès la fin de saison un nombre de balles suffisant pour assurer sa saison suivante. Elle rend compte du nombre de ses commandes à la Fédération. La Fédération, de son côté, est responsable et garante de l'approvisionnement suffisant et régulier par le ou les fabricants dont elle surveille la qualité de fabrication.

Article 12 :

Toute société qui viendrait à manquer de balles au cours d'une partie ou d'un tournoi verrait son équipe pénalisée par la perte de la ou des rencontres restant à disputer dans la journée.

Article 13 :

L'arbitre est responsable du contrôle des balles. Aucun joueur ne peut changer de pelote, même détériorée, sans son accord. En cas de fraude ou de substitution de balle à l'insu de l'arbitre, le contrevenant perd le jeu en cours. L'arbitre aura à sa disposition un calibre pour vérifier le diamètre des balles.

Article 14 :

L'arbitre vérifie avant le début de la lutte l'état du terrain de balle à la main aux points de vue praticabilité (état du sol) et sécurité (absence d'objets dangereux tels que débris de verre, interdiction de la circulation automobile ou interruption de celle-ci pendant le jeu). Les véhicules doivent être garés suffisamment loin de l'aire de jeu.

Article 15 :

Il se fait présenter par le délégué au terrain de balle à la main tout le matériel spécifique (marquoir, chasses, provision de balles, trousse de secours...) et le vérifie.

Article 16 :

Les 2 équipes se présentent au complet à l'arbitre sur le Jeu de Paume, cinq minutes avant le début de la rencontre, et cela même si elles l'ont déjà rencontré l'arbitre au vestiaire pour leur inscription au rapport d'arbitrage.

Article 17 :

L'arbitre vérifie que tous les joueurs sont uniformes et visiblement aptes à jouer.

Article 18 :

Au début de toute partie, ou de toute nouvelle livrée ne comptant pas pour l'attribution d'une chasse, tous les joueurs d'une équipe doivent être à l'intérieur de celle des 2 parties du terrain de balle à la main qui leur a été dévolue par le tirage au sort ou le déroulement de la partie. Dès la balle livrée, les joueurs peuvent envahir le camp adverse, ou sortir des limites latérales pour rechasser, contre-chasser ou éviter la balle.

Article 19 :

La Balle à la Main se pratique « à Jeu ouvert », c'est-à-dire qu'à chaque extrémité du jeu, côté tir et côté rechas, les joueurs peuvent reculer pour frapper la balle derrière les lignes de fond tant qu'elle n'a pas effectué son deuxième bond.

Article 20 :

Avant de débiter la partie, les joueurs des deux équipes se saluent. En cas de finales ou de grandes compétitions les équipes ont obligation de se présenter au public et à la presse suivant les instructions données par les officiels. En fin de partie, les deux équipes se saluent à nouveau, les vainqueurs saluant en premier les perdants.

Article 21 :

Toute partie débute en livrant une première balle dont l'issue est toujours une chasse à la corde et ce pour respecter la tradition.

Article 22 :

Le tir ou livrée se pratique à « basse main », avec ou sans élan, d'une seule ou des deux mains, voire même encore à l'« escoudée ». La dernière impulsion donnée à la balle lors de la livrée doit être impérativement réalisée avant la ligne de tir.

Différents styles de livrée coexistant, l'obligation de la main basse se juge au mouvement du bras lors de l'impulsion définitive donnée à la balle. La position maximale du bras pour la livrée est l'horizontale. Toute balle livrée avec le bras plus haut que l'épaule donne quinze à l'adversaire.

Article 23 :

Une balle est mise en jeu dès que le livreur l'annonce ou la présente pour lui donner l'impulsion définitive. Si elle tombe à ce moment là, c'est un quinze au profit de l'adversaire.

Article 24 :

Toute balle livrée n'est bonne que si elle retombe à l'intérieur du camp opposé situé au-delà de la corde. Toute balle tombant avant la corde, sur la corde elle-même ou en dehors des limites latérales est fautive et donne un quinze direct à l'adversaire.

Article 25 :

De même toute balle tombant dans le jeu mais ayant touché au préalable un obstacle extérieur (arbre, immeuble, etc...) est faute.

Article 26 :

Toute balle tombant ou touchant de volée sur un poteau est faute.

Article 27 :

Toute balle livrée apparemment mauvaise mais reprise de volée par l'adversaire est considérée bonne.

Article 28 :

Tout joueur touchant 2 fois de suite la balle, alors que celle-ci est bonne, donc pendant la volée ou pendant le 1^{er} bond, donne quinze à l'adversaire.

Article 29 :

Tout joueur qui reçoit la balle bonne sur toute partie du corps autre que la main, donne un quinze à l'adversaire.

Article 30 :

L'équipe au service (livrée) dont un joueur se trouve totalement ou même partiellement dans le camp du rechas avant qu'on ne livre donne un quinze à l'adversaire sauf si l'on joue une chasse au-delà de la corde.

Article 31 :

L'équipe au rechas dont un joueur se trouve totalement ou même partiellement dans le camp du tir, avant la livrée, quand bien même il y aurait une chasse à y jouer, donne un quinze à l'équipe située à la livrée.

Article 32 :

L'équipe dont 2 joueurs touchent consécutivement une balle bonne donne un quinze à l'adversaire.

Article 33 :

Le joueur, qui livre avant son tour, perd le dernier quinze joué lors de la constatation de l'infraction. Le jeu doit être continué par qui de droit, même si le livreur fautif doit à nouveau livrer dès le jeu suivant en reprenant son tour normal de livrée.

Article 34 :

Toute faute contre l'équité telle que livrer alors que l'adversaire n'est pas en place donne un quinze punitif après un premier rappel où la balle est rejouée.

Article 35 :

Tout joueur qui gêne un adversaire est pénalisé d'un quinze, sauf pour la 1^{ère} infraction si celle-ci n'a pas influencé le cours du jeu. Le Jeu Franc est de règle.

Article 36 :

Toute balle tenue ou retenue dans la main ou dans les deux mains donne un quinze punitif contre son auteur.

Article 37 :

Tout autre arrêt volontaire lorsque la balle est bonne sera condamné « quinze ».

Des quinze peuvent être gagnés directement par une équipe dans les cas suivants :**Article 38 :**

Si une balle est livrée ou chassée outre, au-delà des lignes de fond de telle façon qu'elle ne puisse être reprise avant le 2^{ème} bond par l'adversaire.

Article 39 :

Si une balle traverse la ligne de fond du camp adverse en roulant.

Article 40 :

Si une chasse est prise par une équipe, c'est-à-dire lorsque celle-ci arrive à faire faire un 2^{ème} bond à la balle au-delà de la chasse.

Règle des avantages**Article 41 :**

Au jeu ultime, c'est-à-dire lors du dernier jeu mathématiquement possible l'on joue avec l'avantage, c'est-à-dire qu'il faut deux quinze d'écart pour gagner le jeu décisif. Dans ce cas bien précis, une seule chasse est posée et jouée immédiatement après avoir traversé (comme une chasse du jeu).

Cas particuliers**Article 42 :**

Toute balle tombant de volée sur un spectateur situé en dehors du jeu ou même partiellement dans le jeu, est mauvaise.

Article 43 :

Si la balle tombe sur un tel spectateur après un premier bond effectué dans le jeu, elle fait chasse au point de chute sur le spectateur.

Article 44 :

Si un tel cas venait à se présenter, l'arbitre veillerait aussitôt à faire reculer suffisamment les spectateurs en faisant appel, au besoin, au délégué de terrain pour le seconder.

Article 45 :

Une balle touchant un obstacle aérien (fil aérien ou un volatile) surplombant le jeu, suit son cours. Si elle tombe dans le jeu, elle est bonne, si elle tombe dehors, elle est mauvaise.

Article 46 :

Des situations particulières pouvant se présenter sur certains terrains la Fédération doit être consultée pour autoriser un règlement local cohérent. Ce dernier sera écrit et affiché.

Article 47 :

Au cas où un animal ou un enfant, en âge d'innocence, traverse le jeu et modifie la trajectoire d'une balle, celle-ci suit son cours. Si les deux équipes sont d'accord, le coup peut être rejoué.

Article 48 :

Si c'est un adulte ou un enfant en âge de raison qui traverse le jeu et contrarie un échange, la balle est remise d'office par l'arbitre. Mais, dans ce cas, le fautif est admonesté et condamné à se retirer derrière le dernier rang des spectateurs. En cas de récidive, il pourrait être fait appel aux forces de police pour lui faire quitter le jeu.

Article 49 :

A compter de 1998, le nombre de joueurs par équipe est ramené de 8 à 7.

Article 50 :

En revanche, chaque équipe aura droit à 3 remplaçants au cours d'un tournoi, à raison d'un changement par partie. Ainsi, par exemple, pour un tournoi en 4 équipes, un entraîneur peut changer un joueur différent à chaque partie. C'est donc un total de 10 joueurs qui peut être inscrit avant le début du tournoi sur le rapport d'arbitrage.

Tout joueur évoluant dans un club à plusieurs équipes possédant une licence de l'équipe la moins haute en terme de division a le droit de jouer avec la ou les équipes supérieures. Au contraire, l'inverse est interdit. Au cas où, le club possède plusieurs équipes mais évoluant dans la même division, le joueur n'est affecté qu'à une seule équipe.

Un joueur n'a le droit de jouer dans la même journée qu'avec une seule équipe.

Article 51 :

Le nombre de jeux est fixé à 7 pour chaque partie d'un tournoi à plusieurs équipes. En cas de lutte simple (amicale, démonstration, propagande, etc...) où 2 équipes seulement se rencontrent ce nombre de jeux pourra être augmenté (8, 9,10 jeux...).

Classements

Article 53 :

Le classement des équipes se fera comme suit et dans l'ordre, par une addition des points acquis à chaque tournoi ou partie de championnat sachant que le premier d'un tournoi remporte autant de points qu'il y a d'équipes dans le tournoi.

- En cas d'égalité de points, plus grand nombre de victoires,
- En cas d'égalité de victoires, plus grand nombre de jeux gagnés,
- En cas d'égalité de jeux gagnés, plus petit nombre de jeux perdus.

Dispositions diverses

Article 54 :

Les rapports d'arbitrage, dûment remplis et signés, doivent être postés le jour même ou le premier jour ouvrable suivant la date de la compétition en cause. Le président de club recevant est responsable de cet envoi, à défaut, le secrétaire local.

Article 55 :

Toute société ou tout club alignant une équipe en compétition doit présenter à chaque rencontre organisée sur son terrain.

- Un délégué au de terrain, responsable de la sécurité,
- Un marqueur de chasses,
- Un préposé au marquoir.

Toute société ou tout club alignant une équipe en compétition doit présenter à chaque rencontre un arbitre.

Article 56 :

Outre les joueurs, tous les dirigeants, même non pratiquants, doivent être titulaires d'une licence pour être en règle et bénéficier de l'assurance.

Article 57 :

Tout pratiquant (joueur ou arbitre) est réputé être en possession d'un certificat médical d'aptitude à la pratique de la Balle à la Main dès l'ouverture de la saison.

Article 58 :

Pour la Balle à la Main, l'année ballante est l'année civile, même si la saison de pratique réelle va seulement du 15 juin au 15 octobre (4 mois).

Article 59 :

Tout cas non prévu dans ce règlement ou dans le code d'arbitrage sera tranché par l'arbitre responsable, en son âme et conscience, en se référant à la logique, au bon sens et à l'équité.