

# La longue paume

## Le matériel

### De la main nue à la raquette

Au départ l'instrument est la seule main, les gants de protections ne sont tolérés qu'en cas de blessures. Puis apparaît l'idée de remplacer la main par un instrument : le battoir (raquette en bois pleine). Au XIV<sup>ème</sup> siècle la raquette voit le jour. Son utilisation se généralise au XVI<sup>ème</sup> 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.



### L'esteuf : ancêtre de la balle

Les premiers esteufs étaient fait 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.



Les différents matériaux de la balle

## Le terrain

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

La partie la plus longue du rectangle est appelée lisière, rail ou latte. La distance en largeur varie entre 12 et 14 mètres. Pour les parties enlevées 1 contre 1, cette largeur est fixée à 11 mètres. Une ligne, la « corde », sépare le terrain en deux. A 15 ou 18 mètres de cette « corde », se trouve la ligne de tir qui sert à engager la balle. Pour être recevable, le service doit franchir la corde. Dans un souci d'équilibre, celui qui sert, sert toujours face au vent. En longueur, l'aire de jeu est illimitée.

