

Les règles communes

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 réduite. 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.

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 tombe de volée sur les limites longitudinales.

- La balle en jeu est touchée deux fois de suite par un joueur de l'équipe.



Glossaire

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

Basse-volée de 15 (balle au tamis) : sa place se trouve entre le fort de jeu et le deuxième fort de jeu. (Voir Haute-volée)

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.

Deuxième fort de jeu (balle au tamis) : ce joueur se trouve au fond de l'aire de jeu.

Foncier : joueur le plus fort de l'équipe placé le plus loin de la corde. (voir Fort de jeu)

Fort de jeu (balle au tamis) : équivalent à celui du foncier. Cependant il n'est pas placé dans le fond de l'aire de jeu, cet espace étant occupé par le deuxième fort de jeu et les basses-volées de 15.

Haute-volée (balle à la main) : il peut se placer entre le foncier et les basses-volées ou alors derrière le foncier.

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.

