

La balle au tamis

Organisation du jeu

Anciennement, en raison de la longue portée des balles et de la grande longueur des terrains les équipes étaient composées de 9 joueurs. Depuis 2004, elles en comptent 7. Une équipe est composée, dans l'ordre, de 3 cordiers, de 1 ou 2 basse-volées, de 1 ou 2 haute-volées et d'un foncier.



Le livreur qui se sert du tamis a le droit de faire bondir la balle jusqu'à 5 fois sur le tamis avant de la « tirer ». La livrée se fait à main nue avec la possibilité d'utiliser un gant souple de protection en cas de blessure.

Quand le livreur sert la balle il prévient l'adversaire en criant « balle ». Dès qu'il a livré les joueurs des deux camps peuvent alors traverser la corde pour se porter dans le camp adverse. Les parties se jouent en 5, 6 ou 7 jeux avec la règle de l'avantage à chaque jeu.

Fautes particulières au Jeu de Tamis

Il y a un quinze punitif donné à l'équipe adverse quand un joueur :

- fait bondir plus de 5 fois la balle avant de livrer,
- livre avant son tour,
- retient la balle entre son poignet et le poignet-sangle de son tambour,
- livre ou rechasse la balle de volée sur un mât ou une des perches des coins du terrain,
- gêne volontairement un adversaire pour l'empêcher de reprendre la balle.

Les noms des équipes :

Une tradition veut que chaque équipe de balle au tamis prenne un nom autre que celui du simple nom du village.

On trouve donc :

- les Compagnons d'Allery
- les Joyeux et les Rassis de Béhen
- les Girouettes de Chépy
- les Vieilles Tiges de Feuquières
- les Costauds de Fressenneville
- ou encore les Farceurs de Saint-Maxent

