

Le ballon au poing

L'organisation du jeu

L'équipe de ballon au poing est composée de 6 joueurs : un foncier, deux basse-volées, un milieu de corde et deux cordiers (Voir glossaire). Pour participer aux compétitions un minimum de quatre joueurs est exigé ; un remplaçant par équipe est accepté. Une équipe de 6 joueurs peut donc rencontrer une équipe de 4 joueurs. Dans ce cas, l'équipe qui a le plus grand effectif a le choix soit de laisser livrer deux fois un ou deux joueurs de l'équipe adverse, soit de ne faire livrer que le même nombre de joueur que l'équipe rencontrée. Une partie se joue en 6 ou 7 jeux. Si les deux équipes qui se rencontrent se retrouvent à égalité juste avant le dernier jeu, celui-ci est joué avec les avantages.



Le foncier engage le ballon. Par la suite ce sera le tour des autres joueurs dans l'ordre déterminé par l'équipe. Chaque joueur livre le ballon pendant un jeu entier. Les joueurs peuvent dépasser la corde avant que le ballon ne soit livré. De même, pendant le cours du jeu, ils ont le droit de sortir des limites du terrain ; ceci n'est pas considéré comme une faute. Enfin, les instruments de propulsion du ballon, comme nous l'avons vu sont le poignet, l'avant-bras et la tête.



Les fautes propres au ballon au poing

Un ballon qui touche une partie arrière du corps d'un joueur est considéré comme une faute et donne automatiquement un quinze à l'équipe adverse ainsi que toute réception passive (balle amortie ou subie par le joueur). De plus, l'équipe adverse bénéficie d'un quinze :

- lorsqu'une balle touche de volée une chasse ou un rapport.
- lorsque le livreur dépasse la ligne de tir alors qu'il a déjà été rappelé à l'ordre une fois pour les mêmes raisons.
- quand la balle est réceptionnée avec les deux mains.
- si le ballon touche une branche d'arbre ou des feuilles et que sa trajectoire est modifiée.
- si un joueur en gêne un autre.

L'arbitre peut faire appel au service d'un commissaire (ou marqueur) qui se place sur la ligne opposée à la sienne. Mais l'arbitre reste le seul à pouvoir prendre des décisions qui ne peuvent être remises en cause.



L'arbitre dit "Ch'mileu" en Picard

