

« Longue paume »

Domaine : EPS - Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

Socle commun : Palier 2 : **Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques**

- respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives

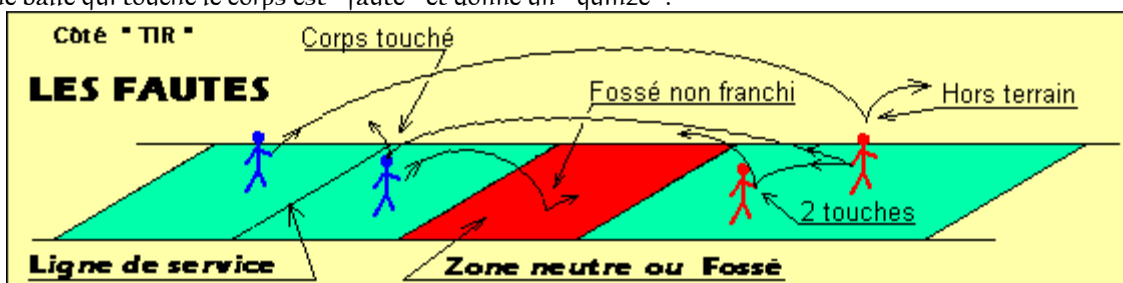
- coopérer avec un ou plusieurs camarades

Avec un intervenant

Pour informations :

Imaginons un match à 2, 4, (ou 6),

- où le filet, obstacle à franchir à chaque échange, est remplacé par une zone neutre délimitée au sol (un fossé), à franchir à chaque échange,
- sur un terrain le plus long possible (Gagne-terrain)
- Le joueur doit renvoyer la balle, de volée ou après un rebond, par dessus le filet, pardon..., le fossé.
- Une balle dans le fossé est "faute" et donne un "quinze" à l'adversaire (ah oui, le Tennis a gardé cette façon de compter). Y compris au service.
- Une balle qui sort directement du terrain sur les côtés est "faute" et donne un "quinze" Attention, les lignes ne font PAS partie du terrain (ça, le Tennis n'a pas gardé).
- Une balle frappée par 2 joueurs d'une même équipe est "faute" et donne un "quinze".
- Une balle qui touche le corps est "faute" et donne un "quinze".



- Une balle qui a fait 2 rebonds dont au moins 1 dans le terrain, et n'a pas été touchée, est morte, ne peut plus être renvoyée, MAIS...

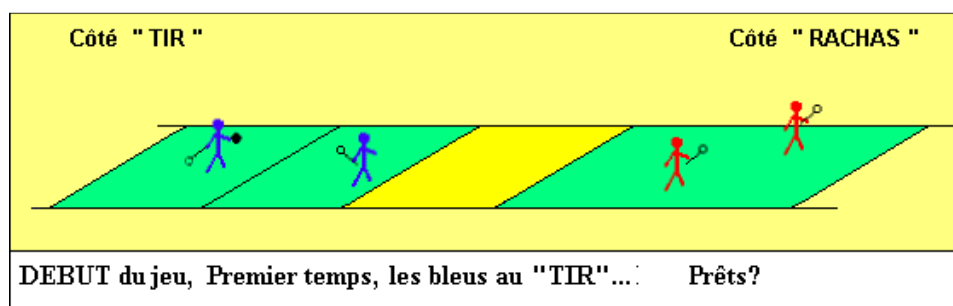
A la Longue Paume, **cette balle morte qui continue à rouler dans le terrain gagne du terrain et doit être arrêtée (on dit "coupée") par un joueur le plus tôt possible !**

Ce "quinze" n'est pas encore marqué, il est en sursis et doit être confirmé. L'équipe qui n'a pu renvoyer cette balle peut récupérer son erreur.

L'arbitre marque l'endroit où la balle a été "coupée" (arrêtée) en déposant un repère ("la chasse") et les équipes changent de côté. On dit qu'elles "traversent".

La nouvelle équipe au "Tir" (service) essaie de faire "mourir" la balle au-delà de la chasse posée. Si elle réussit, elle aura gagné plus de terrain, elle aura donc le "quinze", sinon, l'équipe adverse marquera le "quinze".

Il faut donc, non seulement faire en sorte que l'équipe adverse ne puisse pas renvoyer la balle, mais il faut aussi que cela se passe le plus loin possible.



En pratique, pour éviter de "traverser" trop souvent, après la pose d'une chasse rouge, l'équipe au "Tir" engage une nouvelle fois pour poser une deuxième chasse, bleue. Après avoir "traversé", et sauf faute directe, le résultat du premier échange de balle sera comparé à la première chasse posée, la rouge et donnera un "quinze"; on enlève cette chasse rouge. Le résultat du deuxième échange sera comparé à la deuxième chasse posée, la bleue, et donnera aussi un "quinze"; on enlève la chasse bleue. L'équipe au "Tir" reste alors en place jusqu'à ce que 2 nouvelles chasses soient posées, etc...