

Historique du Bota Lüze **ou Bote Lüze**

Le plus ancien des jeux de balle est issu des jeux de paume et plus précisément de la longue paume.

Il a été pratiqué en Soule jusque dans les années 1930 mais il a disparu malgré une tentative de relance pendant la seconde guerre mondiale¹.

M. De Jaurréguiberry dans les années 1930 puis Battitta Ichouréguy après la deuxième guerre mondiale ont tenté de relancer ce jeu mais il avait définitivement disparu malgré ces efforts, supplanté par les jeux de Blaid (jeu contre un mur) avec ou sans instruments.

Le rebot, qui en est un héritier et une variante, reprend la plupart des caractéristiques de ce jeu mais avec des différences importantes dues à la spécialisation des joueurs et à l'utilisation combinée des instruments (gants de cuir et chisteras) et de la main nue.

Cependant, ce jeu a conservé la plupart des règles du Bota Lüze en les adaptant :

- Deux équipes de 5 joueurs
- Jeu direct avec des équipes face à face.
- Chasses appelées arrayas au lieu de chichas.
- Changements de camps dans les mêmes conditions.
- Décompte des points et des jeux.

Dès les années 1920, le rebot et les jeux de blaid prenaient, même en Soule, la place de l'ancien jeu. La construction de frontons plus grands dans les villages de Soule a favorisé le développement de la main nue ; les spécialités avec instruments se sont implantées essentiellement à Mauléon et à Tardets. Le prix des instruments et la taille des frontons nécessaires à la pratique de ces jeux ne permettaient pas leur développement dans les villages qui sont donc restés fidèles à la main nue.

Les jeunes du village de Iduax-Mendy avaient recueilli en 1996 les témoignages des anciens et effectué des recherches sur ce jeu pratiqué régulièrement en Soule jusque dans les années 1930. Ils avaient ainsi reconstitué le règlement de ce sport et avaient voulu y jouer entre eux pour essayer. Ils s'étaient pris au jeu et avaient lancé la coupe Battitta Ichouréguy qui connut un certain succès puisque plus de dix équipes souletines s'y inscrivirent en 1997.

Cette compétition a certes disparu faute de temps pour l'organiser mais cette relance n'a pas été inutile car les joueurs y ont pris goût. Des parties sont organisées ici ou là, non seulement en Soule mais aussi dans tout le pays basque.

Ce jeu fait partie du patrimoine culturel et mérite d'être connu à ce titre. Peut-il redevenir un sport et pratiqué comme tel ?

Les spécialités sont déjà très nombreuses et il y a peu de chances de voir leur nombre augmenter. Le Bota Luzze présenterait un seul avantage réel sur toutes les autres spécialités : c'est un sport collectif sans instrument, que tous les enfants peuvent très rapidement pratiquer. Ce n'est pas négligeable pour conserver les joueurs à l'âge où ils sont très attirés par les sports collectifs.

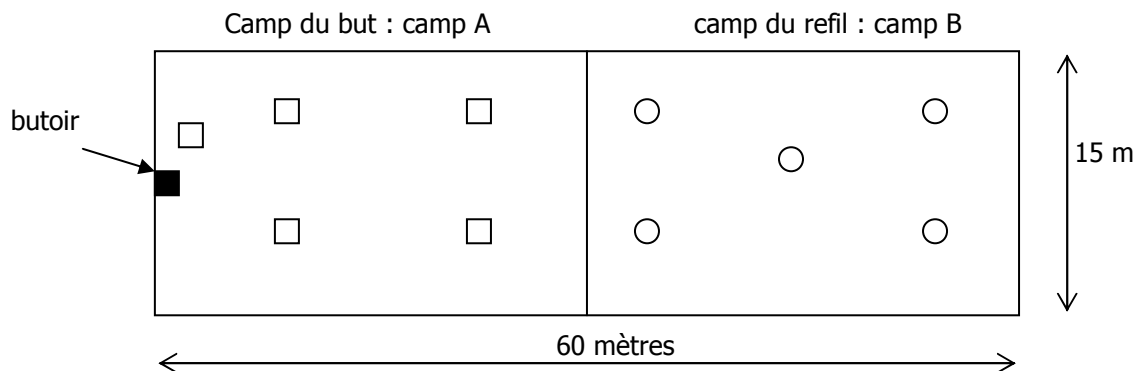
¹ Voir livre du centenaire du SAM de Mauléon

Règles du jeu de Bota Lüze

Ces règles du jeu ont été recueillies auprès des anciens en 1996 par les jeunes du village de Idaux-Mendy dans le cadre d'une exposition, puis essayées sur le terrain et complétées quand certains cas n'étaient pas prévus. Elles ont été reprises dans le livre de Sabalot et Cazaubon et semblent acceptées par les joueurs car elles rendent le jeu possible. Il n'est pas certain qu'elles correspondent exactement aux règles anciennes.

Le terrain.

Il n'y a pas de mur. Il est préférable de disposer d'un sol dur pour assurer le rebond de la balle, mais ce n'est pas indispensable car on peut toujours jouer de volée. On peut jouer sur toute surface et en particulier sur l'herbe.



Normalement, le terrain est rectangulaire, long de 55 à 60 m et large de 12 à 15 m. Le « botu harria » est situé à une extrémité. Une ligne appelé « escas » divise le terrain en deux camps en principe identiques mais le camp du but peut être plus grand que celui du refil.

Les terrains n'étaient pas tous des rectangles parfaits et plats surtout dans les pilotasoros. Le bota harri était placé dans ce cas dans le camp le plus bas ou le plus étroit. Mais il faut reconnaître que chaque place avait son règlement particulier qui était rappelé aux joueurs avant le début de la partie.

Les pelotes

Moins vives et un peu plus légères que les pelotes de main nue (5g de moins).

Les équipes

Chaque équipe se compose d'un buteur et de 4 réceptionneurs soit 10 joueurs au total. Dans les places étroites on pouvait jouer avec trois et même avec deux réceptionneurs. Les remplacements sont autorisés.

Le jeu

On utilise un botillo semblable à celui du rebot mais moins incliné. Le butoir est placé à une extrémité du camp du but.

Le buteur fait rebondir la pelote sur le bota harri et l'envoie vers le camp du refil (errefera) Le but doit dépasser la ligne de escas et ne doit pas rebondir au delà des lignes latérales ou de celle du fond sous peine d'être déclarée fausse et faire perdre le kinze à l'équipe du buteur. Aucun joueur ne peut entrer dans le camp adverse (limité par l'escas) avant que le but ne soit joué.

La balle peut être jouée soit de volée soit après le premier rebond et l'échange continue jusqu'à la première pelote fausse ou non reprise par l'équipe adverse.

Toute pelote qui sort directement au delà des lignes latérales ou de la ligne de fond est déclarée fausse et fait perdre le kinze.²

Tout joueur qui touche deux fois la pelote lors du même renvoi fait un « berjez » et son équipe perd le kinze. Il en est de même si un de ses partenaires touche sa pelote avant le 2^e rebond (balle encore jouable).

Pelote jouable pelote en jeu position des joueurs

Dès que le but est joué, tout joueur peut entrer dans le camp adverse pour jouer la pelote (de volée ou au premier rebond) ou pour l'arrêter.

Après le deuxième rebond, la pelote n'est plus jouable mais elle est encore en jeu tant qu'elle n'est pas arrêtée ou qu'elle ne sort pas du terrain de jeu.

La pelote peut s'arrêter toute seule ou être arrêtée par tout joueur de l'une ou de l'autre des deux équipes avec n'importe quelle partie du corps.

Exemple : la pelote roule dans le camp du refil vers la ligne d'escas. Si elle est arrêtée avant d'avoir franchi la ligne (ou si elle sort du terrain) l'équipe du but gagne l'échange ; mais si elle franchit la ligne d'escas, c'est l'équipe du refil qui gagne l'échange. D'où l'intérêt, pour l'équipe du but de rentrer dans le camp du refil pour l'arrêter avant le franchissement.

Décompte des points

Les points se décomptent comme au rebot ou au tennis. Kinze – Treinte (trente) – Kuenta (quarante) jeu. Il faut deux points (kinze) d'écart pour gagner le jeu et en cas d'égalité à 40, les deux équipes reviennent à 30.

Les parties se jouent à 7 jeux mais cette règle peut être modifiée par accord préalable.

Les chichas

Les chichas sont des kinze différés qui sont joués lors du changement de camp des équipes

Les règles sont sensiblement les mêmes que celles des arrayas au rebot.

Le camp du but qui gagne l'échange peut marquer un kinze ou une chicha.

Il marque une chicha (ou chasse) dans les cas suivants :

- La pelote rebondit sur le terrain dans le camp du refil et sort sur le côté la chicha est marquée à l'endroit où elle sort du terrain.
- La pelote rebondit sur le terrain et est arrêtée après le deuxième rebond par un joueur de l'une ou de l'autre équipe. La chicha est marquée au niveau où elle a été arrêtée.

Dans tous les autres cas, l'équipe au but qui gagne l'échange marque le kinze.

L'équipe du refil ne marque jamais de chichas.

² Cependant, il semble que la sortie directe par le fond donnait le kinze gagnant (un paso réalisé). Le passage direct de la ligne du fond au but (Tellagorri réalisé) donnait aussi le kinze gagnant dans certains règlements. Mais les souvenirs de nos interlocuteurs étaient contradictoires et nous n'avons pas repris ces règles.

Changement de camp et de but

Ce changement de camp se produit dans l'un des deux cas suivants :

- une chicha est marquée et l'une des deux équipes est à 40.
- Quelle que soit la marque des points dès qu'il y a deux chichas.

La ou les deux chichas sont jouées immédiatement après le changement de camp.

- La ligne d'escas est déplacée provisoirement au niveau de la chicha.
- Les deux camps ne sont plus identiques.
L'équipe qui était au but et qui vient de passer au refill a donc à défendre un camp plus réduit, tandis que l'équipe qui vient de prendre le but a un camp beaucoup plus grand à défendre.
- Quand une chicha est jouée, elle donne un kinze dans tous les cas (pas de chicha sur une chicha jouée) et la ligne d'escas se déplace, soit au niveau de la 2eme chicha si elle existe, soit au milieu du terrain et le jeu reprend normalement.

Remarque

Le mécanisme de la chicha permet à l'équipe qui est au but de se créer un avantage important au moment de terminer le jeu et d'éviter ainsi des séries d'égalisations interminables.

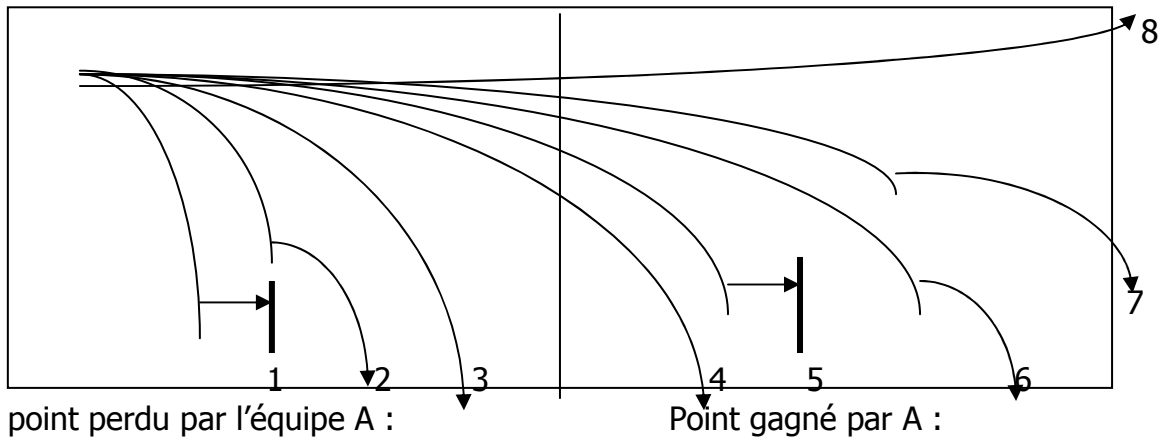
Ce même problème a été résolu au tennis par l'instauration du « tee break »

SCHEMAS EXPLICATIFS

Pelote jouée par le camp A (camp du but)

Camp du But : camp A

camp du refil : camp B



point perdu par l'équipe A :

Point gagné par A :

1 : arrêt de la pelote avant escas 7 : Sortie par le fond après rebond

2 : sortie de la pelote avant escas

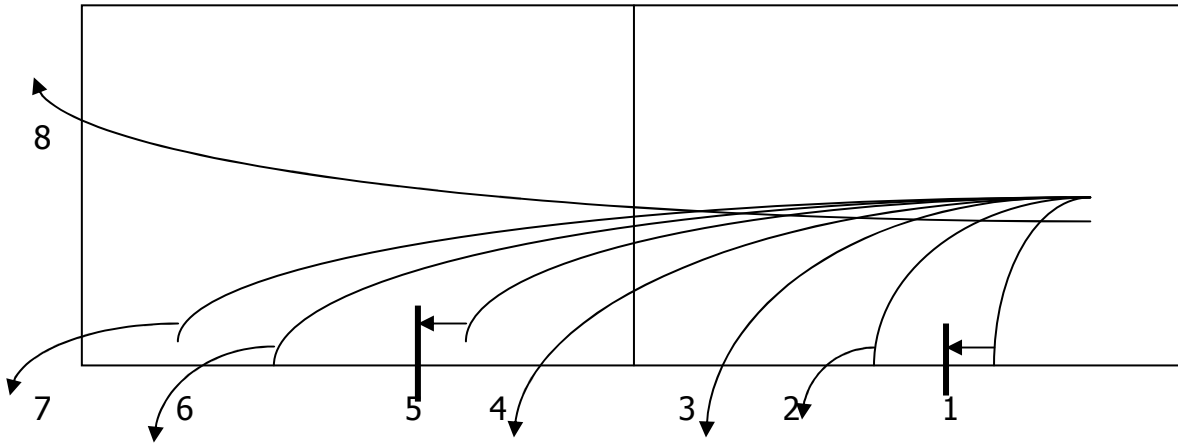
3 – 4 – 8 : sorties directes

5 – 6 Chicha au point d'arrêt ou de sortie

Pelote jouée par le camp du refil : camp B

Camp du but : camp A

camp du refil : camp B



Point perdu par l'équipe B :

Point gagné par l'équipe B :

1 : arrêt de la pelote avant escas

5 : arrêt après rebond après escas

2 : sortie après rebond avant escas

6-7 : sorties après rebond.

3-4-8 : sorties directes

Pas de chicha sur pelote jouée par le camp du refil.