

La barette ou foot-ball

(Manuel d'exercices physiques - Jeux scolaires - Ed. Hachette - 1904)

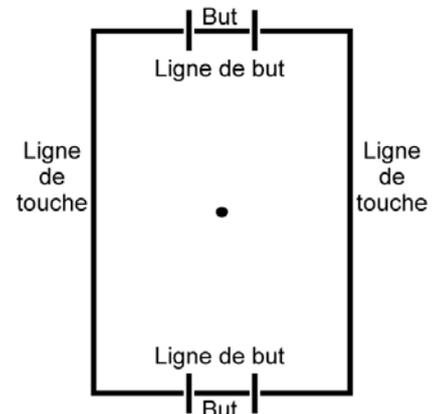
I - Le *nombre* de joueurs est variable de dix à quarante, mais doit toujours être pair, afin de se prêter à la division en deux camps égaux chacun sous le commandement d'un capitaine.

II - Le *matériel* se compose de quelques pieux, perches et guidons pour marquer les limites et le but, et d'un ballon ovoïde, de 0 m. 30 de diamètre sur 0 m. 38. Ce ballon doit être extrêmement solide pour résister aux coups de pieds qu'il reçoit. Il est ordinairement fait d'une vessie de caoutchouc enfermée dans une forte gaine de cuir. Les meilleurs sont ceux qu'on se fabrique soi-même avec une vessie de porc qu'on fait envelopper par un cordonnier d'une gaine de quatre pièces de gros cuir de veau, fortement cousues, bordées comme un soulier de chasse et pourvues d'une ouverture lacée.

III - Le *terrain* est une esplanade quelconque, de préférence gazonnée. On y dessine avec des lignes, des pieux ou des guidons un parallélogramme de 150 mètres sur 65. Puis, on marque par une paire de poteaux plantés à 5 m. 50 l'un de l'autre, au milieu de chacun des petits côtés du rectangle, ce qu'on appelle les *buts*.

D'un poteau à l'autre, à 3 ou 4 mètres du sol, on tend une corde horizontale portant une banderole en son milieu, et *par-dessus laquelle* doit passer la barette, pour que le coup soit bon. Cette corde est une complication que négligent beaucoup de joueurs sérieux, qui se contentent d'apprécier au jugé si la barette est passée à la hauteur voulue. On peut même, à l'occasion, se passer de toute espèce de poteaux ou guidons, en traçant simplement la figure au sol.

Les lignes marquant les deux petits côtés du parallélogramme s'appellent *lignes de but*. Celles qui dessinent les deux grands côtés sont les *lignes de touche*. L'intervalle qu'elles délimitent est le *champ*.



IV - Les joueurs se divisent en deux camps. On tire à pile ou face pour le choix du côté (celui du vent est le meilleur), et, le choix arrêté, les deux partis prennent position en avant de leur but respectif pour le défendre et empêcher le ballon de le franchir. A cet effet, les deux armées se placent en ordre dispersé, chacune avec son avant-garde, son centre et son arrière-garde.

V - Il s'agit, pour chacun des deux camps, d'arriver à envoyer la barette entre les poteaux et sur la corde du but adverse et de marquer ainsi un point.

La partie se compose habituellement de plusieurs reprises de trois points, dans un temps ordinairement fixé d'avance.

VI - La barette *ne doit jamais être lancée avec les mains*, quoiqu'elle puisse être saisie, emportée et déposée au but.

Il y a trois manières de la lancer:

1. En la posant à terre sur un bout, dans un petit creux du sol, et prenant élan pour la frapper du pied;
2. En la laissant tomber et la frappant du pied avant qu'elle ait touché terre;
3. En la laissant tombé à terre et la frappant du pied après son premier bond.

VII - Les joueurs en place, le capitaine du parti qui n'a pas eu le choix du côté pose la barette au milieu du champ et d'un coup de pied l'envoie vers le but adverse.

Jusqu'à ce moment l'avant-garde des deux partis doit être restée à la distance de 10 mètres au moins du ballon. Mais dès qu'il a quitté le sol, les évolutions sont libres.

Quand le ballon, du premier coup, franchit la ligne de touche, le coup est nul et doit être recommencé si la partie adverse l'exige. Il en est de même si la barette est saisie par un adversaire derrière le but avant d'avoir touché terre.

IX - La barette un fois lancée correctement, c'est-à-dire dans les limites du champ, l'objet propre du jeu est, pour chaque joueur d'arriver à la faire passer derrière les deux poteaux du but adverse, ou tout au moins derrière la ligne de but, et pour cela tous les moyens sont bons, c'est-à-dire qu'on peut soit lancer la barette d'un coup de pied, soit s'en saisir et l'emporter vers le but.

D'autre part, les adversaires poursuivent le ravisseur, cherchent à lui couper le chemin, à l'arrêter, en un mot à le mettre dans l'impuissance de réaliser son dessein.

Mais les traditions de la courtoisie française exigent que cette poursuite ne dégénère pas en pugilat, en luttas corps à corps et en bagarres, comme cela arrive trop fréquemment dans les pays de mœurs brutales et grossières. Celui qui atteint le fugitif de contenté donc d'effleurer la barette en criant : *Touché!*

Aussitôt chacun s'arrête; la barette est posée à terre et l'avant-garde des deux partis se plaçant en rond autour d'elle, épaule contre épaule, la face vers le centre, forme le « cercle ».

X - Le cercle se resserre, chacun pousse de son mieux, mais il est interdit de frapper volontairement la barette avec le pied ou de la saisir avec les mains, jusqu'à ce qu'elle sorte en roulant de la masse compacte des joueurs.

XI - Dès qu'elle est sortie, s'en empare qui peut et tâche de l'envoyer au but.

XII - Les joueurs doivent toujours se tenir entre la barette et leur camp, faute de quoi, on crie : *En place!* et c'est encore un cas de « cercle ».

XIII - Un joueur qui court en emportant la barette, et qui se voit sur le point d'être pris, la lâche-t-il ou la lance-t-il autrement qu'avec le pied, on crie : *A faux!* et le camp adverse a droit au *coup franc*.

XIX - A cet effet, un des joueurs de ce camp prend la barette et la frappe du pied, debout sur le sol, tous les autres se tenant à 6 mètres de distance au moins.

XV - Pour *faire le but* d'emblée, en courant avec la barette, il faut l'envoyer d'un coup de pied entre les poteaux à la hauteur voulue; ou bien il faut contourner le but et venir déposer la barette entre les poteaux.

Ordinairement, le coureur qui emporte la barette n'arrive d'abord qu'à lui faire toucher terre au delà de la ligne de but. C'est ce qu'on appelle gagner un *avantage*, parce qu'on acquiert ainsi le droit de frapper un *coup franc* vers le but.

XVI - Toutes les fois que la barette a passé la ligne de but, qui peut la saisit et lui fait toucher terre le premier, ce qui lui donne le droit au *coup franc*.

Si celui qui l'a saisie appartient au camp de ce côté, il fait vingt-cinq pas vers le camp adverse et frappe son coup dans le même sens. Au cas contraire, on marque seulement quinze pas, et, naturellement, le coup est envoyé vers le but auquel on a tourné le dos en mesurant ces quinze pas.

XVII - S'il arrive que la barette soit lancée hors de la *ligne de touche*, qui peut la relève et se place au point où elle a franchi la limite. Tous les autres de son parti se rangent face à face devant lui, sur deux lignes, de manière à former une sorte de couloir vivant. Lui, saisissant bien son moment, fait toucher terre à la barette et vivement l'envoie à l'un des siens, ou bien, après une feinte, il l'emporte en courant vers le but, tandis que les adversaires surveillent les joueurs du couloir.

XVIII - Tout joueur qui saisit et arrête la barette à la volée a droit à un coup franc.

XIX - Pour marquer un point, il faut avoir fait passer correctement la barette dans le but adverse, selon les conventions arrêtées. Quand le but a été franchi incorrectement, c'est-à-dire quand la barette passe plus bas qu'il n'a été convenu, on compte seulement une *touche*, c'est-à-dire un quart de point.

XX - Les deux camps changent habituellement de côté au milieu du temps assigné à la partie.