

aux deux extrémités de la piscine. L'arbitre jette le ballon au milieu de la piscine ; c'est le signal. Les joueurs se précipitent dans l'eau, les deux avants nagent le plus rapidement possible à qui arrivera le premier. Celui d'entre eux qui atteint le ballon n'a garde de le pousser devant lui, il le passe au demi-arrière de son camp pour se porter ensuite avec ses deux demi-avants vers le but ennemi. C'est presque toujours ainsi que les parties s'engagent.

Les buts sont formés, soit de deux poteaux et d'une barre transversale comme pour le football, soit de deux planches longues d'environ cinq pieds et fixées aux extrémités de la piscine un peu au-dessus du niveau de l'eau. Pour gagner un but, il faut que le joueur fasse toucher au ballon le but de l'adversaire, ou, comme dans le football, fasse passer le ballon par-dessus la barre transversale qui est placée à deux pieds et demi au-dessus de l'eau. Mais, auparavant, il faut que le ballon ait franchi la ligne de but, ligne imaginaire figurée entre les deux patreaux, ou par des marques faites en regard l'une de l'autre sur les parois longitudinales de la piscine à quatre pieds de l'extrémité. Or il est interdit de franchir la ligne de but de l'adversaire tant que le ballon ne l'a pas franchie lui-même, et d'autre part, il est défendu de l'y jeter ; on ne peut que l'y porter en nageant.

Aux Etats-Unis, il est permis de jeter ou de porter le ballon dans n'importe quelle direction, et on peut attaquer un adversaire toutes les fois qu'il est à une verge du ballon. Au point de vue de la natation proprement dite, les règles anglaises sont peut-être supérieures aux américaines. Elles permettent au nageur de développer ses qualités de vitesse et de force ; mais, par contre, le jeu est bien moins intéressant et moins passionnant.

Les deux arrières qui défendent le but ont fort à faire, car c'est là qu'ont lieu les mêlées décisives. On choisit d'ordinaire pour remplir cette tâche les joueurs les plus vigoureux et les mieux doués, sous le rapport du sang-froid et de la décision.

La tactique, on le voit, rappelle beaucoup celle du football ; toutefois, il y entre un élément tout nouveau. En effet, on peut, en plongeant et en nageant sous l'eau, dissimuler le ballon, soit qu'on le porte rapidement vers le camp ennemi, soit qu'on le tienne entre les jambes et qu'on cherche à tromper les adversaires en n'ayant pas l'air de se presser, la ruse est toujours possible et la lutte, par conséquent, des plus variées. Par contre, la nécessité de plonger fréquemment, les mêlées qui nécessitent un déploiement de forces considérables, ne permettent pas de prolonger la partie au-delà de 20 minutes. On joue 10 minutes, puis, après un repos de 5 minutes, les camps changent de côté et le jeu reprend. A la fin, on additionne les points et le camp qui en a le plus est proclamé vainqueur.

Il est manifeste que le ballon à l'eau est un exercice qui a contre lui la violence même et exige de la part de ceux

qui veulent s'y livrer un tempérament très résistant. A cet égard, il n'est pas sans dangers et seuls les bons nageurs peuvent s'y livrer. Quant à l'intérêt qu'il présente, on le devine aisément. Nous estimons qu'il ne doit être joué que dans les piscines ; les difficultés que présente son organisation ne permettent pas sans inconvénients de le jouer en mer. En outre, l'absorption fréquente de l'eau salée finirait par rendre les joueurs malades et, fatigués par les mêlées, ils courraient le risque de se noyer.

REGLES

Article premier. — Le ballon doit être un ballon ordinaire de football (association).

Art. 2. — Les buts consistent en deux planches longues de quatre pieds sur lesquelles on inscrit en grosses lettres le mot : BUT ; on les fixe aux deux extrémités de la piscine au-dessus de l'eau.

Art. 3. — Le gain d'un but s'obtient en faisant toucher le ballon au but de l'adversaire ; le camp qui, à la fin de la partie, a gagné le plus grand nombre de buts est proclamé vainqueur.

Art. 4. — Les équipes sont composées de six joueurs chacune. Il y a en plus, de chaque côté, un joueur de réserve qui peut prendre la place du premier de son camp qui se trouve forcé de se retirer par suite de fatigue ou pour tout autre motif.

Art. 5. — La partie dure vingt minutes, soit dix minutes de chaque but, avec un repos de cinq minutes à la mi-temps.

Art. 6. — Le signal est donné au début de la partie et à la mi-temps par l'arbitre ; celui-ci donne un coup de sifflet et jette le ballon au milieu de la piscine.

Art. 7. — Si le ballon sort de la piscine, il y est remplacé à égale distance des deux bords en regard de l'endroit où il est sorti.

Art. 8. — Il est interdit de lancer le ballon.

Art. 9. — Il est interdit de franchir la ligne de but de l'adversaire tant que le ballon ne l'a pas franchie lui-même.

G. DE SAINT-CLAIR.

LA PECHE.

NOTES PRELIMINAIRES

La pêche, comme la chasse, est une lutte contre des êtres que la nature a munis de tous les moyens voulus pour nous échapper. Elle a de plus une difficulté spéciale : nous ne pouvons point pénétrer dans l'élément où ils se meuvent.

Cette difficulté — et bien d'autres — font de la pêche quelque chose de plus délicat et de beaucoup plus difficile que la chasse. "La pescherie, dit Plutarque, n'est point petite industrie, ne simple ne grossière."

Quoi qu'il en soit, dans la pêche, l'homme a pour lui l'instinct, la pratique, le raisonnement.

La pêche instinctive est celle du

héron, du cormoran ou de la loutre. C'a été celle du premier homme, qui, accroupi au bord d'un ruisseau et caché dans les grandes herbes, a saisi dans sa main la première ablette endormie sous le soleil.

La pêche pratique est celle du sauvage, qui, instruit depuis son enfance par l'exemple de sa tribu, riche elle-même de traditions antiques, apprend ce qu'il faut faire pour capturer les habitants de son fleuve ou de son lac.

Les quelques notes que voici expliqueront ce que nous voulons dire.

LA LIGNE. — HAMEÇONS. — LE CORPS DE LIGNE. — L'EMPLOI. — LA FLOTTE ET LE PLOMB

La ligne est l'instrument caractéristique du genre de pêche que nous voulons décrire. A proprement parler, le mot ligne n'indique qu'une partie de cet instrument : c'est-à-dire le fil qui en forme le corps et qui rattache la canne et le scion qui la termine à l'avancée qui soutient le ou les hameçons. Ces quelques mots prouvent que le mot "ligne" renferme dans son acception générale, non point un instrument qui, comme on le dit, "finit par un petit animal et commence par un gros imbécile," mais bien, forme un assemblage délicat de petits instruments intelligemment combinés et qui ne sont pas toujours aisés à employer de la meilleure manière possible. Partons de la main du pêcheur : elle tient la canne formée de plusieurs pièces s'emboîtant les unes à l'extrémité des autres, et formées de matières végétales choisies de manière à unir la force, la légèreté et la flexibilité.

L'extrémité la plus éloignée du pêcheur et en même temps la plus mince, celle en laquelle on peut dire que se condensent toutes les qualités de la canne, se nomme le scion. Un bon scion est une chose fort rare ; il doit être léger, raide, flexible et surtout élastique, qualités qui s'excluent les unes des autres dans une certaine mesure. Au scion est attaché ce qu'on appelle la ligne proprement dite, c'est un fil formé lui-même de plusieurs parties, successives. Le corps de ligne est une ficelle de lin ou de soie écorée très égale dans toute sa longueur. Elle se termine par une partie appelée "avancée", la plus rapprochée du poisson, bien entendu, et composée d'une matière aussi transparente, aussi invisible que possible. Elle est composée de crins blancs de jument, tressés ensemble ou "ordus", ou de boyau de ver à soie, matière écru de la soie, que l'on appelle racine ou poil de Florence.

A la suite de la florence ou du crin, vient l'hameçon, qui est attaché par une ligature de soie très soignée et vernie. Au-dessus de l'hameçon, se place le "flotteur", sur l'avancée, et sur l'hameçon l'appât qui termine l'ensemble. Tel est l'ensemble complet de l'outil que l'on modifie de cent manières et qui se plie à tous les besoins du pêcheur.