

est accordé à ses adversaires; au contraire si l'attaquant commet la faute, il s'ensuit un coup franc;

40 En cas d'arrêt du jeu pour une cause quelconque: engagement à l'endroit où se trouvait la balle au moment de l'interruption de la partie.

Lorsque la balle sort du terrain par l'une des lignes de touche, un joueur du camp opposé à celui qui l'a fait sortir la prend et, placé sur la ligne, à l'endroit de la sortie, il la remet dans le jeu en la faisant rouler avec la main, les autres joueurs se tenant à 5 verges au moins.

Quand c'est le défendant qui a commis la faute il y a lieu à un coup de coin ou corner. La balle est posée dans un angle du terrain du côté de la sortie et il s'ensuit un coup franc.

Le travail sur le terrain est très judicieusement divisé. De la stricte obéissance aux règles dépend le succès. Chacun a sa tâche qui consiste surtout à n'accomplir que celle-ci, à faciliter la besogne pour ses coéquipiers sans s'en mêler et à se sacrifier pour le bien commun sans préoccupation aucune de triomphe personnel.

Un coup brillant qui fait perdre la partie n'est pas un beau coup. Aux "avants" incombe le soin de l'attaque et de conduire la balle au but en s'attachant par des passes subtiles à dérouter les combinaisons adverses.

Les "avants" doivent s'efforcer d'être plus légers, plus vites que leurs adversaires et préparer la défense possible des "demis" en cas de retour de la balle.

Ces "demis" servent d'intermédiaires entre la ligne d'attaque et le rempart du camp représenté par le gardien du but.

Les avants agissent, les demis protègent, le gardien de but sauve le camp par ses arrêts, ses renvois.

Le gardien de but est le moins favorisé de l'équipe. Il a l'unique mais lourde tâche de défendre son cadre de bois et à empêcher la balle de passer.

Lorsque son équipe est victorieuse, on ne lui sait guère gré de sa longue attente, de son attention patiente, car durant toute l'action, il n'a pas cessé de suivre le jeu de tous ses yeux, de façon à être prêt à sauver son camp.

Lorsque son équipe est vaincue, c'est sur lui que retombent toutes les récriminations. Il faut donc placer dans les buts des athlètes dans toute l'acceptation du mot ayant du courage et de l'adresse pour arrêter n'importe comment des balles rapides, de la décision et un sang-froid imperturbable pour parer aux cas les plus désespérés.

Une partie dure généralement deux mi-temps de 35 minutes. L'équipe qui a fait le plus de but a gagné.

Deux arbitres, dont le rôle est très important, se partagent le terrain, pour mieux surveiller la partie.

Ils sont munis d'un sifflet qui leur sert à signaler seulement les fautes qu'ils veulent pénaliser, et non pas toutes les fautes. En effet, l'arbitre est le directeur du jeu, et il doit passer sur les fautes légères, si les efforts des joueurs méritent d'être récompensés, en laissant suivre sa tactique au but attaquant.

Par contre, il empêche le camp défendant d'être écrasé injustement en sifflant toutes les causes de l'attaque. L'arbitre est tout-puissant dans sa moitié de terrain; et chacun a le droit de jouer tant que l'arbitre n'a pas sifflé, tout le monde doit s'arrêter au coup de sifflet.

L'arbitre a le droit et le devoir de diriger la partie de toute façon, aussi bien pour assurer la beauté du jeu que sa loyauté. Il doit donc être à la fois sévère