

Jean-François Martin

## Gymnastique et jeux de balle : le gymball pour concurrencer le football

Au début du XX<sup>e</sup> siècle, la gymnastique suisse, centenaire, doit se remettre en question face à l'émergence et au succès des sports «modernes». La Société fédérale de gymnastique tient à faire la distinction: les sports (notamment l'athlétisme et le football) mettent en avant la performance, les records et le spectacle, alors que la gymnastique, sans dédaigner la compétition, se veut porteuse d'idéaux plus élevés: le patriotisme et la tradition. La SFG s'en tient à ses concours de sections et aux deux concours individuels : aux engins et aux jeux nationaux. Des éléments de l'athlétisme sont incorporés à ces disciplines (courses, sauts); d'autres, comme le javelot, sont admis comme concours spéciaux (annexes) dans les fêtes.

Mais les jeunes ont besoin d'autre chose et, surtout, l'absence des jeux de ballon est un lourd handicap pour les sociétés qui craignent de perdre leur relève. En 1917 a lieu à Aarau la première Journée fédérale de jeux: on y propose des tournois de Faustball (balle au poing) et de Schlagball (ballon frappé), une course aux drapeaux qui deviendra plus tard l'estafette-navette, et la traction de la corde. En raison de la mobilisation, il faut attendre quelques années pour que la formule s'installe avec de nouvelles disciplines: 4x100m et Korbball (balle à la corbeille), plus tard le handball. Mais il faudra encore quelques décennies pour que ces jeux soient incorporés au programme des fêtes fédérales et cantonales. Quant à l'athlétisme, il deviendra la troisième discipline individuelle, sous la forme d'un décathlon, lors de la Fête fédérale de 1922. Il s'agit en effet de contrer la concurrence de l'Association suisse de football et d'athlétisme.

Dans le canton de Vaud, la problématique est aiguë pendant les années de guerre: aux difficultés liées à la mobilisation s'ajoute le développement de clubs de football. Les sections sont partagées entre leur volonté de sauver l'âme de la gymnastique et celle de garder les jeunes membres. On assiste donc à un débat animé dans les pages du *Gymnaste Vaudois* des années de guerre en raison de la naissance, au sein des sociétés, de quelques équipes de gymball, comme d'ailleurs dans les cantons de Genève et Neuchâtel principalement. Le gymball est tantôt vanté pour le renouveau qu'il apporte, tantôt vilipendé parce qu'il constitue un affrontement direct et qu'il encourage le refus des contraintes et de la discipline.

C'est en octobre 1915 que l'on voit apparaître le gymball dans le *Gymnaste Vaudois*: Lausanne-Bourgeoise annonce un championnat avec, en plus des disciplines de la gymnastique, des épreuves d'athlétisme, et des jeux: tir à la corde et gymball. Seule mention dans l'article des résultats: l'essai a été concluant. En février 1916, des règles succinctes sont présentées: tout est repris du football: le terrain, le nombre de joueurs, le ballon, la terminologie anglaise. Mais on ne joue qu'avec les mains, le gardien ayant seul le droit d'utiliser ses pieds. Il est précisé que cette activité doit rester accessoire et «il faudra éviter que les équipiers se promènent en ville avec les jambes nues jusqu'aux cuisses» ! Le même mois, un tournoi-démonstration de gymball a lieu devant la Commission de rénovation du règlement des fêtes. Vevey JP 1 l'emporte devant Villeneuve. La commission se dit favorable à ce jeu, sous réserve d'une réglementation définitive.



Section de Gymnastique de Pully 1916. — 1<sup>re</sup> équipe de Gymball.

*Equipe de la SFG Pully, 1916 (doc. GymVaud)*

Dès lors, on voit se constituer quelques autres équipes à Lausanne AG, Pully, Lausanne-Commerçants, Morges; des tournois sont mis sur pied, avec à chaque fois la nécessité de préciser les règles du jeu. Un tournoi à Villeneuve, en avril 1916, est l'occasion de relever que les joueurs ne sont pas tous dignes de la réputation de discipline des gymnastes: certains ont contesté des décisions de l'arbitre !

Les adversaires ne désarment pas: on voulait concurrencer le football et voici que la gymnastique se trouve en fait «en présence de deux concurrents sérieux, dont l'un créé en son sein, le football et le gymball», car les premiers tournois sont devenus championnats et les joueurs sont moins intéressés par la gymnastique.

En 1918, l'épidémie de grippe restreint les activités et règle donc provisoirement le problème. Après la guerre, l'attitude positive de la SFG permet un renouveau des tournois de gymball, dont des règles détaillées sont publiées dans le *Gymnaste Vaudois* en avril 1921. Le jeu a adopté un ballon nettement plus petit et se rapproche donc du handball qui le supplantera complètement vers 1930.

Le handball, d'origine nordique et codifié en Allemagne vers 1920, a eu d'emblée les faveurs des gymnastes suisses alémaniques. Le handball à 11 sur grand terrain sera remplacé à partir des années 50 par le handball à 7 en salle. La difficulté d'entretenir les grands terrains herbeux, à partager avec le football, explique ce changement, qui a cependant été freiné par le manque de salles pour la nouvelle variante. Dans les fêtes de gymnastique, une variante hybride (handball à 7 sur petit terrain en herbe) a subsisté jusqu'aux années 1980.



*Equipe de la SFG Villeneuve, 1921 (doc. GymVaud)*



*Handball à 11, SFG Vevey-Ancienne, années 50 (Archives Vevey-Ancienne)*

### **Autres jeux**

La balle à la corbeille (Korbball), est une variante du basketball, jouée en principe sur un terrain en herbe. Elle a l'avantage de nécessiter un plus petit terrain que le handball et a les faveurs des gymnastes romands, hommes et femmes, des années 30 aux années 70 avant d'être supplanté par le volleyball. Ce jeu est encore pratiqué en Suisse alémanique.

Pour la Fête fédérale de Lausanne 2025, la Fédération suisse de gymnastique propose quatre jeux : balle au poing (Faustball), balle à la corbeille (Korbball), balle au filet (Netzball), et indiaca, avec des catégories masculines, féminines, mais aussi (sauf pour la balle au poing) mixtes. Remarque intéressante : pour le Faustball et le Netzball, les règles du jeu ne sont disponibles qu'en allemand...

Il est à relever que bien des sports de balle se sont développés en bonne partie au sein des sociétés de gymnastique: handball, volleyball et unihockey sont souvent passés du statut de jeu de fin

d'entraînement à sous-section spécialisée: le débat lié au gymball s'est reproduit à l'envi au sein des sociétés et des associations !

Une dernière remarque : nous n'avons trouvé aucune information au sujet de l'origine du gymball : est-ce une invention prémonitoire de gymnastes suisses qui ne savaient pas qu'ils préfiguraient le handball ? Ou l'adaptation suisse d'une forme primitive de handball existant ailleurs ? Merci à qui pourra nous renseigner !

J.-F. Martin

#### Sources

- Société Fédérale de Gymnastique, 1832-1932, Souvenir du centenaire. Lausanne, imprimerie Geneux, 1933, p. 154-159
- Le Gymnaste Vaudois, 1916-1921
- Le Gymnaste Vaudois, n°7, avril 1921, «Règles générales du gymball» (cf annexe ci-après)
- Roger Caillois (dir.), Jeux et sports, Encyclopédie de la Pléiade, Gallimard 1967, p. 1385-1394: Le hand-ball (par Jean Pinturault)

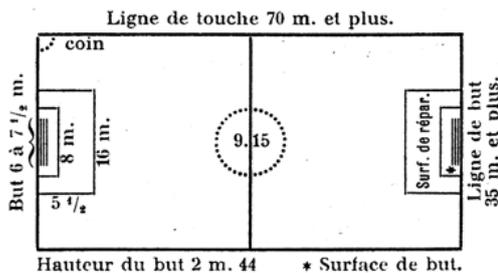
# Le Gymnaste Vaudois

## n° 7, avril 1921

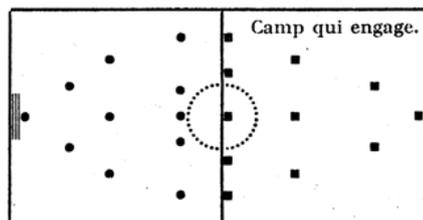
### III. Joueurs.

*Séries A et B.* Une équipe de série A ou B se compose de onze joueurs qui tirent leur nom de la place exacte qu'ils occupent sur le terrain; ils se répartissent en : un gardien de but, deux arrières (droit et gauche), trois demis (droit centre et gauche) et cinq avants (extrême ou ailier droit, intér. droit, avant-centre, intér. gauche, extrême ou ailier gauche).

*Série C.* Une équipe de série C se compose de neuf joueurs. Ils se répartissent en : un gardien de but, deux arrières (droit et gauche), deux demis (droit et gauche) et quatre avants (extrême droit, intér. droit, intér. gauche, extrême gauche ou ailier).



Répartition des joueurs.



Les avants du camp • (intér. droit, avant centre et intér. gauche), ainsi que les avants du camp ■ (intér. droit et intér. gauche) sont placés sur le cercle.

Un match de gymball met deux équipes aux prises. La mission de chacune d'elles est de marquer des buts et d'empêcher d'en marquer. L'envoi de la balle dans le but, c'est-à-dire dans l'espace compris entre deux poteaux distants de 6 mètres à 7 1/2 mètres et hauts de 2 m. 44, est une action qui s'appelle elle-même un but ou goal.

### IV. Durée du jeu.

Un match réglementaire a une durée de 75 minutes, à moins d'accord contraire, y compris les 5 minutes de repos entre les deux mi-temps; des prolongations peuvent être prévues en matches de quart de finales, demi-finales et finales. Les capitaines de chaque équipe en présence doivent se mettre d'accord quant à la durée de ces prolongations. L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts est victorieuse.

### V. Directeurs de jeu.

L'arbitrage est confié à un arbitre muni d'un sifflet (à double sons, si possible). Celui-ci est aidé de deux juges de touche. (Les fonctions et compétences de ces trois personnages seront définies par un règlement spécial.)

## RÈGLES GÉNÉRALES DU GYMBALL

### I. Emplacement.

Le terrain est rectangulaire et plat; ses dimensions minima sont : 35 mètres pour la largeur sur 70 mètres de long. (Voir ci-contre pour les démarcations, placement des joueurs, etc.)

### II. Matériel.

Un ballon rond; son poids ne doit pas, au commencement de la partie, être inférieur à 400 grammes, ni supérieur à 550 grammes. La circonférence de la balle est de 20 à 25 centimètres.

## VI. Préparation au jeu.

Les capitaines de chaque équipe tirent les camps au sort. Le « onze » qui, à ce tirage au sort, choisit le camp, laisse au « onze adverse la mise du ballon en jeu. A la mi-temps changement de camp.

## VII. But du jeu.

Lancer le ballon dans les buts adverses ; l'équipe qui a le plus de buts (goals) à son actif, a match gagné.

## VIII. Signes distinctifs.

Chaque équipe doit se vêtir d'un maillot, d'une écharpe ou d'un bonnet de couleurs uniformes afin de ne pas confondre les joueurs et faciliter l'arbitre dans sa tâche. Le port d'un maillot est préférable aux écharpes et bonnets de couleurs. Le soulier de football est autorisé. Ce n'est pas le cas pour les souliers dits « à pointes ».

## IX. Marche du jeu.

Immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre, le centre-avant possesseur de la balle, passe celle-ci à son coéquipier l'intér. droit ou gauche, sitôt le ballon en mains de ce dernier, les adversaires ont le droit de s'emparer du ballon, en interceptant une passe, ou tout autre moyen autorisé.

## X. Manières de jouer.

Inutile de recommander aux équipes de ne pas pratiquer un jeu dur ou brutal. Des sanctions sévères seront faites aux équipes pratiquant ces jeux d'une façon anti-sportive. (Voir règlement fait.)

## XI. Observations.

a) Le ballon touchant un poteau de but, la barre transversale, les piquets ou l'arbitre et rebondissant dans le jeu, reste en jeu.

b) Le ballon dépassant les lignes de touche est remis en jeu par un joueur adverse de celui qui l'a lancé hors du terrain.

c) Le ballon dépassant la ligne de but, lancé ou touché par un joueur du camp adverse à cette limite, est hors jeu.

d) Par contre si la balle a été touchée par un joueur du camp dont la ligne de but aura été passée, c'est une pénalité désignée sous *hors but* et le ballon est remis en jeu par un joueur adverse, depuis le coin du terrain situé du côté où le ballon est sorti.

e) Le gardien de but peut être changé pendant la partie, mais l'arbitre doit en être avisé.

f) Tout joueur quittant le terrain pendant la partie (sauf en cas d'accident ou cas exceptionnel) sans l'autorisation de l'arbitre sera pénalisé. (Voir pénalités.)

g) Tout arrêt de jeu provoqué par plusieurs joueurs doit être sifflé et la balle remise en jeu par une « chandelle » tirée par l'arbitre.

h) On entend par arrêt de jeu, un attroupement de joueurs des deux camps, soit debouts, soit à terre, se tirillant le ballon. (Ces tiraillements sont à éviter le plus possible.)

i) On entend par chandelle, un lancer de balle en l'air, deux joueurs de chaque camp seront en présence. Ceux-ci ne pourront s'emparer de la balle qu'une fois qu'elle a touché terre.

Les règlements du jeu ont pour but de faire jouer les matches avec le moins d'arrêts possibles et il est du devoir de l'arbitre de ne pas infliger de pénalités pour des infractions purement techniques. Le fait de siffler constamment pour des infractions douteuses ou insignifiantes, peut être une cause de mauvaise humeur des joueurs et réduit le plaisir des spectateurs.

j) Dans la durée d'un match, l'arbitre doit tenir compte du temps qui peut être perdu ensuite : d'avaries de ballon, d'accident, etc.

k) Le gardien de but a pour tâche d'empêcher la balle de pénétrer dans l'espèce de porte dont il défend l'accès ; il est seul autorisé à frapper le ballon avec les pieds. Le gardien est autorisé à se servir de ses pieds pour arrêter et rejeter la balle, sans préjudice, naturellement, du jeu des mains, dont il est libre de se servir comme il l'entend.

l) Chaque joueur doit tenir sa place et ne peut faire plus de *trois pas avec le ballon en mains* ; s'il entreprend une échappée, il est tenu de lancer le ballon à terre tous les trois pas. Un joueur momentanément immobile ne doit pas garder le ballon en mains ou contre lui, afin d'éviter les corps à corps.

m) Toute infraction aux règles ou brutalité est punie d'un coup franc. Celui-ci peut être direct ou indirect, l'arbitre seul le décide. Une distance de trois mètres doit être observée entre les joueurs et celui qui tire le coup franc.

n) Dans les coups francs, pénalités, engagements etc., le joueur a toute latitude de lancer le ballon, soit avec le poing, soit avec la main, excepté pour la remise en jeu des balles sorties en touche. Ce lancer doit se faire en tenant le ballon à deux mains et l'envoyer par-dessus la tête, ceci sans que les pieds du lanceur quittent le sol.

Une pénalité ne doit être accordée que sur faute grave dans le carré des 16 mètres ; une faute minime ou un coup de pied involontaire est puni par un coup franc. Le jugement de ces cas est dans la compétence de l'arbitre.

o) La remise en jeu du ballon après un *hors jeu* se fait par le gardien auquel, auparavant, la balle a été lancée par un des arrières de son camp. Le gardien dégage avec les pieds, sans toutefois dépasser les lignes des 5 1/2 mètres. Si c'est le cas, il y a pénalité de la part du gardien des buts.

p) Fautes de jeu entraînant des pénalités.

Il est du devoir des équipes de se présenter à l'heure au complet. Si vingt minutes après la convocation d'un match, l'une des équipes fait défaut, ou que son « onze » est incomplet, dans ce cas avec impossibilité de jouer, cette équipe est déclarée battue par 3 à 0. Forfait.

## Fautes de jeu entraînant des pénalités.

1.

Tendre un croche-pied.

Sauter avec brutalité sur un adversaire.

Pousser ou charger violemment un adversaire.

Charger un adversaire par derrière en lui immobilisant le corps et les bras.

Une pénalité grave dans l'espace de 16 mètres porte le nom de « penalty » ou pénalité double. Cette faute est punie par un lancer direct à 11 mètres de distance des buts. Pendant ce lancer, les joueurs se tiennent dans la ligne des 16 mètres.

2.

On entend par pénalité grave les fautes ci-après :  
Charge brutale.

Coup de pied volontaire, immobilisation des bras ou autres parties du corps de manière à empêcher manifestement un adversaire de marquer un but ou de passer à un co-équipier.

**Règle unique du joueur « hors jeu ».**

Dans l'avance d'une équipe sur les buts adverses, tout joueur *hors jeu* entraîne une pénalité pour son camp.

L'on entend par joueur *hors jeu* celui qui n'a pas au moins trois adversaires entre lui et les buts attaqués au moment où le ballon ou son équipe se rapproche du dit but.

**Les compétences et devoirs des arbitres**

et des juges de touche seront définis par le comité technique assumant l'organisation du championnat.

Ce règlement a été en mains du président de la Commission technique, qui l'a approuvé.

---

Un tirage à part des **Règles générales du Gymball** sera fait par l'imprimeur du journal, qui le tiendra à la disposition des intéressés au prix de 20 cent. l'exemplaires.

---