Zeitschrift: Jeunesse forte, peuple libre : revue d'éducation physique de l'École fédérale de gymnastique et de sport Macolin

Herausgeber: École fédérale de gymnastique et de sport Macolin

Band: 13 (1956)

Heft: 10

Artikel: Les marques de jeux

Autor: Handloser, Ralph

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-996792

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 09.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Les marques de jeux

Textes et dessins de Ralph Handloser, Macolin

Les préposés responsables à la préparation d'une place de jeux ne possèdent pas toujours les données indispensables. C'est la raison pour laquelle nous publierons, par la suite, des esquisses des places de jeux les plus importantes, accompagnés du résumé des règlements internationaux officiels.

Fig. 1.

Avant tout nous voudrions donner quelques indications pratiques relatives à la technique du marquage des places de jeux. Il faut d'abord traiter les possibilités dont on peut disposer pour marquer les limites d'une place de jeux ainsi que celles des limites intérieures, et ce aussi bien sur des emplacements gazonnés que sur ceux dits durs, battus ou roulés. Il faut d'abord considérer ce qui suit:

1. Pour marquer les limites de toutes les places gazonnées on peut faire usage de sciure. Ce mode de procéder présente cependant le désavantage de multiplier ce travail, d'où résulteront bientôt, avec le temps, la formation de renflements, qui pourront éventuellement fausser le cours du jeu. C'est la raison pour laquelle on n'emploie pas volontiers la sciure, sans oublier que cette manière de faire n'est jamais très précise ni propre.

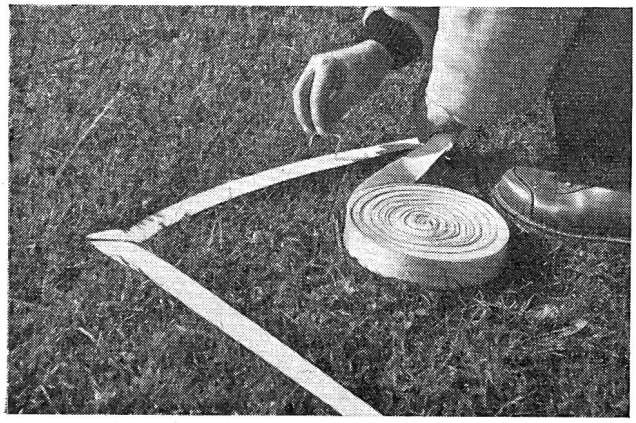


Fig. 2.

2. Par contre l'usage de poudre de chaux convient parfaitement (Kalco). Il est vrai que cette opération devra être répétée souvent, mais on ne risquera pas la formation de renflements, même après plusieurs années. Pour répandre cette matière un chariot spécial (voir Fig. 1) est indispensable ; c'est le seul moyen de tracer des marques exactes.
3. On peut aussi recommander l'emploi d'un chariot approprié pour répandre une couleur liquide (craie). Cette espèce de vernis est projetée par pression à la surface du sol. Ce mode de procéder a été mis en pratique avec succès en Angleterre, ces dernières années. Les lignes ainsi marquées tiennent plus longtemps que celles tracées par d'autres moyens et matières, et la dépense de travail n'est nullement accrue. Bien que nous n'avons pas expérimenté cette dernière méthode, nous estimons qu'elle peut être recommandée aussi pour nos conditions.
4. Pour les emplacements de jeux réduits, p. ex. pour le volleyball et le « Badminton », on peut utiliser pour le marquage du terrain un simple ruban de coton de 2—3 cm. de largeur, qu'on fixera avec des agrafes fichées en terre tous les deux mètres (Fig. 2). Ce mode de procéder convient aussi parfaitement bien pour marquer les secteurs des jets et lancers à l'athlétisme léger. Il fut utilisé avec succès à l'occasion des Championnats d'Europe d'athlétisme léger qui se déroulèrent en 1954 à Berne.
5. Les procédés signalés plus haut sous chiffres 2, 3 et 4 peuvent également être utilisés pour le marquage des emplacements distinés au Basketball, au Volleyball ainsi que pour ceux de divers autres jeux n'exigeant pas de grandes surfaces.
6. Pour des installations permanentes, places de tennis ou de Baskettball, on doit admettre avant tout le système expliqué sous chiffre 3 ci-haut. Selon la qualité du revêtement des places (poussière de tuilles ou macadam) la couleur blanche marquant les limites est la plus indiquée. Ce vernis peut également être appliqué au moyen d'un pinceau ou de chablons.
7. Les emplacements avec revêtements marneux ont aussi été délimités au moyen de rubans en plastic. Les expériences faites furent concluantes. Ces rubans sont fixés au sol au moyen de clous inoxydables. Ce procédé est toujours précis et bien visible ; il a cependant le désavantage d'amortir les balles tombant sur les rubans de délimitation, modifiant de ce fait le vol normal des dites balles. C'est la raison pour laquelle on usera de ce procédé pour les places d'entraînement, d'exercices, le système des vernis étant préférable pour les places destinées aux championnats.

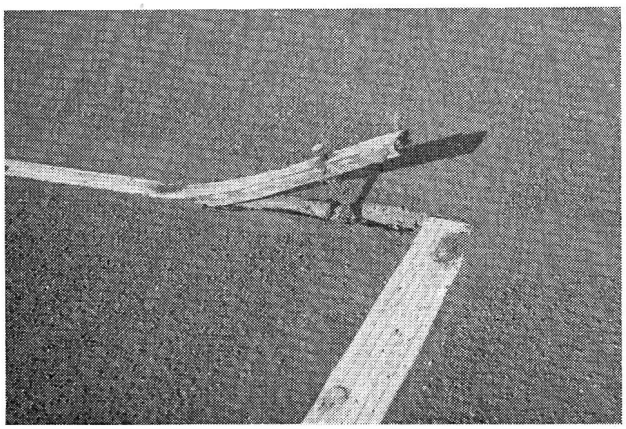


Fig. 3.

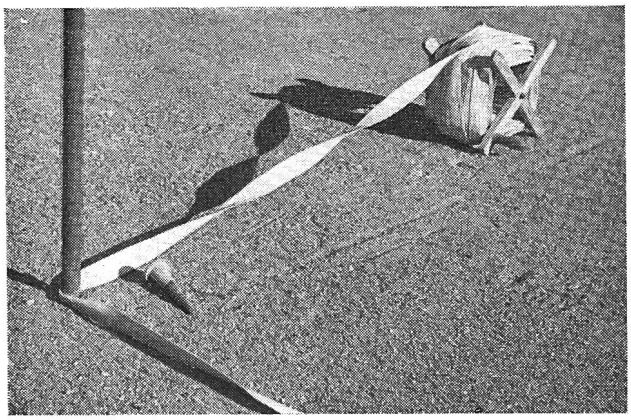


Fig. 4.

8. Pour le dessin de délimitation permanente dans les locaux de gymnastique seules conviennent les marques faites à l'huile ou en couleurs. Pour les planchers brillants avec revêtement anti-glissant, les marques doivent être dessinées sur le glaçage, mais sous le revêtement anti-glissant. Les marques sont ainsi protégées et durent plus longtemps. Il est aisément possible de tracer séparément quatre limites de jeux différents dans un local de gymnastique en faisant usage de couleurs variées. L'expérience a montré que cette combinaison ne gêne aucunement les joueurs, ceux-ci s'habituant vite à ignorer les limites marquées par les couleurs n'intéressant pas le jeu pratiqué.

9. Si, pour une seule manifestation, on doit marquer un emplacement de jeu dans un local, il est loisible de faire usage d'un ruban de couleur adhérant en cellulose. Après la manifestation il n'est pas difficile d'enlever ce ruban.

10. De gros clous permanents fichés dans des places gazonnées ou de terre battue (Fig. 3) facilitent considérablement le marquage des limites pour des jeux déterminés. Cela évite de procéder chaque fois à de nouveaux mesurages.

De quelques autres moyens

Nous devrons rendre attentif au fait que les marques-limites font partie de l'emplacement de jeu, en d'autres termes on doit mesurer la surface en partant d'un bord extérieur à l'autre bord extérieur. Une exception cependant : les mesures intérieures partent du milieu de la ligne médiane.

Il en est de même pour le lignes séparant les poteaux de buts.

Pour conclure, examinons comment on peut établir un angle droit avec des moyens rudimentaires. Rappelons d'abord cette règle : Si les deux côtés d'un triangle rectangle mesurent respectivement 3 m. et 4 m, l'hypoténuse doit avoir une longueur de 5 mètres. Retenons bien ces nombres, 3, 4 et 5. Nous procéderons donc comme suit : Sur la ligne sur laquelle devra être tracé l'angle droit enfonçons une grosse fiche. Prenons une corde avec des nœuds à 0 m., 3 m., 7 m. et 12 mètres, ou bien aussi une chevillère. Posons ensuite la corde

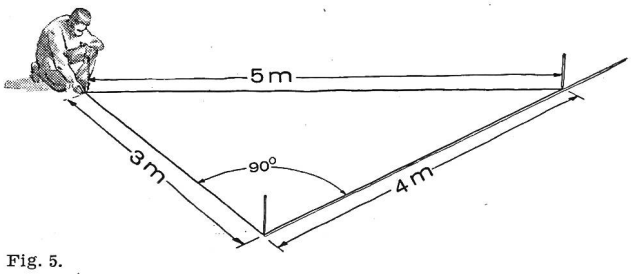
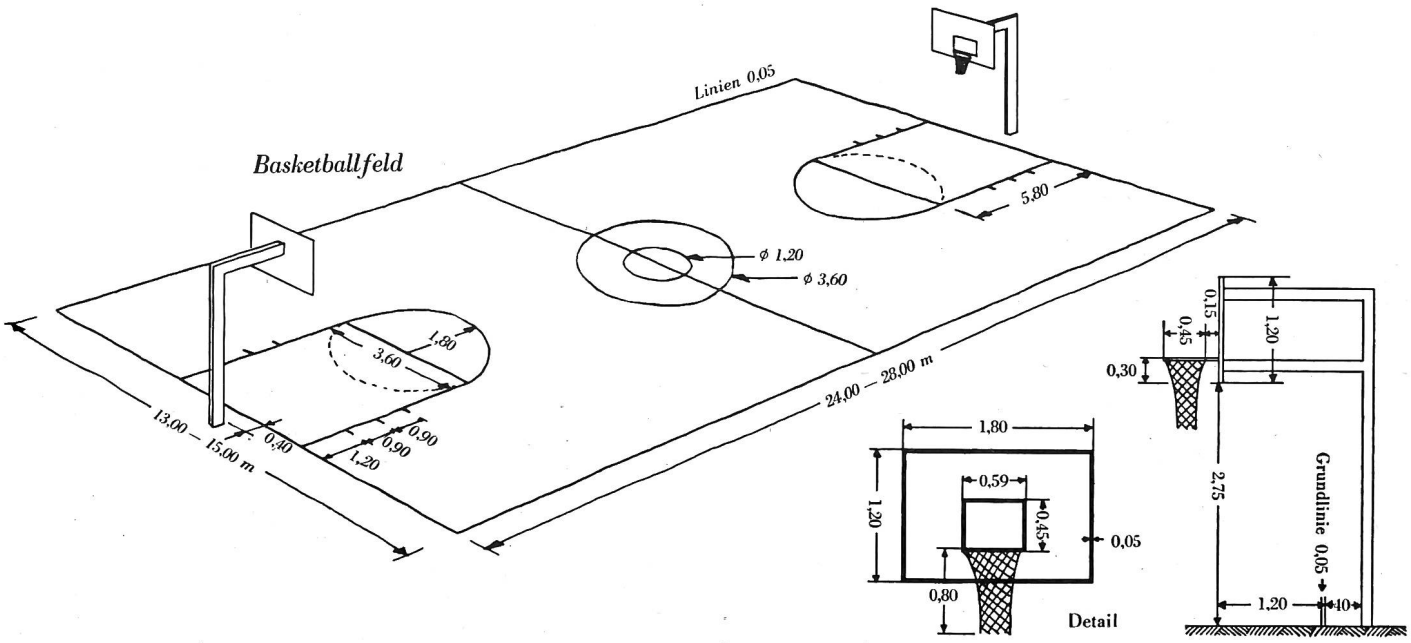


Fig. 5.

sur le terrain avec le nœud 3 m. vers la pointe fichée au sol, tendons la corde sur la ligne à établir et fixons une nouvelle fiche au nœud 7 m. Les deux bouts libres de la corde seront liés et la corde fortement tendue. Au point d'intersection des deux nœuds on plantera la troisième fiche. La ligne de 3 m. se trouvera ainsi perpendiculaire à celle de 4 m. (Fig. 4). Nous avons facilement obtenu le premier angle droit de notre emplacement, permettant donc de marquer sans difficulté les autres frontières désirées.

Marques et mesures réglementaires d'une place de basketball