

LA BARRE EN FACE

Le jeu de barre, aujourd'hui presque oublié, passionnait autrefois les cours de récréation et de patronage!

C'est un jeu de touche à 2 équipes pour 10 à 30 joueurs, à partir de 10 ans et plutôt expérimentés.

L'expression, devenue commune, "avoir barre sur" signifie dans le jeu "avoir le droit de toucher" et exprime le principe du jeu:

tout joueur entrant sur le terrain "a barre" sur tous les adversaires qui s'y trouvaient avant lui.

Un joueur peut rentrer dans son camp pour "reprendre barre" et sortir de nouveau.

Une manche se joue en plusieurs séquences de jeu qui commencent chacune par une "provocation" et s'interrompent soit dès qu'un joueur est touché par un adversaire ayant barre sur lui: le joueur est alors prisonnier, soit lorsque la chaîne de prisonniers est délivrée au toucher.

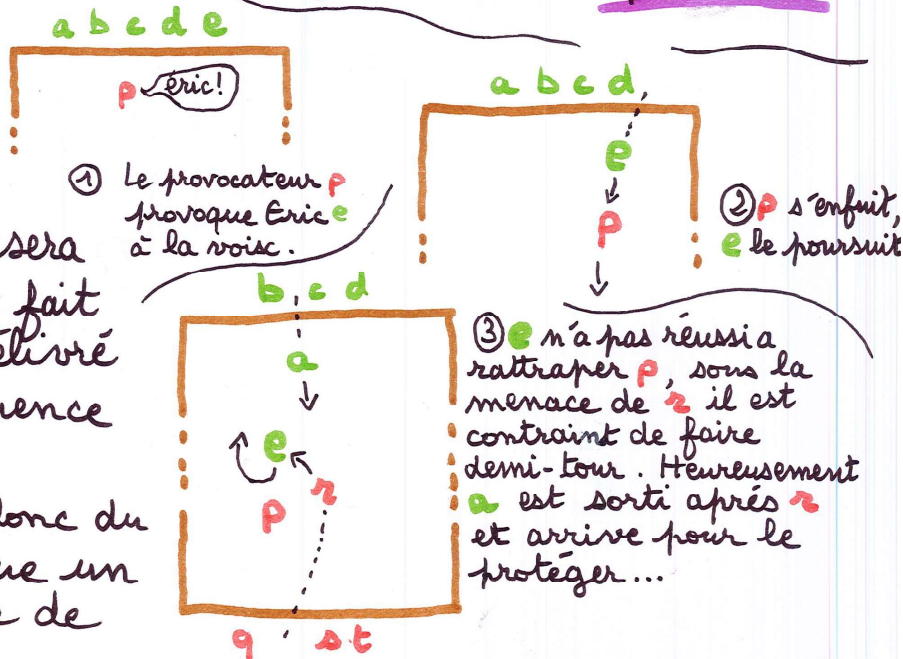
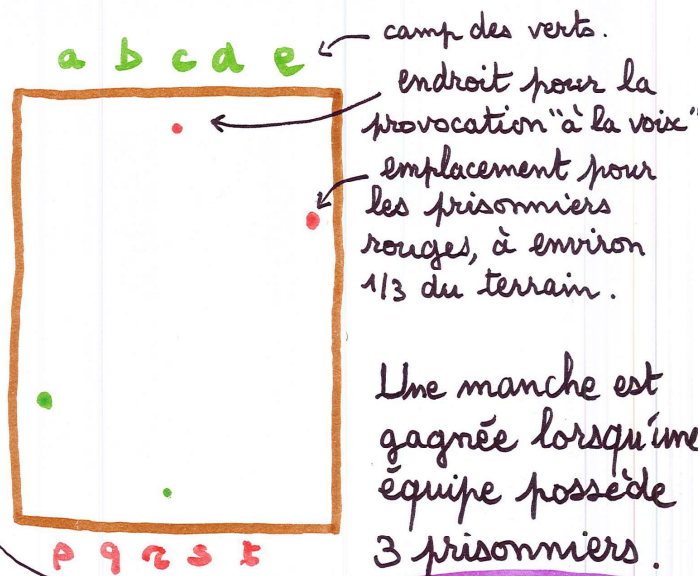
La "provocation": En début de partie un joueur "provocateur" est choisi librement dans l'équipe désignée. Par la suite il sera toujours le joueur ayant fait le prisonnier ou ayant délivré ses partenaires à la séquence de jeu précédente.

Le joueur s'approche donc du camp adverse et provoque un joueur. Cela peut se faire de deux manières: ...

Matériel: il suffit de quoi marquer le terrain et les équipes.

Aperçu: un joueur s'avance jusqu'au camp opposé et provoque un adversaire. Aussitôt il s'enfuit, poursuivi par celui qu'il a désigné. De son camp on sort pour essayer de toucher ce joueur mais celui-ci est rejoint à son tour par l'un de ses partenaires et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur soit touché et fait prisonnier.

En début de partie les équipes se positionnent l'une face à l'autre dans leurs camps derrière les lignes de fond d'un terrain rectangulaire.



... • soit en se tenant à un endroit prévu à 2 ou 3 mètres du camp adverse et en nommant à haute et intelligible voix le joueur choisi ; • soit en frappant successivement dans la main de 3 joueurs présentant leurs paumes le long de la ligne, la troisième tape désignant le joueur provoqué.⁽¹⁾

Aussitôt désigné le joueur provoqué a barre sur son provocateur : il sort du camp à sa poursuite.

Le cours du jeu : chaque joueur peut alors librement sortir et rentrer dans son camp. En sortant il prend soin de remarquer les joueurs adverses déjà présents sur le terrain et sur lesquels il a barre. Mais, une fois sorti, il doit surveiller ceux qui, sortant après lui, auront barre sur lui.

Fin de séquence : dès qu'un joueur touche il lève la main, crie "touché !" et l'arbitre siffle. Le joueur pris se positionne à l'endroit prévu, tous les autres regagnent leur camp et le nouveau provocateur s'avance.

Litige : il peut arriver que 2 joueurs s'étant touchés ne sachent qui avait barre sur qui. Si l'arbitre ne peut trancher avec certitude il y aura "barre ouverte" à la séquence suivante : entrée en jeu libre, sans provocateur ni provoqué.

Le jeu recèle de nombreuses subtilités tactiques : oser s'avancer pour attirer l'adversaire, pas trop cependant pour pouvoir lui échapper ; forcer sur un joueur trop avancé ; s'organiser pour sortir un à un et non "en paquet" ; revenir à temps pour "reprenre barre" ; défendre par roulement sa prison des tentatives de délivrance etc.

(1) On peut convenir que la provocation à la main se fait en début de manche, la provocation au prénom dans le cours des manches.

Des règles s'appliquent spécifiquement au provocateur et au provoqué : • le provocateur ne peut être touché que par le provoqué : nul autre n'a barre sur lui ; cette règle cesse lorsqu'il décide de rentrer au camp.

- le provocateur ne peut délivrer les prisonniers.
- le provoqué ne peut rentrer dans son camp tant que son provocateur n'est pas rentré dans le sien.
- quand ils rentrent, ils deviennent des joueurs comme les autres.

Variante : le jeu de barre a deux autres formes : la "barre militaire" et la "barre belge" !