

LA CULTURE

2

3

DU FOOTBALL

90:00

15' XUANZONG
63' MORLEY



28' JULES CESAR
51' SHAKESPEARE
87' MATTHEWS



LE FOOT EN HERITAGE



Exposition pédagogique et ludique en 6 panneaux
sur la grande Histoire du football



LE FOOT EN HERITAGE

Exposition pédagogique et ludique en 6 panneaux
sur la grande Histoire du football

Pourquoi ?

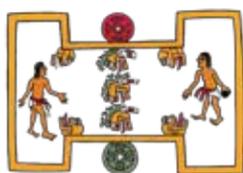
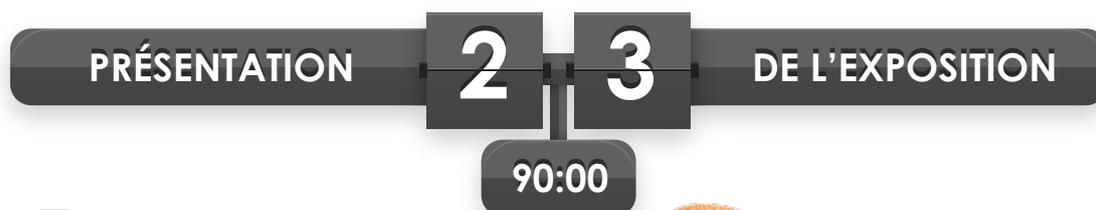
Le football est devenu le sport le plus populaire du monde mais son histoire reste largement méconnue. Quels sont ses lointains ancêtres ? Quand et pourquoi ont été fixées les règles du jeu ? Pourquoi le football se joue-t-il à 11 ? D'où viennent les cartons jaunes et rouges ? Comment sont nés clubs, fédérations et compétitions internationales ? Quelles ont été ses évolutions majeures ? C'est à toutes ces questions, et à bien d'autres encore, que répond cette exposition unique en son genre. Elle réussit le pari inédit de réunir les amoureux du ballon rond comme ceux de l'Histoire et de la culture. De plus, de nombreux QR Codes permettent de donner vie aux différents thèmes abordés grâce à des vidéos soigneusement sélectionnées. Suscitant curiosité et passion, cette exposition peut être tenue indépendamment ou s'insérer dans le cadre d'un événement sportif, festif ou culturel (conférences, matches, stages, animations d'un club de foot, événements autour d'une compétition...).

Pour qui ?

Pour tous les curieux de 6 à 116 ans...

Quel format ?

6 panneaux avec enrouleur (« roll-up ») 85 X 200 cm



Préhistoire du foot



Racines européennes



Football so british !



1863, année 0 du football

Jeunesse du football



Le football universel

Le Savoir Ma Muse® en quelques mots

Fondée en 2007 et présente à Montpellier et en région parisienne, Le Savoir Ma Muse® est une agence de communication événementielle et de médiation culturelle, spécialisée dans la vulgarisation. Nous avons décidé de mettre cette expertise au service de grands sujets de société à travers la création d'expositions aussi pédagogiques que ludiques. « Le foot en héritage » est notre 3^{ème} exposition après « L'Europe dans tous ses États », un voyage original à travers les 28 pays membres de l'Union européenne, et « VIVE LA REPUBLIQUE ! », une exposition citoyenne sur les principaux symboles et valeurs de notre pays (le drapeau tricolore, la devise Liberté Egalité Fraternité, la Marseillaise, le 14 juillet, Marianne et le Coq). Plus d'infos sur notre approche et nos projets ? www.le-savoir-ma-muse.fr

Exemples d'anecdotes présentes dans l'exposition « Le Foot en héritage »



La rencontre entre des joueurs japonais de kemari et chinois de tsu chu a eu lieu en 50 av. JC. Cela peut être considéré comme le 1^{er} « match international » de l'histoire...

Chez les Mayas, une partie du jeu de balle « pok-a-tok » se terminait par la décapitation de l'équipe perdante ou du moins de son chef... Jamais l'expression de « match couperet » n'aura aussi bien porté son nom !!!



Cicéron, l'homme d'État romain et auteur latin, raconte une affaire juridique où un homme a été tué quand il se faisait raser, car un ballon avait frappé le coiffeur : les liens douteux entre football et coiffure ne datent donc pas d'hier !

Le mob football est tellement populaire en Angleterre que dans Le Roi Lear de Shakespeare, le comte du Kent insulte l'intendant en le traitant de « vil joueur de football »...

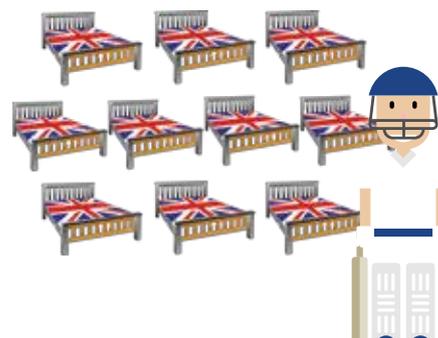


La pratique du football non scolaire débute en 1855 au sein d'un club de cricket de Sheffield qui devient le 24 octobre 1857, le Sheffield FC, le 1^{er} véritable club de football.



Règle 8 de la FA (Football Association) de 1863 : « Si un joueur réussit un arrêt de volée, il obtient alors un coup-franc, mais seulement s'il marque le sol avec son talon immédiatement. Dans ce cas, il peut prendre autant d'élan qu'il le souhaite, sans qu'un joueur adverse ne vienne le gêner. »

En 1871, le nombre de joueurs par équipe est fixé à 11. Pourquoi 11 ? 2 théories existent, la 1^{ère} viendrait du fait que les matches universitaires anglais du XIX^e voyaient s'affronter des équipes de dortoirs. Ces derniers étaient composés de 10 étudiants et 1 surveillant, cantonné au poste de gardien de but... La 2^{ème} hypothèse voudrait que le football se soit inspiré du cricket, sport très populaire en Grande-Bretagne qui se joue à 11 contre 11...



Les 6 panneaux de l'exposition « Le Foot en héritage »

LE FOOT EN HERITAGE

PRÉHISTOIRE

0 0

DU FOOT



00:00



Le tsu chu : 1^{er} jeu de balle au pied de l'histoire !

Le 1^{er} témoignage de l'histoire du jeu de balle au pied nous provient de l'empire chinois des Shang (1800 à 1100 av. JC).

Ce jeu est le tsu chu : tsu pour « donner un coup de pied au ballon » et chu pour « ballon de cuir ». Le jeu est joué pendant l'anniversaire de l'empereur. L'objectif du tsu chu est de mettre le ballon avec le pied à travers l'ouverture d'un filet (de 30 à 40 cm de diamètre), fixé avec des cannes de bambou à 9 m de hauteur. Il faut donc beaucoup d'adresse pour jouer au tsu chu. Durant la dynastie Ts'in (255 - 206), une variante du tsu chu est utilisée pour l'entraînement des soldats.



Empereur Xuanzong (685-762) assistant à une partie de tsu-chu. Palace Museum.



One Hundred Children in the Long Spring, Su Hanchen - Chine (1130 - 1160).



Kaká, vêtu de la tenue traditionnelle (Hanfu) jouant du tsu-chu devant le stade de Pékin en 2013. Pour en savoir plus sur le tsu chu, scannez le QR code pour avoir accès à une vidéo...

Le kemari japonais

Le kemari est un dérivé du tsu chu chinois, il est introduit au Japon à partir de 300 av. JC. Mais ce jeu de balle au pied est bien différent car c'est un divertissement et non un entraînement militaire.

Dans le kemari, 8 personnes jouent avec une balle fabriquée à partir de peaux de bête. Les joueurs jonglent et se font des passes sans que le ballon ne touche le sol. Le terrain du jeu s'appelle le kikutsubo. Par tradition, le kikutsubo a une forme rectangulaire avec un jeune arbre dans chaque coin (cerisier, érable, saule et pin).

La période entre le X^e et le XVI^e siècle est l'âge d'or du kemari. Il y a une anecdote qui affirme qu'un empereur, avec l'aide de son équipe, a maintenu le ballon dans l'air pendant plus de 1000 coups de pied. Un poète de l'époque déclarait que le ballon « paraissait suspendu, accroché dans le ciel ». Ensuite, le ballon a été retiré et il a obtenu un haut rang dans la cour de l'empereur.

A partir du XIII^e siècle, les joueurs de kemari adoptent des uniformes vifs avec des longues manches.

Certains témoignages évoquent une rencontre entre des joueurs japonais de kemari et chinois de tsu chu en 50 av. JC. Cela peut être considéré comme le 1^{er} « match international » de l'histoire...



Le Shogun Tokugawa Yoshimune jouant du kemari. Tsubitaka Yashirohachi. Los Angeles County Museum of Art.



Le kemari est encore pratiqué au Japon.



Démonstration de kemari

Quand le pok-a-tok vous fait perdre la tête...

Les peuples précolombiens de Mésopotamie pratiquent le jeu de balle depuis 3000 ans. Son nom varie suivant les époques : pok-a-tok chez les Mayas, puis tlachiti chez les Aztèques.

Le pok-a-tok connaît son apogée chez les Mayas de 900 à 1200. Il se pratique entre 2 équipes (de 1 à 12 joueurs) sur un terrain généralement en forme de I. Le plus vaste de ces courts est celui de Chichén Itzá : 168 x 70 m.

Forme du terrain de pok-a-tok



Terrain de pok-a-tok de Chichén Itzá



Reconstitution de jeu de balle en tenue rituelle.

Les joueurs doivent se renvoyer une balle en caoutchouc (matière sacrée chez les Mayas). Ils peuvent utiliser les genoux, les coudes, les hanches ou les fesses, mais ni les mains ni les pieds. La balle étant pleine, elle pèse jusqu'à 3 kg ! Le but est de renvoyer la balle dans le camp adverse sans qu'elle touche le sol.

L'équipe qui commet une faute (en ne rattrapant pas la balle, en ne la renvoyant pas dans le camp adverse ou en utilisant une partie du corps interdite) perd un point et l'équipe adverse en gagne un. La partie s'achève quand le nombre de points déterminé à l'avance est atteint. La partie peut également s'arrêter quand un joueur réalise l'exploit rarissime de faire passer la balle dans l'anneau du camp adverse.

Le jeu de balle trouve sa raison d'être dans les cérémonies religieuses : la trajectoire de la balle symbolise la course du soleil, les anneaux de pierre représentent le levant (est) et le couchant (ouest). Le terrain matérialise la séparation entre le ciel et les enfers. Le jeu de balle sert ainsi à révéler la volonté des dieux et le « match » se termine systématiquement par la décapitation de l'équipe perdante ou du moins de son chef... Jamais l'expression de « match couperet » n'a aussi bien porté son nom !!!



Démonstration de pok-a-tok



LE FOOT EN HERITAGE

RACINES

0 1

EUROPEENNES

22:47



Match Grèce-Italie avant l'heure...

Le témoignage le plus ancien sur les jeux de balles grecs se trouve dans l'Odyssée d'Homère (VIII^e siècle av. JC). C'est d'abord le jeu de Nausicaa et de ses suivantes. Il s'agit d'un jeu rituel des vierges, destiné à promouvoir la fécondité. Mais le jeu de la balle est aussi dans l'Odyssée celui auquel se livrent, dans le palais d'Aleinoos, 2 joueurs masculins. L'un lance la balle très haut vers le ciel tandis que l'autre doit la rattraper et la relancer avant qu'elle n'ait touché terre.



Buste d'Homère (200 av. JC). Musée du Louvre.



Marbre d'une tombe d'Athènes représentant 6 jeunes hommes jouant à l'episkyros (510 av. JC). Musée National d'Athènes.



Episkyros (350 av. JC). Musée National d'Athènes.

Vers 2000 av. JC, les grecs ont développé un jeu appelé episkyros. Pratiqué nu par les hommes et par les femmes, il voit s'affronter 2 équipes de 12 joueurs, séparées par une ligne centrale. Deux autres lignes sont tracées derrière chacune des 2 équipes. L'équipe qui possède le ballon le lance par-dessus l'équipe adverse qui doit l'attraper en reculant. C'est à son tour d'en faire de même. L'équipe qui franchit la 1^{ère} ligne derrière elle, a perdu la partie.

Les ballons utilisés étaient fabriqués avec une vessie de porc gonflée puis enveloppée avec de la peau de daim.

Les Romains, tout comme les grecs, jouent à plusieurs jeux de balle dont le plus connu est l'harpastum. Harpastum veut dire « jeu du petit ballon », et il a été pratiqué pendant 700 à 800 ans. Entre 5 et 12 personnes jouent sur un terrain rectangulaire marqué avec des lignes et divisé par une ligne centrale. Chaque équipe doit garder le ballon dans sa moitié de terrain alors que l'équipe adverse essaie de le prendre pour le ramener dans son camp. Règle importante de l'Harpastum : on ne peut tacler que le joueur qui tient le ballon. Cette limitation provoque des combinaisons de passes très élaborées. Les pieds ne sont que très peu utilisés, si bien qu'il ressemble plus à un ancêtre du rugby que du football.



Mosaïque de la Villa romaine de Casale, Sicile - Fin du IV^e siècle.



Jules César (100-44 av. JC). Buste en marbre. Musée archéologique de Turin.



Cicéron (106-43 av. JC). Buste en marbre. Musée du Capitole.

Reconstitution d'harpastum



Jules César encourage ses soldats à pratiquer l'harpastum pour qu'ils maintiennent leur condition physique. On pense d'ailleurs que Jules César lui-même était un joueur d'harpastum... Cicéron, l'homme d'état romain et auteur latin, raconte une affaire juridique où un homme a été tué quand il se faisait raser, car un ballon avait frappé le coiffeur : les liens douteux entre football et coiffure ne datent donc pas d'hier !

En Gaule, avant la conquête romaine, les druides jouent eux aussi à un jeu de balle à l'occasion d'une pratique religieuse. Ce jeu porte le nom de « seault » qui dans l'étymologie celtique signifie « soleil ».



La soule (1844). Olivier Perrin. Musée des beaux arts de Quimper.



Mob football dans une rue anglaise (1350). Lordprice Collection.

Quand balle rime avec médiéval...

La soule (ou choule) est un jeu de balle pratiqué sous l'ancien régime en France. Il oppose 2 équipes (hommes de 2 villages voisins, hommes mariés contre célibataires...) qui se disputent un ballon (boule de bois, vessie de porc remplie d'air ou de paille) qu'il faut déposer dans un but (porche d'une église, arbre, trou...).

En Angleterre également, des jeux de ballon apparaissent à partir du VIII^e siècle. Le plus populaire est le « mob football ». Il est très violent et se joue entre villages lors des célébrations et des fêtes. Le mob football est tellement populaire en Angleterre que dans Le Roi Lear de Shakespeare, le comte du Kent insulte l'intendant en le traitant de « vil joueur de football »...

En raison de la violence et des débordements de la soule comme du mob football, les autorités royales et religieuses interdisent le jeu à plusieurs reprises en France et en Angleterre.



Calcio fiorentin sur la place Santa Croce de Florence (1680). Pietro di Lorenzo Bini.



Pour en savoir plus sur le calcio fiorentin, vous pouvez visionner cette vidéo expliquant ses origines comme ses règles...



Les 6 panneaux de l'exposition « Le Foot en héritage »

LE FOOT EN HERITAGE

FOOTBALL

1 1

SO BRITISH !



Lutte des classes version football...

Le XVIII^e siècle anglais voit l'apparition de l'institution première du sport moderne : le club. Symbole de liberté (celle de s'associer et de se réunir) mais aussi d'exclusion (n'y étaient admis que des pairs triés sur le volet), le club devient le laboratoire de la sociabilité, de l'organisation et de la réglementation sportives.

Jusque vers 1820, le football (encore très proche du mob football), reste un jeu populaire présentant une grande part d'improvisations et de violence. Il est interdit par de nombreux décrets car il constitue une menace pour l'ordre public.



Foot Ball. George Hunt, 1830. FIFA-Langton Collection.



The Football Game. Thomas Webster, 1839. Royal Academy of Arts - Londres.

A partir de 1820, l'élite du pays (essentiellement les étudiants des universités de Cambridge et d'Oxford) codifie peu à peu le football.



Université de Cambridge



Université d'Oxford

En octobre 1848, les 1^{ères} règles de l'histoire du football sont établies par 14 étudiants de l'université de Cambridge, issus de 5 lycées huppés (Eton, Harrow, Rugby, Shrewsbury et Winchester). Deux clans s'opposent : les anciens d'Eton College défendent un football essentiellement joué au pied (« dribbling game »), tandis que ceux de Rugby School prônent une version plus musclée où l'utilisation des mains est généralisée (« handling game »).

Dans ses 2 versions, le football peut alors être considéré comme un sport individuel car le joueur essaie de marquer, sans passer la balle à ses équipiers.

Les règles de Cambridge auraient dû démocratiser le football, mais l'effet fut inverse. Les rivalités sociales vont stopper la progression du jeu. Eton méprise Rugby et considère leur version du football comme rugueuse et vulgaire, tandis que Rugby traite le jeu d'Eton d'efféminé...

La pratique du football non scolaire débute elle en 1855 au sein d'un club de cricket de Sheffield qui devient le 24 octobre 1857, le Sheffield FC, le 1^{er} véritable club de football. Les 1^{ers} matches opposent les membres du club entre eux : les hommes mariés contre les célibataires, sur le modèle médiéval de la soule.



Handling Game at Rugby School (1859). E. Harwood. FIFA-Langton Collection.



Dessin de l'équipe de Sheffield de 1857. Sheffield FC Foundation.

En 1862 se crée à Nottingham le 1^{er} club de football professionnel : le Notts County, et l'invention de la vessie en caoutchouc donne naissance au 1^{er} ballon moderne.



L'un des tous premiers ballons de football.



1862 : début du divorce football/rugby

En 1862, une version réactualisée des Cambridge Rules voit le jour. Ces nouvelles règles, appelées « The Simplest Game », reprennent plusieurs points de celles de 1848 tout en leur apportant des restrictions : l'interdiction de faire des crocs-en-jambe, de mettre des coups et d'utiliser ses mains, sauf pour arrêter le ballon et le poser devant soi avant de continuer l'action. Les footballeurs de Rugby et d'ailleurs qui militent pour un football plus physique sont en profond désaccord avec ces nouvelles règles.

Tout est désormais en place pour la naissance de la Football Association et des premières lois du jeu !



LE FOOT EN HERITAGE

1863, ANNÉE 0

1 2

DU FOOTBALL



Les 1^{ères} lois du jeu, entre une pinte de bière et un bout de tarte...

Le 26 octobre 1863, les capitaines de 8 clubs et 3 écoles, tous londoniens - ou de sa proche banlieue - se réunissent à la « Freemasons' Tavern » pour arrêter officiellement quelques règles communes.

Les 2 initiateurs de cette « réunion des capitaines » sont Ebenezer Cobb Morley, avocat de 32 ans et Arthur Pember, journaliste de 28 ans. Tous deux sont des joueurs de football émérites.



La « Freemasons' Tavern » au XIX^e (gravure de Samuel Rowle - 1811 et aujourd'hui).



La Football Association (FA), 1^{re} fédération de football au monde.



Portraits des 3 pères fondateurs de la FA : Arthur Pember, Ebenezer Cobb Morley et Charles William Alcock.

Avant de lancer les débats, il faut créer une instance et c'est ainsi qu'est créée la Football Association dont Pember devient le 1^{er} président et Morley le secrétaire général. Morley et Pember sont des adeptes du dribbling game, mais un petit groupe emmené par Francis Maule Campbell, capitaine du club londonien de Blackheath FC, lui fait partir d'un football rugbystique. Durant 6 semaines de discussions acharnées, quelques concessions sont faites au clan Campbell : le football reste un sport hybride (usage pied/main) mais c'est Morley et Pember qui imposent leur vision du jeu. La conséquence est la séparation définitive entre football et rugby !

Lors des 6 réunions tenues du 26 octobre au 8 décembre 1863, la FA va faire évoluer le règlement pour finalement adopter, à 13 voix contre 4, les 13 règles suivantes :

RÈGLE 1



« La longueur maximale du terrain doit être de 200 yards (183 m), la largeur maximale de 100 yards (91,5 m), la longueur et la largeur doivent être délimitées par des drapeaux. Les buts sont signalés par deux montants verticaux, espacés de 8 yards (7,32 m), sans être reliés par une bande ou barre. »

RÈGLE 2



« Le vainqueur du tirage au sort peut choisir ses buts. Le match commence quand l'équipe ayant perdu ce tirage donne le coup d'envoi au centre du terrain. L'équipe adverse ne doit pas s'approcher à moins de 10 yards (9,15 m) du ballon jusqu'au coup d'envoi. »

RÈGLE 3



« Après tout but inscrit, l'équipe perdante doit donner le coup d'envoi. Les équipes doivent changer de camp après chaque but inscrit. »

RÈGLE 4



« Un but est validé lorsque le ballon passe entre les poteaux, ou au-dessus de l'espace entre les poteaux (quelle que soit sa hauteur), sans y avoir été jeté, poussé ou porté avec les mains. »

RÈGLE 5



« Quand le ballon sort de l'aire de jeu, le premier joueur à le récupérer doit le remettre en jeu depuis l'endroit où le ballon est sorti et le lancer perpendiculairement à la ligne de touche. Le ballon n'est pas en jeu tant qu'il n'a pas touché le sol. »

RÈGLE 6



« Quand un joueur tape dans le ballon, tout coéquipier se trouvant plus près de la ligne de but adverse que lui est hors-jeu : il ne doit ni toucher le ballon ni empêcher un adversaire de le toucher. En revanche, aucun joueur n'est hors-jeu quand le ballon est remis en jeu de derrière la ligne de but. »

RÈGLE 7



« Quand le ballon sort au-delà de la ligne de but, si le 1^{er} joueur à le toucher est un joueur de l'équipe qui défend ce but, alors l'équipe obtient un coup-franc depuis la ligne de but, au point opposé de l'endroit où le ballon a été touché. Si le 1^{er} joueur à toucher le ballon est un joueur de l'équipe adverse, alors son équipe obtient un coup-franc d'une distance de 15 yards de la ligne de but, au point opposé de l'endroit où le ballon a été touché. Dans ce dernier cas, les joueurs de l'équipe adverse doivent rester sur leur ligne de but et attendre l'exécution du coup-franc. »

RÈGLE 8



« Si un joueur réussit un arrêt de volée, il obtient alors un coup-franc, mais seulement s'il marque le sol avec son talon immédiatement. Dans ce cas, il peut prendre autant d'élan qu'il le souhaite, sans qu'un joueur adverse ne vienne le gêner. »

RÈGLE 9



« Aucun joueur n'a le droit de courir avec le ballon en main. »

RÈGLE 10



« Ni croche-pied ni coup de pied ne sont permis, et il est interdit d'utiliser ses mains pour retenir ou pousser un adversaire. »

RÈGLE 11



« Il est interdit à tout joueur de lancer ou passer le ballon à un coéquipier avec ses mains. »

RÈGLE 12



« Il est formellement interdit de ramasser le ballon avec ses mains tant qu'il est en jeu. »

RÈGLE 13



« Il est interdit de porter des chaussures avec clous profonds, plaques de fer ou gutta-percha sur la semelle ou le talon. »

Le reste des règles (la durée du match, les sanctions à appliquer ou le nombre de joueurs par équipe) est laissé à l'appréciation des 2 capitaines avant le match.

Joe Hart (Gardien de but de Manchester City) tenait le manuscrit original des 1^{ères} Lois du jeu de 1863.



Les 6 panneaux de l'exposition « Le Foot en héritage »

LE FOOT EN HERITAGE

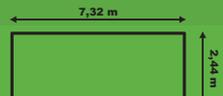
JEUNESSE

2

2

DU FOOTBALL

75:39



Autorisation de la passe vers l'avant. Un véritable hors-jeu est introduit, ce qui va favoriser le développement d'un jeu de passe, technique jusque là inexistante.



1^{re} finale de la FA Cup (disputée par 15 clubs) devant 2000 spectateurs. Wanderers/Royal Engineers (1-0). 1^{er} match international. Ecosse/Angleterre (0-0) devant 4000 spectateurs à Partick (Ecosse). Les Ecosais évoluent alors en bleu avec une formation 2-1-7, alors que les anglais jouent en blanc avec une formation 1-1-8.



Résultats et localisations des 12 clubs de la Football League de 1888.

Année importante pour les lois du jeu, la direction du match par un seul arbitre officiel de terrain devient obligatoire et la fonction de juge de ligne est créée. Création du penalty. Les flics de but deviennent obligatoires. Le temps additionnel fait son apparition après un incident lors d'un Aston Villa-Stoke City. A la 89^e min, alors que Villa mène 1-0, l'arbitre siffle un pénalty pour Stoke. Le gardien de Villa balance alors le (seul) ballon hors du stade. L'arbitre est obligé de siffler la fin du match à la 90^e minute, avant que le ballon ne soit retrouvé... Suite à cet acte antisportif, les règles furent donc modifiées.

Extrait d'un match Newcastle United - Liverpool...



L'équipe de France joue avec un maillot blanc cerclé des 2 anneaux de l'USFSA.

Le capitaine Nevill monte à l'assaut avec ses hommes en shootant dans des ballons de football lors de l'offensive de la Somme. 1^{re} édition de la Copa America en Argentine, remportée par l'Uruguay, 4 pays y participent : l'Argentine, le Chili, l'Uruguay et le Brésil.



Création de la Fédération française de football (FFF) par Henri Delaunay (qui en devient le secrétaire général) et Jules Rimet.

1^{er} Coupe du monde de football, après sa création en 1928 par le français Jules Rimet, alors président de la FIFA. Son organisation est confiée à l'Uruguay pour fêter le centenaire de son indépendance, mais aussi en tant que double champion olympique en titre (Paris 1924 et Amsterdam 1928).



Lucien Laurent, joueur français auteur du 1^{er} but de l'histoire de la coupe du monde face au Mexique (13/07/1930).

DEMI-FINALES

Argentine	6
Etats-Unis	1
Uruguay	6
Yougoslavie	1

FINALE

Argentine	2
Uruguay	4

Une corde doit être installée entre les 2 poteaux, à une hauteur de 8 pieds (2,44 m). La barre transversale, d'abord en bois, ne se généralise qu'au début des années 1880. Avant 1863, si la longueur avait été fixée à 8 yards (7,32 m), aucune hauteur n'était spécifiée !

1865

1866

Le gardien de but est officiellement reconnu par la FA. Le nombre des joueurs est fixé à 11. La petite histoire voudrait que cela soit dû aux matches de certaines universités qui voyaient s'affronter des équipes de docteurs. Ces derniers étaient composés de 10 étudiants et 1 surveillant, confiné au poste de gardien de but... Une autre hypothèse voudrait que le football se soit inspiré du cricket, sport très populaire en Grande-Bretagne qui se joue à 11 contre 11... La durée d'un match est fixée à 90 mn.

1871

1872



Après l'autorisation du professionnalisme en 1885 par la FA, l'écosais William Mc Gregor (membre du comité directeur du club d'Aston Villa FC) crée la Football League à 12 clubs en Angleterre (remportée par Preston North End Football Club qui reste invaincu toute la saison). Le gardien de but est le seul autorisé à utiliser les mains.

1891



Création du FC Barcelone. Le championnat d'Espagne, ou « Primera División » ne sera lui créé qu'en 1928 (avant de prendre le nom de « Liga BBVA » en 2008).

1901

1^{er} match de l'équipe de France à Bruxelles contre la Belgique. La rencontre s'achève sur le score de 3 à 3. Fondation de la Fédération Internationale de Football Association (FIFA) à Paris sous l'impulsion de l'Union des Sociétés Françaises de Sports Athlétiques (USFSA). Les membres fondateurs sont : les Pays-Bas, la Belgique, la Suède, le Danemark, la Suisse, l'Espagne et la France.

1916



1^{re} finale de la Coupe Charles Simon/Coupe de France au stade de la Légion Saint-Michel (15^e arrondissement de Paris). La finale est remportée par l'Olympique de Pantin contre le FC Lyon (2-1).

1919



1930



Ballon de la Coupe du monde 1930.

1939



Pour en savoir plus sur la 1^{re} Coupe du monde en Uruguay...

LE FOOT EN HERITAGE

LE FOOTBALL

2

3

UNIVERSEL

90:00



L'Olympique Illois, 1^{er} champion de France 1932/1933.

1932

Inauguration du stade Maracanã à Rio de Janeiro (200 000 places). La défaite de l'équipe du Brésil en finale de la Coupe du monde face à l'Uruguay plonge le pays dans la consternation.



José Crahay, Henri Delaunay et Ottavio Barassi, les pionniers de l'UEFA.

1950

1954

Création de la Coupe d'Europe des clubs champions par le quotidien L'Equipe. En 1954, le Daily Mail proclame le club de Wolverhampton « champion du monde des clubs » après plusieurs victoires de prestige. Le journaliste de L'Equipe Gabriel Hanot défend alors l'idée d'une Coupe d'Europe pour vérifier l'invincibilité de Wolverhampton. L'Equipe rédige un projet de règlement de la compétition. La FIFA pousse l'UEFA à l'organiser, voyant d'un mauvais œil le rôle donné à un intervenant extérieur. La 1^{re} édition voit s'opposer 16 grands clubs du continent (la FA anglaise ayant refusé), avec la victoire finale du Real Madrid de Di Stéfano contre le Stade de Reims de Raymond Kopa. Le Real gagnera les 5 premières éditions...



Stanley Matthews (Blackpool FC) lauréat du 1^{er} ballon d'or à 41 ans.

1956

1^{re} victoire du Brésil en Coupe du monde en Suède. La France termine 3^e et Just Fontaine termine meilleur buteur avec 13 réalisations, record absolu sur une seule phase finale.



Lev Yachine avant la finale de l'Euro 1960 contre la Yougoslavie.

1957

1958



Création de la « Bundesliga », le championnat d'Allemagne de football. Le 1^{er} vainqueur est le FC Cologne lors de la saison 1963-1964.



La France gagne l'Euro en France. Michel Platini, avec 9 buts, est le meilleur buteur de l'histoire de la compétition. La France gagne la même année le tournoi des JO de Los Angeles.

1970

Les 9 buts de Platini à l'Euro 84.

1991

1998

La finale de 98.

SOURCES

Ministère de l'Éducation de la République Française
Le Savoir Ma Muse
www.lesavoirmamus.fr

Le football professionnel est autorisé en France, et a pour conséquence la création du championnat de France de football (appelé « Division Nationale »). La 1^{re} saison 1932-1933 voit 20 clubs s'affronter, avec la victoire finale de l'Olympique Illois.

1950

Le Maracanã et le traumatisme brésilien de 1950...

Fondation de l'Union des associations européennes de football (UEFA). Les fédérations européennes, qui ont toujours dominé la FIFA, font face à l'union des voix sud-américaines. Le rapprochement des fédérations européennes devient alors nécessaire aux yeux de certains dirigeants, notamment l'italien Ottavio Barassi, le Belge José Crahay et le Français Henri Delaunay.

1955



Composition de la finale de la 1^{re} édition 1955/1956 Real Madrid - Stade de Reims (4-3)

Création du Ballon d'Or par le magazine France Football. De 1956 à 1994, il est attribué au meilleur joueur disposant d'une nationalité européenne évoluant dans un championnat européen ; de 1995 à 2006, au meilleur joueur évoluant dans un championnat européen sans distinction de nationalité. Depuis 2007, il récompense le meilleur joueur du monde, sans distinction de championnat ni de nationalité.

1957

1^{er} Coupe d'Afrique des nations (CAN) au Soudan, remportée par l'Egypte. Elle a lieu tous les 2 ans.

1958



1^{re} édition du Championnat d'Europe des nations/Coupe Henri Delaunay, remporté par l'URSS de Lev Yachine (l'araignée noire, élu meilleur gardien du siècle en 1999). Les 1/2 finales ainsi que la finale ont lieu en France. La 1/4 de finale entre l'Espagne et l'URSS est gagnée sur tirs au but par l'URSS après le refus de Franco de laisser entrer l'équipe soviétique en Espagne.

1963



1^{re} utilisation des cartons jaune et rouge. Ken Aston, arbitre anglais, assiste au match Angleterre-Argentine de la Coupe du monde 1966. L'arbitre expulse un joueur mais il refuse de sortir. Sur le chemin du retour, Aston s'arrête en voiture à un feu de circulation. Et là,ureka ! En voyant le feu jaune (attention), puis le feu rouge (stop), il se dit que le code est adaptable au football. Son idée est adoptée par la FIFA lors de la Coupe du monde 70 au Brésil.

1984



1^{re} Coupe du monde féminine FIFA en Chine, remportée par l'équipe des USA.

1984

L'équipe de France remporte sa 1^{re} Coupe du monde. Les bleus battent le Brésil (3-0) au Stade de France.

FRANCE 98



« Tout ce que je sais de plus sûr à propos de la moralité et des obligations des hommes, c'est au football que je le dois »

Albert Camus

Fiche technique

Visuel

- ▶ Toile « Ferrari Expolit 456 » 500g/m²
- ▶ Norme anti-feu (obligatoire pour les établissements Recevant du Public)
- ▶ Ne gondole pas
- ▶ Toile 100% recyclable
- ▶ Encres 100% écologiques
- ▶ Impression quadri haute définition

Structure

- ▶ Dimensions roll up : 85 x 200 cm
- ▶ Structure : carter avec enrouleur + 1 mât pliable en 3 parties en aluminium anodisé
- ▶ Accroche haut : rail clippant
- ▶ Accroche bas : adhésif
- ▶ Poids : 3,4 Kg (sac de transport inclus)
- ▶ Poids total avec toile: 4,3 Kg
- ▶ Accessoire : housse de transport matelassée inclus dans le kit

Tarifs 2016

Location

- ▶ Location de l'exposition pour 1 semaine : **390 € TTC**
- ▶ Location de l'exposition pour 2 semaines : **490 € TTC**
- ▶ Location de l'exposition pour 3 semaines : **590 € TTC**

Les tarifs incluent la location et le transport (livraison et enlèvement au terme de la durée choisie).

Vente

- ▶ Achat de l'exposition : **1 290 € TTC**.

Les tarifs incluent la livraison.

Réservation

Pour confirmer votre commande et réserver l'exposition « Le Foot en héritage », vous devez renvoyer le bon de commande (joint ci-après) signé.

Transport

Le transport aller/retour est organisé avec un transporteur, et il est inclus dans nos tarifs. L'exposition est livrée avec un bordereau d'enlèvement à la date de fin de location.

Délais de livraison

L'intégralité des panneaux commandés sera livrée à l'adresse indiquée dans le bon de commande dans un délai de 7 jours ouvrés.

Outils de communication / animation

Si vous le souhaitez, vous pouvez également nous commander des **affiches** pour promouvoir l'exposition « Le Foot en héritage ».

Nous la personnalisons en fonction de vos critères : dates et lieu de l'exposition, ainsi que votre logo.

Formats d'affiches disponibles : A3 ou A2, papier couché moderne brillant 135 g/m², impression en quadrichromie.

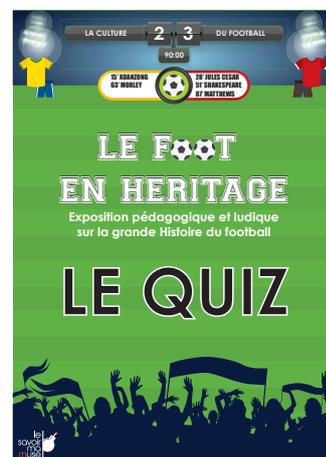
Tarifs unitaires (minimum de 10 exemplaires) :

A3 : 6,90 € TTC

A2 : 15,90 € TTC

Pour animer l'exposition « Le Foot en héritage », nous vous proposons également un **quiz de 10 questions** dont les réponses sont bien évidemment présentes dans les différents panneaux. Ce quiz est un outil idéal pour accompagner les scolaires dans leur découverte de l'exposition... Format : A5, papier couché Mat supérieur, 135 g/m², impression en quadrichromie.

Tarifs : 60 € TTC pour 100 exemplaires, 120 € TTC pour 250 exemplaires, 190 € TTC pour 500 exemplaires



**Bon de commande pour l'exposition « Le Foot en héritage »
à envoyer par e-mail : contact@savoirmamuse.fr
ou par courrier à :
Le Savoir Ma Muse SARL Paradigm
20 chemin de l'éclair - 34 170 Castelnau-le-Lez**

Nom de votre organisation :

Adresse :

Code postal : Ville :

Votre nom ou celui de notre correspondant :

Service :

Téléphone : e-mail :

Nous souhaitons Acheter (1 290€ TTC) Louer l'exposition « Le Foot en héritage »
pour : 1 semaine (390€ TTC) 2 semaines (490€ TTC) 3 semaines (590€ TTC)

Date souhaitée de réception de l'exposition :

Affiches : A3 A2 Nombre d'exemplaires :

Quiz : 100 (60€ TTC) 250 (120€ TTC) 500 (190€ TTC)

Le Signature/Tampon :