

charmues qui seraient susceptibles, plus tard, de donner prise aux coups de bec de l'adversaire.

C'est à sept ou huit mois que l'on fait l'épreuve de ses qualités de combativité. On le met en présence d'un autre coq, et s'il cherche aussitôt à s'élancer sur lui pour engager le combat, on en augure bien pour l'avenir. Afin d'être exactement renseigné sur sa valeur probable dans l'avenir, on laisse généralement le combat s'engager, mais on a préalablement eu soin, pour éviter les blessures inutiles, de recouvrir les ergots d'une étoffe rembourrée, afin de les rendre inoffensifs.

Le coq, s'il est de bonne race, pèse alors huit à neuf livres, il est vigoureux et bien musclé, solide de jarrets, ardent et alerte, puissant des épaules; son plumage est bien fourni, lisse et brillant, comme vernissé. On préfère en France les bêtes qui frappent au corps avec leur éperon; en Belgique, au contraire, les anciens éleveurs estimaient davantage celles qui frappaient à la tête. Sa valeur est d'environ quatre dollars (le poussin de bonne race vaut une piastre). Plus tard, s'il est une ou plusieurs fois proclamé vainqueur, et s'il fait montre de qualités supérieures, son prix montera à deux cents ou cinq cents francs. Enfin, s'il n'est jamais vaincu et s'il terrasse sans peine tous les rivaux qu'on lui présente, le prix devient inestimable. On a cité un coq vainqueur dans quarante-trois batailles, dont le propriétaire, un lord anglais, refusa \$2,000.

Lorsque son éducation est terminée, avant de le porter au cirque public, on place à ses pattes l'éperon d'acier. Cette arme terrible qui, d'un seul coup, peut donner la mort, est d'imagination fort ancienne. A Tanagra, en effet, les coqs de combat étaient renommés non seulement par leur beauté et leur extraordinaire grosseur, mais aussi par la pointe d'airain qui rendait leurs ergots redoutables.

Cet éperon est long de 50 millimètres (deux pouces) et est légèrement recourbé vers le haut. Il y a une quarantaine d'années, sa longueur n'était que de quarante millimètres et sa forme faiblement cimbriée. Mais un coqueleur américain, M. Clarke, d'Indianapolis, étant venu participer à un grand concours en Flandre, offrit de faire jouter ses propres coqs contre des adversaires supérieurs en âge et en taille, à la condition qu'il serait libre d'armer ses élèves avec des éperons de longueur illimitée. Les résultats furent surprenants et si nettement en sa faveur, que nos propriétaires, voulant désormais l'imiter, décidèrent de donner à leurs oiseaux des éperons de plus en plus longs. Mais, nous dit un coqueleur roubaisien, un grand inconvénient ne tarda pas à être la conséquence de cette im-

puis, on est revenu à l'éperon de quarante millimètres dans un grand nombre de sociétés.

### Le combat dans le "parc"

Les combats, nous l'avons dit, ont lieu dans des parcs qui sont des cirques en miniature. La piste, ronde ou plus souvent oblongue, mesure, dans ce dernier cas, 15 à 20 pieds de long et 10 à 15 pieds de large. Elle est située soit sur le sol même, soit sur une estrade élevée de trois ou quatre pieds et entourée d'un grillage pour prévenir les chutes. Un tapis la recouvre entièrement pour empêcher les combattants de glisser, et deux cercles y sont tracés à la craie: le premier, d'un diamètre de 30 pouces, d'où les coqs ne doivent pas sortir, le second, beaucoup plus petit, forme la lice minuscule où l'on place les deux champions, bec contre bec, lorsqu'ils n'ont plus la force de s'attaquer et qu'on doit les obliger de s'entre-déchirer encore.

Les deux coqs que l'on amène au cirque sont d'abord pesés soigneusement, et, lorsqu'ils sont déclarés de poids égal, leurs éleveurs les arment de l'éperon, dont ils garnissent la patte gauche. Cela fait, ils les introduisent dans l'arène par les petites portes pratiquées dans le grillage, et les poussent l'un contre l'autre après les avoir caressés et excités par tous les moyens possibles pour accroître leur fureur.

Le combat commence aussitôt, à coups de bec, d'abord, en s'attaquant de préférence à la tête et aux yeux. Puis, leur fureur allant en grandissant, ils s'élancent au-dessus du sol et cherchent à se frapper avec l'ergot d'acier dont leur patte est armée et dont ils connaissent bien la redoutable puissance. Les plumes voltigent, des filets de sang maculent le tapis, et l'on entend des cris rauques mêlés au crissement de l'acier qui s'enfoncent dans les chairs en traversant les plumes ébarbées. Sans cesse ils se précipitent, roulent l'un sur l'autre, ne formant qu'une seule masse agitée de mouvements convulsifs, se dégageant pour se précipiter encore, l'oeil en feu, les plumes hérissées, tout secoués de frémissements brusques. Le corps est criblé de blessures, la tête est saignante, gonflée, informe, le sang gicle à chaque mouvement; c'est hideux. Leur force cependant s'épuise, ils n'y voient plus clair, mais leur rage ne se calme pas; ils continuent à combattre avec un courage auquel rien ne peut être comparé, ils se déchiquettent, et la mort seule pourra les arrêter. C'est un coup d'ergot suprême, donné par ruse par l'animal le mieux dressé, qui met généralement fin au combat. Le corps crevé, la langue pendante, l'oeil vitreux et perdant son sang à flots, le vaincu chamcelle, tourne et s'affale sur le tapis avec un

dernier battement d'ailes. Le vainqueur monte alors sur lui et pousse un petit cri qui est à peine perceptible: c'est son chant de victoire.

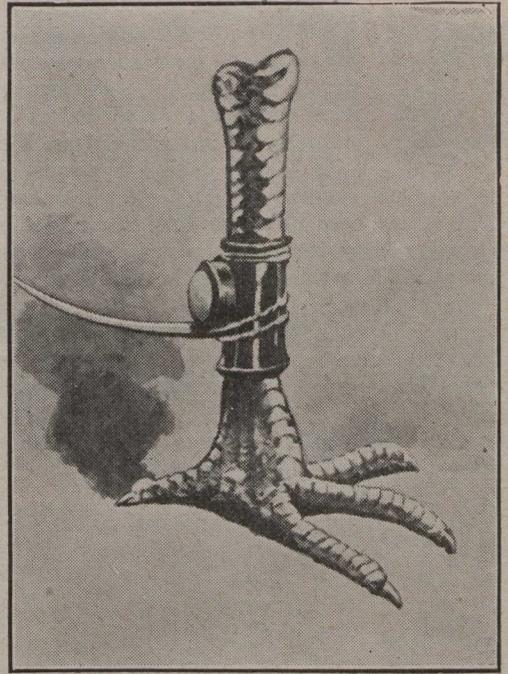
L'assistance, dans une formidable clameur, acclame aussitôt le nom de l'éleveur victorieux et de son champion.

Mais le vainqueur ne sort pas indemne du combat. Il est blessé lui-même, et souvent assez gravement. On le panse soigneusement, on lui ingurgite de force du pain trempé dans du lait. Il est rétabli au bout de quelques jours ou de quelques semaines.

Quand il a été trop gravement blessé, on le tue. Certains coqs, quand la chance écarte d'eux les coups définitivement dangereux, peuvent combattre pendant trois ou quatre ans, et même cinq ans, mais ceci est rare.

Dans ces combats, certains cas peuvent se présenter pour lesquels on a établi des règles spéciales. Aussi, l'un des combattants peut s'abat-

tre, mais sans expirer tout de suite. Alors, un des membres du jury, qui fait fonction de chronomètreur officiel, attend trois minutes. Si au bout de ce temps le coq ne s'est pas relevé pour continuer la lutte, chaque éleveur reprend son champion dans ses mains, le ranime autant qu'il le peut, et le place dans le plus petit des deux



Patte de coq armée d'éperon

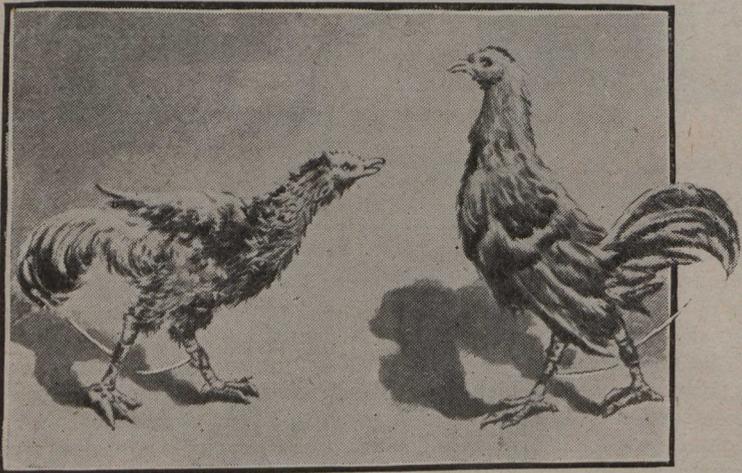
cercles tracés à la craie, bec à bec avec son adversaire. Celui des deux coqs qui refuse le combat et qui reçoit sans y répondre les coups de bec de l'autre pendant le temps que le directeur met à compter jusqu'à quarante, est déclaré vaincu.

Quand les deux animaux, également fatigués ou blessés, s'arrêtent, laissant la victoire indécise, leurs propriétaires ont recours, pour les exciter, à des moyens énergiques: ils leur grattent le dessous des pattes, ils leur ingurgitent du vin chaud fortement aromatisé. Alors, au paroxysme de la surexcitation, et à peu près ivres, une nouvelle fureur les saisit et le combat recommence jusqu'à la mort.

Enfin, quand un coq prend peur, soit par crainte de la mort, soit parce qu'il reconnaît la supériorité de son adversaire, et recule en abandonnant le champ de bataille, son maître le ramène à deux reprises au combat, et, si ses cris et ses encouragements ne peuvent ranimer son courage, il est déclaré vaincu. La carrière de ce mauvais combattant se termine alors le plus souvent à la broche.

Ces combats de coqs sont devenus extrêmement populaires dans la région du nord de la France, et ils figurent à la fin du programme de toutes les fêtes. Il y a même chaque année de grands concours régionaux organisés entre les diverses sociétés et dans lesquels cinq ou six mille francs de prix sont distribués. L'affluence des spectateurs est toujours considérable. Il est vrai que si quelques-uns de ceux-ci sont attirés là par le spectacle réellement poignant de ces deux malheureux volatiles qui s'entretuent pour le seul plaisir de ce cruel tyran qu'est l'homme, la plupart ne viennent que pour parier. Car on parie sur les coqs comme sur les chevaux d'une course, et les enjeux sont parfois relativement élevés. Et c'est précisément cela qui anime la foule spectatrice, qui la passionne, qui l'enfièvre. L'impatience, l'angoisse, les cris d'admiration ou les huées ne sont pas pour la joute savante, pour le courage déployé, pour les coups merveilleux, mais bien pour le gain de mauvais aloi que procurera la victoire d'un champion ou la perte que fera subir sa défaite.

Et cet amour du lucre, de l'argent gagné sans travail, ce but trop platement intéressé, cette avidité écoeurante de plèbe en délire contribuent davantage encore à faire de ces jeux sanguinaires, de ces massacres d'oiseaux sans aucune utilité, un triste spectacle qu'une saine morale doit réprouver.



Un combat de coqs

prudente mesure. Car les blessures causées par les nouvelles armes furent si larges et si profondes que les champions, même vainqueurs, s'en remettaient difficilement. Ce fut un amateur émérite, M. Alphonse Vaissier, de Roubaix, qui proposa d'interdire dans toutes les joutes les éperons de plus de cinquante millimètres avec seulement deux millimètres de cintre. Et même