

2. — Chaque joueur se propose de faire parcourir à sa boule le chemin convenu à travers les arches et les piquets ; mais ce parcours est souvent contrarié par diverses combinaisons indiquées plus loin.

3. — Quand un joueur fait traverser une ou plusieurs arches à sa boule, il a le droit de jouer de nouveau et il continue à jouer tant qu'il effectue un passage sous les arches.

4. — La même règle est applicable en ce qui concerne le piquet II ou piquet d'arrivée.

5. — A mesure qu'un joueur fait une arche, il doit mouvoir son étiquette et la placer sur la dernière arche faite.

6. — Il n'est pas toujours loisible à un joueur de passer sous une arche ; il peut aussi se faire que ce ne soit pas là son plus grand avantage ; on peut chercher à "roquer" une autre boule, c'est-à-dire à l'atteindre avec la sienne.

7. — Quand un joueur a roqué, il a le droit, soit de jouer encore un coup soit de "croquer" la boule roquée.

On croque de la façon suivante : On atteint avec sa boule A une boule B ; les deux boules après leur contact ont pris d'autres places ; on prend la boule A et on la met en contact, comme on veut avec la boule B et avec le maillet on frappe sur cette boule du côté opposé à B. Si le coup a été convenablement appliqué, la boule A a dû demeurer sous le pied, et B a dû être chassée plus ou moins loin.

8. — Quand on n'a pas convenablement croqué, quand, par exemple, la boule A a glissé sous le pied, le coup est déclaré nul.

9. — Après avoir croqué, on peut encore jouer un autre coup.

En résumé, chaque joueur joue tant qu'il passe des arches ou qu'il roque, croquant ou non.

10. — Entre le passage entre deux arches, on ne peut croquer deux fois la même boule.

11. — Ne peut être roquée, ni croquée une boule n'ayant pas passé sous la première arche.

12. — Quand une boule roquée ou croquée passe sous une arche dans l'ordre voulu, cette arche lui est comptée.

13. — Les arches doivent être faites non seulement dans l'ordre convenu, mais encore dans la direction voulue.

14. — Quand un joueur a fait courir à sa boule toutes les arches et piquets, il a gagné et peut se retirer de la partie. Sa boule devient "boule morte". Mais il peut rester au jeu pour favoriser les siens et nuire aux adversaires. Il prend alors le nom de "revers".

15. — Un revers a le droit de pousser sa boule dans toutes les directions, de roquer et de croquer partenaires et adversaires.

16. — Il doit croquer toutes les boules qu'il roque.

17. — Il ne peut croquer une même boule plus d'une fois dans la partie.

18. — Quand une boule en roque deux ou plusieurs du même coup, il n'y a

que la boule, touchée la première, qui puisse être croquée.

19. — La partie est gagnée par le camp dont tous les joueurs achèvent le parcours, alors qu'un ou plusieurs autres du camp opposé n'ont pas encore terminé.

20. — On s'assure qu'une boule a fait une arche en plaçant, du côté opposé à la boule, un manche de maillet en contact avec les deux branches de l'arche. Si le manche touche la boule, l'arche est faite ; sinon, non.

21. — Quand on roque une boule qui n'a pas fait la première arche, cette boule doit être replacée au point où elle se trouvait.

22. — On ne peut roquer avant d'avoir fait la première arche.

23. — Quand on est pour jouer le premier coup et qu'il y a des boules placées devant la première arche, celles-ci doivent être enlevées pour vous permettre de jouer ; on les replace ensuite au point où elles étaient.

24. — Quand une boule est chassée hors de l'enceinte du jeu, on doit l'y replacer et à un pied et demi du bord, dans la direction qu'elle a suivie pour sortir.

25. — Nous avons dit que lorsqu'on laisse glisser sa boule en croquant, le coup est nul ; il en est de même lorsque la boule à croquer ne bouge pas, quoique l'autre ait été frappée. Ce cas se présente lorsqu'on n'a pas pris la précaution de bien mettre les deux boules en contact.

Dans l'un ou l'autre cas, les deux boules restent en présence et c'est au joueur suivant à jouer.

26. — Lorsqu'on a mal croqué, si des boules sont déplacées, on les remet en place.

27. — Une arche peut-être faite en roquant.

28. — Quand un joueur, par mégarde, joue avec une autre boule que la sienne, on recommence le coup.

29. — Si on ne s'en aperçoit pas tout de suite, le coup est bon et les joueurs reprennent leurs boules.

30. — On peut frapper sa boule par l'un ou l'autre bout de son maillet.

31. — On peut placer ses mains que sur la moitié supérieure du maillet.

32. — Les partenaires peuvent se donner des conseils par la voix, mais ne pas montrer par gestes comment le coup doit être joué.

33. — Quand un revers a roqué une boule à tort, celle-ci est replacée à sa position primitive ; le revers reste où il est.

CONSEILS AUX JOUEURS

Le jeu de croquet consiste à frapper avec adresse et avec art une boule à l'aide d'un maillet ou d'un marteau en bois. Il nous paraît indispensable de donner aux joueurs des conseils sur la façon dont ils doivent s'y prendre pour arriver à ce résultat.

DIFFÉRENTES FAÇONS DE JOUEURS

On voit des gens qui ne jouent qu'avec des bras, c'est-à-dire qui ne font pas ce demi-contour du corps qui vient

des reins. Ils s'incommodent la poitrine par le grand effort qu'ils font faire à leurs bras agissant en raccourci ; ils ne sauraient être ni beaux, ni forts joueurs, parce qu'ils ne lèvent pas le maillet assez haut.

Quelques-uns lèvent le maillet plus haut que leurs épaules ; d'autres ne le lèvent qu'à moitié de leur taille et impriment à la boule une secousse comme s'ils donnaient un coup de fouet.

Il y en a qui, ouvrant étrangement les jambes et se cramponnant sur la pointe des pieds, s'abandonnent si fort sur la boule que, s'ils venaient à la manquer, ils iraient donner du nez par terre ; quelques autres lèvent en l'air le coude gauche pour mesurer le coup ; ce qui fait que, très rarement, ils touchent la balle en plein.

Toutes ces façons sont aussi défectueuses que désagréables.

Chaque exercice a ses règles et ses lois qu'on est obligé de suivre. La danse, l'équitation, l'escrime, ont une attitude et une contenance réglées, sans lesquelles on ne saurait rien faire qui ne soit gauche et de mauvaise grâce.

Il en est à peu près de même du croquet : c'est un jeu noble que l'on joue entre gens comme il faut et devant une galerie ; c'est pourquoi on ne saurait s'y adonner sans s'astreindre à ses véritables règles.

ATTITUDE DU CORPS

Il faut se placer avec aisance, en face de sa boule, ni trop près, ni trop loin ; n'avoir pas un pied beaucoup plus avancé que l'autre ; les genoux ne doivent pas être ni trop mous ni trop raides, mais posséder une fermeté bien assurée.

Le coup ne doit être ni trop droit ni trop courbé, mais médiocrement penché. Lorsqu'on donne le coup, le corps doit se soutenir par la force des reins, en tournant doucement vers l'arrière, seulement de la ceinture à la tête, car la rotation ne doit pas se communiquer aux jambes. La tête, quoique tournant, ne doit pas perdre la boule de vue.

Ce demi-tour du corps, qu'on appelle jouer des reins, permet de frapper la boule avec telle force qu'on voudra.

Avant de frapper la boule, on en approche le maillet, puis on élève celui-ci sans trop de précipitation. On le tient un instant dans sa plus grande hauteur, puis on frappe rapidement.

MAINS, BRAS

Les mains ne doivent être ni trop rapprochées ni trop éloignées l'une de l'autre ; les bras ni trop raides ni trop allongés, mais souples afin que le coup soit donné avec aisance et facilité.

La main gauche, qui se trouve la plus rapprochée du joueur, doit avoir le pouce vis-à-vis le milieu de la masse ; le pouce de la main droite doit creuser un peu en biais sur les extrémités des autres doigts. Si, en levant les mains pour donner le coup on n'a pas le pouce droit ainsi croisé, la masse variera de direction en