

subir toutes modifications qu'on voudra, pourvu cependant qu'elles ne soient pas trop considérables.

On plante les piquets (voir la figure) de façon que le filet partage le terrain en deux parties égales. Si on a pris les dimensions données plus haut, 60 sur 30, on aura formé deux carrés, A et B, de 30 pieds de côté, qui seront de chaque côté du filet.

Au centre de l'un des carrés, on en trace un autre plus petit, C, de 4½ pieds à 6 pieds de côté.

Quant à l'autre grand carré B, on le partage en deux par la ligne D E, et le rectangle extérieur est lui-même partagé en deux parties égales par la ligne F G.

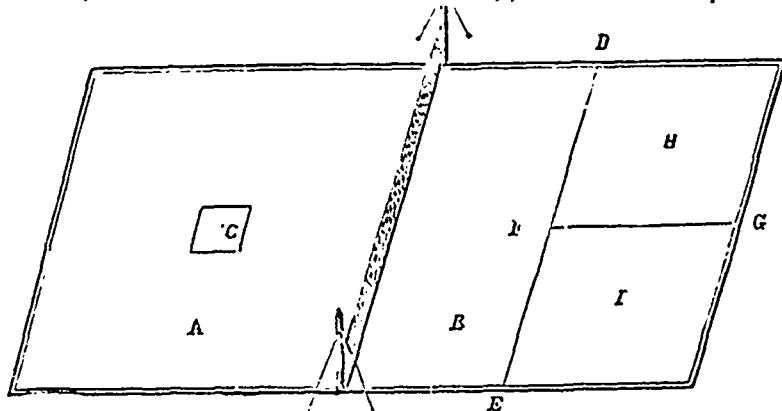
Toutes les figures et lignes que nous venons d'indiquer doivent être tracées sur le terrain.

DISPOSITION DES JOUEURS SUR LE TERRAIN.

Supposons qu'il y ait quatre joueurs. Voici les positions qu'ils occuperont :

Deux du même camp se mettront d'un côté du filet, dans le carré A, par exemple, et les deux autres dans le carré B.

L'un des deux, en A, se mettra dans le petit carré C, l'autre pourra se tenir partout ailleurs, mais sans sortir du carré A.



Quant aux joueurs du camp adverse, l'un se tiendra dans le carré H et l'autre dans le carré I.

Dans le cas où l'on ne serait que deux joueurs, ceux-ci doivent se porter dans toute l'étendue des carrés.

Si l'on joue au nombre de six ou plus, il y aura toujours un joueur en C, et les autres se disposeront comme ils l'entendront, au mieux de leurs intérêts, bien entendu.

VOCABULAIRE DE QUELQUES TERMES EMPLOYÉS AU LAWN-TENNIS

Côté du dedans.—C'est le carré A renfermant le petit carré C.

Côté du dehors.—C'est le carré B, renfermant les deux carrés moyens H et I.

Donner le service.—Comme on le verra dans la règle ci-après, au commencement de chaque coup, le joueur, qui est en C, commence à lancer la balle dans l'autre camp; c'est ce premier lancé qui s'appelle donner le service.

Mettre dessus.—Envoyer la balle par-dessus le filet.

Mettre dessous.—Envoyer la balle dans le filet.

À vous ! A moi !—Cris par lesquels un joueur avertit son partenaire pour qu'il aille à la rencontre de la balle ou pour le prévenir qu'il s'y porte lui-même.

Volée.—On dit qu'une balle est renvoyée de volée, quand elle est lancée sans qu'elle ait touché terre.

Peloter.—Jouer sans faire de partie réglée.

RÈGLES DU JEU.

1.—Le lawn tennis se joue généralement entre quatre joueurs; mais on peut être un plus grand nombre. Les Anglais le jouent souvent à deux.

2.—Les joueurs se partagent en deux camps, et c'est le sort qui fixe leur répartition.

3.—Dans chaque camp, on tire au sort l'ordre des joueurs.

4.—Enfin, c'est encore le sort qui désigne le camp qui devra commencer à occuper le côté du dedans, l'autre camp occupant le côté du dehors.

5.—Les joueurs se disposant de part et d'autre du filet, dans les carrés du dedans et du dehors, le premier joueur du dedans fait le service, c'est-à-dire qu'il jette une balle en l'air et la renvoie, quand elle retombe, dans le camp opposé.

6.—Pour que le service soit bon, il est d'abord nécessaire qu'elle passe par-dessus le filet (qu'elle soit mise dessus et non dessous); il faut ensuite qu'elle tombe

dans l'emplacement des carrés H et I.

7.—Si le service est bon, le camp du dehors doit renvoyer la balle dans celui du dedans.

8.—Pour que le renvoi soit bon, il est nécessaire qu'il satisfasse à deux conditions: d'abord que la balle soit renvoyée de volée, c'est-à-dire sans avoir touché terre, ou seulement après un seul bond; ensuite qu'elle retombe dans le carré du dedans.

9.—Si le renvoi ne satisfait pas à ces deux conditions, le camp du dehors perd un point, le coup s'arrête et on en recommence un autre.

10.—Si le renvoi est bon, le camp du dedans cherche à retourner la balle, suivant les règles données pour le renvoi, et ainsi de suite.

11.—Le coup s'arrête quand un des camps a manqué son renvoi.

12.—Le camp du dehors ne peut marquer aucun point; seul le camp du dedans peut en gagner.

13.—Le premier joueur du dedans ne lance que deux balles.

14.—Quand ce premier joueur a lancé ses deux balles, il est remplacé par le second joueur du dedans, qui ne peut aussi en lancer que deux.

15.—Tous les joueurs du dedans se succèdent ainsi à tour de rôle, chacun ne lançant que deux balles.

16.—Quand tous les joueurs du dedans y ont passé, les joueurs changent de camp et la partie se continue suivant les mêmes règles que précédemment.

17.—Les joueurs ont le droit de s'avertir lorsque la balle va tomber, en criant : A vous ! A moi !

18.—Quand le nombre des joueurs est supérieur à quatre, chaque joueur ne lance qu'une seule balle au lieu de deux.

19.—Quand une balle, dans sa course, est touchée par un joueur autrement que par la raquette, le coup est arrêté. Si la balle a été touchée par un joueur du dehors, le camp du dehors perd un point. Si elle l'a été par un joueur du dedans, le renvoi de ce camp est compté pour mauvais.

20.—La partie se joue généralement en quinze points.

21.—Quand on joue en partie liée, c'est le camp, qui a perdu la première partie, qui commence à prendre le côté du dedans.

L'ANCIEN JEU DE PAUME

Le jeu de lawn tennis, que nous nous venons de décrire, n'est autre chose qu'une légère transformation de l'ancien jeu de paume, qu'on désignait sous le nom de *longue paume*.

Le jeu de paume, si en honneur en France autrefois, est aujourd'hui à peu près abandonné. Il a laissé des traces dans le langage. On dit : *se renvoyer la balle*, pour signifier qu'on décline toute responsabilité et qu'on la rejette à d'autres.

L'expression : *à deux de jeu*, provient aussi du jeu de paume : on jouait la partie en trois jeux, et, quand les deux joueurs avaient fait chacun deux jeux, il était loisible de demander que la partie se fit en quatre au lieu de trois : il suffisait alors que l'un des joueurs s'écriât : *à deux de jeu*, et l'autre était obligé d'y consentir.

Le jeu de paume a laissé aussi une trace mémorable en politique. Ce fut, en effet, dans une humble salle de jeu de paume que se tint la fameuse séance où l'Assemblée nationale de 1789 prêta son serment qui fut l'étincelle de l'embrasement révolutionnaire. On sait que le peintre David a essayé d'immortaliser ce fait historique dans une immense toile que l'on peut voir au Louvre.

La paume doit son nom, d'après Étienne Pasquier, à ce que, autrefois, on jouait à ce jeu seulement avec la main. À partir du quinzième siècle, on commença à se servir de cordes autour de la main, afin de lancer la balle avec une plus grande force; enfin on inventa la raquette. Le gantelet et le battoir ont été aussi employés.

Sous Henri II, Charles XI et Henri III, la paume était fort en honneur à Paris et il y avait peu de quartiers où il n'y eût un établissement de courte paume. Cette vogue ne fit que s'accroître lorsque Henri IV arriva à la cour de France avec ses gentilshommes basques, parmi lesquels se trouvaient un grand nombre de joueurs de paume d'une adresse extraordinaire.

Le jeu de paume déclinait à Paris sous Louis XIII, Louis XIV, Louis XV et Louis XVI, mais il continua à rester fort usité en province et à l'étranger.

Il existait à cette époque deux sortes de jeux de paume : la *Longue paume* dans laquelle on jouait sur un long espace de terrain, et la *courte paume* ou *triquet*, à laquelle on jouait dans un bâtiment carré, enfermé de murailles; celles-ci étaient généralement peintes en noir, et le sol était pavé de dalles.

LAUN.