

morceaux pour maintenir la raideur, elle est excellente ; malheureusement, à la pratique, elle offre de sérieux désavantages comme solidité. Pour que ce genre de canne soit solide, il est indispensable d'établir chaque morceau à épaulement, et alors le poids de chaque goujon de bois s'ajoute encore à celui de la canne, et celle-ci devient insoutenable, à moins que l'on ne s'en serve seulement pour la pêche sédentaire. Mais, dans ce cas, une canne aussi compliquée est parfaitement inutile ; une simple gaule No 1 est beaucoup supérieure.

H. de La BLANCHÈRE.

LE CROQUET.

HISTORIQUE ...

Le jeu de croquet remonte au seizième siècle. Il était alors connu en France sous le nom de "paille-maille" dont on fit "pèle-mêle".

Vers la même époque, on le jouait aussi en Italie, pendant les réjouissances du carnaval, notamment à Florence : on le nommait "pala maglio".

Ce ne fut que plus tard qu'il passa en Angleterre, où on l'appela le "pall-mallet". Un célèbre quartier de Londres lui doit son nom de "Pall Mall".

Ce jeu fut toujours en très grand honneur auprès de la noblesse française ; au dix-huitième siècle, on ne le désignait plus que sous le nom de "mail" ; combien de places et de rues anciennes portent aujourd'hui encore le nom de ce jeu !

La Révolution emporta le mail comme s'il eût été une institution.

Cependant, l'ancien mail revint, il y a quelques années, d'Angleterre, mais baptisé du nouveau nom de "crockett" ou de croquet.

Ce jeu, qui fait aujourd'hui fureur dans les parcs et sur les plages, n'est donc rien moins que nouveau ; son appellation seule est nouvelle.

MATÉRIEL DU JEU

Les boîtes de croquet, que l'on rencontre dans le commerce, renferment le matériel suivant :

- dix arches,
- huit boules ;
- huit maillets ;
- huit étiquettes ;
- deux piquets ;
- un marteau ;
- un furet ;
- une règle.

Les boules sont chacune d'une couleur particulière ; les mêmes couleurs sont présentées par les maillets et les étiquettes. Un des piquets, appelé "piquet de départ", porte, par bandes successives, les différentes couleurs des boules, la couleur bleue étant la première.

Ce matériel est pour huit joueurs, nombre qu'on ne saurait dépasser sans rendre la partie interminable et fatigante.

NOMBRE DE JOUEURS

Chacun des joueurs ayant sa boule et son maillet, le nombre des joueurs n'est limité que par le nombre des ustensiles.

On a vu au paragraphe précédent que les boîtes de croquet que l'on trouve dans le commerce sont tout au plus pour huit joueurs.

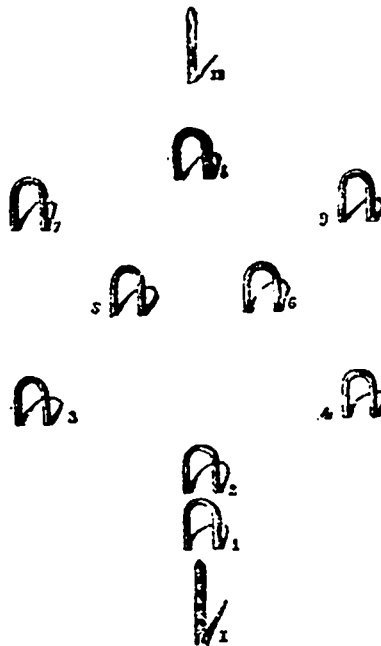
On peut jouer, soit chacun pour soi, soit en deux camps. On peut même jouer en deux camps quand le nombre des joueurs est impair ; dans ce cas, un des joueurs joue pour deux



et fait marcher deux boules.

Le jeu est le plus intéressant quand la partie se joue entre deux camps.

Avant que la partie ne s'engage, un des joueurs met dans un chapeau les différentes étiquettes. Chacun en prend une et la dernière est pour celui qui tient le chapeau. Les joueurs



s'emparent de la boule et du maillet de la même couleur de l'étiquette qu'ils ont tirée.

Le joueur qui a la couleur bleue jouera le premier, et les autres successivement, suivant l'ordre des cou-

leurs présenté par le piquet de départ.

Les joueurs ayant l'ordre impair forment un camp et les autres forment l'autre camp.

LE TERRAIN

On doit choisir un emplacement aussi plan et aussi horizontal que possible, et dépourvu d'aspérités.

Un terrain de 60 pieds de longueur sur 30 de largeur est suffisant.

Les arches et les piquets doivent être placés à 9 pieds les uns des autres, et la surface précédente est suffisante pour cet objet.

Quand on ne dispose que d'un terrain plus réduit, on peut placer les arches et piquets à six pieds ; mais la partie, en raison de sa plus grande facilité, n'offre plus le même intérêt.

DIVERSES FAÇONS DE DISPOSER LES ARCHES ET LES PIQUETS

Les arches et les piquets peuvent être disposés de telle façon qu'on veut.

On ne doit pas changer cette disposition dans le courant de la partie.

Il faut cependant s'astreindre à former une figure géométrique par rapport à la ligne qui joint les deux piquets.

Des dix arches, il y en a une dite à sonnette. Quand on désire en faire usage, comme elle est seule de son espèce, on doit la placer sur la ligne des deux piquets, ainsi que l'une des autres arches, afin de conserver la même symétrie.

L'objectif du jeu étant d'arriver à faire passer sa boule sous les arches et à lui faire toucher les piquets, on doit, une fois les arches et les piquets plantés en terre, déterminer le chemin que chaque boule doit parcourir.

Voici deux exemples de dispositions d'arches et piquets, avec ou sans arche à sonnette.

Il va sans dire qu'on pourrait en donner beaucoup d'autres, mais nous laissons aux joueurs le plaisir de les découvrir, en se livrant à toute leur imagination.

Dans le premier exemple, celui où l'on fait usage de l'arche à sonnette, la boule, partant du piquet I, doit passer par les arches 1, 2 et 3, puis sous l'arche 4, puis traverser l'arche à sonnette dans la direction de l'arche 6, puis les arches 6, 8 et 9 et frapper le piquet II. Il faut ensuite qu'elle repasse par 9, 8 et 7, l'arche à sonnette dans la direction de 5, puis 5, 3, 2, 1 ; enfin le piquet I est frappé de nouveau et la boule a accompli son cycle.

Dans le second exemple, où on ne fait pas usage de l'arche à sonnette, les boules doivent parcourir le chemin suivant : les arches 1, 2, 3, 5, 7, 8, le piquet II, les arches, 8, 9, 6, 4, 2, 1, et enfin le piquet I.

RÈGLES DU JEU

1. — Chacun joue à tour de rôle. Chaque joueur, en commençant, place sa boule à terre, à un pied et demi en avant du piquet de départ. Il la frappe ensuite avec son maillet de façon à la faire passer sous la première arche.