

Technical and Bibliographic Notes / Notes techniques et bibliographiques

The Institute has attempted to obtain the best original copy available for filming. Features of this copy which may be bibliographically unique, which may alter any of the images in the reproduction, or which may significantly change the usual method of filming, are checked below.

L'Institut a microfilmé le meilleur exemplaire qu'il lui a été possible de se procurer. Les détails de cet exemplaire qui sont peut-être uniques du point de vue bibliographique, qui peuvent modifier une image reproduite, ou qui peuvent exiger une modification dans la méthode normale de filmage sont indiqués ci-dessous.

- Coloured covers/
Couverture de couleur
- Covers damaged/
Couverture endommagée
- Covers restored and/or laminated/
Couverture restaurée et/ou pelliculée
- Cover title missing/
Le titre de couverture manque
- Coloured maps/
Cartes géographiques en couleur
- Coloured ink (i.e. other than blue or black)/
Encre de couleur (i.e. autre que bleue ou noire)
- Coloured plates and/or illustrations/
Planches et/ou illustrations en couleur
- Bound with other material/
Relié avec d'autres documents
- Tight binding may cause shadows or distortion
along interior margin/
La reliure serrée peut causer de l'ombre ou de la
distorsion le long de la marge intérieure
- Blank leaves added during restoration may appear
within the text. Whenever possible, these have
been omitted from filming/
Il se peut que certaines pages blanches ajoutées
lors d'une restauration apparaissent dans le texte,
mais, lorsque cela était possible, ces pages n'ont
pas été filmées.
- Additional comments:/
Commentaires supplémentaires:

- Coloured pages/
Pages de couleur
 - Pages damaged/
Pages endommagées
 - Pages restored and/or laminated/
Pages restaurées et/ou pelliculées
 - Pages discoloured, stained or foxed/
Pages décolorées, tachetées ou piquées
 - Pages detached/
Pages détachées
 - Showthrough/
Transparence
 - Quality of print varies/
Qualité inégale de l'impression
 - Continuous pagination/
Pagination continue
 - Includes index(es)/
Comprend un (des) index
- Title on header taken from:/
Le titre de l'en-tête provient:
- Title page of issue/
Page de titre de la livraison
 - Caption of issue/
Titre de départ de la livraison
 - Masthead/
Générique (périodiques) de la livraison

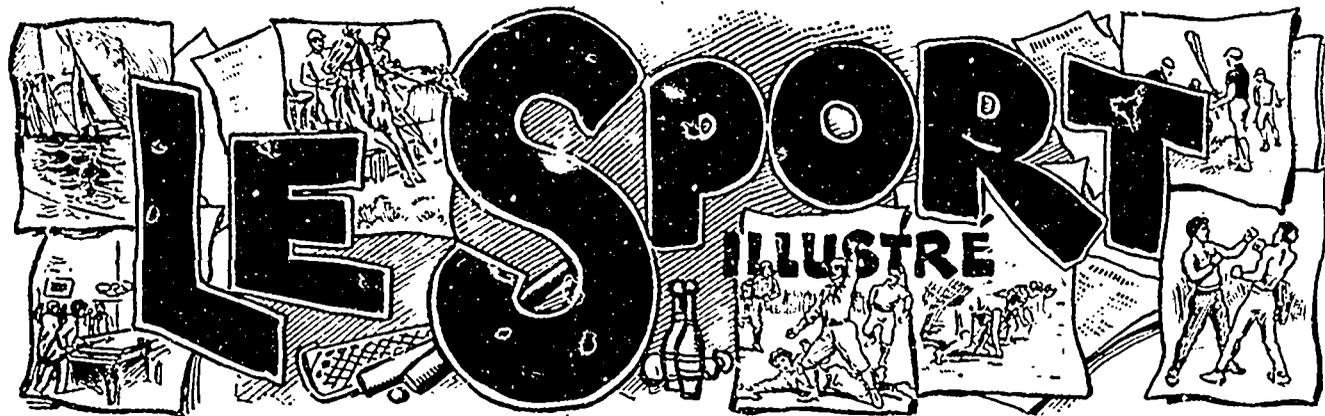
This item is filmed at the reduction ratio checked below/
Ce document est filmé au taux de réduction indiqué ci-dessous.

10X	12X	14X	16X	18X	20X	22X	24X	26X	28X	30X	32X
									✓		

APR 10 1941

folio
GVI,
S6x

LES SPORT ILLUSTRÉ



Vol. I, No. 3

Montreal, Samedi, 24 Juin, 1899

Prix 5 cts.



SON HONNEUR LE LIEUTENANT GOUVERNEUR JETTÉ.
Qui a bien voulu accorder son patronage à la Société Canadienne pour l'Avancement du Sport
(Photographie Laprés & Lavergue, rue St. Denis, coin de la rue Ontario.)

LE SPORT ILLUSTRÉ

A. MARION,

Éditeur Propriétaire.

73 RUE ST. JACQUES, - MONTREAL.

ABONNEMENT

\$3.00 par année, strictement payable
d'avance.

PRIX DES ANNONCES

10 Cents la ligne.

MONTREAL, 24 JUIN, 1899

Les Pouvoirs Publics.

Ce n'est pas en vain que la Société Canadienne pour l'Avancement du Sport, aura compté sur le patronage des chefs de la nation dans l'œuvre patriotique qu'elle a entreprise ; elle vient en effet de recevoir avis que Son Honneur le lieutenant-gouverneur de la province de Québec, veut bien en être le patron.

Pour consciente qu'elle soit de sa valeur morale, la Société Canadienne pour l'Avancement du Sport ne voudra pas un seul instant, j'en suis persuadé, voir dans ce patronage vicé-royal, quelque chose comme une faveur personnelle à son égard ; ce serait en diminuer la valeur et le haut enseignement qu'il comporte pour les classes dirigeantes.

Le lieutenant-gouverneur Jetté n'est pas en effet de ces hommes publics qui, pour se tenir dans le mouvement général, se laissent ballotter par tous les courants ; s'il a donné son patronage à la Société Canadienne pour l'Avancement du Sport, c'est qu'après y avoir bien réfléchi, comme la Société elle-même il a vu dans le sport l'un des plus gros facteurs sociaux qui soient au Canada, digne pour cela même, en vue de son orientation droite vers l'avenir, de la bienveillante attention des esprits sérieux.

Pareille attention chez le lieutenant-gouverneur Jetté à l'égard du sport n'a rien qui doive étonner. N'est-il pas l'un des fondateurs et même l'esprit dirigeant de cette belle Société d'Économie Sociale qui réunit tous les mois dans les salons de l'un ou l'autre de ses membres, tout ce que Montréal compte de disciples de Le Play ? Or peut-on en vérité s'occuper d'économie sociale et rester indifférent en face de cette révolution que le sport est en voie d'opérer dans le monde, tel comme ailleurs, révolution qui se résume d'un mot, d'un seul mot emprunté à Demolins, la prépondérance des unités par leur émancipation.

C'est donc bien le souci de l'économiste qui a porté le lieutenant-gouverneur Jetté à accorder son patronage à la Société Canadienne pour l'Avancement du sport ou plutôt à l'objet qu'elle poursuit et ce souci exclut comme je le disais tout à l'heure toute idée de faveur personnelle.

C'est bien en conséquence au sport que s'adresse ce patronage dont le prix s'augmente naturellement de tout l'éclat qui s'attache aux fonctions publiques du titulaire de Spenserwood.

Au sport, comme conclusion, plus encore qu'à la Société de zélés de ce nom ; aux sports pour mieux préciser encore, il incombe de se montrer dignes d'une si flatteuse attention de la part du lieutenant-gouverneur de la province de Québec. Il leur suffira pour cela, s'inspirant du vœu émis en son programme par la Société Canadienne pour l'Avancement du Sport, "d'avoir au-dessus de leur objet particulier à chacun cet objet commun, suprême pour tous, la dignité, la force la grandeur, la supériorité de la nation canadienne.

JULES GRIFFARD.

SPORT LITTÉRAIRE

LE RECORD DE L'OUBLI

PARABOLE INCOMPREHENSIBLE.

Tout le monde à Montréal connaît le célèbre faiseur Zotique Bonbec, qui détient le record de l'Oubli. C'est le champion universel du genre et il ne risque pas de se faire enlever son titre. C'est bon pour Fitzsimmons de ne garder que durant l'espace d'une trentaine de lunes le glorieux titre de premier boxeur du monde. Mais Zotique Bonbec, qui a aujourd'hui une quarantaine bien frisée, a conquis une réputation que nul ne songe à lui disputer.

La boxe même à tout, surtout à la fortune; chacun sait ça. Bonbec commença donc par la boxe. Un jour, il avait vingt ans à peine, en boxant avec un camarade, il reçut un furieux coup de droite, ou de gauche, en plein sternum, qui l'envoya rouler par terre si malheureusement qu'il donna du crâne sur un caillou pointu.

Il se releva sans autre lésion, mais son esprit avait fusé par la pluie. Il devait rester à jamais atteint d'une amnésie partielle. Bonbec perdit la mémoire de ses propres paroles; il oublia les mots dès qu'ils sortaient de ses lèvres. Il devint sourd à sa propre voix.

Les parents de Zotique Bonbec se lamentèrent à bras tendus. Que faire d'un fils dont la mémoire est radicalement abolie ? Impossible d'en faire un ingénieur, un avocat, un médecin, un juge. Alors, quoi !

On lui fit une petite rente et on lui donna la clef de la maison, en pensant bien qu'il ne s'éloignerait pas.

Mais à l'encontre des prévisions paternelles, le gaillard réussit parfaitement au double jeu de l'amour et du hasard.

Il oubliait ses engagements aussitôt qu'il les contractait; et il témoignait un si farouche désespoir lorsqu'on lui rappelait son manque de mémoire, que personne n'osait pousser la cruauté jusqu'à l'exécuter.

A ses conquêtes passagères, il donnait les promesses matrimoniales les plus robustes, sans qu'il lui en coûtât même un remords.

Il abordait ensuite, le visage éprouvé, celles qu'il avait si inconsciemment dupées. Et cette attitude délibérée pétrifiait les moins naïves, qui attendaient des faux-fuyants, des excuses balbutiées, des pardons sollicités à genoux, au prix de nouvelles promesses. Mais Bonbec souriait aussi naïvement que l'enfant qui vient de naître, et chacune était désarmée. Il avait aussi une coutume invariable: celle de manquer tous les rendez-vous dont il avait lui-même fixé le jour et l'heure.

Cette attitude brutale dompta les plus coquettes. Il se détachait d'elles; elles s'attachèrent à lui. Ce qui fit qu'il demeura célibataire endurci, mais tendre.

Cependant Bonbec prit trente ans. Il résolut alors d'affirmer sa personnalité. Comme il n'avait que des idées étiques et quelque argent à perdre, il fonda une revue, qu'il nomma la "Revue noire", le noir se trouvant alors la seule couleur de revue disponible.

Le pigment de la couverture imposa le ton de son contenu, un pessimisme mortel. Mais par un phénomène de snobisme courant, la foule se jeta sur cette publication endeillée avec une fougue d'autant plus avide que le foudre recueilli distillait un emmi plus opiacé.

Là, Bonbec fut délicieux; des légions de jeunes écrivains qu'il laissait en ses heures de belle humeur, accéder jusqu'à lui, se présentaient tout rétrécis par le trac devant le maître et le quittaient la poitrine gonflée d'espoir, car il avait de rassurants, de définitifs: "Entendu, mon cher confrère, vous êtes des nôtres." Puis il donnait des poignées de mains fermes comme une signature.

Aussi de brûlantes actions de grâces montaient jusqu'à lui. Ah ! si ces actions-là avaient eu cours chez les courtiers, Bonbec se fut rapidement trouvé millionnaire.

Malheureusement, il oubliait toutes les paroles données. Elles fuyaient par sa lésion, elles s'envolaient sans effort; il ne lui en restait plus de traces dans l'esprit, cinq minutes après les avoir prononcées. Quand il recevait des lettres éplorées, suppliées jusqu'à l'humiliation, il murmurait: "D'où sort-il, celui-là ?"

Fait surprenant, Zotique Bonbec inspira des amitiés fidèles; car il est des âmes candides qui gardent un gré infini à qui leur versa le baume d'espérance, même lorsque le temps l'aigrît en corrosive déception. Et Bonbec versa ce baume par tonneaux, comme quelqu'un à qui cela ne coûte que la peine d'ouvrir la bonde.

Mais l'ambition de Bonbec grandit avec sa fortune. Il voulut goûter du pouvoir; et comme on fourbissait les urnes électorales dans un comté veuf de représentant, il témoigna subitement le plus vif intérêt aux habitants de cette région.

En peu de jours, ce fut sa patrie d'adoption; il se reconnut des ins-

tinets colonisateurs et brigua l'honneur de représenter ses néo-compatriotes.

Ce fut une campagne délirante, Bonbec promit, promit comme jamais il n'avait promis. Il jetait des paroles sur les foules comme on jette le grain aux poussins. Il était beau d'inconscience dans ses improvisations flamboyantes, ses mouvements de torse, son geste auguste de semeur de mots.

Et quand il s'asseyait, applaudi et mouillé de sueur, il se frappait le front : "De quoi diable, ai-je parlé ?" Seules, ses professions de foi le gênèrent un peu. Elles lui rappelaient ses promesses. Et quand il se heurtait à l'une d'elles, il opérât un long détour, pour éviter ce fantôme rouge ou bleu.

Bonbec fut élu. Il le sera toujours, car il possède cette force unique : l'oubli absolu de ses paroles. Il ne sait plus qu'il les a prononcées à l'instant même où il les prononce. Il n'a pas de regrets de ne pas tenir, il ignore qu'il a promis. Il ne connaît pas le remords, c'est un inconscient.

Et c'est ce qui le met bien au-dessus de tous les vagues Bonbecs que nous pouvons rencontrer par le monde ; car ceux-ci rougissent encore quand des souvenirs importuns remontent à leur mémoire ; ils ont la faiblesse de se retourner encore quand, après une méchante action, ils croient entendre à leur oreille, dans un souffle : "C'est mal".

Bonbec échappa à cette obsession de la conscience, grâce à la fêlure de son crâne, et ce record de l'oubli le place au premier rang de tous les sportmen en tous genres, passés, présents et futurs.

JEAN BADREUX.

UN SOUVENIR.

Au moment où je consignais en cette page l'acceptation par l'hon. M. Jetté du titre de patron de la Société Canadienne pour l'avancement du Sport, je pensais malgré moi à son prédécesseur, sir Adolphe Chapleau, dont le 13 juin a dû rappeler à tous les canadiens la mort prématurée.

Quand ses fonctions officielles l'obligèrent de se constituer un sceau particulier, il prit pour devise : "Tout pour Elle". Il avait en vue Sa Province.

J'ose dire que s'il n'avait été appelé ainsi qu'en ces dernières années, à se constituer un sceau particulier, il eût pris pour devise avec le Sport en vue, "Tout pour Lui".

Car Chapleau était plus qu'un adepte du sport : il n'aimait rien tant qu'à s'en faire le patron. Et cela sans forfanterie, sans g'oriole, mais à seule fin de faire bénéficier ses consanguins des avantages que les autres races au Canada retireraient de la pratique des jeux sportifs, dans le développement chez elles de la santé, de la force, de l'initiative, de la combativité et de cet ensemble de qualités viriles qui font les races supérieures.

C'est ainsi que pour une partie de crosse jouée à Montréal, il y a quel-

ques années, entre les Québec et les National, il offrit spontanément avec son patronage, un trophée que la munificence la plus princière pourrait seule dépasser.

C'était une coupe de deux pieds de hauteur reposant sur un guéridon de quatre pieds de haut, un trophée superbe que son bon goût avait ainsi composé de deux unités absolument distinctes, découvertes par lui chez un marchand de bronzes.



Le trophée Chapleau gagné par le Club de Crosse de Québec dans une partie jouée à Montréal contre le National.

Cette œuvre d'art est à Québec pour avoir été gagnée par le club de crosse de la vieille capitale, mais le souvenir en est resté à Montréal, très vif encore, j'en suis sûr, dans l'esprit des milliers de curieux qui assistaient au tournoi qui l'attribua aux vainqueurs, sur l'ancien terrain des Shamrocks.

Sans y penser aucunement, Chapleau s'est ainsi donné dans le monde sportif un monument qui, perpétuera sa mémoire

JULES GRIFFARD.

LA CROSSE.

Les Capitals ont subi samedi, à Toronto, leur deuxième défaite de la saison.

Les amateurs du jeu de crosse qui sont légion, dans la ville reine, sont enthousiasmés du travail de leur équipe de crosse, et le jeu national semble avoir pour tout de bon reconquis la popularité dont il jouissait autrefois à Toronto.

Samedi après-midi, non moins de 6,000 personnes ont été témoins de la victoire signalée des Toronto sur les Capitals. Le plaisir des enthousiastes est d'autant plus grand que l'équipe est composée en grande partie de joueurs résidents de Toronto et non d'importés comme elle l'était depuis quelques années.

La partie fut excessivement brillante et comme Toronto ne l'a emporté que d'un point, on peut s'imaginer l'excitation des spectateurs. Les parties furent de longue durée; à la deuxième le jeu se prolongea pendant plus de vingt minutes.

Allan a prouvé une fois de plus qu'il était le plus fort gardien de buts de la ligue. A la sixième partie, les joueurs se départirent du jeu brillant qu'ils avaient joué jusque-là pour avoir recours à des tactiques déloyales et le résultat fut que tous les joueurs furent mis hors de jeu : Ralph Peaker et Doherty.

Powers se blessa un genou au cours de cette même partie et dut se faire remplacer par McIntyre.

Le home était le point faible chez les Capitals, tandis que l'équipe de Toronto brillait sur tous les points.

Les joueurs étaient :

Toronto	Position	Capital
Allan	Goal	O'Doherty
Wheeler	Point	Rolph
Stewart	Cover	Pulford
Tobin	1ère défense	Powers
Tozer	2e défense	Robinson
Iler	3e défense	Binks
Fred Moran	Centre	Starr
McLean	2e home	Durkin
Frank Moran	3e home	Westwick
Snell	1er home	Murphy
Lillie	Outside	Gleason
Peaker	Inside	Cope

Referee—F. J. Dixon.
 Umpires—J. Ryan, J. D. Baillie.
 Chronométrateurs—J. F. Journeau et R. H. Howard.

SOMMAIRE

Partie	Club	Scorer	Temps.
1	Toronto	Lillie	3.30
2	Capitals	Cope	2.15
3	Toronto	F. Moran	21.00
4	Capitals	Cope	11.00
5	Toronto	Moran	16.15

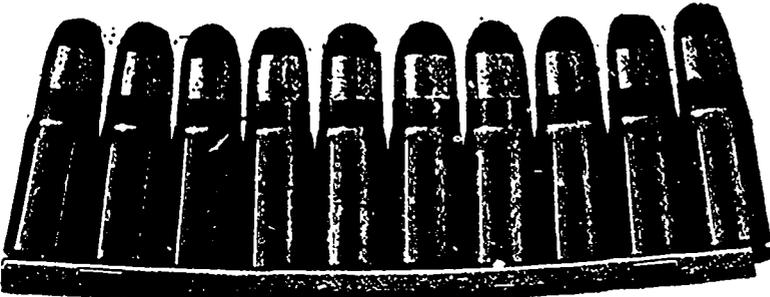
GRAND CENTRAL THEATRE.

Sunetaro, le Japonais jongleur. Les Soeurs Wrigt, chansons et danses très applaudies. Les 3 Gardner, le trio musical arrivé directement de Keith's de New-York. Les 2 Soeurs Willar, chansons et sélection de Banjo et une foule d'autres. Mr. Burdett a fait mettre une barre de 90 pieds de longueur dans la bâtisse voisine et les spectateurs peuvent communiquer par le théâtre. La direction a l'intention de faire de ce l'en d'amusements un des plus fashionable de cette ville, tout en gardant les prix populaires pour l'admission.

LES ARMES A FEU.

LE NOUVEAU PISTOLET AUTOMATIQUE DE L'ARMÉE ALLEMANDE

L'Allemagne vient de mettre en service, pour l'armement des officiers, un nouveau pistolet d'ordonnance à magasin central, bien supérieur à toutes les armes du même genre actuellement connues, et notamment au revolver. Il peut tirer dix cartouches de suite : le charge-



ment en est automatique et s'effectue grâce à l'utilisation de la force du recul, par une application nouvelle du principe déjà mis en œuvre dans les mitrailleuses Maxim et dans l'artillerie à tir rapide.

Après chaque coup, la culasse mobile, repoussée en arrière, fait fonctionner :

1o L'extracteur, pour rejeter la douille vide ;

2o Un auget-transporteur amenant une cartouche nouvelle en face du canon ;

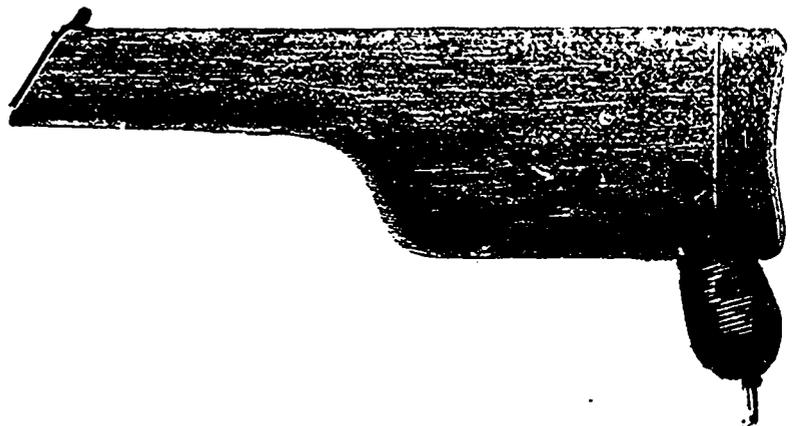
3o Le chien qui est armé en vue du coup suivant ;

4o Un ressort qui, en se détendant, referme la culasse en poussant dans son logement la cartouche amenée par le transporteur.

Le tireur n'a plus qu'à presser la détente pour faire feu, sans se fatiguer le doigt pour effectuer aucune manœuvre, comme c'est le cas avec les revolvers où le barillet est commandé par la gâchette.

Notre gravure No 1 représente le pistolet à une échelle réduite d'un quart à peu près. Le magasin est au milieu de l'arme : il forme la rec-

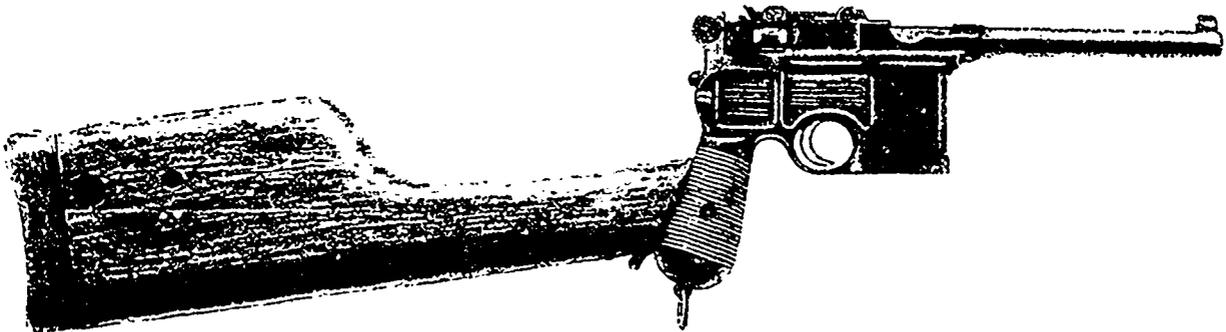
tange où les dix cartouches viennent se ranger en chevauchant légèrement l'une sur l'autre, de manière à réduire l'espace occupé. On les introduit à la main par une ouverture située sur le dessus.



Chaque série de dix cartouches est contenue dans un chargeur composé d'une lamelle métallique dont les rebords, formant rainures, retiennent les douilles par leur bourrelet.

Il suffit, lorsque la culasse est ouverte, d'introduire un chargeur dans l'ouverture pour garnir le magasin de ses dix coups en aussi peu de temps que pour charger d'une seule cartouche une arme ordinaire.

Enfin, une combinaison aussi simple qu'ingénieuse permet de transformer instantanément le pistolet en mousqueton, en utilisant son étui



comme crosse. Cette gaine, en bois évidé, a la forme extérieure d'une crosse de fusil. Les figures 3 et 4 la montrent lorsqu'elle contient le pistolet, puis lorsque celui-ci y est

ajusté en prolongement. L'assemblage, très solide et monté en un instant, permet alors de tirer en épaulant.

Le chargour est représenté séparément en grandeur naturelle dans la figure 2. La balle, en plomb durci, est garnie à la base de son ogive d'une chemise en plomb au nickel. La vitesse initiale du projectile est de 125 verges. A 10 verges, il traverse une cible en sapin de près d'un pied d'épaisseur. A 150 verges, il traverse encore 4 pouces de sapin. A 200 verges, il traverse un bras humain en brisant l'humérus et en faisant une large blessure dans la région lombaire d'un deuxième cadavre. La hausse est graduée jusqu'à 500 verges et la portée extrême est d'environ 1,000 verges.

Le pistolet d'ordonnance allemand ne fait l'objet d'aucun secret ; il est fabriqué dans les usines de Mauser, à Oberndorf, et l'on peut s'en procurer chez tous les armuriers.

LES AUTOMOBILES.

LA VOITURE A PETROLE

Ce que c'est qu'une voiture automobile, le mot, composé de l'expression grecque "autos" soi-même, et de la latine "mobilis" mobile, le dit: une voiture qui se meut d'elle-même, dont les roues tournent de par un mécanisme intérieur au véhicule, et non parce qu'un cheval ou tout autre moteur extérieur les entraîne.

La voiture ordinaire a quatre roues qui sont seulement "porteuses". La voiture automobile a quatre roues, porteuses aussi toutes les quatre, mais dont deux, qui sont actionnées par le moteur (généralement les roues d'arrière), sont en sus "motrices"; et dont les deux autres, qui servent à faire prendre au véhicule les directions voulues, sont en sus "directrices". Lorsque le train d'avant est moteur, les roues peuvent être à la fois porteuses, motrices et directrices; ce sont des exceptions.

Mais, quelle que soit la position de ces roues motrices, comment sont-elles mues?

Pour mouvoir ces roues, les inventeurs ont été dans l'obligation de trouver une "énergie" qui à la fois fût sans danger, peu onéreuse, et de ravitaillement facile. Actuellement nous possédons trois sources d'énergie applicable à la locomotion mécanique.

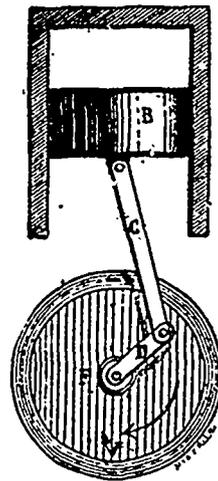
La première, la plus ancienne, est la vapeur. Tout le monde sait ce qu'elle est: l'état gazeux de l'eau obtenu par la chaleur d'un foyer. Le transmet le mouvement aux roues, directement ou non.

Mais la vapeur, si pratique sur les rails, l'est malheureusement beaucoup moins sur route. La difficulté de trouver et d'emmagasiner en chemin le charbon destiné à chauffer l'eau; la difficulté même de trouver rapidement, en tous lieux, la quantité d'eau nécessaire à l'approvisionnement; l'obligation de surveiller cons-

tamment et la chauffe et la pression, etc., bref dix inconvénients majeurs ont vite démontré que la vapeur — du moins dans l'état actuel de l'industrie — est totalement impraticable sur route pour le tourisme.

La seconde source d'énergie admissible pour les automobiles est l'électricité. Le moteur électrique, en tant que mécanique, existe, et il est presque parfait. Malheureusement aussi ce que nous ignorons encore, c'est le moyen de lui fournir constamment l'électricité dont il a besoin pour fonctionner. Il n'existe pas de piles suffisamment puissantes pour l'alimenter. Et puis les piles s'usent. Comment les remplacer en cours de route, chez qui en acheter? La dépense par mille serait d'ailleurs considérable.

On a donc recours, pour alimenter les moteurs électriques, aux accumulateurs, c'est-à-dire à des caisses spéciales dans lesquelles on accumule, on



ÉLÉMENTS D'UN MOTEUR

En A, le cylindre dans lequel va et vient le piston B. Le mouvement est communiqué par la manivelle C et la bielle D au volant V dont le centre est l'arbre F.

emmagasine de l'énergie et où le moteur puise au fur et à mesure de ses besoins la nourriture dont il a besoin.

Mais... et le mais est ici de grosse taille, les accumulateurs sont en plomb, extrêmement pesants, et, selon les connaissances actuelles de la science électrique, une voiture ne peut guère emporter d'accumulateurs pour plus de 50 milles de marche environ. Quand elle a épuisé sa charge, il lui faut revenir à l'usine centrale d'électricité pour "relayer". C'est expliquer que la voiture électrique, manifestement née pour les villes, ne peut pas encore pratiquement s'en aller promener bien loin dans la campagne.

La troisième source d'énergie, celle qui présente seule les qualités indispensables à la voiture du tourisme est le pétrole (essence minérale), car l'alimentation du véhicule peut se faire chez tous les épiciers.

Cette principale qualité de "vulga-

risation" aurait, à elle seule même, assuré au pétrole la place prépondérante dans la locomotion. Il se trouve que, en plus de ce mérite, le pétrole a la vertu d'être une source d'énergie beaucoup plus riche, à poids égal si l'on peut dire, que la vapeur et l'électricité puisqu'une livre de pétrole produit onze fois plus de travail qu'une livre de charbon, et cent quinze fois qu'une livre d'accumulateurs.

Toutes les voitures actuelles, tous les véhicules qui marchent seuls sur route, à l'aventure, sont aujourd'hui actionnés par un moteur à pétrole.

Qu'est-ce donc qu'un moteur à pétrole et quels sont ses principaux éléments ?

—o—

Le moteur à pétrole est un simple moteur à gaz. Au lieu de consommer du gaz d'éclairage comme le font les moteurs fixes d'ateliers, ce qui serait peu pratique sur route, il consomme du gaz de pétrole que la machine fabrique instantanément au fur et à mesure de ses besoins. Des figures très rudimentaires tout exprès, vont expliquer sommairement comment fonctionnent ces moteurs.

Le moteur à pétrole se compose d'un cylindre A (fig. 1), vertical le plus souvent, horizontal parfois, large tube de fonte, parfaitement cylindrique, fermé à un bout, dans lequel peut aller et venir un piston B qui au moyen d'une manivelle C et d'une bielle D, est relié à une roue massive V qu'on nomme un volant.

Quand le piston actionné par la force dont nous allons parler, descend dans le cylindre, il poussera sur le volant ; il le fera tourner dans le sens de la flèche. Alors le volant, lancé, fera remonter le piston dans le cylindre. Aussitôt la force en question repoussera en bas le piston et ainsi de suite. Une rotation du volant, ininterrompue, sera ainsi produite. Donc l'arbre F, celui qui est au centre du volant, sera également animé d'un mouvement de rotation qu'il nous suffira de transmettre aux roues motrices de notre voiture pour qu'elles soient actionnées.

Mais avant de voir comment marchera notre voiture, voyons d'abord comment marche notre moteur. fluide fait pression sur un piston qui

—o—

La force qui fait ainsi descendre le piston dans le cylindre est, dans les moteurs à gaz ou à pétrole, celle qui résulte d'une "explosion". Rassurons-nous, l'explosion est ici toute voulue, toute limitée et toute inoffensive.

On sait que, communément, le gaz d'éclairage, le gaz de pétrole, etc., brûlent quand on les allume ; mais que, lorsqu'ils sont mélangés à une certaine quantité d'air atmosphérique et qu'on les allume, ils "explosent", c'est-à-dire qu'ils sautent. Ils sont devenus des explosifs en se mélangeant à une quantité déterminée d'air.

Le problème du moteur à pétrole consiste ainsi : à faire arriver au-dessus du piston un volume convenablement dosé de gaz de pétrole et d'air atmosphérique qui forme un mélange

explosible, à allumer ce mélange pour qu'il détonne et chasse brusquement le piston, puis à évacuer ce gaz vieux pour faire place à une nouvelle charge de gaz neuf.

Comment ferons-nous entrer ce mélange dans le cylindre ? Par l'aspiration que produit le piston en descendant dans le cylindre, aspiration qu'on provoque à la main pour mettre en route le moteur.

Le cylindre porte dans son haut, nommé culasse, une soupape dite soupape d'admission ou d'aspiration qui a pour fonctions d'ouvrir ou de fermer en temps voulu la communication entre le cylindre et l'appareil producteur du gaz détonant qu'on nomme "carburateur" (fig. 2).

Si nous supposons que nous ayons versé du pétrole dans un réservoir J. ouvert seulement à sa partie supérieure par un conduit dont nous pouvons régler graduellement l'entrée par un robinet K ; que, d'autre part, nous ayons réuni ce carburateur sommaire à la soupape qui est la porte du cylindre, voici les phénomènes qui se succèdent :

En tournant à la main le volant pour mettre en route le moteur, nous faisons descendre le piston. Nous produisons le vide dans le cylindre, par conséquent une aspiration qui ouvre la soupape et appelle du gaz dans le cylindre. L'air atmosphérique, obéissant à ce mouvement de happement, pénètre dans le carburateur par le robinet K plus ou moins ouvert selon le dosage utile, passe sur la surface du pétrole, lèche le liquide, se "carbure", devient explosif, et remplit le cylindre en passant par la soupape ouverte.

Lorsqu'une certaine quantité de gaz est entrée, un dispositif d'allumage l'enflamme, soit par une étincelle électrique, soit par un tube incandescent. L'explosion se produit. La soupape d'admission est brusquement refermée, empêchant tout gaz nouveau de pénétrer, et le piston est chassé. Le volant reçoit une impulsion très vive.

P'arrivé au bas de sa course, le piston ne produit plus d'effet actif. C'est le volant qui, en vertu de sa force de rotation, le fait remonter dans le cylindre.

Mais le cylindre est à ce moment rempli des résidus gazeux du mélange explosif qui vient de travailler, résidus désormais inutiles et qu'il faut mettre à la porte. Plaçons en face de celle d'admission une seconde soupape dite d'"échappement", soupape que le volant ouvrira de lui-même mécaniquement au moment de la remontée du piston. Par là vont s'échapper au dehors les gaz inutiles, refoulés, balayés par le piston.

La force de lancée du volant doit être assez grande pour faire continuer encore au piston son mouvement de va-et-vient, pour le faire redescendre à moitié course après l'avoir fait remonter. Redescendant, le piston recommence à aspirer, une nouvelle explosion se produit, une nouvelle impulsion vive sur le volant, et le mouvement se perpétue ainsi.

Tant que nous graisserons bien les

organes en jeu et que nous l'approvisionnerons de pétrole, le moteur fonctionnera. Ces engins à pétrole font de cinq cents à deux mille tours à la minute.

— 0 —

Une particularité cependant empêcherait vite notre moteur de continuer à tourner si nous n'y prenions garde. En effet, ces explosions, si nombreuses dans un temps court, dégagent dans le cylindre une chaleur très élevée qui chaufferait tellement le métal que les soupapes bientôt brûleraient et que le piston serait "bloqué", ou "grippé", ou "calé", selon l'expression qui vous plaira ; à coup sûr, le moteur serait hors d'usage.

Il faut donc obligatoirement refroidir le cylindre, et sans interruption. Dans les moteurs de puissance relativement grande, de quatre à dix chevaux par exemple, on établit autour de lui une circulation d'eau qui vient d'un réservoir spécial, y retourne après avoir entouré le cylindre, s'y refroidit, puis revient à nouveau refroidir le cylindre, et ainsi de suite. Dans les moteurs de petite vitesse, un à trois chevaux, on se contente de refroidir le cylindre par une circulation d'air. Le cylindre porte alors des saillies circulaires nommées "ailettes", faisant bloc avec lui, et au milieu desquelles s'établit un courant d'air lors de la marche du véhicule. Ce dernier système est employé surtout dans les motocycles et autres véhicules à pétrole légers.

Le refroidissement par eau, qui est le plus efficace, qui est toujours employé dans les voitures, est cause souvent d'une méprise du public. Car l'eau de refroidissement s'échauffant parfois beaucoup, il arrive que sous la voiture sortent des panaches de fumée blanche que les curieux croient venir de l'échappement d'une petite locomotive. — Tiens, disent-ils, une voiture à vapeur ! — Alors qu'il s'agit communément d'une voiture à pétrole. Le peuple baptise d'ailleurs de "vapeur" tout véhicule qui se meut sans chevaux !

— 0 —

Le moteur fonctionnant selon les principes que nous venons de voir, le

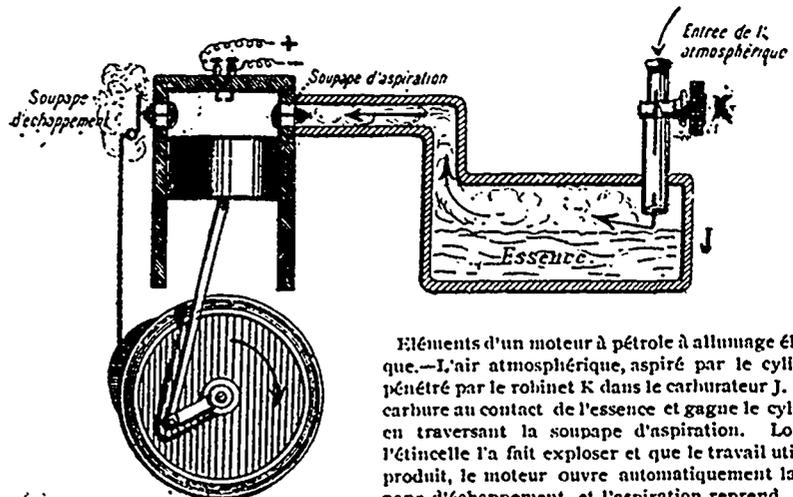
constructeur l'installe avec tous ses organes spéciaux sur la voiture. Moteur proprement dit avec son volant, son régulateur et son système d'allumage pour la production des explosions ; réservoir d'essence ; réservoir d'eau, pompe pour la circulation de cette eau, etc. Puis le constructeur relie le moteur aux roues motrices.

Les "appareils de transmission" dans les automobiles à pétrole sont de systèmes très divers qu'il serait superflu d'énumérer ici. Tous néanmoins sont construits pour satisfaire à des obligations strictes et nombreuses, on va le voir.

En premier lieu, l'appareil de transmission doit être "isolable" du moteur à volonté, c'est-à-dire qu'il faut que le conducteur puisse momentanément, et aussi souvent qu'il le veut, "débrayer" puis "embrayer". En effet, le moteur à pétrole ne peut pas se mettre en route seul, comme un moteur à vapeur, à la simple ouverture d'un robinet. Il faut qu'on le lance d'une façon quelconque, le plus souvent à la main. Il est donc très important qu'on ne le laisse pas s'arrêter quand la voiture elle-même s'arrête, sans quoi, dans un embarras de rues par exemple, on ne pourrait plus, après avoir stoppé, démarrer à nouveau sans être obligé de descendre de voiture pour remettre en route le moteur ! Aussi quand une voiture à pétrole est arrêtée par un embarras de circulation, la voit-on trépidier sur place, car le moteur continue à tourner et les explosions ne cessent point. Cette particularité n'existe ni dans les voitures à vapeur ni dans les voitures à l'électricité.

En second lieu, il faut que l'appareil de transmission soit capable, par le moyen de roues dentées de diamètres différents, voire de poulies de tailles diverses, de fournir à la voiture des vitesses variées. En effet, le moteur à pétrole possède encore ce caractère spécial de ne fonctionner bien qu'à une vitesse déterminée et qui est la vitesse du "régime". On ne peut donc pas compter sur lui pour changer d'allures.

En troisième lieu, il faut que l'appareil de transmission n'attaque pas les roues brutalement, mais progressivement, doucement même. En effet,



Éléments d'un moteur à pétrole à allumage électrique. — L'air atmosphérique, aspiré par le cylindre, pénètre par le robinet K dans le carburateur J. Il se carbure au contact de l'essence et gagne le cylindre en traversant la soupape d'aspiration. Lorsque l'étincelle l'a fait exploser et que le travail utile est produit, le moteur ouvre automatiquement la soupape d'échappement, et l'aspiration reprend.

les engrenages et les poulies ne peuvent pas, on le conçoit, exister dans une voiture en nombre suffisant pour imprimer successivement au véhicule toutes les vitesses principales comprises entre zéro et 25 milles à l'heure par exemple ; chaque vitesse exigeant deux roues dentées en prise, c'est quatre-vingts roues qu'il faudrait, soit un poids, un encombrement et un prix fantastiques ! Dans la pratique, on se contente de quatre vitesses au maximum. Les voitures portent des engrenages qui donnent par exemple 8, 12, 14 et 32, ou bien 5, 10, 20 et 25 milles à l'heure, etc.

Lors donc que la voiture est au repos, le moteur étant mis en marche, si au moment du démarrage, nous embrayons brusquement sur la première vitesse de 5 milles, je suppose, tout notre mécanisme et nos voyageurs vont recevoir un choc formidable dont les uns et les autres subiront les dommages. En effet, nous ne pouvons pas, sans un heurt considérable, animer tout d'un coup d'une vitesse de 5 milles à l'heure, c'est-à-dire de 4 pieds environ à la seconde, une masse qui présentement est inerte. Il faut que nous trouvions le moyen, tout en embrayant sur ce premier engrenage, puisque nous n'en possédons pas d'autre moins rapide, de ne pas assommer les gens et notre instrument. Le mode d'embrayage doit donc être progressif, c'est-à-dire que, par des cônes frictionnant les uns dans les autres, ou par des courroies patinant sur des poulies, le choc sera amorti, et le véhicule ne sera propulsé que graduellement, sans violence. La brutalité serait évidemment un défaut capital dans une voiture auto obue.

-o-

Telles sont, à grands traits, la théorie du moteur à pétrole et les obligations fondamentales auxquelles le constructeur est contraint de se soumettre pour l'appliquer à une voiture.

Simple à énoncer, cette mécanique spéciale est cependant des plus difficiles à exécuter. Elle est pleine de "lours de main" que peu de constructeurs connaissent bien encore. C'est en tout cas une grande industrie essentiellement française qui, de jour en jour, modifie les mœurs et se répand dans le monde entier. L'automobile prépare évidemment une révolution dans la locomotion, et par suite dans les rapports des hommes, plus profonde encore que celle qu'on doit à la bicyclette.

La facilité réelle de conduite et d'entretien qu'offre une automobile à pétrole, sa servabilité constante à tous les usages, sa parfaite innocuité font d'elle dès aujourd'hui le véhicule pratique qui peut réaliser bien des projets et donner corps à tant de rêves !

L. BAUDRY DE SAUNIER.

LA NATATION.

NAGER POUR S'AMUSER.

Toutes les manières de nager que nous allons décrire, dont quelques-unes fort amusantes, ne sont que des modifications ou des répétitions des divers mouvements appris dans les leçons précédentes.

SUR LE CÔTÉ (fig. 23). — Cette manière de nager se rapproche de la coupe. On chasse l'eau avec violence en se servant du bras et de la main fonctionnant comme aviron, tandis que l'autre est complètement ouverte ; le bras tendu forme éperon et fend l'eau pour permettre de poursuivre sa route plus facilement et plus directement.

Pour nager ainsi, on se met sur le côté (droit ou gauche, à volonté), on ramène les mains contre la poitrine, la main droite ouverte, pour se refermer et former godet lorsque le bras est allongé ; la main gauche ne dépasse pas l'épaule. Au moment où le

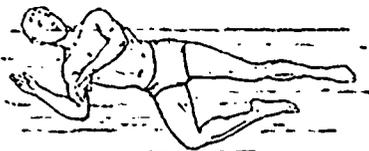


Fig. 23

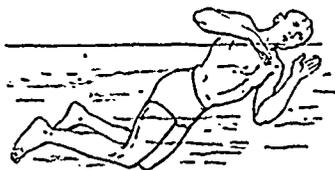


Fig. 24

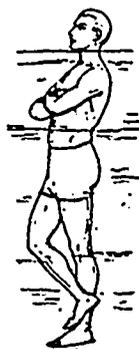


Fig. 25

bras droit allongé dans toute sa longueur se replie contre la poitrine, le bras gauche, par un mouvement circulaire, est ramené contre la cuisse. Les jambes suivent les mouvements des bras ; lorsque ceux-ci sont contre la poitrine, les jambes sont raccourcies, et lorsque les bras sont projetés en avant, les jambes le sont également, en ayant, toutefois, bien soin de ne pas laisser les pieds sortir de l'eau, la propulsion provenant du mouvement de la jambe, serait alors perdue.

Le nageur doit profiter du moment où les bras sont ramenés à leur point de départ pour prendre une longue inspiration.

Le trait caractéristique de cette façon de nager réside dans la position

de la tête, qui est maintenue dans la même position, relativement au corps, que pour marcher, c'est-à-dire, immobile, sans qu'elle ne se lève ni ne descende sur l'eau. Certains nageurs, au contraire, lèvent la tête à chaque brasse, dans le but d'empêcher l'eau de leur couvrir la figure et d'entrer dans la bouche, au lieu de fermer celle-ci et de se servir de la tête comme éperon pour fendre l'eau. En levant la tête, l'élan se trouve arrêté, tout comme un navire se trouve retardé lorsque plonge son avant.

En nageant "sur le côté", il est impossible de voir devant soi, et difficile par conséquent de se diriger en ligne droite. Ceci provient de ce que le nageur se sert trop violemment de l'une de ses mains, de la gauche s'il nage sur le côté droit, main qui doit lui servir de gouvernail, ou encore de ce que le bras et la main sont lancés en avant hors de l'eau, comme dans la coupe, ce qui produit le même effet que de ramer avec un seul aviron. Il est donc utile pour se diriger, de prendre comme point de direction un objet quelconque placé derrière soi. En tournant légèrement la tête, de temps à autre, on arrive facilement à voir si l'on se maintient dans la direction voulue ; mais en tournant, il faut bien prendre garde de ne le faire qu lentement, tout mouvement brusque de ce genre retarderait la marche et changerait la direction.

Au début, il est préférable de ne pas prolonger cet exercice ; cinq ou six brasses suffiront d'abord, pour reprendre ensuite sur le ventre. Augmentez graduellement le nombre de brasses, jusqu'à ce que cette méthode devienne naturelle à l'exclusion de toute autre, à moins que vous ne vous trouviez dans une mer agitée ; alors la brasse sera préférable, car elle permet à la tête et à la figure de se maintenir au-dessus des vagues.

Je me suis quelque peu attardé sur cette manière de nager qui, en somme, n'est qu'une variante de la "coupe", car beaucoup de nageurs, et je suis de ce nombre, éprouvent un vrai plaisir à nager sur le côté ; une fois que l'on s'y est habitué, la fatigue n'est pas grande, et la nage peut être prolongée, car il n'y a jamais qu'un bras qui fonctionne et si l'on change de côté, il en est toujours un qui se repose. En rivière, si l'on nage de cette façon, l'on obtient en outre l'avantage de pouvoir voir les deux rives.

A L'INDIENNE (fig. 24). — Cette manière de nager est ainsi dénommée, parce qu'elle est généralement employée par les indiens de l'Amérique du Nord ; elle est peu connue en Europe. Certains prétendent que cette méthode est plus puissante, plus rapide que celle que nous venons de décrire, mais elle est très fatigante. Le mouvement des bras et des jambes est continu, comme celui d'une hélice ; la position du corps est semblable à la natation sur le côté, sauf pour ce qui est des bras.

Dans le "mode indien", le bras gauche part de la cuisse ; la paume de la main, en cuillère, est retournée vers la surface de l'eau ; la main est ensuite retirée de l'eau sans secousse, le bras est étendu dans toute sa longueur

par dessus la tête, la paume de la main retournée vers le fond. C'est au moment où la main est ramenée de cette position vers la cuisse que toute la force de propulsion est donnée au corps. On fait faire alors à la main droite un mouvement circulaire, partant du côté droit vers le côté gauche de la poitrine, et au moment où la main gauche se lève à son tour hors de l'eau, la main droite est ramenée sur le côté droit prête à recommencer le mouvement décrit plus haut. Tous ces mouvements se font simultanément, les jambes manœuvrant en même temps que les bras.

NAGER DEBOUT (fig. 25). On peut se tenir debout dans l'eau en laissant les jambes s'enfoncer graduellement de façon que le corps prenne une position verticale ; la tête est légèrement jetée en arrière, le menton à fleur d'eau. Pour se maintenir dans cette position deux choses sont essentielles : une grande confiance en soi-même et une eau parfaitement calme.

Dans cette position, on fait mouvoir les pieds comme si l'on montait un escalier ; les bras peuvent être étendus horizontalement, les mains ouvertes, les paumes tournées vers le sol, ou encore croiser les mains sous les aisselles. Cet exercice est plus facile en eau salée qu'en eau douce et principalement en eau courante ; le courant fait perdre l'équilibre et entraîne le corps dans la position horizontale, car la rapidité de l'eau est plus grande en-dessous que sur la surface. Si l'on sent qu'une jambe a une tendance à quitter la position verticale, un mouvement de la tête dans la même direction, suffira pour corriger cette tendance.

Cette manière de nager est très utile le jour où l'on tombe à l'eau tout habillé ; "en se tenant debout dans l'eau", on arrive facilement à enlever son veston, son gilet et sa chemise.

Lorsque l'on se sera rendu maître de cette première difficulté et que l'on saura se maintenir dans la position verticale, on peut essayer de marcher dans l'eau, en avançant lentement une jambe, puis une autre. Les bras, projetés horizontalement d'abord, sont ramenés l'un après l'autre vers la poitrine, comme si l'on voulait saisir une masse d'eau.

Pour reculer, il suffit de se pencher en arrière, les bras opérant un mouvement inverse au précédent, comme si l'on voulait chasser l'eau loin de soi. Nous n'avons pas besoin d'ajouter que cette façon de nager est la plus lente de toutes, la vitesse obtenue est moitié de celle de la brasse, mais elle est utile lorsque l'on veut se reposer et aussi lorsque deux personnes se sont portées au secours d'une troisième qui se noie. En prenant cette dernière sous le bras, et tout en nageant debout, on maintient la tête du noyé au-dessus de l'eau jusqu'à ce que les secours arrivent. Il faut empoigner le noyé avec énergie pour l'empêcher de se débattre ou de saisir les sauveteurs et de les entraîner au fond de l'eau.

NAGER TOUT HABILÉ ET LES YEUX OUVERTS. — Pour nager les yeux ouverts, il faut les ouvrir en



Fig. 26



Fig. 27

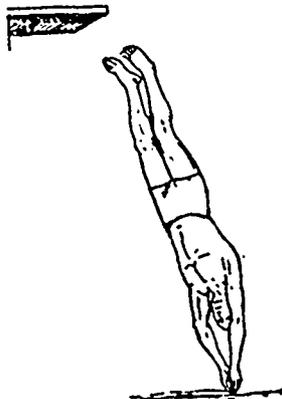


Fig. 28

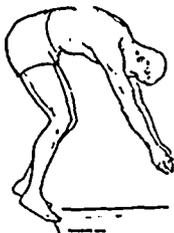


Fig. 29

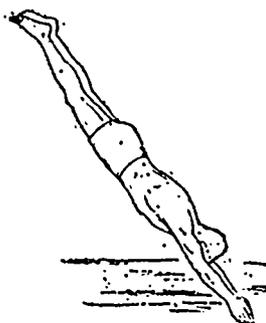


Fig. 30

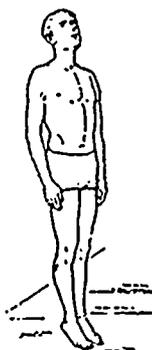


Fig. 31

plongeant ou au moment où l'on entre dans l'eau, autrement, il est difficile de le faire sous l'eau.

Pour apprendre à nager avec ses vêtements, il est nécessaire de commencer graduellement ; essayer d'abord avec son pantalon et ses bas, par exemple, puis on peut ajouter son gilet, son veston, ses bottines, jusqu'à ce que l'on acquière la certitude de pouvoir nager tout habillé sans difficultés sérieuses.

Cette manière de nager que, en tant qu'exercice, nous avons classée au nombre des amusements natatoires, peut être en maintes circonstances de la plus grande utilité, notamment lorsque l'on n'a pas le temps de se dévêtir pour porter secours à une personne qui se noie, ou encore si l'on tombe soi-même tout habillé dans l'eau. Dans la vie, les circonstances les plus imprévues peuvent surgir qui vous donneront l'occasion de mettre ces leçons en pratique et par conséquent vous ne devez pas être pris à l'imprévu, et n'avoir aucune crainte de vous jeter à l'eau avec vos vêtements. Nous devons pouvoir secourir nos semblables, mais, pour cela, nous devons nous-même apprendre à ne pas risquer notre vie maladroitement, car ce serait alors vouloir prendre le même chemin que le malheureux qui se noie.

LA PLANCHE EN CRUCIFIX, les bras étendus, la paume de la main tournée vers le ciel, les jambes et les pieds sans raideur, portés naturellement sur l'eau ; **LA PLANCHE EN MOMIE**, les mains derrière la tête, les jambes allongées et jointes ne sont que des variantes de la "planche."

On peut aussi apprendre à nager en **TRITON**, battant l'eau avec les coudes et les mollets, **UN BRAS HORS DE L'EAU**, **ASSIS**, **A COUPS DE PIEDS**, **A COUP DE POINGS**, **VALSER DANS L'EAU**, **LE MONOME**, et autres amusements, qui dérivent des précédents ; les noms que portent chacun d'eux suffit pour indiquer les moyens de procéder, sans que nous nous attardions à donner de plus amples explications. Ces jeux ne sont du reste pratiqués que par de bons nageurs, et lorsqu'ils veulent faire montre de leur savoir.

DU PLONGEON ET DE LA NATATION SOUS L'EAU

Plonger, nager sous l'eau, ou nager entre deux eaux, ne forment à proprement parler qu'une seule et même manière. Ce sont des études obligatoires et indispensables si l'on veut être bon nageur. La natation sous l'eau étant d'abord un excellent exercice bien fait pour améliorer les qualités respiratoires, il est aussi utile, car l'on peut être surpris par une chute. Saisi par la peur, vous serez bien vite asphyxié si vous ignorez les moyens de sortir de ce mauvais pas ; ou bien encore dans une mer agitée, ayant à lutter contre les lames, il est préférable de les "fendre" que de se laisser emporter par elles. Si vous avez à vous porter au secours d'un malheureux qui se noie et si celui-ci a coulé, vous serez bien embarrassé pour lui venir en aide si

vous ne savez pas "nager entre deux eaux." Il faut donc contracter l'habitude de s'élaner dans l'eau, de s'y enfoncer, sans s'effrayer, sans s'étourdir ; c'est le seul moyen de se familiariser avec l'eau.

PLONGER — On peut le faire en se baissant sur place jusqu'à complète immersion, ou comme dans les eaux peu profondes, au bord de la mer, par exemple, en se jetant en avant, sur un côté ou sur l'autre, ou encore en plongeant la tête la première. C'est de cette dernière méthode que nous allons parler, car elle demande une étude spéciale et une longue pratique. Pour "plonger" ou "piquer une tête" selon les règles. Il faut s'exercer souvent, car il ne suffit pas d'aborder l'eau la tête la première, il faut pouvoir le faire avec aisance et avec grâce, sans lourdeur comme sans gaucherie, et il est tout aussi facile de l'apprendre d'une façon que de l'autre. Les "beaux" plongeurs sont rares, ceux qui abordent l'eau nettement, franchement, le corps droit et raide comme une flèche, sans avoir l'air de tomber, sans paraître faire grand effort pour atteindre une certaine distance.

On peut plonger d'un bateau, de la berge avec ou sans élan, d'une plateforme, avec ou sans tremplin, des marches d'une échelle, enfin de tout point plus ou moins élevé au-dessus de l'eau. Pour débiter, il est préférable d'en choisir qui ne soit pas trop élevé, de la berge ou de l'arrière d'un bateau ; mais je recommande tout spécialement de ne jamais plonger sans s'être préalablement assuré de la profondeur de l'eau, qui doit être de neuf pieds au minimum. Les accidents surviennent souvent, la mort parfois, de ce que la tête du nageur, en plongeant, a rencontré violemment le fond.

Les débutants n'abordent cette leçon qu'avec un certain effroi ; ce sentiment provient de deux raisons : de l'impression qu'ils ressentent de l'immersion complète et soudaine du corps, et de la crainte de rencontrer sur leur passage un objet quelconque auquel ils pourraient se blesser. Aussi, lorsqu'ils exécutent leurs premiers plongements ne le font-ils que gauchement, arrivant dans l'eau, ou plutôt sur l'eau, à plat ventre, ressentant aussitôt sur la poitrine une douleur violente, aussi vive que celle occasionnée par un coup de fouet.

Certains traités sur l'art de nager préconisent toutes sortes de mouvements d'assouplissement "sur terre", avant d'en arriver à "l'eau" ; c'est le "plongeon à sec". Il se produit alors le même inconfort que pour la natation à sec ; la peur de l'eau fait hésiter le débutant, et il oublie tout ce qu'il a appris avec tant de mal ; c'est alors que son plongeon se traduit par le pénible plat-ventre décrit plus haut. Mieux est donc de s'exercer dès le début dans l'eau.

Que le débutant aille sur le bord d'une rivière et qu'il choisisse un endroit où l'eau est suffisamment profonde ; là, se baissant jusqu'à ce que son corps soit presque plié en deux (fig. 29), les bras projetés en avant, la tête entre les deux bras, il se pen-

chera sans plier les genoux, jusqu'à ce que ses mains se rapprocheront suffisamment de l'eau pour que son corps glisse naturellement en avant. En se penchant ainsi, il risque fort dans ses premiers essais de perdre l'équilibre et de "tomber" dans l'eau ; mais aussitôt qu'il sent que le poids

augmentera la hauteur du point de départ d'où il prend son plongeon, et, bientôt familiarisé avec cette façon d'entrer dans l'eau, n'ayant plus aucune crainte et par conséquent aucune hésitation, il pourra piquer des têtes de n'importe quelle hauteur, avec ou sans élan ou tremplin.

Lorsque l'on plonge d'une certaine hauteur dans une eau profonde. Il est nécessaire d'accumuler une bonne provision d'air dans les poumons. Levez les bras par dessus la tête à plusieurs reprises pour bien dilater les poumons, puis les mains réunies par dessus la tête, les doigts et le pouce, l'un contre l'autre, le torse légèrement rojeté en arrière, le corps raidi et immobile, les jambes droites et les pieds réunis parallèles aux bras, entrez dans l'eau comme une flèche, sans l'éclabousser, à un angle de 45°, de 10 à 12 verges du point de départ (fig. 30), glissant dans ses profondeurs tant que l'impulsion portera le corps en avant. Si le plongeon est réussi, s'il a été exécuté selon les règles, pas une bulle d'air n'indiquera l'endroit où vous êtes entré. L'essentiel pour bien plonger est "d'avoir le corps, les jambes et les bras raidis et tous dans la même ligne droite". En appliquant cette règle, on peut plonger de très grandes hauteurs et sans danger. Les mains jointes, portées en avant et au-dessus de la tête forment coin, et permettent de fendre l'eau, livrant ainsi un passage au corps. Au moment où l'on atteint l'eau, il est bon de s'incliner légèrement la tête, de façon que le contact de l'une avec l'autre, se produise sur le sommet du crâne, seule partie de la tête capable de recevoir ce choc.

Plongeon avec élan. — On prend un élan de huit à dix verges avant de piquer sa tête, les enjambées étant mesurées de façon à ce que la dernière vous amène au point exact d'où le plongeon doit être fait, le nageur essayant de franchir la plus grande distance possible avant d'entrer dans l'eau.

Cet exercice demande une grande puissance des muscles antérieurs et une légèreté de corps ; on ne peut le pratiquer que sur le bord des rivières, où l'on trouve des emplacements assez grands pour pouvoir prendre l'élan et assez de profondeur pour ne courir aucun risque.

A Eton et à l'Université de Cambridge, cet exercice fait partie du programme de natation, et de petits monticules en terre ont été construits sur le bord de la rivière pour permettre de plonger d'une hauteur déterminée.

A ceux qui n'ont pas le courage d'aborder la tête la première, nous leur conseillons d'y entrer les pieds les premiers (fig. 31) ; les jambes serrées l'une contre l'autre et les bras allongés et raidis le long des côtés.

D'un bateau. — Lorsque l'on est au large et que l'on plonge d'un bateau, il est bon de se munir d'une échelle pour remonter à bord, autrement la gymnastique nécessaire pour y arriver est des plus fatigantes et inuti-

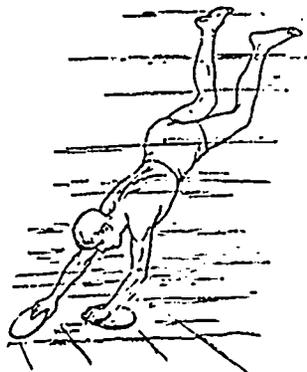


Fig. 32



Fig. 33

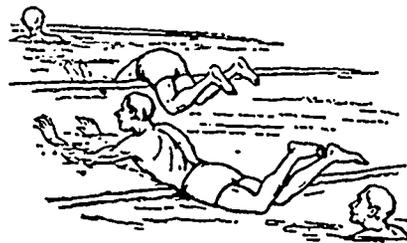


Fig. 34



Polo.—En Piscine.



Polo.—En mer.

de la tête et des bras le porte en avant, une légère poussée des pieds lui permettra d'entrer dans l'eau tête la première.

Après avoir pratiqué cet exercice assez souvent pour pouvoir l'exécuter avec précision et sans hésitation, il

le, puisque l'on peut l'éviter. Mais comme l'on n'a pas toujours une échelle à sa disposition, voici comment il faut procéder en l'absence de cet engin.

Entrez par l'arrière, il serait impossible de la faire par les côtés. En approchant du bateau, nagez les pieds aussi près que possible de la surface de l'eau, attrapez le rebord des deux mains et frappez l'eau des pieds, autrement les jambes seraient attirées sous la coque ; puis, d'un mouvement vigoureux et combiné des pieds et des bras, soulevez-vous hors de l'eau jusqu'à ce que le rebord atteigne la ceinture et que la poitrine soit à plat sur l'arrière. Le plus difficile aura été fait et vous n'aurez plus qu'à ramper dans le bateau. Cette opération est, comme on le voit, difficile et fatigante ; elle demande une certaine vigueur des bras et on ne peut arriver à l'exécuter convenablement qu'après une longue pratique, et cela, au détriment de la peau des tibias, mieux est donc de se servir d'une échelle.

Nager sous l'eau. — Une fois dans l'eau, on peut prolonger son séjour en essayant d'atteindre le fond ou remonter à la surface aussitôt que la force d'impulsion a pris fin. Le corps alors remontera sans efforts, quelques coups avec les jambes hateront l'opération. Dans un endroit peu profond, il suffit, lorsque le corps s'est redressé, de frapper fortement le fond avec ses pieds pour remonter plus rapidement encore. Quand on revient sur l'eau, notamment lorsque le plongeur a été involontaire, on se sent quelque peu étourdi par cette immersion subite et inattendue. La tête hors de l'eau, il faut se tenir debout, en faisant agir les jambes comme si l'on montait un escalier, sans les bras, et prendre alors une bonne inspiration, puis secouer vigoureusement la tête pour se débarrasser de l'eau qui coule des cheveux le long de la figure et empêche de voir. Faites ensuite les mouvements que j'ai indiqués dans la "nage du chien." La respiration reviendra bien vite alors et le calme aussi.

Pour pouvoir plonger, il faut, on le voit, également savoir nager sous l'eau ; c'est, du reste, nous l'avons dit, un excellent et utile exercice que tout bon nageur doit pratiquer. Avant de s'enfoncer dans l'eau, il faut emplir ses poumons d'air par une bonne inspiration. Le séjour entre deux eaux dépend des qualités respiratoires que possède le nageur. Une fois sous l'eau, nagez en faisant la brasse et en retenant votre respiration. Plongez suffisamment pour que les pieds ne sortent pas de l'eau, car aussitôt tout le corps prendra le même chemin.

En moyenne on peut nager sous l'eau pendant 40 secondes ; mais tout dépend, cela s'entend, des qualités respiratoires du nageur. La vitesse que l'on obtient, le corps étant immergé, est plus grande que sur l'eau ; j'ai connu un bon nageur qui, nageant "sous" l'eau, donnait

une avance de 20 verges sur 100 à son adversaire qui, lui, nageait sur l'eau et gagnait d'autant.

Les pêcheurs d'éponge sur les côtes d'Afrique plongent jusqu'à 70 verges de profondeur et restent de 3 à 4 minutes sous l'eau.

COURSES ET ENTRAÎNEMENT

Les courses à la nage se divisent en courses de vitesse, courses de fond et courses d'obstacles ; les concours comprennent le plongeur, la natation sous l'eau et le sauvetage.

Les distances pour les courses de vitesse varient de 60 à 100 verges, mais tout dépend de la longueur de la piscine ; pour les courses de fond d'un demi-mille à un mille.

Les courses d'obstacles se font sur un parcours de 60 verges ; cinq obstacles de dix en dix verges ; ces obstacles sont des barres en bois placées un peu au-dessus du niveau de l'eau.

Dans les concours de plongeur qui s'effectuent de différentes hauteurs, avec ou sans élan ou tremplin, suivant les circonstances, l'on tient compte de l'exécution même du plongeur et de la profondeur atteinte ; dans les concours sous l'eau, des points sont donnés pour la distance parcourue et le temps sous l'eau.

Ces courses et concours doivent être donnés de préférence dans des piscines où est sûr de trouver toujours une eau calme, si on les donne en pleine mer, il faut choisir un jour sans vent et une eau sans vagues. En mer, il n'est pas facile d'organiser des courses d'obstacles ou des concours de plongeur.

Entraînement. — Je connais peu de sports pour lequel l'entraînement soit plus nécessaire que la natation ; le succès dépend entièrement de la "condition." Cet exercice met en jeu tout le système musculaire, et il faut avoir à la fois de bons poumons et des membres bien musclés pour arriver à faire 1000 verges en 19 minutes, ce qui est une bonne moyenne.

Il faut de bons poumons, c'est la première qualité demandée d'un bon nageur. En plongeant dans l'eau froide, la sensation produit une telle impression qu'un nageur qui ne serait pas entraîné serait forcé de s'arrêter pour reprendre haleine. Cette sensation qui fait croire que l'on a un poids sur la poitrine a occasionné la défaite de bon nombre de nageurs qui eussent autrement gagné. Le succès d'une course quelle qu'elle soit dépend d'un bon départ ; or, il n'y a pas de bon départ si après le plongeur vous êtes obligé de vous tenir coi jusqu'à ce que la respiration vous soit revenue.

Il est donc de toute utilité de s'habituer en plongeant souvent à surmonter cette impression pénible.

L'entraînement préliminaire pour la natation est le même que pour les autres sports athlétiques.

Faites du départ une étude spéciale ; plongez, et une fois la tête hors de l'eau, sans arrêt et sans hésitation, faites votre première brasse.

Exercez-vous souvent à partir ainsi.

Dans les courses de vitesse, il est nécessaire de faire le parcours plusieurs fois avant le jour de la réunion ; mais comme cet exercice est des plus fatigants, même lorsque le nageur est en bonne condition, les essais sur la distance même ne doivent pas dépasser deux fois par semaine pour éviter tout surentraînement. Si le nageur a l'occasion de se baigner fréquemment, il pourra entre temps faire des poussées de toute vitesse, de 40 à 60 verges.

Pour ce qui est des courses de longueur, ne vous engagez pas avant de savoir si vous êtes capable de faire la distance. Une course dans l'eau n'est pas comme une course à pied où l'on peut s'arrêter quand on veut et simplement quitter la piste, et surtout ne vous figurez pas que parce que vous faites habituellement de 100 à 200 verges vous soyez capable d'en faire mille sans préparation aucune. Habituez-vous donc à faire graduellement la distance, par 500 verges, puis 600, 700, etc., jusqu'à ce que vous atteigniez la distance inscrite au programme et que vous puissiez la parcourir sans effort et sans risquer de rester en route.

Si après une station prolongée dans l'eau, vous vous sentez les jointures légèrement ankylosées, travaillant difficilement, faites une bonne promenade ; la marche les assouplira ; si la raideur continue, frottez-vous avec une embrocation.

Le régime alimentaire à suivre pour ce genre de courses est le même que nous avons prescrit pour les courses à pied.

WATER - POLO

Le nom de "water-polo" ne convient guère au jeu que nous allons décrire et dont le succès est très grand tant en Grande-Bretagne qu'aux États-Unis. Cette appellation lui vient de ce que primitivement, il y a environ deux cents ans, on inventa en Angleterre un jeu aquatique, espèce de polo où les poneys étaient remplacés par les barriques vides sur lesquelles montaient les joueurs. Ils étaient armés d'une sorte de bâton servant à la fois de pagaie pour se diriger et de maillet pour frapper la balle. On conçoit combien ce jeu devait être excitant et toutes les péripéties qui pouvaient se succéder au cours d'une partie. Le "water-polo" qui, sous cette forme, mérite bien son nom, est encore joué en Amérique, où il n'a été introduit que récemment.

Le jeu aquatique qui nous occupe est, à vrai dire, le "water-football", le football transporté de la prairie dans l'élément liquide.

Le "water-football" ou "ballon à l'eau" se joue entre deux équipes de six joueurs chacune. Chaque joueur porte sur la tête une cape rouge ou noire delon l'équipe particulière à laquelle il appartient. Chaque équipe est ainsi divisée : un avant, deux demi-avants, un demi-derrière et deux arrières. Tant que le signal n'est pas donné, les joueurs doivent se tenir respectivement

aux deux extrémités de la piscine. L'arbitre jette le ballon au milieu de la piscine ; c'est le signal. Les joueurs se précipitent dans l'eau, les deux avants nagent le plus rapidement possible à qui arrivera le premier. Celui d'entre eux qui atteint le ballon n'a garde de le pousser devant lui, il le passe au demi-arrière de son camp pour se porter ensuite avec ses deux demi-avants vers le but ennemi. C'est presque toujours ainsi que les parties s'engagent.

Les buts sont formés, soit de deux poteaux et d'une barre transversale comme pour le football, soit de deux planches longues d'environ cinq pieds et fixées aux extrémités de la piscine un peu au-dessus du niveau de l'eau. Pour gagner un but, il faut que le joueur fasse toucher au ballon le but de l'adversaire, ou, comme dans le football, fasse passer le ballon par-dessus la barre transversale qui est placée à deux pieds et demi au-dessus de l'eau. Mais, auparavant, il faut que le ballon ait franchi la ligne de but, ligne imaginaire figurée entre les deux poteaux, ou par des marques faites en regard l'une de l'autre sur les parois longitudinales de la piscine à quatre pieds de l'extrémité. Or il est interdit de franchir la ligne de but de l'adversaire tant que le ballon ne l'a pas franchie lui-même, et d'autre part, il est défendu de l'y jeter ; on ne peut que l'y porter en nageant.

Aux Etats-Unis, il est permis de jeter ou de porter le ballon dans n'importe quelle direction, et on peut attaquer un adversaire toutes les fois qu'il est à une verge du ballon. Au point de vue de la natation proprement dite, les règles anglaises sont peut-être supérieures aux américaines. Elles permettent au nageur de déployer ses qualités de vitesse et de force ; mais, par contre, le jeu est bien moins intéressant et moins passionnant.

Les deux arrières qui défendent le but ont fort à faire, car c'est là qu'ont lieu les mêlées décisives. On choisit d'ordinaire pour remplir cette tâche les joueurs les plus vigoureux et les mieux doués, sous le rapport du sang-froid et de la décision.

La tactique, on le voit, rappelle beaucoup celle du football ; toutefois, il y entre un élément tout nouveau. En effet, on peut, en plongeant et en nageant sous l'eau, dissimuler le ballon, soit qu'on le porte rapidement vers le camp ennemi, soit qu'on le tienne entre les jambes et qu'on cherche à tromper les adversaires en n'ayant pas l'air de se presser. la ruse est toujours possible et la lutte, par conséquent, des plus variées. Par contre, la nécessité de plonger fréquemment, les mêlées qui nécessitent un déploiement de forces considérables, ne permettent pas de prolonger la partie au delà de 20 minutes. On joue 10 minutes, puis, après un repos de 5 minutes, les camps changent de côté et le jeu reprend. A la fin, on additionne les points et le camp qui en a le plus est proclamé vainqueur.

Il est manifeste que le ballon à l'eau est un exercice qui a contre lui la violence même et exige de la part de ceux

qui veulent s'y livrer un tempérament très résistant. A cet égard, il n'est pas sans dangers et seuls les bons nageurs peuvent s'y livrer. Quant à l'intérêt qu'il présente, on le devine aisément. Nous estimons qu'il ne doit être joué que dans les piscines ; les difficultés que présente son organisation ne permettent pas sans inconvénients de le jouer en mer. En outre, l'absorption fréquente de l'eau salée finirait par rendre les joueurs malades et, fatigués par les mêlées, ils courraient le risque de se noyer.

REGLES

Article premier. — Le ballon doit être un ballon ordinaire de football (association).

Art. 2. — Les buts consistent en deux planches longues de quatre pieds sur lesquelles on inscrit en grosses lettres le mot : BUT ; on les fixe aux deux extrémités de la piscine au-dessus de l'eau.

Art. 3. — Le gain d'un but s'obtient en faisant toucher le ballon au but de l'adversaire ; le camp qui, à la fin de la partie, a gagné le plus grand nombre de buts est proclamé vainqueur.

Art. 4. — Les équipes sont composées de six joueurs chacune. Il y a en plus, de chaque côté, un joueur de réserve qui peut prendre la place du premier de son camp qui se trouve forcé de se retirer par suite de fatigue ou pour tout autre motif.

Art. 5. — La partie dure vingt minutes, soit dix minutes de chaque but, avec un repos de cinq minutes à la mi-temps.

Art. 6. — Le signal est donné au début de la partie et à la mi-temps par l'arbitre ; celui-ci donne un coup de sifflet et jette le ballon au milieu de la piscine.

Art. 7. — Si le ballon sort de la piscine, il y est remplacé à égale distance des deux bords en regard de l'endroit où il est sorti.

Art. 8. — Il est interdit de lancer le ballon.

Art. 9. — Il est interdit de franchir la ligne de but de l'adversaire tant que le ballon ne l'a pas franchie lui-même.

G. DE SAINT-CLAIR.

LA PECHE.

NOTES PRELIMINAIRES

La pêche, comme la chasse, est une lutte contre des êtres que la nature a munis de tous les moyens voulus pour nous échapper. Elle a de plus une difficulté spéciale : nous ne pouvons point pénétrer dans l'élément où ils se meuvent.

Cette difficulté — et bien d'autres — font de la pêche quelque chose de plus délicat et de beaucoup plus difficile que la chasse. "La pescherie, dit Plutarque, n'est point petite industrie, ne simple ne grossière."

Quoi qu'il en soit, dans la pêche, l'homme a pour lui l'instinct, la pratique, le raisonnement.

La pêche instinctive est celle du

héron, du cormoran ou de la loutre. C'a été celle du premier homme, qui, accroupi au bord d'un ruisseau et caché dans les grandes herbes, a saisi dans sa main la première ablette endormie sous le soleil.

La pêche pratique est celle du sauvage, qui, instruit depuis son enfance par l'exemple de sa tribu, riche elle-même de traditions antiques, apprend ce qu'il faut faire pour capturer les habitants de son fleuve ou de son lac.

Les quelques notes que voici expliqueront ce que nous voulons dire.

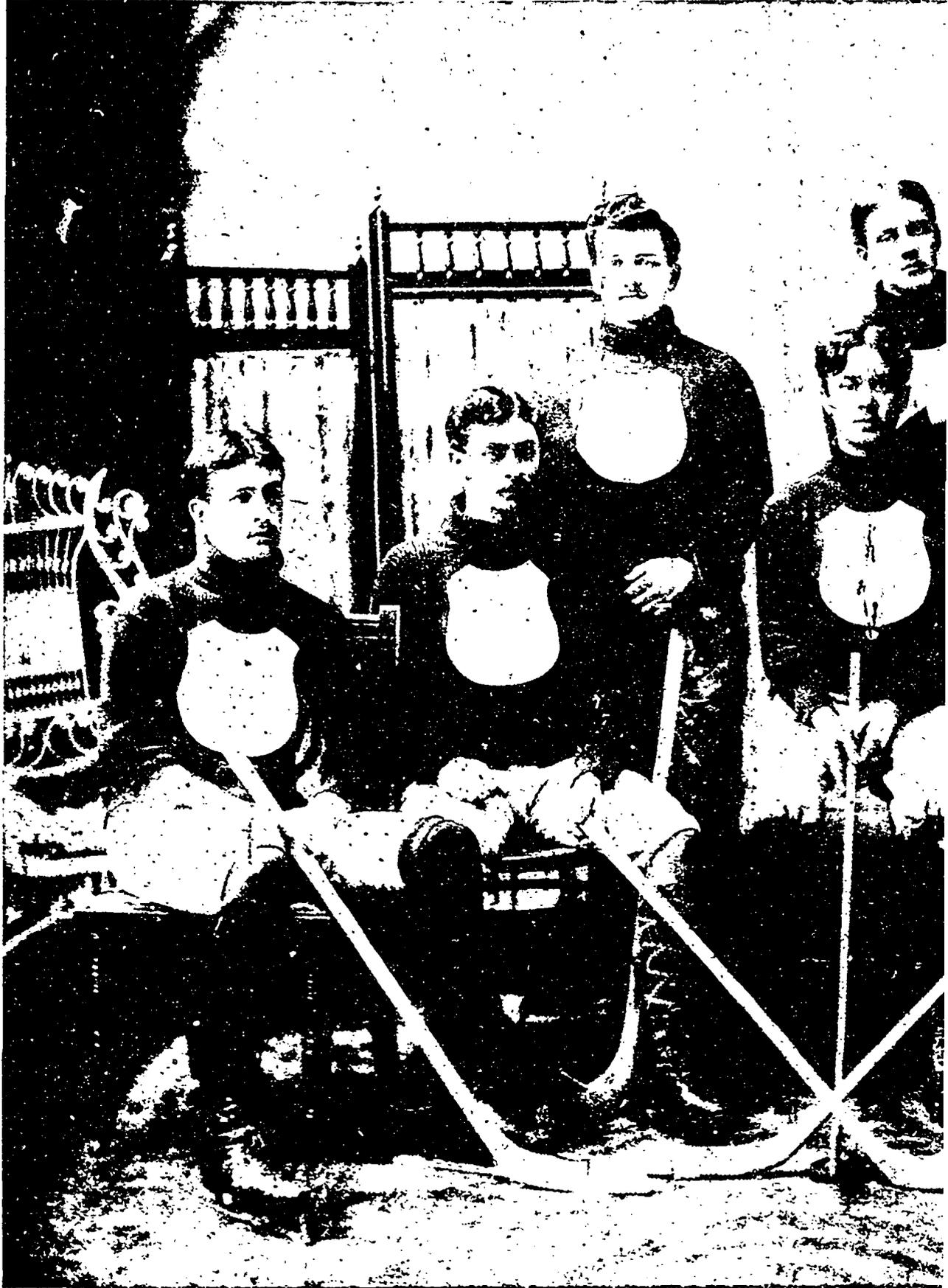
LA LIGNE. — HAMEÇONS. — LE CORPS DE LIGNE. — L'EMPILAGE. — LA FLOTTE ET LE PLOMB

La ligne est l'instrument caractéristique du genre de pêche que nous voulons décrire. A proprement parler, le mot ligne n'indique qu'une partie de cet instrument : c'est-à-dire le fil qui en forme le corps et qui rattache la canne et le scion qui la termine à l'avancée qui soutient le ou les hameçons. Ces quelques mots prouvent que le mot "ligne" renferme dans son acception générale, non point un instrument qui, comme on le dit, "finit par un petit animal et commence par un gros imbécile," mais bien, forme un assemblage délicat de petits instruments intelligemment combinés et qui ne sont pas toujours aisés à employer de la meilleure manière possible. Partons de la main du pêcheur : elle tient la canne formée de plusieurs pièces s'emboîtant les unes à l'extrémité des autres, et formées de matières végétales choisies de manière à unir la force, la légèreté et la flexibilité.

L'extrémité la plus éloignée du pêcheur et en même temps la plus mince, celle en laquelle on peut dire que se condensent toutes les qualités de la canne, se nomme le scion. Un bon scion est une chose fort rare ; il doit être léger, raide, flexible et surtout élastique, qualités qui s'excluent les unes des autres dans une certaine mesure. Au scion est attaché ce qu'on appelle la ligne proprement dite, c'est un fil formé lui-même de plusieurs parties, successives. Le corps de ligne est une ficelle de lin ou de soie écrue très égale dans toute sa longueur. Elle se termine par une partie appelée "avancée", la plus rapprochée du poisson, bien entendu, et composée d'une matière aussi transparente, aussi invisible que possible. Elle est composée de crins blancs de jument, tressés ensemble ou "ordus", ou de boyau de ver à soie, matière écrue de la soie, que l'on appelle racine ou poil de Florence.

A la suite de la florence ou du crin, vient l'hameçon, qui est attaché par une ligature de soie très soignée et vernie. Au-dessus de l'hameçon, se place le "flotteur", sur l'avancée, et sur l'hameçon l'appât qui termine l'ensemble. Tel est l'ensemble complet de l'outil que l'on modifie de cent manières et qui se plie à tous les besoins du pêcheur.

**COLLEGE SAINTE-MARIE, Montreal,
Club de Hockey des Eleves de Philosophie.**



L. Hurtubise

W. Winfrey

J. Brown

J. Cousineau

P. St

Photographie Quéry Frère, Col

phie.

CHAMPION DE LA LIGUE INTERCLASSIQUE



usineau P. Surveyer
Quéry Frère, Cote St. Lambert.

E. Brais

H. Dalbec

R. Kent

LA CANNE

Les premières cannes à pêche que les hommes ont inventées étaient tout simplement une gaule empruntée à la sapée voisine, et cet instrument, si simple et à la portée de tous, est encore le plus usité dans les campagnes et dans les petits centres de population écartés. Cette construction qui consiste à dégrossir une simple baguette en la privant de ses nœuds et de ses branches, fournissait une canne lourde si elle était un peu longue, et peu élastique si elle était courte.

Or, le pêcheur ayant tout aussi bien besoin, alors qu'aujourd'hui, d'éloigner très souvent son hameçon du bord, où le poisson voit trop bien et se méfie, le pêcheur s'ingénia, de toutes les façons, à augmenter les deux qualités qui manquaient à sa gaule, la légèreté et la souplesse.

L'esprit humain procédant du simple au composé, le pêcheur pensa à modifier l'instrument qu'il avait en main avant de songer à en créer un autre. Il s'aperçut que, sèche, cette gaule était plus élastique; il fit sécher des gaules au four après le pain retiré; c'est encore ainsi que se font les cannes à pêche dans les campagnes. La différence du poids vert au poids desséché, n'étant pas très considérable pour une gaule de certaine longueur, le pêcheur dut chercher si, en ajustant les unes au bout des autres gaudettes plus fines, il n'arriverait pas à un résultat plus satisfaisant. Ce fut la création du scion, qui constata ce pas fait dans le progrès. On peut dire qu'à ce moment, la canne à pêche "civilisée" était inventée; car, en modifiant seulement le choix des matières, on arrive à la canne la plus compliquée et la mieux finie que l'on fasse de nos jours.

La question des ligatures a dû avoir sa période d'apprentissage, de progrès et de perfection, jusqu'à ce qu'enfin cette ligature, toujours fragile et difficile à faire, fût remplacée par les douilles simples et doubles qui permirent les cannes à compartiment. Restait la question de matières; on a essayé tous les bois possibles et l'on s'est vite aperçu que, parmi eux, un très petit nombre répondait aux qualités que réclame la vraie canne à pêche. On peut diviser tous les bois employés en deux catégories: les lourds et les légers.

Les lourds sont: le hickory ou noyer blanc d'Amérique, le noyer, l'orme, le coudrier et le fresne.

Parmi les légers, nous placerons: le sapin creusé, le bambou, et tout à côté son diminutif en France, la canne, qui croît dans le midi de la France et en Italie avec une grande facilité.

Le hickory est très élastique mais très lourd; il peut servir à faire la canne, moins le scion; mais son véritable emploi consiste dans la première moitié de la longueur, la plus grosse, celle que le pêcheur tient à la main. Il est en effet très important qu'une canne soit bien équilibrée, car elle se trouve dans la main du pêcheur à l'état d'équilibre instable. On peut la comparer au fléau d'une balance dont la main du pêcheur est le support, fléau à deux bras de longueur inégale et par conséquent dont les poids doivent être inégaux pour que l'équilibre s'établisse.

La partie en avant doit être très légère, son centre de gravité devra toujours être assez loin de la main du pêcheur, mais si celui-ci rend lourde la partie la plus grosse qui est au delà de son poignet vers le coude, il rapprochera le centre de gravité du système entier et pourra arriver à la faire venir dans sa main; position dans laquelle la canne sera en équilibre, comme le fléau de la balance dont nous parlions tout à l'heure. Ainsi équilibrée, la canne demande le "moins d'efforts possible," puisqu'il ne faut que celui nécessaire pour vaincre sa "pesanteur."

Si, au lieu de cela, le pêcheur tient dans sa main un instrument dont le poids est en avant, il lui faut un effort constant, non seulement pour porter la canne, c'est-à-dire vaincre l'effet de la pesanteur, mais un effort plus pénible pour en soutenir élevée la partie antérieure sans cesse sollicitée vers le sol. Cet effort, si petit qu'il paraisse pendant un instant, devient une vraie fatigue, alors qu'il se renouvelle sans relâche pendant un assez long temps. Si le pêcheur est sédentaire, ce n'est encore qu'un demi-mal, parce qu'il peut faire porter sa canne par une fourchette et son piquet, ou simplement, il peut la poser à terre, si la berge est un peu élevée; mais, qu'il s'agisse de pêcher à la mouche, et alors la question de l'équilibre de la canne prend une importance capitale, en raison de la fatigue que cette pêche un peu prolongée procure, si l'on est armé d'un instrument défectueux.

Ainsi donc, tous les bois durs et compacts, tout en restant élastiques, — le hickory, le fresne, le noyer, — peuvent servir pour la plus grosse moitié de la canne. L'orme peut être employé de même aux usages ci-dessus, mais il offre l'avantage que ses jeunes pousses fournissent d'excellents scions, quand il est coupé au temps opportun. Le coudrier n'est pas dans le même cas; les scions fournis par ses jeunes pousses sont mauvais, mais comme il donne, d'un seul jet, des gaules très longues et très droites, sans être pour cela trop lourdes quand elles sont sèches, il a le privilège exclusif de former des cannes toutes faites pour les gens de la campagne.

Dans quelques pays, la rapide végétation de saules de différentes espèces permet d'y choisir de très belles gaules qui ne manquent pas de qualités. Le sapin s'emploie comme nous le verrons plus loin, mais artificiellement, pour faire d'excellentes cannes, qui réunissent beaucoup d'avantages.

Le bambou, s'il était moins lourd

quand il est gros, serait le roi des bois propres aux cannes à pêche. Excellent cependant parce qu'il ne fend pas, il sert à faire la canne tout entière y compris le scion, que l'on produit au moyen de bûchettes de bambou refendues, polies et ajustées l'une au bout de l'autre.

Constatons enfin que, depuis un siècle, la confection des cannes s'est énormément améliorée et que leur forme tend à devenir chaque jour plus solide et plus fine. L'emploi des moulinets, qui se généralise chaque jour, mène au perfectionnement de la canne, qui doit demander plus à l'élasticité qu'à la force, plus à l'adresse qu'à la brutalité, plus enfin à la patience et au sang-froid qu'au bouillant emportement.

Autrefois, si on en juge par les méthodes qui nous en sont restées, on enlevait le poisson d'"autorité," qu'il fût gros, qu'il fût petit: il est vrai qu'on ne pensait guère à ce dernier, la manière dont les lignes étaient montées s'y opposait absolument. Aujourd'hui l'usage des montures très fines tend à prévaloir chaque jour, et le succès couronne ces expériences. Une vérité méconnue devient de plus en plus démontrée, c'est qu'on prend très bien le gros poisson, et beaucoup plus sûrement, avec un très petit hameçon qu'avec un gros, pourvu qu'on emploie les moyens d'action nécessaires et fournis par le moyen des instruments de pêche.

En résumé, une canne à pêche doit se composer de trois morceaux qui sont, en commençant par l'extrémité la plus fine: le "scion," la "seconde," nommée aussi "branlette" dans certains endroits, et le "pied de gaule."

Les Cannes de campagne pleines. Cette canne, toujours un peu lourde, doit avoir pour qualité d'être droite et élastique; si elle décrit un grand cercle quand on la projette en avant en fouettant, c'est qu'elle plie du pied et ne vaut rien: elle ne doit ployer que de la seconde et du scion, faire siffler l'air lorsqu'elle le frappe, et reprendre aussitôt la ligne droite. Le "pied de cette gaule" sera fait avec l'un des bois suivants, en commençant par les premiers et choisissant celui que l'on trouvera à sa disposition à défaut des autres:

Coudrier, saule, marceau, sapin sans nœuds, frêne, noyer, érable, chêne.

On choisira une pousse bien droite d'un de ces arbustes, ayant 15 à 16 pieds de longueur, que l'on rognera par le petit bout, de façon à lui laisser une longueur de 12 pieds ou au moins de 10 pieds. On la dressera avec soin et on la diminuera, au rabot s'il est besoin, de manière que le plus gros bout, en bas, ait un diamètre que le pêcheur puisse tenir facilement d'une seule main.

On laissera à la plus petite extrémité de ce pied de gaule un long bec oblique parfaitement dressé, forme que l'on appelle "bec de flûte." La "seconde" sera faite en "cou-

drier" : elle aura la même longueur (12 pieds) que le pied et sera choisie plus mince que lui et bien filée. On la trouvera partout les pousses grises de la lisière du bois ou au bord des ruisseaux. Celles qui sont lisses et rougeâtres sont les meilleures. Elle sera taillée en biseau par ses deux bouts, et le biseau du bas sera aussi allongé que celui du pied, de façon à s'ajuster parfaitement avec lui.

Le "scio," long et menu, peut être fait d'un brin de "coudrier," d'"orme," de "trêne," de "cornouiller," d'"épine noire," de lilas ; il aura 3 pieds de longueur au moins ; le bas ou le plus gros bout, taillé en biseau, sera adapté parfaitement au biseau supérieur de la seconde, et choisi de façon que cette partie soit un peu moins grosse que la plus petite extrémité de cette seconde. La même précaution aura dû être prise pour la seconde vis-à-vis du pied de gaule.

La seconde s'attache au pied avec du petit fil de fouet ciré et fortement serré tout le long de la jointure, ce qui forme une ligature solide à bout perdu. Le scion s'ente sur la seconde au moyen de fil fort, également ciré, et attaché de la même manière.

Dans les endroits où l'on peut se procurer du vernis éopal, il est extrêmement avantageux d'enduire de vernis les deux biseaux avant de les joindre et de les attacher ; de même on vernit toute la ligature, une fois faite, à une ou deux couches, en laissant sécher chaque fois.

Le vernis noir du commerce est aussi extrêmement propre à ce travail, parce que l'eau a moins d'action encore sur lui, mais il est beaucoup plus long à sécher.

À défaut de vernis, on peut enduire chacune des surfaces de poix de cordonnier en couche mince ; cette substance produit une grande adhérence et empêche tout glissement. Elle n'est pas attaquant à l'eau, mais à la longue, elle se réduit en poussière et perd ses propriétés happantes, surtout quand elle est souvent mouillée. Après avoir lié sa gaule, le pêcheur doit l'agiter fortement en l'air ; si elle est bien faite, elle ne doit produire aucun craquement et ne laisser éprouver aucun tremblement. Il sera bon alors de la polir, de la vernir et de la laisser bien sécher.

20 Gaule de campagne, creusée.

Il faut choisir une gaule de coudrier, de marceau, de peuplier, de tremble, de sapin ou de cornouiller, à laquelle on donnera une longueur de 12 pieds au moins pour former un pied de ligne convenable. On la rendra parfaitement unie en enlevant les aspérités des branches et bourgeons, puis on la fera sécher dans un four encore chaud, après qu'on aura tiré le pain, ou en la laissant un couple de mois dans un lieu sec et aéré ; il est prudent, dans ce cas, de la lier sur une forte pièce de bois déjà sec, de manière qu'elle ne puisse se tourmenter et se gauchir. Cette gaule perdra ainsi environ la

moitié du poids qu'elle avait étant verte.

L'opération du perçage se fait au moyen d'un gros fil de fer qu'on appointit et qu'on fait rougir au feu.

On attache la canne dans un établi de menuisier, ou si l'on n'en a pas, sur une table, sur une forte planche ou pièce de bois, et l'on commence le forage. C'est une opération qui demande du temps, de l'adresse et de la patience. Quand un premier trou parcourt la canne dans toute sa longueur, on prend un fil de fer plus gros, et, toujours par le même moyen, on agrandit le trou du côté de la poignée, de façon que le creux aille comme la canne en diminuant d'un bout à l'autre.

Lorsque le perçage est terminé, on la met pendant deux ou trois jours tremper dans l'eau, puis on l'expose à la fumée, dans une cheminée, jusqu'à ce qu'elle soit parfaitement sèche. À la campagne, cette opération est très facile. Pendant ce temps, on a fait subir les mêmes préparations, sauf le perçage, à des scions choisis de différents bois : coudrier, orme, épine noire, trêne, lilas, etc. ; on en choisit un bien droit, de la longueur que l'on désire, et on le diminue par le gros bout, de manière qu'il entre dans le trou creusé à l'extrémité fine du pied de gaule. En général, ce scion a de 4 à 6 pieds, et il est d'une grosseur telle que, quand on veut démonter sa canne, il peut, en commençant par la pointe, entrer dans le trou creusé au bas de la gaule, et s'y renfermer parfaitement, ce qui rend l'instrument plus portatif et garantit en même temps le scion des accidents qu'il pourrait encourir au milieu des arbres, des branches et des herbes, etc.

30. Canne en sapin, pleine.

On coupe, dans une planche de sapin neuf, à fil serré, droit, et interrompu par aucun nœud, une luze égale à l'épaisseur de la planche. On obtient ainsi une tringle de 12 pieds de long, que l'on dresse à la varlope, et que l'on met à huit pans en abattant les angles. On diminue alors sa grosseur au moyen du même instrument, et avec précaution, à partir du bas, jusqu'à la plus petite extrémité.

On pratique alors au bout, soit une entaille longue, à la scie, pour recevoir le scion, soit un biseau comme plus haut, et on y fixe un scion de 6 pieds au moyen d'une solide ligature de fil de fouet poissé et vernis comme nous l'avons indiqué.

Si l'on a un ouvrier à proximité, une virole en fer blanc, ou mieux encore en cuivre, sera préférable pour garnir l'extrémité du pied de gaule et recevoir le scion auquel, dans ce cas, il faut pratiquer l'opération du double épaulement.

40. Canne en sapin creusé.

Toutes les fois que le pêcheur ne craint pas de se servir d'une canne qui ne se démonte pas, et qu'il peut, en rentrant chez lui, remiser cette longue gaule sur le mur d'un corridor, sans inconvénient, rien ne vaudra jamais pour lui, la canne que nous allons décrire ; elle est facile à faire peu coûteuse, légère, solide et élastique. On choisit, comme pour celle ci-dessus, une planche de sapin du Nord,

à grain fin et sans aucun nœud, d'une longueur de 12 pieds au moins ; on y scie une tringle de l'épaisseur de la planche, qui doit avoir deux pouces. Ceci fait, on marque au trusquin ou à la règle, une ligne qui partage cette tringle par la moitié de son épaisseur, sur deux faces opposées, puis au moyen d'un rabot rond ou d'un bûvet, on creuse un sillon au milieu de chaque face non divisée.

Ce sillon doit être augmenté de plus en plus en prenant des fers d'un numéro plus fort, de façon qu'à l'une des extrémités il n'ait pas plus que le quart du diamètre de l'autre bout. Ceci fait, on scie la tringle suivant les lignes marquées, on retourne les deux moitiés creusées l'une vers l'autre et l'on colle fortement à la colle forte. On rabote en rond, de manière à suivre la décroissance du creux.

On polit au verre ou au grattoir, on unit au papier de verre, puis on fait un pied et demi l'une de l'autre, de fortes ligatures en fil de fouet bien ciré ; on peint alors toute la canne à l'huile, et on laisse bien sécher ; on vernit ensuite.

Il ne reste plus qu'à garnir le gros bout ou le pied d'une lance, à l'extrémité fine d'une virole ou d'une ligature. La première vaut mieux pour recevoir un bon scion d'orme ou de coudrier de 5 à 6 pieds.

50 Canne en huit morceaux.

Le pied de gaule se fait en deux morceaux de planches creusées, collées et ligaturées par un procédé semblable au No 4 ci-dessus ; on peut le faire en chêne, en noyer, en acajou, etc. Si l'on ne veut pas creuser et coller, on peut se servir d'un gros morceau de bambou.

Ce pied de gaule aura deux pouces et sera creusé au petit bout, pour recevoir le deuxième morceau. Cette extrémité sera, de même que la plus grosse, garnie d'une forte virole en cuivre, au gros bout l'on ajustera une lance ou picot.

Pied de gaule ; bois divers.	
2e morceau	Roseau.
3e morceau.	Id.
4e morceau.	Id.
5e morceau.	Id.
6e morceau.	Id.
7e morceau (scion).	épine noire.
8e morceau (scion),	orme ou bambou fendu.

Chacun de ces morceaux est garni de sa virole et doit être calculé comme grosseur, de manière à entrer dans la cavité naturelle du roseau qui le précède. Chaque entre-nœud reçoit une ligature.

Le moindre inconvénient de cette canne est d'être lourde, parce que les huit viroles pèsent, les ligatures pèsent, le pied de gaule plombée pèse ; enfin, elle semble d'autant plus pesante, que les petits morceaux placés au milieu y accablent les viroles, et ne ployant pas, parce qu'ils sont trop courts, maintiennent une raideur qui rend la canne moins maniable. De plus, si l'on s'en sert pour le jet de la mouche, il est presque impossible d'empêcher les morceaux de sortir les uns des autres ; ce qui tient à ce que les uns plient, tandis que les autres ne plient pas.

Quant à l'idée d'intercaler les petits

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 4 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 "croquet" 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

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.

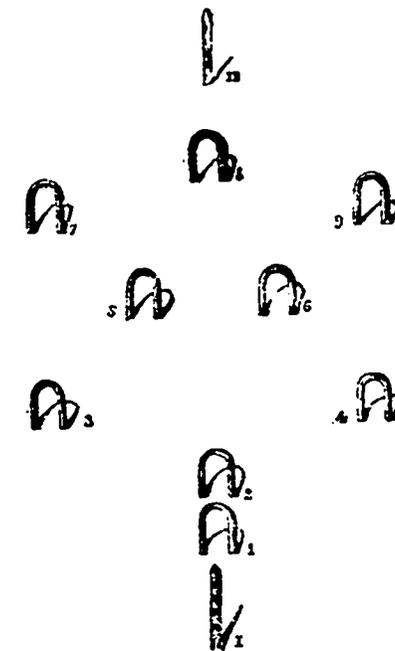
RÈGLES DU JEU

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.

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-

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

tombant sur la boule et ne la frapper pas au point voulu. Le ponce ainsi consolidé par le contact des autres doigts est plus splides et donne plus de force au poignet, dont l'action doit être vive et rapide.

P.L.S.

Pour être bien sur sa boule, il faut être très assuré sur ses pieds; la posture doit être naturelle et aisée.

La boule doit être vis-à-vis le talon gauche; le pied doit ne pas être trop reculé.

On ne doit pas baisser le corps ou plier le genou au moment où l'on frappe, car c'est grâce à des mouvements de cette sorte qu'un joueur manque de mesure ou de justesse.

On doit suivre scrupuleusement toutes ces observations, si l'on veut arriver à être fort au croquet.

Il faut éviter d'être trop longtemps à mesurer un coup; un seul tâtonnement doit suffire quand on a quelque peu l'habitude du jeu. Chose digne de remarque: ce sont les joueurs qui restent le plus longtemps à tâtonner sur leur boule, qui jouent le plus mal. D'un autre côté, il ne faut pas oublier que le croquet est un jeu d'agrément, et que, pour rester tel, il est nécessaire qu'on joue sans hésitation et avec la meilleure grâce du monde.

LAUN.

L'ATHLETISME.

EN ANGLETERRE

L'Athlétisme, tel que nous le comprenons de nos jours, est de création moderne: celle-ci dépasse à peine un demi-siècle. Mais si nous donnons au mot "athlétisme" son sens le plus large, comprenant tous les exercices du corps, nous tombons alors dans l'histoire des temps passés sur un filon inépuisable qui nous permet de remonter jusqu'aux jeux Olympiques, institués par Hercule, en l'honneur de Jupiter Olympien, après sa victoire sur Augias, en l'an 1222 avant l'ère chrétienne.

Notre intention n'est pas de reprendre d'aussi loin l'histoire de l'athlétisme: nous nous bornerons à donner un aperçu rapide de l'athlétisme moderne, dont l'étude à elle seule fournirait à l'historien, au philosophe et au pédagogue un vaste champ de réflexions.

L'athlétisme moderne naquit en Angleterre il y a une cinquantaine d'années environ. Après avoir aimé et pratiqué les jeux et les exercices du corps pendant une longue période de temps, les Anglais s'en étaient peu à peu détachés. C'est à peine si, de-ci de-là, l'on retrouve dans les gazettes du XVIIIe siècle la mention d'un exploit ou d'une lutte athlétique. Eton, seule de toutes les écoles publiques, groupait encore quelques fervents autour de certains exercices du corps: ce n'était là qu'un fait isolé. Si vous ouvrez le dictionnaire du Dr Johnson, vous trouverez au mot "Athletic" une définition qui prouve bien

que le sens même de la culture des forces physiques par l'exercice s'était complètement perdu.

Au premier rang parmi ceux qui retrouveront la nécessité de cette culture pour la mettre en évidence, l'historien doit placer le chanoine Kingsley et son groupe d'"athlètes chrétiens". N'est-il pas singulier que cette renaissance des exercices physiques, qui subit son premier temps d'arrêt sous l'influence du fanatisme étroit et de la répression violente de la période puritaine, qui voyait Belzébuth dans l'escrime et Satan dans une course à pied, reçut en grande partie sa nouvelle impulsion de ces disciples du "christianisme musculaire" dont Kingsley fut le type le plus marquant? Ils soufflèrent sur les cendres sous lesquelles dormait en Angleterre la passion des exercices en plein air, et ils en rallumèrent la flamme si bien qu'un demi-siècle plus tard l'athlétisme recouvrait son ancienne splendeur.

En même temps, dans l'école de Rugby régénérée, le grand Arnold appelait l'athlétisme à son aide et en faisait son plus puissant auxiliaire moral.

Comme pour le football, les sports athlétiques prirent naissance dans les grandes "Public Schools": à Rugby d'abord, où fut fondé en 1837 le fameux "Crick Run"; le lecteur qui désirerait lire la description de ce râllez-papier, la trouvera dans cet ouvrage bien connu: "Tom Brown School Days," qui dépeint admirablement la vie scolaire en Angleterre. Puis vinrent Harrow et Shrewsbury (1842), Eton (1849), et plus tard, le collège militaire de Woolwich. En 1852, Eton organisait sa première réunion de sports athlétiques.

Pendant des années encore ces sports demeurèrent l'apanage des écoliers: en dehors de cette sphère restreinte, les concours d'amateurs étaient ignorés du public. L'ostracisme le plus complet frappait tous ceux qui voulaient se livrer à un sport de ce genre.

A Oxford revient l'honneur du premier pas fait dans la voie de l'athlétisme, par l'organisation, en 1850, de l'"Athletic Club" d'"Exter College". Cinq ans plus tard, l'Université-sœur suivait l'exemple, et, quoique plus lente à s'emparer d'une innovation, une fois qu'elle en eut accepté l'idée, celle-ci fit de rapides progrès. Le collège de Saint-John prit les devants; celui d'Emmanuel et les autres suivirent bientôt après. Le mouvement fut en vérité si rapide que, deux ans plus tard, 17 collèges et halls se groupaient en fédération, et en 1855 la première réunion intercollégiale eut lieu. Trois ans plus tard, Oxford à son tour jetait également les bases d'une constitution fédérative. En 1857, le Football Club de l'Université de Dublin organisait sa première réunion de courses à pied, et le mois suivant les "Dublin University Athletic Sports" étaient fondés.

Que le lecteur se détrompe s'il se figure que ce grand et beau mouve-

ment de renaissance physique de la jeunesse des écoles, qu'il juge aujourd'hui par les résultats acquis, s'implanta sans difficultés et prit facilement racine! Loïn de là: il lui fut fait dès sa naissance une guerre acharnée. Le public raila tout d'abord ceux qui s'étaient mis à sa tête, et quand ce mouvement eut acquis une certaine extension, les attaques devinrent de plus en plus violentes. Heureusement l'œuvre s'était dès le début placée sous la protection des écoles: c'est ce qui la sauva. Oxford et Cambridge venaient s'y associer: ces Universités y avaient trouvé le germe de leur relèvement et d'une véritable purification morale. A partir de ce jour, la cause de l'athlétisme était gagnée, et l'Angleterre se couvrait aussitôt de pelouses de jeux, tandis que se multipliaient les sociétés athlétiques.

A Londres, ce furent les sociétés d'aviron qui donnèrent le signal: le "West London Rowing Club" organisa pendant l'hiver de 1861-62 quelques réunions athlétiques. Celles-ci passèrent inaperçues au dehors des membres mêmes du club; elles n'eurent qu'un succès relatif, mais elles marquèrent le début des courses d'"amateurs" en Angleterre; c'est la première tentative de séparer l'amateur du professionnel, qui, quoique les sports athlétiques n'eussent pas encore pris racine dans le public, levait déjà la tête. Les abus étaient fréquents: les coureurs, sous des pseudonymes divers, passaient de piste en piste pour y rafler tous les prix. Il fallait coûte que coûte sauver le nouveau sport d'un état de choses qui eût entraîné sa déchéance à bref délai. De prime abord il ne fut pas facile de trouver une définition de l'amateur: on tint compte de ce qu'un homme gagnant sa vie par des travaux manuels était, pour cette raison, plus propre aux exercices corporels que celui qui gagnait la sienne par des travaux intellectuels. "Ce fut la lutte, nous dit M. H. H. Griffin, du corps contre le herceau, des gages contre les salaires." Et l'on ne trouva rien de mieux que cette définition: "Gentleman amateur." Sans cette limitation à un côté "select" de la société, la classe dirigeante, étant donné l'état de choses existant alors, eût été exclue de l'athlétisme et celui-ci n'eût jamais atteint la position élevée qu'il occupe aujourd'hui.

En 1864 eut lieu la première réunion interuniversitaire entre Oxford et Cambridge. On peut se faire une idée de la position de l'athlétisme à cette époque par la publicité modeste donnée à cette réunion. Dans un coin caché des colonnes du "Times", tout rempli de sombres détails de la guerre dano-allemande, sous la rubrique de "Jeux athlétiques", parut cette annonce en deux lignes: "Les jeux athlétiques entre Oxford et Cambridge auront lieu le 15 mars à midi." Ce même journal ne disposa pas moins brièvement du compte rendu de cette réunion, qui de nos jours emplit une ou deux colonnes: "La réu-

nion a eu lieu sur le nouveau terrain de cricket du collège de Christ Church, en présence d'une assistance nombreuse, comprenant plusieurs autorités collégiales, et d'un certain nombre de dames, qui ont pris un vif intérêt à ces exercices."

A partir de cette époque, de nouveaux clubs et associations athlétiques s'organisèrent et les journaux foisonnent en comptes rendus des réunions des collèges de Dublin, d'Elon, de Wellington, de Harrow, de Charterhouse, etc. Les écoles militaires, de Sandhurst et de Woolwich, les associations des "Hôpitaux réunis", des "Employés civils du gouvernement", envoyèrent leur contingent aux grandes réunions de la métropole.

Peut-on s'étonner qu'un mouvement, aussi soudain, aussi simultané, s'étendant avec une telle rapidité, ait soulevé de graves appréhensions et d'amères critiques? La première attaque fut dirigée contre l'existence prétendue des paris et contre l'influence démoralisatrice des prix en espèces; car rappelons ce fait aujourd'hui oublié, que les prix donnés alors à ces réunions universitaires étaient en espèces sonnantes. Ces critiques ne s'en tinrent pas là: la Presse, l'Eglise, l'Université même, protestèrent contre les effets énergivants de l'athlétisme. Une attaque bien plus dangereuse fut celle de certains médecins, pour qui l'athlète était condamné à une décadence, à une ruine physique prématurée et certaine. Comme plus tard la France en la personne du distingué Dr F. Lagrange, l'athlétisme naissant eut en Angleterre la bonne fortune de trouver un défenseur dans la Faculté de médecine, en la personne du Dr Morgan, dont les travaux étendus, les déductions probantes, mirent à néant les théories de ses adversaires, et établirent sans réfutation possible que la mortalité parmi ceux qui se livraient à ces exercices les plus durs et les plus violents était de 30 pour 100 inférieure à la moyenne du pays.

Ces attaques combinées d'une part, l'inquiétude engendrée dans les esprits maternels d'autre part, amenèrent l'Université à décourager l'esprit de rivalité, qui pousserait, disait-on, aux excès. En 1867, défense émanant d'en haut fut faite de donner la réunion interuniversitaire sur le territoire de l'Université. Cette prohibition produisit un effet contraire à celui que l'on voulait atteindre: chassés de Cambridge, où ces réunions eussent pu continuer sous l'œil paternel et vigilant des autorités académiques, les sports athlétiques se réfugièrent sur un terrain plus vaste mais moins approprié, celui de la métropole. Ces réunions forment aujourd'hui un des grands événements mondains et sportifs de la "season."

Revenons maintenant à l'histoire des clubs. Ce fut en juin 1863 que s'organisa le "Mincing Lane A. C.", fondé tout spécialement pour encourager l'amateurisme. Comme club, ses réunions n'eurent pas un bien grand retentissement; en 1866 il se transformait sous le nom de "London A.

C.", bien connu depuis. Cette même année donna le jour à l'"Amateur Athletic Club", dont le but était d'organiser une réunion à laquelle seraient courus des championnats d'amateurs; et, jusqu'au jour où ces attributions devinrent le monopole de l'"Amateur Athletic Association", dont nous parlerons plus loin, ce club fut l'arbitre de tous les différends, de tous les appels entre les sociétés et l'organisateur de tous les concours interclubs de la métropole.

A partir de 1867 l'athlétisme marcha à pas de géant. Un journal spécial, "The Athlete", publiait cette année le compte rendu de plus de cent réunions données en Angleterre.

Nous ne pouvons, dans un résumé forcément abrégé comme celui-ci, suivre pas à pas le développement de l'athlétisme en Angleterre et passer en revue la formation de toutes les sociétés qui se sont fondées depuis. Nous ne disposerons toutefois pas aussi sommairement de cette question importante de l'amateurisme et de l'évolution qui s'est produite à son sujet dans la plupart des clubs anglais.

Un des premiers soins de l'"Amateur Athletic Club" fut de donner sa définition de l'amateur, tel qu'il était compris alors. En voici la formule: "Est amateur tout gentleman qui n'a jamais pris part à aucun concours public ouvert à tous venants, ou pour de l'argent provenant des admissions sur le terrain ou autrement; ou qui n'a jamais été à aucune période de sa vie professeur ou moniteur d'exercices de ce genre comme moyen d'existence, qui "n'est ni ouvrier, ni artisan, ni journalier". Cette définition, la limitation de l'amateur au "gentleman", comme l'exclusion de l'ouvrier, ne furent pas du goût de tout le monde: on demandait une "république" du sport et non une "monarchie" limitée, et beaucoup de clubs réclamèrent. Cette définition n'en fut pas moins rigoureusement maintenue et appliquée jusqu'en 1871. Le premier qui rompit les barrières de cet exclusivisme fut Lord Lurgan, surnommé le "Patron saint des athlètes irlandais". Il fonda, en 1871, le "Lurgan A.C." et des courses ouvertes à "tous", sauf aux professionnels. En 1878, la "Bicycle Union" adoptait une nouvelle formule et faisait disparaître la clause restrictive concernant l'ouvrier. Les abus n'en étaient pas moins fréquents, et l'on voyait encore dans les comtés du Nord et du Centre certains soi-disant amateurs recevoir des prix en argent et un objet d'art. L'argent était placé dans la coupe: ils gardaient l'un et remettaient l'autre au concurrent arrivé second. Ils pouvaient nier avoir reçu de l'argent, puisqu'ils avaient reçu une coupe, tournant ainsi le règlement. Ce fut pour mettre un terme à ces abus que s'organisa, en 1879, la "Northern Counties Amateur Association". Le "London Athletic Club, aidé de plusieurs clubs amateurs qui admettaient les ouvriers mécontents de l'exclusivisme de l'"Athletic A.C.", organisa de son côté des championnats; leur première réunion eut lieu le 14 juin 1874. M. G.

George y gagna sa première course.

De la rivalité entre les champions de l'"Amateur Athletic Club", du "London A.C." et de la réunion interuniversitaire naquit, le 24 avril 1880, l'"Amateur Athletic Association", qui, avec les "Northern Midland Counties A.A.", purent surveiller et contrôler de plus près ce qui se passait dans le monde athlétique. Le comte de Jersey en fut nommé président et M. Monty Shearman, secrétaire. Trois ans après, celui-ci fut remplacé par M. C. Herbert, du "Civil Service A.C.", bien connu de tous les athlètes français et à qui la France doit une large part des progrès faits par l'athlétisme chez elle. Un des premiers soucis de l'"A.A.A.", qui régit si fermement l'athlétisme en Angleterre, fut d'adopter un règlement définissant l'amateur sans en exclure l'ouvrier: il suffit aujourd'hui pour être amateur en Angleterre, de ne pas vivre de sport. Mais si, d'un côté, les uns réclamaient contre l'exclusion de l'ouvrier, d'autres, aussitôt que ceux-ci purent rentrer dans la catégorie des amateurs, se plainquirent des "nouvelles couches" introduites dans leurs réunions. Plusieurs clubs, et parmi ceux-ci les plus marquants de Londres ont aujourd'hui limité l'entrée de leurs courses ouvertes aux membres seulement de l'Université, des Hôpitaux, du Civil service, des écoles publiques, du "London A.C.", de l'armée et de la marine.

Aujourd'hui, c'est par centaines que se comptent en Angleterre les sociétés pratiquant les sports en plein air. L'athlétisme est une des grandes institutions qui ont le plus agi sur sa vie sociale, morale et physique, c'est celle qui est destinée à produire les effets les plus durables. Aucun mouvement, on l'a vu, n'a eu un essor plus rapide, une carrière plus étendue, non seulement dans la Grande-Bretagne, mais dans tous les pays anglosaxons: l'Amérique, l'Australie, et toutes les colonies anglaises en ont ressenti les influences et subi la discipline. L'athlétisme a plus fait pour consolider ce vaste empire que toutes les lois, les constitutions et les formules politiques.

EN FRANCE

Le pédestrianisme, ce que nous sommes convenus d'appeler aujourd'hui les "sports athlétiques" qui occupait une place si grande dans l'éducation des Grecs, n'a jamais été fort prisé en France. Les récits de courses et de marches sont rares dans les chroniques des temps passés: la paume, la soule ou la barette, le mail, ont été, à certaine époque, les sports favoris de nos ancêtres. Bon nombre de villes, toutefois, organisaient des courses dans leurs fêtes populaires. Les nobles ne s'y adonnaient pas; mais le paysan, le petit bourgeois, les goûtaient fort. A Poitiers, autrefois, les garçons à marier, longtemps préparés à l'avance, couraient tous les ans sur une "centaine de toises", une course dont l'enjeu était un oiseau pendu par les pattes. Rousseau prône la course à pied dans son "Emile" en des ter-

mes qui prouvent que ce sport n'était point dans les mœurs de la société polie et que l'on ne voulait pas en reconnaître l'utilité. Sous la Révolution, des professionnels ajoutaient aux fêtes populaires, aux mâts de cocagne, au départ d'un ballon et aux courses en sac, le ragoût d'une joûte pedestre. Sous la Restauration, nous trouvons qu'un nommé Rummel, "coureur breveté," défiait les meilleurs chevaux dans les "trottes de rond" et faisait six fois le tour du Champ de Mars en 48 minutes.

Nous voyons encore de temps à autre reparaitre cette catégorie de coureurs ; de-ci, de-là, les échos des journaux nous rapportent les exploits extraordinaires de ces triomphateurs faciles des champs de foire qui, pour quelques sous que leur jeté, la foule, consentent à faire, en un temps donné, un certain nombre de fois le tour du marché.

C'est ainsi qu'en 1882 le "fa-mieux" coureur Culveran, dit l'Homme-Vapeur, fit le tour de Paris, soit 30 milles en 2 h. 58 min. Il arriva au but complètement exténué.

Tel était le pédestrianisme en France lorsque, au commencement de 1875, quelques jeunes gens, à la tête desquels se trouvaient MM. Gerling, au Anglais, et Alphonse Blondel, fort connu dans le monde artistique, fondèrent le "Club des Coureurs." Leur première réunion eut lieu au Cours-la-Reine le 20 avril 1875. Chassés par l'administration de cet emplacement, ils se réfugièrent sur l'esplanade des Invalides, et finalement tinrent leurs réunions, en 1876, au Pré-Catelan. Le Club des Coureurs disparut bientôt après. Au programme de ses réunions, que nous avons sous les yeux, nous remarquons que les prix étaient en espèces, et que les coureurs prenaient des pseudonymes, pour la plupart les noms de chevaux célèbres.

En 1881, quelques élèves de Rollin, au nombre desquels se trouvaient les deux frères Paul et Georges Breitmayer, bien connus aujourd'hui dans les salles d'armes, Marcel L'Heureux, A. d'Iderville, G. Heckler, G. Vayssié, etc., aujourd'hui les vétérans de l'athlétisme, pour lutter contre l'engourdissement si cher à l'Université d'alors, se rencontrèrent les dimanches matin sur les fortifications et aux Tuileries pour courir entre eux. A eux se réunirent bientôt quelques élèves du lycée Condorcet, et parmi lesquels nous trouvons les noms de A. Devès, Henry Pascal, M. Cuheval-Clari-Clarigny, etc. Ils fondèrent le Racing-Club, qui, plus tard, devint le "Racing-Club de France," pour éviter toute confusion avec son homonyme de Belgique. Ses débuts furent pénibles : la jeune société tint ses assises sur la grande route du Tir aux pigeons du Bois de Boulogne ; elle lui servit de piste plate, comme la piste cavalière qui contourne ce cercle lui servit de piste de steeple. Rien de plus primitif que cette organisation.

En 1885, deux des coureurs du Racing-Club, MM. H. de Laborde et Henry Pascal, arrivaient premier et second dans le championnat belge, organisé à Bruxelles par le "Running-Club," battant un champ composé d'Anglais et de Belges. Cette réunion ouvrit l'ère des championnats internationaux, et le comité du Racing-Club, alors présidé par Napoléon Ney, estimant que le seul moyen de démontrer ce qu'étaient les vraies courses d'amateurs, organisa l'année suivante, sur sa nouvelle piste au Bois de Boulogne, concédée par la ville de Paris, un championnat international, auquel furent conviés Anglais et Belges.

Les Anglais remportèrent facilement quatre championnats ; la leçon profita au "Racing-Club" : les Français ouvrirent les yeux ; ils reconnurent l'erreur où ils étaient tombés, et peu à peu le costume changea. Le vêtement anglais, le maillot, la culotte courte, les chaussures à pointes furent adoptés morceau par morceau, remplaçant la casaque et la toque de jockey. Ils s'enquêrirent auprès de vainqueurs de leur mode d'entraînement, de leur façon de courir, et résolurent de faire du vrai sport ; les progrès de beaucoup d'entre eux se firent bientôt sentir.

Telle était en 1887 la situation de l'athlétisme en France, lorsque, à la suite d'un rallié-papier entre le Racing-Club et le Stade Français, quelqu'un lança le projet de créer une union des sociétés françaises de courses à pied. Les bases en furent étudiées, discutées et adoptées en principe. Son but était d'encourager la formation de sociétés similaires, de perfectionner l'organisation des concours, de propager les jeux en plein air. Ce projet, si simple et si utile, fut aussitôt adopté.

Il se forma, en mai 1888, un grand comité, qui prit nom de "Comité pour la propagation des exercices physiques dans l'éducation." Ce Comité, au nombre de cinquante, était composé de tous les hommes qui, sans distinction de parti, pouvaient, soit par leur situation, soit par leur expérience, mener à bien cette belle réforme des concours scolaires. C'est ainsi que l'Université y était représentée par M. Jules Simon, qui en prit la présidence ; par M. Gréard, vice-recteur de l'Académie de Paris et par M. Morel, directeur de l'Enseignement secondaire ; — la Faculté de Médecine, par les Drs Brouardel, Labbé, Rochard, Lagneau, Javal et F. Lagrange ; — l'Enseignement libre par M. Godard, directeur de l'Ecole Monge ; Rieder, directeur de l'Ecole Alsacienne ; le R. P. Ollivier, de Juilly, et l'abbé Debildos, de l'Ecole Gerson ; — l'Armée, par les généraux Tramond, Thomasin, Barbe et le commandant Dérue ; — l'Enseignement universitaire, par MM. Duruy, Cauvet, Perrot, Boutmy et Collignon ; — MM. Ribot, Allou, etc., en faisaient également partie.

Enfin les Sociétés d'exercices physiques y avaient leur place, représentées par les présidents et secrétaires des Sociétés d'aviron, de gymnastique,

d'escrime et de sport athlétiques.

Le but de ce Comité était d'accomplir une œuvre pratique qui pouvait se résumer en une double formule : faire jouer les enfants, et rappeler aux parents et aux maîtres les avantages de toute nature qui peuvent être tirés des jeux.

Le comité de l'Union créa aussitôt une caisse et des ressources spéciales ; l'Union modifia ses statuts et appela à elle des membres d'honneur et honoraires. M. Jules Simon voulut bien en accepter la présidence ; MM. Gréard, le général Lewal, le docteur Brouardel et le prince G. Bibesco furent nommés vice-présidents d'honneur. Son premier championnat interscolaire, auquel assistèrent le président Carnot, le ministre de l'Instruction Publique, le recteur de l'Académie, etc., eut lieu le 8 mai 1890 ; il eut un grand succès et un grand retentissement ; il ne réunit pas moins de 165 concurrents.

Avec un tel patronage l'Union ne pouvait que marcher et prospérer.

Aujourd'hui, l'Union des Sociétés françaises de Sports athlétiques est arrivée à grouper autour d'elle 149 sociétés et associations.

En introduisant l'athlétisme dans les établissements scolaires, son but, on l'a vu, était loin de vouloir introduire en France "cette misérable idée de "sport", de paris et des vices anglais venant à la suite", comme on l'a écrit autre part. Son but était plus noble, plus élevé. Le sport tel que l'Union le comprend n'est pas seulement une distraction, un ensemble d'exercices hygiéniques : c'est une école où la volonté se développe et se fortifie par la continuité des efforts et la nécessité des décisions soudaines, où l'habitude de l'obéissance se contracte par la soumission forcée à la règle du jeu et aux ordres de celui qui le dirige, qui resserre enfin les liens de solidarité par l'unité, qu'exige l'action commune et par les saines rivalités que ces exercices font naître. C'est par ces exercices pratiqués pendant la jeunesse que se forme le caractère, que se fortifient les qualités personnelles, telles que le sang-froid, l'initiative, le sens pratique, la persévérance, la solidarité, le respect de l'autorité et le sentiment de la vraie discipline, qui font l'homme fort et le bon citoyen. Tels sont les résultats indéniables qu'a obtenus l'Union des Sociétés françaises de Sports Athlétiques.

G. DE SAINT-CLAIR.

Grand Central Théâtre

Coin des rues St-Gabriel et St-Paul

SEMAINE du 26 JUIN Après-midi et Soir.

"OLYMPIA"

Grande Compagnie de Vaudeville
comprenant les célèbres

"Sœurs Wright"

Et 25 artistes de choix.

Admission générale 10c Loges 25c.

LA CROSSE.

LE NATIONAL ET LES CORNWALL.

Le National a triomphé des Cornwall, samedi après-midi, devant une foule de plus de 3,000 spectateurs. Il a doublé le score de ses adversaires, mettant à son crédit six parties sur les neuf qui furent jouées.

La lutte fut loin d'être amicale, cependant, et se termina d'une façon très désagréable.

On ne sait trop si le fait de jouer sur le même terrain de baseball que les Rochester ont récemment honoré de leur présence, donnait aux joueurs l'envie de "kicker" contre les umpires, mais le fait est que ces protestations furent l'événement de l'après-midi.

En premier lieu ce fut le National qui protesta contre M. Ed. Quinn, du club Shamrock parce qu'il avait levé sa main pour une partie entrée par les Cornwall, alors que la balle, suivant l'opinion du capitaine Mercier et de ses hommes, était passée plus haut que les poteaux. M. Quinn abandonna sa tâche ingrate et on perdit une vingtaine de minutes à lui trouver un remplaçant. Le capitaine des Cornwall s'opposait à tous ceux que M. Mercier lui suggérait et celui-ci lui rendait le change. Finalement le referee intervint et appointa un M. Henry Thomas, de Québec, comme substitut de M. Quinn. La première occasion qu'eut M. Thomas de se distinguer fut une partie entrée effectivement par McKeown, mais pour laquelle M. Thomas leva la main avant même que la balle n'ait été lancée vers le but. Ce trop d'empressement ne fut pas de nature à inspirer confiance aux Cornwall qui commencèrent à "kicker" à leur tour. A la neuvième partie, au cours d'une mêlée, Martineau frappa la balle, de sa crosse à la façon du jeu de cricket et l'envoya dans la direction du goal. L'umpire qui était le seul capable de juger, accorda le point au National. Les Cornwall protestèrent en vain et laissèrent le terrain, ne voulant pas continuer à jouer. Le referee accorda la victoire au National. Un peu avant, au cours de la dernière partie, les joueurs de Cornwall voulurent réclamer un point de M. Trihey alors que la balle était passée pour le moins un pied à gauche des poteaux. Ceci se passa à l'extrémité des estrades, et à la vue de tous les spectateurs, qui approuvèrent M. Trihey.

Malgré les retards, malgré la fin désagréable de la partie, la majorité des spectateurs s'en retournèrent satisfaits, car ils étaient venus pour voir le National gagner, et la défaite des Cornwall était précisément de celles qui ne pouvaient être expliquées autrement que par le fait qu'ils avaient eu affaire à une équipe supérieure.

Le jeu ne fut pas de ces plus brillants et excitants, mais à certaines phases, les spectateurs furent assez enthousiasmés.

Les procédés employés par certains joueurs ne furent pas des plus tendres. La principale victime fut, com-

me toujours, "Shiner White," que les grands joueurs de défense des clubs étrangers semblent prendre plaisir à maltraiter à cause de sa petite taille. Tobin, qui s'est fait une certaine réputation par la rudesse de son jeu, a fait une entaille à la tête de "Shiner," et le Dr de Cotret dut faire usage de fil et d'aiguille. La tête de White est une curiosité. Il n'y a pas un seul joueur de crosse qui puisse exhiber un plus grand nombre de cicatrices.

L'altercation entre Tobin et White eut lieu au cours de la deuxième partie, mais ils ne furent pas les seuls qui encoururent la disgrâce du referee au cours de l'après-midi. Hess et Martineau, dans un cas, et Degan et Alphonse Valois qui voulaient introduire la lutte greco-romaine dans le jeu furent tour à tour relégués au rang de spectateurs.

Le commencement de la partie ne fut pas très brillant pour nos hommes. En moins de vingt secondes, et avant même que les spectateurs n'aient eu le temps de s'apercevoir que le jeu était commencé, les Cornwall avaient mis le premier point à leur crédit. Brown fut le seul joueur du National qui toucha la balle, Broderick intervenant entre lui et McKeown et passant le caoutchouc à Madden qui à son tour le transféra à Peter White qui le lança prestement vers les buts. La balle frappa le bois de la crosse de Foley et ricocha entre les poteaux.

Ceci eut pour effet de réveiller nos hommes qui empêchèrent la chose de se répéter. De fait la deuxième partie fut une des plus longues des neuf. Le jeu fut également partagé mais remarquable surtout par le nombre de manques graves des deux côtés. Les deux défenses semblaient supérieures aux homes, car la balle voyagea fort souvent d'une extrémité à l'autre du terrain pour ne séjourner que de très courts moments, finalement après l'incident White-Tobin relaté plus haut, le jeu devint plus dur et les Nationals firent pleuvoir les coups sur la forteresse des Cornwall, qui finit par céder. Shanahan ayant reçu la balle de McKeown la lança avec précision et mit un point à notre crédit.

Depuis ce moment, l'issue de la partie ne fut plus en doute. Nos joueurs d'étaient dégourdis, et la vieille défense arrêta tout ce qui venait de son côté si bien que Foley avait peu de chose à faire, la balle ne se rendant que très rarement jusqu'à lui. Joe Valois, Kavanagh et Murphy avaient facilement raison du home des Cornwall dont le point faible est précisément de ne pas lancer assez souvent vers les buts. Alphonse et Marcellin firent leur bonne part du travail, et Brown était toujours là où il fallait être pour recevoir la balle d'un des hommes de la défense. Wells et McKeown s'entendent admirablement bien et on ne saura jamais trop regretter la petite taille de White. Shanahan remplit un vide dans le home. Il est très actif et lance avec précision vers les buts. Martineau fait des progrès comme inside home, et lorsque Cousineau aura remplacé White, nous aurons une équi-

pe supérieure à celle qui a remporté le championnat, l'an dernier.

Les équipes, à la partie de samedi étaient composées comme suit :

National	Position	Cornwall
Foley	Goal	Hess
Joe Valois	Point	Cameron
W. Murphy	Cover	W. Broderick
Cavanagh	1ère défense	Tobin
A. Valois	2e défense	J. White
Marcellin	3e défense	Burns
Brown	Centre	Black
Wells	3e home	Munroe
McKeown	2e home	Madden
White	1er home	J. Broderick
Shanahan	Outside home	P. White
Martineau	Inside home	Degan
J. Mercier	Capitaine	James Reilly
Referee—J. Reddy,		
Umpires—H. Trihey et Henry Thomas		

SOMMAIRE.

Partie	Club	Score.	Temps.
1	Cornwall	P. White	0.30
2	National	Shanahan	10.30
3	Cornwall	Degan	6.30
4	National	McKeown	6.30
5	National	Shanahan	14.30
6	Cornwall	Broderick	0.30
7	National	Wells	0.30
8	National	McKeown	1.00
9	National	Martineau	6.30

LA PRESENTATION DU DRAPEAU

Avant la partie de samedi, un groupe de dames admiratrices du National ont présenté aux champions de l'an dernier un superbe drapeau tricolore en soie frangé d'or.

Nos vaillants joueurs furent l'objet d'une véritable ovation lorsque ce magnifique trophée fut hissé au mat qui porte habituellement le drapeau emblème du championnat de la ligue de l'est.

A SHERBROOKE. — VICTOIRE FACILE DES SHAMROCKS.

Malgré leurs défaites fréquentes, les Sherbrooke se sont conquis les bonnes grâces du public de la prospère petite ville des cantons de l'Est, et samedi après-midi, une foule très nombreuse était présente, afin de voir les benjamins de la ligue aux prises avec les vieux Shamrocks.

Tout le monde fut satisfait de la belle lutte que les joueurs de Sherbrooke ont fait contre l'équipe irlandaise. Le jeu fut brillant, animé et exempt de tactiques brutales. Il n'y eut qu'une seule petite difficulté entre Kerr et Glattey, durant toute la joute.

Le jeu des Sherbrooke s'améliore sensiblement à mesure que la saison progresse et on s'attend à ce que l'équipe donne du fil à retordre à ses plus vieux adversaires avant que la saison ne soit trop avancée.

Les Sherbrooke ont fait deux points sur les huit, gagnant la première et la dernière partie.

Suit les positions des joueurs et le sommaire.

Shamrocks.	Position	Sherbrooke.
Quinn	Goal	Chrétien
Stinson	Point	Simpson
Moor	Cover	Esley
Finlayson	1ère défense	Fogle
Smith	2e défense	Joe Burns
Robinson	3e défense	Hogan
Currie	Centre	Slattey
Henry	3e home	Hy Witty
Dade	2e home	Hall
Hoobin	1er home	A. Witty
Tucker	Outside	Roberts
Brennan	Inside	Jim Davis.
Chronométreurs—M.M. Lunny et Odell.		
Umpires—M.M. Dobie et McAllister.		
Referee—M. Carpenter.		

LIGUE INTERPROVINCIALE

Les Montréal sont en bonne voie de remporter le championnat de cette ligue, ayant ajoutée une nouvelle victoire à leur crédit, samedi, en battant les jeunes Capitals par un score de 7 à 3.

Au delà de 1,000 personnes assistaient à cette partie en dépit de la lutte Cornwall-National et des courses de Bel-Air. Les joueurs et les positions qu'ils occupaient sont indiqués dans le tableau qui précède le sommaire de la partie.

Montréal.	Positions.	Capitals.
Pierce..	Goal..	B. Hutton
Taylor..	Point..	Costello
Haines..	Défense..	O'Hara
Hamilton..	Défense..	Murphy
Davidson..	Défense..	Dunn
W. Christmas..	Centre..	Butterworth
Porteous..	Home..	McStravick
Irvin..	Home..	Wood
E. Christmas..	Home..	W. Hutton
Brown..	Outside Home..	Ralph
Day..	Inside Home..	Conley
Andrews..	Captains..	Williamson

Referee — M. M. T. Poban.
Umpires — Major Macauley et M. Rubenstein.
Timekeepers — MM. Carruthers et Petitgrew.

Game.	Club	Scorer.	Durée
1.....	Montréal.....	E. Christmas..	1.30
2.....	Montréal.....	Day..	16.00
3.....	Montréal.....	Day..	6.00
4.....	Montréal.....	Irvin.....	1.30
5.....	Capitals.....	Conley.....	3.30
6.....	Montréal.....	E. Christmas..	3.00
7.....	Montréal.....	E. Christmas..	3.00
8.....	Capitals.....	W. Hutton..	5.00
9.....	Capitals.....	B. Hutton..	0.30
10.....	Montréal.....	C. Porteous..	0.46

ÉTAT DE LA LIGUE

	Gag.	Per.	A jouer
Toronto	3	0	9
Shamrock	2	1	9
National	2	1	9
Cornwall.....	1	1	10
Québec	1	1	9
Capital	1	2	9
Sherbrooke	0	4	8

BASE-BALL.

ÇA VA MAL.

Lundi le 19 Juin, 1899

Dooley et ses hommes sont évidemment en train de descendre de quelques échelons afin d'avoir quelque raison pour gagner toutes leurs parties, lorsqu'ils seront de retour parmi nous, le premier juillet.

La faiblesse de Montréal au bat a été illustrée dans la partie de samedi, alors qu'ils n'ont compté que deux hits avec les balles d'Evans, ce pitcher en faisant mourir non moins de onze (11) au bat. Cet exploit s'accomplit assez fréquemment dans nos lignes d'amateurs, mais il faut bien avouer que pour des champions de la ligue de l'Est, ce n'est pas fameux.

Hier, ils ont été plus heureux en ce que durant sept innings, ils eurent des illusions de vaincre les Providence, le score étant de 4 à 0 en leur faveur, mais durant les trois dernières innings, Souders fut l'objet d'un bombardement qui assura la victoire aux Providence.

EASTERN LEAGUE

Partie de dimanche :

PROVIDENCE.					
v	AB.	R.	1b.	P.O.	A. E.
Hernon, l.f.	5	1	3	5	2 0
Walters, c.f.	4	1	2	2	0 0
Nyce, 3b.	4	1	3	0	2 0
Davis, 1b.	5	0	2	10	0 0
Lynch, 2b.	5	0	2	4	2 0
Cooney, s.s.	3	1	1	3	3 1
Murray, r.f.	4	1	1	1	1 0
Leahy, c.	5	0	2	3	1 0
Dunkle, p.	5	2	3	0	2 1
Total	40	8	19	27	13 2

MONTREAL.

	AB.	R.	1b.	P.O.	A.	E.
T. Bannon, l.f.	4	1	2	6	0	0
Shearon, r.f.	4	0	0	0	0	0
Henry, 3b.	3	1	0	1	2	0
Dooley, 1b.	4	1	3	13	1	0
Schiebeck, s.s.	2	1	1	2	3	1
Johnson, 2b.	4	0	0	1	1	0
G. Bannon, c.f.	4	0	0	1	0	1
Jacklitz, c.	3	1	2	2	1	1
Souders, p.	3	0	0	0	4	0
Total	31	5	8	26	15	3

x Dunkle mort pour être intervenu.
Score par innings :
Providence

SOMMAIRE.

Earned runs, Providence, 5; Montréal 1
coups bons pour deux buts, T. Bannon, Jacklitz, coups bons pour trois buts, Nyce, Schiebeck; sacrifices, Hernon, Walters, Cooney, Schiebeck; Souders; buts volés, Hernon, Murray, Leahy, T. Bannon; jeux doubles, Hernon à Cooney à Davis; Dooley à Henry; premier but sur quatre balles, De Dunkle 3; de Souders 3; struck out, par Dunkle 5; Souders 1; passed ball, Jacklitz; wild pitches, Dunkle

Durée de la partie 2 05.
Umpire, Doeschler.
Partie de samedi

PROVIDENCE.

	AB.	R.	1b.	P.O.	A.	E.
Hernon, l.f.	5	1	2	0	0	0
Walters, c.f.	5	0	0	1	0	0
Nyce, 3b.	5	1	2	2	2	0
Davis, 1b.	5	1	2	11	1	0
Lynch, 2b.	3	1	0	2	1	1
Cooney, s.s.	4	8	2	1	4	0
Lamar, r.f.	2	0	1	0	0	0
Leahy, c.	3	0	1	9	4	0
Evans, p.	4	0	1	1	1	0
Total	36	4	11	27	13	1

MONTREAL.

	AB.	R.	1b.	P.O.	A.	E.
T. Bannon, l.f.	4	0	1	3	0	0
Shearon, r.f.	3	0	0	2	0	0
Henry, 3b.	4	0	0	2	2	0
Dooley, 1b.	4	0	0	5	2	0
Schiebeck, s.s.	2	0	0	4	5	1
Johnson, 2b.	4	0	0	4	1	1
G. Bannon, c.f.	3	0	0	3	0	1
Jacklitz, c.	2	0	0	3	0	1
Felix, p.	3	0	1	0	1	0
Total	29	0	2	27	13	4

Score par innings :
Providence

SOMMAIRE.

Earned runs, Providence, 2; Montréal, 0; coups bons pour deux buts, Davis Cooney, Leahy; sacrifice, Lamar; buts volés, Davis, 3; Lynch; jeux doubles, Nyce à Davis; schiebeck à Dooley à Henry; premier but sur quatre balles, de Evans, 4; de Felix, 3; struck out, par Evans, 11; par Felix, 2; passed balls, Leahy.

Durée de la partie, 1.50.
Umpire, Doeschler.
A Hartford.

Syracuse

Worcester

A Springfield.

	R.	H.	E.
Springfield	6	18	2
Rochester	4	9	1

Batteries — Pittenger et Phelps; Morse et Smlnk.

POSITIONS DES CLUBS

Clubs	Gag.	Per.	P.c
Toronto	24	15	.615
Montréal	23	15	.605
Rochester	22	16	.570
Worcester	21	17	.553
Springfield	17	18	.486
Providence	19	24	.442
Hartford	19	25	.432
Syracuse	10	25	.286

NATIONAL LEAGUE.

A Pittsburg.
Pittsburg

A Louisville :
Louisville

A Philadelphie.
Philadelphie

A Chicago.
Chicago

PARTIES DE DIMANCHE.

A Louisville.
Louisville

A Chicago.
Chicago

A Chicago.
Chicago

POSITION DES CLUBS.

Club.	Gag.	Per.	Par	Cont.
Brooklyn	38	12		.760
Boston	34	17		.667
Baltimore	31	20		.608
St. Louis	31	21		.596
Chicago	31	21		.596
Philadelphie	30	20		.592
Cincinnati	24	25		.490
Pittsburg	22	27		.449
New York	22	30		.423
Washington	17	36		.321
Louisville	15	38		.283
Cleveland	9	39		.188

LIGUE PROVINCIALE — LES MASCOTTES CONTINUENT LEUR MARCHÉ TRIOMPHALE.

Montréal, Lundi le 19.

Les St-Hyacinthe sont venus à Montréal, hier, afin de jouer leur partie de ligue, avec les Mascottes.

La température était superbe et la foule nombreuse, au terrain de la rue Moreau.

Les Mascottes ont remporté une victoire facile due au fait que les St-Hyacinthe n'avaient pas de batterie. Champagne et Smith peuvent être rangés dans la catégorie des "écreyisses" si leur jeu d'hier est un échantillon de leur savoir faire. Il ne faut pas jouer sur sa réputation seulement. Le joueur le plus expérimenté ne peut rien faire sans pratique. Durant un court séjour de trois innings dans la boîte, hier, Champagne a trouvé moyen de distribuer cinq bats sur quatre balles, et comme les safe hits ve-

naient en même temps, les Mascottes avaient amassé neuf points lorsque le capitaine du club St-Hyacinthe jugea à propos d'interrompre cette procession. Langlois fut substitué à Champagne.

Il fit un peu mieux et céda, un peu plus tard, sa place à Foley qui aurait dû officier durant la partie entière, et les Mascottes n'auraient sûrement pas doublé le score. La partie fut exempte de discussions. Un seul cas flagrant d'incompétence de l'umpire Lévesque donna lieu à des protestations. M. Lévesque ne savait pas qu'un "foul-bunt" constituait un "strike."

Payette était le pitcher des Mascottes durant les cinq premières innings. Turenne officia durant les quatre dernières et son travail fut toute une révélation. Dans Payette, Miron et Turenne, le club Mascotte a un trio de pitchers qui leur aidera beaucoup à gagner le titre de champion.

Lé jeu des Mascottes au champ fut superbe hier. Deux erreurs seulement leur étant accréditées. Une de Bourdeau qui ne coûta rien du tout, et le muff d'un "foul" par Faucher qui donna ainsi à Langlois la chance d'avoir par la suite son but sur quatre balles et d'entrer au home sur un two-bagger de Champagne.

L'échevin Lareau, président honoraire de l'association Mascotte était venu pour la première fois de la saison voir jouer son club. Il a lancé la première balle au milieu des applaudissements de la foule, et inutile de dire qu'il a été enchanté du jeu des futurs champions.

Les points saillants de la partie furent un double jeu fait par les St-Hyacinthe à la première inning et un home run frappé par Foley.

MASCOTTE

	Ab.	R.	H.	Po.A.	E.
Lzpine, l.f.	5	1	1	1	0
Bourdeau, s. s. . .	6	1	1	2	2
Niron, 2b.	2	2	1	5	1
Bonhomme, 1b. . .	4	2	2	8	0
Faucher, 3b.	4	1	1	2	4
Turenne, c. p.	5	1	0	3	1
Thomas, c. f.	5	2	1	3	3
Desnoyers, r.f. . .	2	3	2	2	0
Total	38	14	10	27	11

ST-HYACINTHE

	Ab.	R.	H.	Po.A.	E.
Foley, 1b, c. p.	5	1	1	3	1
Langlois, 3b. p. c .	2	1	0	2	2
H. Champagne, p. 3b. 5	1	1	3	2	2
Gervais, c. f.	5	1	1	2	0
Smith, c. 1b.	4	0	1	4	8
McGee, 2b.	3	1	0	1	0
Lavoie, r.f.	4	1	1	0	0
Girard, s.s.	3	0	1	5	2
J. Champagne, l.f. .	4	1	2	4	0
Total	35	7	8	24	7

Score par innings:
Mascotte 00911111x-14
St-Hyacinthe 030301000-7

SOMMAIRE

Sans volés, Lépine, 2; Miron, Bonhomme, Payette, Desnoyers, 2, Langlois, Gervais; home run, Foley; coups bon pour 2 buts, Bonhomme, Girard, H. Champagne; doubles jeu, Girard à Langlois à McGee; buts sur quatre balles, de Payette 5; de Turenne, 1; de Champagne 5; de Langlois, 2; struck out par Payette, 2; par Turenne, 3; par Langlois, 1; Passed balls, Smith 3; wild pitches, Langlois, 1; Turenne, 1; frappés par la balle lancée par le pitcher, Faucher, Girard.

Umpires: Vien et Levesque.

BELLE VICTOIRE DES ST. JEAN.

St. Jean, 19.—Les Richelieu de Sorel sont venus hier reconstruire notre club dans une partie de ligue. A midi, arrivèrent à la gare du Pacifique trois chais bondés de sports venus pour supporter le club visiteur. Disons d'abord que tous ont semblé admirer la jolie petite ville située sur les bords du Richelieu, rivière dont les Sorelois sont si fiers. Dès 2 heures une foule immense pénétra sur le terrain du club, précédée de la fanfare, et après quelques préliminaires, on se mit au jeu.

Au commencement de la partie l'Hon. M. Marchand, premier ministre de la Province de Québec, prit place sur le stade, accompagné de son fils, M. Gabriel Marchand, propriétaire rédacteur du Canada Français.

A en juger par la taille des joueurs, on aurait cru que les Richelieu n'auraient fait qu'une bouchée des St. Jean. Tout le contraire est arrivé. Les trois premières innings ont procuré des émotions aux deux côtés et vraiment aucun club professionnel n'aurait désavoué le jeu qui s'est fait pendant ce temps. Le champ n'étant ni plus ni moins que splendide; la précision de Boissy à lancer la balle à son ami Ledoux étant surtout remarquable.

A la quatrième, les Richelieu ont marqué deux points, et il fallait voir leur enthousiasme, qui n'a pas manqué de tomber lorsque les St. Jean se ralliant au bat. en mirent cinq à leur crédit.

Puis les protestations commencèrent. Après que les Richelieu, par une chance inacceptable, eurent ajouté 6 points à leur score, les St. Jean recommencèrent à tâter les balles de Duffy. Un "long fly" au right field ramassé prestement, mais non saisi au vol, causa tout le trouble. L'umpire des Richelieu, qui avait vu, décida qu'il n'avait rien vu et tout le club de se retirer. A-t-on jamais vu un club protester aussi vivement contre la décision d'un umpire nommé par lui-même? Après 10 grosses minutes, ils se décidèrent à continuer un jeu qui ne fut que protestations, les St. Jean jouant avec eux comme le chat avec la souris, sans la manger tout de même.

En somme les Sorels sont d'excellents joueurs, de magnifiques garçons, mais ils possèdent l'art de "kicker." Desjarlais, Ethier et Duffy sont des hommes dont il faut se défier, et Deblois a fait des catches qui méritent une mention spéciale.

Les nôtres ont tous bien joué. L'infortuné Vian a pitché. Ashton s'est révélé un catcher, et quo dire des autres? Mais ne demandez pas aux Richelieu (pas même aux Mascottes) comment nos gens courent les buts?

Score:

SOREL.

	AB.	R.	P.O.	A.	E.
Desjarlais, 2b. p. . .	6	1	2	1	1
T. Boston r.f. . . .	6	1	1	0	0
Brouillet, s.s. . . .	5	3	3	1	1
Ethier, c.	5	3	3	0	3
Pontbriant, l.f. . . .	5	1	1	6	0
Duffy, p. 2b.	5	0	2	3	1
Deblois, c.f.	5	0	0	0	0
Vandal, 3b.	5	1	1	1	0
Clement, 1b.	5	2	11	0	1
Total	47	12	24	6	7

ST. JEAN.

	AB.	R.	P.O.	A.	E.
Ledoux, 1b.	6	2	14	0	0
Tomkins, 2b.	6	2	3	0	1
Reni, s.s.	6	0	2	3	2
Boissy, 3b.	6	0	3	3	0
Lafontaine, c.f. . . .	6	1	1	0	0
Langlois, l.f.	5	4	2	0	1
Léveillé, r.f.	5	4	1	0	0
Ashton, c.	5	3	1	1	0
Vian, p.	5	1	0	2	0
Total	50	17	27	9	4

Score par innings:
St. Jean 10054421x-17
Richelieu 010260012-12

A VALLEYFIELD.

Les Hochelaga ont subi hier leur quatrième défaite à Valleyfield dans leur partie de ligue provinciale, succombant aux Electric par un score de 11 à 5.

ETAT DE LA LIGUE.

Club.	Gag.	Per	Jouer	A
Mascotte	4	1	5	
Valleyfield	2	1	7	
St. Jean	2	1	7	
Sorel	1	2	7	
St. Hyacinthe	1	2	7	
Hochelaga	1	4	5	

A ST-HYACINTHE

Les Indépendants ont joué une nouvelle partie nulle à St-Hyacinthe, hier. Le score a été de 8 à 8.

Dimanche prochain ils se rendront à St-Hughes.

Les frères Dumaine de St-Hughes composent la batterie des Royal de St-Hyacinthe, hier, 500 personnes assistaient à la joute.

Geoffrion, le catcher des Indépendants s'est démis un pied en glissant au home plate à la 3ème inning.

Score:

Royal 200400200- 8
Indépendant 011402000- 8

Batteries: les frères Dumaine; Renaud Campeau et Geoffrion.

LE SUBURBAN

Montréal, 19 Juin.

Le Suburban Handicap, de \$10,000 couru samedi à l'ouverture de la saison des courses de Sheepshead Bay a été gagné par l'impopulaire pouliche de l'ouest, dans le temps rapide de 2.05 4-5, pour 1 mille et quart.

A BEL-AIR

Le record de l'assistance a été brisé samedi à la piste de Bel-Air, et le succès de la présente saison de courses qui se continue encore toute cette semaine dépasse toutes les espérances.

L'événement du jour, le Browers Stakes un prix de \$1,000 a été gagné par Dave S, serré de près par Topmast. Les favoris ont été roulés dans trois courses, mais les vainqueurs avaient tous des légions d'admirateurs.

Première course, 3/4 mille, bourse \$250, chevaux de 3 ans.

Lizzy Kelly, 105, (Valentino)	6 à 5	1
Lyric, 105, (Mason)	9 à 5	2
Ocie Brooks, 105, (T. Walker)	4 à 5	3
Leal II, et Fiandra ont aussi couru.		
Temps - 1.18 1/4.		

Deuxième course, 1/2 mille, bourse \$250, chevaux de 2 ans

Mantohan, 113, (T. Walker)	6 à 5	1
Alpaca, 110, (J. Gardner)	4 à 5	2
Caribou, 113, (Kitley)	4 à 1	3
The Provost, Amaranth, Cherekeen et Lady Voltaire ont aussi couru.		
Temps - 50 1/2.		

Troisième course, 1 1-8 mille bourse, \$250, chevaux de 3 ans et plus.

Passaic, 92, (McQuade)	5 à 1	1
Ollie Dixon, 111, (J. Gardner)	7 à 10	2
Kitty Regent, 87, (Wedders-trand)	15 à 1	3
Jessamine, Porter, Salio Lamar, Frank Jaubert, et Amber Ginnis ont aussi couru.		
Temps - 2.00 1/4.		

Quatrième course, 7-8 mille, bourse, \$1,000, chevaux de 3 ans et plus.

Dave S., 108, (T. Walker)	13 à 5	1
Topmast, 113, (J. Gardner)	3 à 1	2
Harvey, 109, (Mason)	11 à 5	3
Julgo Wardell, Tippallant, Triune et Springwells ont aussi couru.		
Temps - 1.29 1/4.		

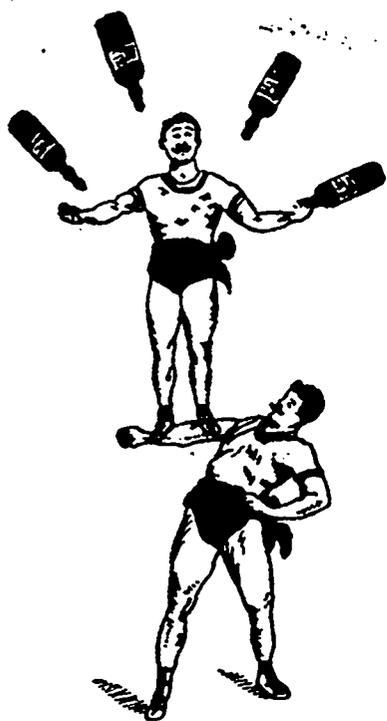
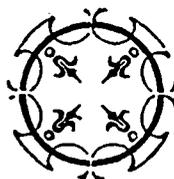
Cinquième course, 1-8 mille, bourse, \$250, chevaux de 2 ans.

Ice Drop, 97, (J. Daly)	4 à 1	1
Darby, 102, (E. James)	13 à 5	2
Californian, 95, (Howell)	6 à 1	3
La Vitesse, Alfred Vargrave, Matlock, M. Boffin, et Zellmore ont aussi couru.		
Temps - 1.05.		

Sixième course, bourse \$250, steeple-chase handicap.

Last Fellow, 162 (Pierce)	11 à 5	1
The Squire, 110, (Scott)	50 à 1	2
M. Diniap, 147, (Southwood)	5 à 1	3
Dutch Henry, Longbrook, Partner, Robbery, et Martello ont aussi couru.		

L'ami des Athlètes et des Sports



Les médecins recommandent fortement
l'usage du

VIN ST MICHEL

à tous-ceux qui s'occupent de sports, de jeux
athlétiques et spécialement aux bicyclistes.

Ce puissant tonique vous ragaillardit,
vous stimule le système ; il nourrit, développe
et endurecit les muscles ; les bras et les jambes
deviennent plus nerveux, et un sang pur et
généreux circule dans les veines. Enfin il donne

La Force, la Vigueur, l'Energie et la Vitalité

nécessaires aux exercices violents.