

M319 cr

MANUEL ET REGLEMENT

DU

JEU DU CROQUET

Publié à Québec par un Amateur en novembre 1887.



QUÉBEC:

J. A. LANGLAIS, LIBRAIRE-EDITEUR

177, rue St-Joseph, St-Roch

1887.

M 319 cr

MANUEL ET REGLEMENT

DU

JEU DU CROQUET

Publié à Québec par un Amateur en novembre 1887.



QUÉBEC:

IMPRIMERIE GÉNÉRALE A. COTÉ ET C^o

1887.

PRÉFACE

L'auteur offre cet ouvrage aux amateurs du jeu du Croquet et au public en général, avec la confiance que peut inspirer le désir d'être utile.

La demande incessante de ses nombreux amis et amateurs, et surtout le manque d'un règlement pratique, publié en langue française, l'a déterminé à écrire ce petit volume, qui devra rendre un grand service, car il est basé sur la pratique.

Il espère, par ce travail, rendre possible la rencontre des différents clubs et par le fait augmenter l'intérêt que mérite ce beau jeu tant par amusement que par *hygiène (ou exercices sanitaires)*

Espérant qu'il sera bien reçu par les amateurs et le public en général.

ET. LEGARÉ.



L'HISTORIQUE

DU

JEU DU CROQUET.

Le Croquet a originé en France, il a été inventé par un médecin français, éminemment instruit et bienfaisant, du nom de **Guyard** ou **Guyzot** qui vivait à **Pau** dans une des villes de France, du département des Basse-Pyrénées.

Reconnaissant la nécessité, pour quelques-uns de ses nombreux patients, l'exercice tout à la fois plaisant, engageant et paisible, il inventa des jeux qui, tout en étant sains, ne pouvaient être changés en labeur ou accablement, des forces ou de la patience de cette classe d'invalides.

Parmi les jeux inventés dans ce but qui furent connus et appelés par les écrivains médicaux *Exercice sanitaire de Guyzot* se trouve le jeu du Croquet, le jeu par excellence des invalides, parce que tout en les amenant au grand air et à la lumière du soleil, il constituait une véritable récréation et avait plus de puissance sur eux que toutes les pilules patentées et inventées jusqu'alors.

Le jeu du Croquet, s'est introduit en Angleterre, il y a quelque soixante ans, où il est devenu en très peu de temps le jeu favori des pelouses, (*terrain couvert d'une herbe épaisse et douce*). Il y a quarante ans à peu près, des médecins le recom-

mandaient aux invalides et surtout à la grande classe de personnes qui s'imaginent être malades et qui réellement n'ont que le mal d'ennui.

D'après une description du jeu du Croquet dans un des journaux médicaux anglais, il y a une trentaine d'années, un monsieur J. A. Kennicott, de Chicago, Ill, manufactura et posa d'après les connaissances du temps le premier jeu du Croquet dans l'Amérique.

Le peuple Américain connut bien l'utilité de ce jeu, car immédiatement il se répandit sur tout le continent, et bientôt devint pour tout le monde le jeu le plus populaire déjà connu.

On évalue à plus de deux millions le nombre de sets du Croquet qui sont en usage dans ce pays, et qui a entièrement remplacé toutes les autres récréations.

Le jeu du Croquet, s'est introduit en Canada, il y a une douzaine d'années à peu près, et aujourd'hui est pratiqué sur une grande échelle, et est le passe-temps favori de toutes les classes de la société.

L'ouvrier, quoique fatigué par ses nombreux travaux successifs du jour, cherche dans ce jeu un délassement et un amusement pour ses récréations.

Il nous fait plaisir de constater que le jeu du croquet a subi très peu de changement, pour s'être introduit à si grande distance dans les différents pays ; ce qui prouve l'utilité de ce jeu et les capacités de son inventeur.

LOIS ET RÉGLEMENTS

DU

JEU DU CROQUET.

A. Le terrain assigné ou choisi pour le jeu du croquet doit être bien préparé, nivelé et bien battu, afin que le jeu soit toujours propice à ne pas faire fausser ni dévier les billes en les faisant marcher d'un bout à l'autre du jeu.

B. La grandeur du terrain d'un jeu du croquet est de soixante pieds de longueur, sur quarante pieds de largeur ; contenant neuf arches dont huit sont simples et une double, cette dernière double est posée en croix et bien au centre du jeu.

C. Les poteaux sont posés bien au centre sur la largeur du jeu et à un pied de la bande ou ligne.

D. La pose des arches se distribuent ainsi : 1^o du poteau de départ à la première arche, distance de deux longueurs de manches de maillets, la même longueur de la première arche à la seconde, et bien au centre ; il en est de même du poteau de détour et les arches qui s'y rattachent ; 2^o l'arche double doit être posée bien au centre sur la longueur et sur la largeur et en croix ; (voir figure No 1, page 9). 3^o Les arches de côté sont posées à égale distances de la deuxième

arche à l'arche central en croix et à un pied de distance de la bande ou ligne.

E. Les arches doivent être en fer rond de la grosseur d'un demi pouce—ayant au moins cinq pouces de largeur et pas plus de six—sur dix ou douze pouces de hauteur hors de terre.

Commencement de la partie.

- 1° La partie se fait entre quatre joueurs, deux de chaque côté, jouant alternativement dans l'ordre de la couleur des maillets ou des numéros
- 2° Deux joueurs peuvent faire une partie en jouant deux billes chacun.

Du choix des partenaires.

3° Au commencement de la partie, deux joueurs généralement les plus habiles, sont choisis comme chefs, un pour chaque côté, ces deux derniers décident par l'essai d'un coup habile avec une bille de la deuxième arche où ailleurs et celui du poteau, et celui qui est le plus près du poteau a le premier choix de son partenaire.

4° Le chef qui a gagné le premier choix des joueurs, fait ouvrir le jeu par le chef opposé.

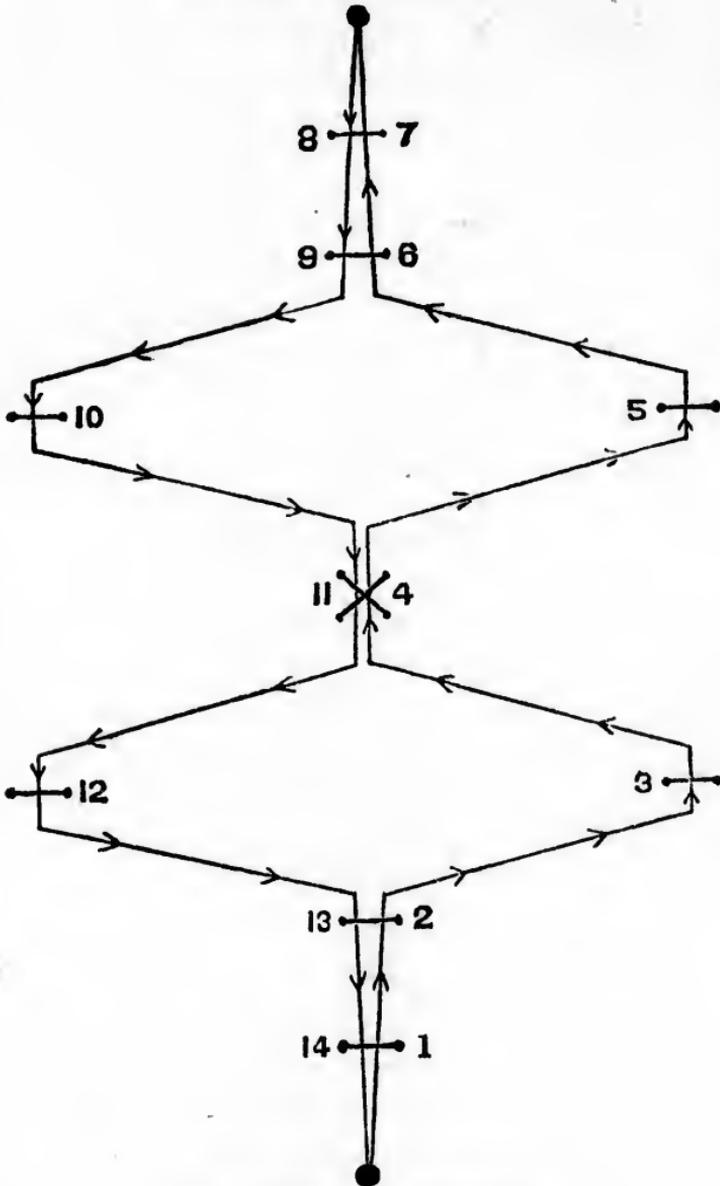
Ou encore quatre billets numérotés 1-2-3-4, sont déposés dans une Urne et chacun des quatre joueurs tire un numéro, le numéro 1, joue avec le numéro 3, et le numéro 2, joue avec le numéro 4, et à tour de rôle.

Manière de frapper sa bille.

5° Un joueur en frappant sa bille ne doit se servir que d'une main.

6° Les maillets sont aux choix des joueurs.

POTEAU DE DETOUR



POTEAU DE DEPART

Du point de départ.

7° Chaque joueur en partant doit placer sa bille à égale distance du poteau de départ et de la première arche et bien au centre, frappe sa bille touche le poteau passe la première arche, s'il a position, sinon, il aura le droit d'envoyer sa bille dans la direction qu'il lui plaira ;—Le deuxième joueur touche le poteau et passe la première arche, s'il a une position, puis la seconde et s'il voit une bille doit rover avant de prendre une direction quelconque ou position ; il en est de même pour les suivants à tour de rôle.

8° La bille doit être frappée avec la face du maillet et non autrement. (*voir figure 2, page 11*), le joueur doit frapper sa bille distinctement et ne pas traîner ni pousser la bille avec son maillet, pas d'exception. Une bille est considérée être frappée régulièrement lorsque l'on entend frapper le coup ; l'on traîne lorsque l'on fait suivre le maillet et que la bille est poussée sans que le maillet soit retiré, cela n'est pas admis.

L'ordre du jeu.

9° Les joueurs jouent alternativement chacun de son côté.

10° Tout joueur ayant passé une arche et ne se trouvant pas en position pour une autre, sera tenu de rover une bille quelconque avant de prendre une position, excepté dans le cas où aucune des billes appartenant au jeu ne serait visible, c'est-à-dire libre de tout empêchement,

11° Si un joueur joue sans que ce soit à son tour et que l'erreur soit découverte et réparée avant qu'un autre ait frappé sa bille, les adversaires peuvent exiger que le joueur en défaut

replaces sa bille à sa position où qu'il la laisse là où elle a été placée par ce faux coup, et si la partie adverse manque de lui signifier l'erreur et avant que le joueur suivant ait commencé à jouer, le coup est bon.

12° Un joueur qui joue une bille qui n'est pas la sienne doit en subir les conséquences et non celui à qui elle appartient, et en étant prévenu il perd son coup.

13° Un joueur continue à jouer aussi longtemps qu'il fait quelques choses de compte, c'est-à-dire qu'il passe arche, touche le poteau de détour, où qu'il fait *Roquet* et *Croquet* où une combinaison de deux ou plusieurs de ces coups ; et manquant de faire quelques choses il perd son coup, et celui qui le suit dans l'ordre du jeu reprend son tour.

Des arches.

14° Les billes doivent passer les arches régulièrement et dans l'ordre voulu par la marche du jeu, (voir *Figure 1^{re}*, page 9). Quand une bille passe régulièrement une arche quelle doit passer cela s'appelle "passer son arche," mais une bille passant dans l'arche qui est la sienne et qui revient à sa position primitive où s'arrête dans l'arche, n'est pas passée. Une bille passant dans une arche pour prendre une position, s'arrêtant dans l'arche un peu en dehors, n'a pas de position, quand revient son tour doit prendre une position afin de pouvoir passer l'arche voulue.

15° Si une bille passe une arche qui n'est pas la sienne où qu'elle la passe du mauvais côté, cela ne compte pas.

16° Une bille passe son arche régulièrement : 1° Quand elle est frappée par celui à qui appartient la bille ; 2° Quand elle passe par *Roquet*,

Croquet ou *Ricochet* ; 3° Si un joueur en frappant sa bille la fait toucher à une autre bille et que du même coup il passe l'arche qu'il doit passer le coup est bon, et doit de nouveau *Rover*.

17° Une bille a passé son arche quand le manche du maillet appuyé en travers sur l'arche ne peut pas la toucher.

18° Une bille en passant une arche qui est la sienne et touchant une autre bille en dehors de l'arche se trouve par ce coup roquée, et doit être croquée, ou encore de continuer son jeu s'il a position, "à volonté."

19° Une bille qui passe dans une Arche dans la mauvaise direction afin de prendre une position doit être complètement passée avant de revenir.

20° Si une bille passe deux arches d'un seul coup de maillet où encore qu'elle passe une arche et touche le poteau de détour, le joueur peut prendre une longueur de manche de maillet de sa bille dans la direction qu'il lui plaira et placer sa bille à cette longueur. "Une partie considérée perdue est quelquefois gagnée par l'usage que l'on fait de ce coup."

Des poteaux.

21° Toucher poteau équivaut à passer une arche, étant sujet aux conditions ordinaires, c'est-à-dire, donne le droit de *Rover*; la seule différence est que l'on peut toucher le poteau dans n'importe quelle direction.

22° Quand la bille d'un joueur a fait toutes ses arches et qu'elle a touché le poteau de départ, que ce soit par *Roquet*, *Croquet* ou *Ricochet*, ou par le contact d'une autre bille, elle doit être retirée du jeu.

Rover.

23° Quand la bille d'un joueur a fait le tour et qu'elle n'a pas touché le poteau de départ, alors elle devient *Rover*, et peut finir en touchant le poteau de départ, ou bien de continuer le jeu en *Rovant* afin d'aider son partenaire à terminer la partie.

24° Un *Rover* peut frapper toutes les billes les unes après les autres, mais ne peut pas toucher deux fois à la même bille dans le même coup, mais en *rovant* une bille et si cette bille *rovée* touche à une autre bille, le coup est perdu.

Croquet

25° Une bille qui a fait le *Roquet* peut faire le *Croquet*, mais cela ne constitue pas un nouveau coup,—si cependant une bille par ce coup passe une arche qu'elle doit passer cela vaut, il doit de nouveau *Rover*, ou bien encore s'il a position continuer à faire ses arches, à *volonté*.

Ricochet.

26° Quant une bille en *Rovant* frappe deux ou plusieurs billes, cela s'appelle *Ricochet*.

27° En faisant *Ricochet*, le joueur peut prendre la première bille frappée ou n'importe quelle bille à son choix, mais il n'a droit qu'à un seul coup sur chaque.

28° Un joueur, doit perceptiblement faire mouvoir la bille qui lui sert à faire le *Croquet*.

29° En faisant le *Croquet* à la main ou au pied, si la bille s'échappe de la main ou du pied, le coup est perdu pour le joueur.

Déplacement et interruption des billes.

30° Si une bille est arrêtée par quelqu'un le joueur à qui appartient la bille peut la laisser où elle est arrêtée, ou la remettre à l'endroit où elle se serait probablement arrêtée.

31° Si une bille est accidentellement déplacée, elle doit être remise à la même place avant que le jeu continue.

32° L'on ne peut pas jouer en dehors du terrain assigné. Une bille qui traverse la ligne ou bande doit être immédiatement placée à l'endroit où elle a traversé la ligne ou bande. Une bille frappée qui sort en dehors du jeu, et qui, du même coup revient sur le jeu dans n'importe quelle direction doit rester où elle s'est arrêtée sur le jeu.

Les joueurs doivent aider leurs partenaires.

33° Les joueurs peuvent se consulter pendant la partie, mais ne peuvent pas retarder le jeu de plus d'une minute chaque coup.

34° Les joueurs ne peuvent pas refuser une information quand elle est demandée, mais ils ne sont pas obligés d'en offrir.

35° Il n'est permis à aucun joueur ou autre personne d'intervenir dans le résultat de la partie en marche, et l'on ne doit pas parler au joueur qui est sur le point de frapper une bille, excepté pour prévenir une erreur.

36° Les joueurs peuvent conseiller leurs partenaires, mais non pas leur aider à faire le coup. *(La règle du présent paragraphe est très rigoureuse).* Quelques joueurs agissent d'une manière très injuste en cela; ils veulent guider le maillet de leur partenaire et les diriger en faisant un point de mire avec leur propre maillet qu'ils ne reurent

qu'au moment où le coup est frappé, ou bien dans le *croquet* placent la bille de leur partenaire, cela n'est pas admis.

L'on pourrait tout aussi bien en jouant le billard, montrer dans quelle direction une bille doit être frappée, et au Whist demander à son partenaire quelle carte jouer.

37° Ne doivent rester sur le terrain du jeu du croquet que les quatre combattants désigné pour la partie.

Fin de la partie.

38° La partie est terminée, quand les joueurs du même coté ont fait toutes les arches et touchés le poteau de départ.

Des arbitres ou juges.

39° Les arbitres ou juges sont choisis par les joueurs.— Dans un concours les joueurs choisissent un juge ; s'ils ne s'accordent pas, ils ont droit d'en nommer un autre ou plusieurs.

40° Les arbitres ou juges doivent faire garder l'ordre, et décider les questions promptement et sans discussion, mais ne peuvent pas intervenir de leur chef pour prévenir une erreur.

41° La décision des arbitres ou juges est finale.— Leurs devoirs sont de voir que les billes soient frappées régulièrement et bien jouées, et replacer les billes dérangées par accident ; de décider si une bille qui au *Croquet* a été agitée, et de régler toutes les autres difficultés qui peuvent surgir dans le cours d'une partie.

FIN.

TABLES DES MATIÈRES

	PAGES
Préface.....	3
L'historique du jeu du Croquet.....	5
Lois et Règlements du jeu du Croquet.....	7
Commencement de la partie.....	8
Du choix des partenaires.....	8
Manière de frapper sa bille.....	8
Figure N° 1.....	9
Du point de départ.....	10
L'ordre du jeu.....	10
Figure N° 2.....	11
Des arches.....	12
Des poteaux.....	13
Rover.....	14
Croquet.....	14
Ricochet.....	14
Déplacement et interruption des billes.....	15
Les joueurs doivent aider leurs partenaires...	15
Fin de la partie.....	16
Des arbitres ou juges.....	16





