

516

LE NOBLE
JEU DE MAIL

DE LA VILLE

DE MONTPELLIER,

avec

Ses RÈGLEMENTS.

PAR SUDRE.

NOUVELLE ÉDITION,

Augmentée d'une PRÉFACE par MM. LES RÉDACTEURS
DU BABILLARD,

ET ENRICHIE DE SIX VIGNETTES.

~~PAR SUDRE~~

MONTPELLIER,

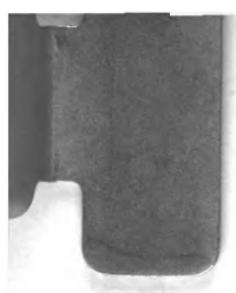
J
Babillard, rue | PATRAS, rue du Gouvernement.
d'Arènes, 1. | François GRASSET, Palemardier.
LIBRAIRE, Grand'Rue.

PARIS,

AUBERT, Editeur, place de la Bourse.

1844.

17



516717

L 236

LE NOBLE
JEU DE MAIL
DE LA VILLE
DE MONTPELLIER.

LE NOBLE

JEU DE MAIL

DE LA VILLE

DE MONTPELLIER,

AVEC

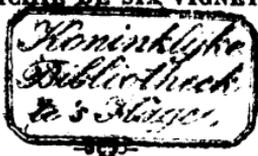
Ses RÈGLEMENTS.

PAR SUDRE.

NOUVELLE ÉDITION,

Augmentée d'une PRÉFACE par MM. LES RÉDACTEURS
DU BABILLARD,

ET ENRICHIE DE SIX VIGNETTES.



MONTPELLIER,

Aux Bureaux du *Babillard*, rue
Arc-d'Arènes, 1.
CASTEL, Libraire, Grand'Rue.

PATRAS, rue du Gouvernement.
François GRASSET, Palemardier.

PARIS,
AUBERT, Editeur, place de la Bourse.

1844.

—

Senatus-Consultum vetuit in pecuniam ludere ; præterquàm si quis certet hastâ , vel pilo jaciendo , vel currendo , saliendo , luctando : quod virtutis causâ fiat. (*Leg. 2, § 1^{er}, ff. de aleator.*)

—

Montpellier, imprimerie FRÉDÉRIC GELLY, rue Arc-d'Arènes , 1.

PRÉFACE DES ÉDITEURS.

IL est un Ordre de Chevalerie, réclamant impérieusement la réforme, et dont les statuts, quoique de la plus grande importance, sont, aujourd'hui presque entièrement tombés dans l'oubli. L'association joviale, dont il s'agit, est cependant, de toutes les nobles associations, celle qui exerce l'influence la plus heureuse sur le développement du corps, le maintien de la santé, l'entretien de la sérénité morale, la prévention et même la guérison d'un bon nombre de maladies. Cet Ordre, chacun de vous, Lecteurs, a dû déjà le nommer : c'est celui des CHEVALIERS DU BOIS ROULANT.

Nous aurions justement craint de manquer à notre devoir envers nos compatriotes, si nous avions négligé plus longtemps d'attirer leur attention sur le NOBLE JEU DE MAIL de la célèbre cité qui nous vit naître. Notre silence eut été en effet des plus blâmables pour plusieurs motifs.

L'ouvrage de SUDRE intitulé : LE NOBLE JEU DE MAIL DE LA VILLE DE MONTPELLIER a eu déjà un grand nombre d'éditions sans doute; mais il n'en est pas

moins aujourd'hui à peu près introuvable : aussi le paie-t-on constamment assez cher, quand par le plus grand des hasards, on a le bonheur d'en rencontrer un exemplaire. Alors même que ces deux circonstances seraient les seules qu'on pût alléguer en faveur de notre entreprise, elles suffiraient certainement pour nous mériter l'approbation, la bienveillance et même la reconnaissance, au moins des amateurs réellement distingués de notre beau jeu national.

Mais il est encore d'autres raisons qui nous ont déterminé à publier cette nouvelle édition d'un livre devenu très-rare.

Des personnages du plus haut rang et même des Princes d'Allemagne, d'Italie, de Portugal et d'Espagne, ayant un goût très-décidé pour le JEU DE MAIL, ont eu le soin d'en faire l'heureuse importation dans leurs Etats, et nous avons vu néanmoins avec peine d'excellents écrits qui traitaient *des origines, des inventions et des découvertes* dans lesquels il n'était nullement fait mention de ce noble jeu.

Il est surprenant, en effet, que le *Nouveau dictionnaire des origines, inventions, découvertes, etc.*, publié en 1833 par MM. NOËL, CARPENTIER et PUISSANT, en 4 volumes in-8°, n'ait pas consacré un de ses articles au jeu qui pourtant, propre à une des principales villes de France, est depuis longtemps si généralement connu. Une pareille omission de la part

de trois auteurs, des plus recommandables, est d'autant plus étonnante, que l'*Encyclopédie*, etc., par DIDEROT et d'ALEMBERT, avait, vers la fin du dernier siècle, accordé une colonne entière à la désignation précise de notre NOBLE JEU. On ne peut donc douter que MM. NOEL, CARPENTIER et PUISSANT n'aient ignoré l'existence de cet article de l'*Encyclopédie*. Il serait à souhaiter que ces Messieurs voulussent bien en prendre note, afin de remplir cette lacune, s'ils donnaient un jour une nouvelle édition de leur livre déjà si précieux tel qu'il est.

Nous transcrivons ici quelques lignes seulement de l'article de l'*Encyclopédie* qui vient d'être cité. On y verra, probablement avec plaisir, certaines bonnes idées sur les avantages hygiéniques, pathologiques et thérapeutiques que le JEU DE MAIL doit infailliblement procurer à ceux qui savent en régler l'usage, d'après leur constitution et leur état habituel de santé.

« Ce jeu, disent DIDEROT et d'ALEMBERT, est sans
« contredit de tous les jeux d'exercice le plus agréable,
« le moins gênant et le meilleur pour la santé. Il n'est
« point violent. On peut en même temps jouer, causer
« et se promener en bonne compagnie. On y a plus
« de mouvement qu'à une promenade ordinaire.
« L'agitation qu'on se donne fait un merveilleux effet
« pour la transpiration des humeurs; et il n'y a point
« de rhumatisme ou d'autres maux semblables qu'on ne

« puisse prévenir par ce jeu , à le prendre avec modération , quand le beau temps et la commodité le permettent (1). »

Notre intention n'est pas de faire ici un article de Médecine, nous laisserons ce soin à quelque Journal scientifique ou tout au moins littéraire ; mais toutefois au risque de paraître quelque peu paradoxal à plusieurs de ceux qui nous liront , nous croyons devoir résumer ici succinctement le résultat des nombreuses réflexions que nous avons faites sur ce sujet.

Etes-vous fort et trop chargé d'embonpoint ou de graisse?—Le JEU DE MAIL vous dégraissera en ne vous affaiblissant que tout autant que ce sera convenable.

Etes-vous faible et d'une maigreur inspirant de justes craintes à votre Docteur, à vos parents et à vos amis ? — Le JEU DE MAIL vous engraissera et vous fortifiera tout à la fois , pourvu que la réflexion , la modération et la prudence ne vous abandonnent jamais avant , pendant ou après son usage.

Nous désirerions vivement que quelqu'enfant d'HYGIE ou d'ESCULAPE , aspirant au titre de *Chevalier du bois roulant* , voulût bien disposer des colonnes de notre Journal hebdomadaire , pour y consacrer , dans un style convenablement élevé et avec tous les développements dont elles seraient susceptibles , les principales

(1) *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des Sciences, etc.*, par DIDEROT et d'ALEMBERT ; troisième édition , Genève et Neuchâtel , 1778 , in-4^o , tom. XX , pag. 762—3.

idées médicales devant servir de base à l'Hygiène, à la Pathologie et à la Thérapeutique physico-chimique, vitale et morale du *Joueur de Mail*. Ce serait un bon moyen, non pas seulement de gagner honorablement ses éperons de Chevalier, mais peut-être même de passer à pieds-joints sur ce premier grade en se faisant proclamer d'emblée et tout d'une voix, au moins *Officier de l'Ordre*.

Du reste, pleins de confiance dans la bienveillance et dans les lumières de MM. les Professeurs de notre ancienne et célèbre Faculté de Médecine et surtout de M. le Professeur d'Hygiène, nous nous flattons de l'espoir d'entendre bientôt la pratique du *Jeu de Mail* publiquement conseillée dans leurs Cours par ces savants Maîtres à leurs nombreux et dociles Disciples.

Si, contre notre attente, nos prévisions ne se réalisaient point, nous oserions penser que même en l'absence de ces sages conseils, *les Chevaliers du bois roulant* de toutes les classes de la société, se sentiraient invinciblement entraînés, malgré eux, vers le NOBLE JEU DE MAIL, par l'heureuse suggestion de ce puissant instinct, dont la divinité n'a certainement doué l'homme que dans un but éminemment conservateur.

LES RÉDACTEURS DU BABILLARD.

A MESSIEURS

LES AMATEURS

DU NOBLE JEU DE MAIL.

MESSIEURS,

Me pardonnerez-vous la liberté que je prends de vous dédier ce petit Ouvrage, sans vous en avoir demandé la permission ? Les motifs qui m'ont déterminé à l'entreprendre n'auront pas besoin d'être justifiés, si vous voulez bien le protéger ; et ces mêmes motifs me serviront d'excuse, si par malheur vous lui refusez votre protection.

Le noble Jeu de Mail est fort ancien : la plus grande partie des Règles de ce Jeu fut abolie par le non-usage ; les Gaulois s'avisèrent de les rédiger par écrit : mais, comme avec le temps, les termes d'une langue changent comme toutes les choses périssables, ces Règles devinrent presque inintelli-

gibles. Les Français, successeurs des Gaulois, voulurent conserver dans ce Jeu les Règles de leurs ancêtres; pour cela ils les rectifièrent dans les termes, ils les insérèrent dans l'Académie des Jeux, et l'original gaulois, duquel ils les avaient extraites, fut envoyé chez l'Epicier.

Il est probable que les Règles de ce Jeu ne furent rédigées par écrit, que pour obvier aux discussions que la mauvaise foi, ou la soif insatiable du gain, peuvent faire naître entre certains Joueurs. Mais l'Académie des Jeux prévoit-elle toutes les discussions, toutes les chicanes qui peuvent survenir dans le noble Jeu de Mail? Un Joueur de Mail ne pourra jamais se le persuader, s'il lit mes Règlements avec attention; il s'apercevra même qu'ils renferment une foule de décisions, qu'on ne trouve pas dans l'Académie des Jeux. Vous voyez donc, MESSIEURS, que je n'ai eu d'autre but, en composant cet Ouvrage, que de rapporter des décisions que la plupart des Joueurs ignoraient: j'ose me flatter d'avoir réussi. Pouvais-je mieux faire d'ailleurs que de vous offrir mes Règlements? C'est un tribut que je devais à votre dextérité, à votre adresse, à la régularité de votre conduite dans ce Jeu, enfin à l'approbation que les plus expérimentés d'entre-vous leur ont donnée par leurs signatures. Si vous continuez à m'accorder vos suffrages, vous désarmerez la critique: elle se condamnera au silence, en vous voyant soumis à mes règles, et attentifs à les suivre exactement. Je vous conjure donc, MESSIEURS, de les bien étudier; et lorsque vous les saurez, vous verrez que j'ai prévu tous les cas que présente aujourd'hui le Jeu de Mail, et que désormais les chicaneurs n'auront d'autre parti à prendre que celui de se taire et de s'y conformer.

J'ai l'honneur d'être avec respect,

MESSIEURS,

Votre très-humble et très-obéissant serviteur,

J. SUDRE.

PRÉFACE.

De tous les Jeux inventés pour l'amusement de l'homme , il n'en est guères de plus honnête, de plus agréable et de plus salulaire que le Jeu de Mail. Montpellier est la Ville où ce jeu d'exercice a toujours été le plus fréquenté ; aussi les Joueurs y passent-ils pour les plus fameux de l'Europe. Il n'y a cependant pas ici , comme dans d'autres Villes , des Jeux privilégiés. On y joue sur des chemins et dans des traverses aux environs de la Ville ; les détours qui s'y rencontrent, occasionnent à tout moment des coups difficiles qui demandent de la force et de l'adresse, et que l'on voit exécuter avec une justesse merveilleuse : il se trouve des Joueurs qui portent d'un coup la boule jusques à 200 pas à volée, ce qui n'est pourtant pas toute la science du jeu ; il faut encore savoir régler ses coups à propos ; se tirer, se dégager des pierres, des fossés, et autres mauvais pas où la boule se rencontre assez souvent, franchir des coins, des murailles ; savoir tirer à la pierre de touche pour terminer la partie. Enfin, quantité de coups souvent réitérés et d'une justesse surprenante, attirent dans les beaux jours non seulement la foule des Habitants, mais encore des Etrangers de tout âge et de toute condition, qui font eux-mêmes des parties pour s'amuser. Ce Jeu a toujours été regardé comme un des plus innocents et des plus agréables amusements de la vie ; puisqu'en réunissant la force à l'adresse, il rend sain et robuste, et donne à la jeunesse la dextérité et l'agilité du corps, si utiles pour le maniement des armes et pour l'exercice des Arts mécaniques. L'intervalle nécessaire pour rejoindre la boule procure l'agré-

ment d'une douce promenade; la conversation, le plaisir du Jeu, donnent de l'appétit et aident à la digestion. Enfin, tout le monde sait l'utilité de la Gymnastique, pour prévenir les maladies, et en guérir quelques-unes; l'agitation qu'on se donne, en poussant la boule d'espace en espace, fait un merveilleux effet pour la transpiration des humeurs, et il n'est point de rhumatisme, et autres maux semblables, que l'on ne puisse par là prévenir ou guérir: car de tous les Jeux d'exercice, le Jeu de Mail, au jugement de la Faculté de Médecine de Montpellier, est le meilleur pour la santé.

A peine les enfants commencent-ils à marcher, qu'on leur donne un mail et des boules pour les divertir: ce qui a donné lieu à ce proverbe si connu, *que les enfants naissent à Montpellier un mail à la main*. Ainsi dressés dès leurs plus tendres années, ils se perfectionnent aisément dès qu'ils avancent en âge; et l'on doit, dans la suite, à ce premier amusement de leur enfance, une infinité de grands Joueurs.

Les frais de ce Jeu sont modiques; il donne cependant à vivre commodément à douze Maîtres de Mail ou *Palemardiens*, chez qui l'on prend un mail et les boules nécessaires, moyennant deux sols par jour. Ces Maîtres ont des Statuts rédigés en dix-huit articles, autorisés par sentence de M. le Sénéchal de Montpellier, du 4 Septembre 1668, et par Arrêt du Parlement de Toulouse du 28 Novembre de la même année.

Les autres Villes de la Province, désirant apprendre cet exercice, nous envoient chaque jour des Joueurs, qui viennent disputer d'adresse avec les plus fameux de Montpellier. Les Anglais qui arrivent dans cette Ville, ne peuvent d'abord se persuader que tant de Personnes puissent s'amuser à courir, disent-ils, *après un morceau de bois*: mais ils reviennent bientôt de leur erreur, et on les voit à leur tour courir trois contre trois, deux à deux, et enfin tête à tête, pour mieux jouir,

disent-ils , du plaisir du Jeu. On n'est pas surpris d'un changement si prompt , puisque toutes les Maisons Royales et Souveraines , en France , en Espagne , en Portugal et dans les autres Etats de l'Europe , reconnaissent l'agrément d'un Jeu si estimable , et tirent de Montpellier , par des commissions immenses , un nombre prodigieux de mails et de boules , pour s'exercer à cet amusement.

CLÉMENT-AUGUSTE , Electeur et Archevêque de Cologne , instruit de la réputation du Jeu de Mail de Montpellier , fit venir à sa Cour en 1749 , le sieur COSTE père , Maître Palemardier de cette Ville , pour établir et construire un Jeu de Mail , que ledit sieur COSTE fit faire : mais il aurait dû ne pas se conformer au modèle des Jeux Royaux , qui ne peuvent présenter aux Joueurs les difficultés nécessaires pour déployer leur adresse , et leur procurer l'occasion de faire souvent de beaux coups , comme dans les autres Jeux que la nature a formés. Il faudrait donc que les Jeux Royaux fussent faits d'une autre manière , pour donner de l'intrigue et de l'affection à ceux qui s'y amusent : plus il y a de difficulté , plus le Joueur acquiert d'adresse , et se procure de plaisir. Tous les Maîtres Palemardiens savent assez bien faire un mail , dresser un manche , et préparer une boule ; mais il s'en trouve peu qui aient , et recherchent même l'expérience du Jeu de Mail ; et les obstacles qu'on trouve rarement dans les Jeux Royaux , construits à leur goût , sont trop faciles à vaincre pour qu'un fort Joueur puisse faire connaître toute la beauté du Jeu.

DON CARLOS , aujourd'hui Roi d'Espagne , allant à Parme et de là à Naples , en 1731 , passa par Montpellier. Le Sieur LATOUR , fameux Maître Palemardier , dont les auteurs ont , de père en fils , constamment servi la Maison Royale d'Espagne , lui présenta des mails très-proprement embellis : le Prince les reçut , et s'en amusa. Feu l'Infant DON PHILIPPE , Duc de Parme

et de Plaisance, pendant le séjour qu'il fit au Château de la Vérune, à une lieue de la Ville, en 1747, y reçut du même LATOUR, des mails et des boules aussi bien assortis, dont il fit un usage assez fréquent. Messieurs les Magistrats de la Ville de Nismes lui présentèrent à son passage douze Mails très-beaux, faits par le Sieur MOURET, Maître Palemardier renommé à Nismes, avec un sac superbe en soie et en or plein de boules, que DON PHILIPPE reçut aussi favorablement. DON CARLOS étant monté sur le Trône d'Espagne, désirant avoir un jeune Palemardier, pour exercer et amuser les Princes de la Maison Royale, donna des ordres à Montpellier; et, par l'entremise du Sieur LATOUR, le Sieur COSTE fils se rendit à Madrid, où il a rempli cet objet au gré du Roi et des Princes. Il est à la suite de la Cour, avec des appointements considérables.

M. DE BASVILLE, Intendant en Languedoc, fit réparer et reconstruire à Montpellier, hors la porte des Carmes, un Jeu que M. le Marquis DE LA TROUSSE, Commandant dans la même Province, avait autrefois beaucoup fréquenté, et qui porte encore aujourd'hui son nom. Ce Jeu s'étend depuis la porte des *Carmes* jusqu'au puits des *Sers*. M. DE BASVILLE y fit placer un grand nombre de planches: mais, après la retraite de cet Intendant, ce Jeu DE LA TROUSSE a été peu à peu abandonné. Il est aisé d'en apercevoir la raison. Un Jeu aussi facile n'offrait rien à l'adresse des bons Joueurs, qui ne trouvaient pas, comme dans les traverses et les chemins d'aujourd'hui, ces obstacles multipliés qui donnent occasion de déployer toute la force et la science du Jeu.

AVERTISSEMENT.

Tous les jeux doivent être fondés sur des principes invariables et assujettis à des règles certaines ; nous voyons cependant que rien n'est plus sujet à variation que le Jeu de Mail ; chaque Ville , chaque lieu se fait des règles particulières , qui éprouvent des changements continuels , ce qui fait naître une infinité de contestations : un coup qu'on aura décidé aujourd'hui d'une certaine manière , le sera demain d'une façon toute opposée , dans la vue le plus souvent de déterminer d'un côté le gain de la partie , ce qui n'est pas juste. Un Joueur étranger qui se voit condamné pour avoir suivi les règles de son Pays , lesquelles ne sont pas moins incertaines , croit avoir été trompé. Ne pourrait-on pas prévenir ces inconvénients et se tirer d'incertitude ? Pourquoi ne pas convenir de certaines règles fixes et invariables , comme dans les jeux de Paume , de Billard et tant d'autres dont personne n'ignore les lois.

Dans certains Pays , on joue la boule partout où elle se trouve , dans les Champs , dans les Vignes , etc. , sans avoir égard aux noyées ni aux coins qui doivent le plus contribuer à la beauté des coups. Dans d'autres lieux on n'exécute que les terres ensemencées , et on joue dans toutes celles qui ne le sont point , comme si l'on était dans le jeu. Les uns comptent faute , lorsque la boule étant toujours dans le chemin , s'est un peu écartée à côté. ou ils la supposent noyée , lorsqu'elle a un peu mordu dans un trou d'une muraille élevée qui sépare le chemin d'avec les terres : d'autres , lorsqu'un Joueur a passé la boule sur un coin , quoiqu'elle soit venue dans le jeu , le font retrograder pour revenir de nouveau , en jouant derrière le coin d'où il est parti ; ce qui fait perdre quantité de points , en sorte qu'il n'est presque plus possible de se refaire dans le cours de la partie. Il en est , qui , lorsque les deux boules sont près l'une de l'autre , les jouent toutes deux , ne permettant pas alors à l'Adversaire de lever la sienne , ce qui tire aussi à conséquence. Tous ces différents usages que des Joueurs ont introduits

pour leur avantage particulier, ont insensiblement passé en loi ; aucune de ces façons de jouer n'étant cependant solidement établie, il n'est pas étonnant que des Joueurs étrangers les trouvent extraordinaires, et se persuadent qu'on leur a fait perdre la partie mal-à-propos.

De tout ce qui vient d'être dit, on doit conclure la nécessité de soumettre le Jeu de Mail à des règles certaines, principalement à Montpellier, où cet exercice, tout familier qu'il est à la plupart des Habitants, ne laisse pas d'être sujet à bien des variations.

Les chemins établis pour Jeu de Mail autour de cette Ville, sont entièrement séparés des terres et champs ; ainsi lorsque le Joueur fait aller sa boule hors le jeu, et qu'elle reste dans le champ, il en est puni par la perte de trois points ; c'est ce qu'on appelle *faute* ou *noyée*. De même lorsqu'il est arrivé au bout d'une certaine ligne droite ou courbe, et qu'il rencontre un coin qui détourne de cette ligne pour en prendre une autre, il ne doit point jouer la boule sur ce coin appelé coin de réserve, mais bien dans la nouvelle ligne tracée par le chemin où ce coin le conduit. Voilà pourquoi s'il joue sur le coin, il perd la vue du jeu, et c'est à la science du Joueur à triompher de ces obstacles, sans lesquels le Jeu deviendrait trop insipide ; il serait d'ailleurs trop préjudiciable aux Propriétaires des terres ; l'intérêt public ne permettra jamais qu'un Joueur aille à travers les champs sur le coin de réserve, faire en un seul coup ce qu'il n'exécutera ni en deux, ni en trois, en faisant le tour. A l'égard des coins qui forment un angle d'un demi coup, et qu'il est permis de franchir, ils font l'ornement du jeu, et les coups qu'ils occasionnent, soit de fort près, soit de loin, demandent beaucoup d'adresse. Si en adoptant des règles contraires à celle-ci, on laisse la liberté de jouer dans les champs, sans avoir égard à la noyée, ni au coin de réserve, le Jeu perdra toute sa beauté, il sera simple et uni ; plus de coups adroits dus à la nécessité de se tirer d'un pas difficile, plus de punition pour avoir échoué contre l'obstacle, plus de gloire pour l'avoir surmonté.

Les règles dont nous venons de parler, sont assez généralement établies à Montpellier, mais il en est beaucoup d'autres sur lesquelles on n'est nullement d'accord, même dans cette Ville. Cette considération, jointe aux instances des Maîtres Palemardiens et des plus fameux Joueurs, m'a déterminé à publier le Règlement suivant en 77 articles ; je l'ai dressé sur les meilleurs principes de nos anciens ; j'ai tâché d'y prévoir tous les coups, et tous les événements du Jeu ; j'y ai compris tout ce qui a été délibéré et approuvé par MM. les Maîtres *Palemardiens* et les plus fameux *Joueurs* sur les différents cas. Je me flatte qu'en suivant exactement ce Règlement

on prévient à l'avenir toutes les mauvaises contestations, toutes les chicanes qui font si souvent perdre la partie à celui qui l'aurait légitimement gagnée, si le caprice, le défaut d'expérience, ou le désir de gagner contre toutes les règles n'eussent pas décidé. Enfin, je n'ai rien négligé pour mettre ce petit ouvrage dans sa perfection, dans la flatteuse espérance d'être utile à MM. les Amateurs du noble Jeu de Mail; heureux s'il est reçu favorablement; le bon accueil qu'on lui fera me dédommagera des moments que j'ai sacrifiés pour en recueillir et en expliquer toutes les règles.



DIFFÉRENTS DÉFAUTS DES JOUEURS.

ON voit des gens qui ne jouent que des bras , d'autres qui ne pouvant lever le Mail assez haut , jouent du corps , il en est d'autres qui ne peuvent lever le Mail qu'à moitié de leur taille ; quelques-uns ouvrant trop les jambes et se cramponnant sur la pointe des pieds , s'abandonnent si fort sur la boule , que s'ils venaient à la manquer , rien ne les empêcherait de tomber. D'autres avancent plus le pied droit vers la boule que le gauche. Toutes ces manières de jouer sont aussi mauvaises que désagréables , et ceux qui jouent de la sorte ne sauraient devenir ni beaux ni forts Joueurs. Tous les jeux ont une attitude et une contenance réglée , sans lesquelles on ne saurait rien faire que grossièrement et de mauvaise grâce , et c'est là ce qu'il faut éviter , parce que le Mail étant un jeu noble exposé à la vue du Public , on ne doit y jouer devant le monde , qu'en suivant ses véritables règles. C'est à quoi on peut parvenir si l'on suit les principes que je vais donner.





PRINCIPES

POUR APPRENDRE

A BIEN JOUER AU MAIL.



ATTITUDE DU CORPS.

Le corps ne doit être ni trop courbé ni trop droit, mais médiocrement penché à proportion de la longueur du manche du mail, afin qu'en frappant, il se soutienne par la force des reins, en le tournant doucement en arrière de la ceinture en haut avec la tête, sans toutefois perdre la boule de vue.

C'est ce demi tour du corps qui faisant faire un grand cercle au mail, produit conjointement avec les bras l'effet de la force mouvante qui vient de loin.

LEVÉE DU MAIL.

On ne doit pas lever le mail trop vite, mais seulement sans se laisser emporter, le tenir peu dans sa plus haute portée, pour frapper sur le champ le coup avec vigueur, en y joignant la force du poignet,

sans changer néanmoins la situation du corps, des bras, ni des pieds, afin de conserver toujours la même union que l'on a dû prendre du premier coup-d'œil avec la boule.

MAINS, BRAS.

Les mains doivent être près l'une de l'autre, les bras ni trop roides ni trop éloignés, mais faciles et déliés, afin que le coup soit libre et aisé. La main gauche qui est la première posée, doit avoir le pouce vis-à-vis celui de la main droite, les deux pouces doivent se croiser un peu en biais sur le bout des autres doigts. Ils ne doivent pas être dessus ni à côté du manche, mais le pouce gauche doit être assujéti entre le petit doigt et le poignet, pour pouvoir avec aisance et les bras déliés, faire uniment et doucement le demi cercle de la levée du mail; enfin il faut descendre le mail avec vigueur sans perdre néanmoins la juste proportion pour arriver au point où la boule doit être prise, afin d'unir ensemble avec le coup-d'œil *la posée* où l'on se propose de porter la boule.

PIEDS.

Pour être bien sur la boule dans un chemin uni, on doit d'abord se bien assurer sur ses pieds, se mettre dans une posture aisée; il faut encore que la boule soit vis-à-vis le pied gauche, et un peu reculer le pied

droit en arrière, comme si on voulait faire ferme pour renverser un homme par terre; les genoux un peu pliés, mais solides, et préparés avec les reins; les pieds fermes pour prévenir sans dérangement la secousse du moment où l'on va frapper la boule.

Mais lorsque les pieds sont trop haut ou trop bas, selon la situation du terrain, on doit jouer d'une autre manière, le mail de lève trompe souvent les plus experts; lors donc que les pieds sont bas et la boule haute, on doit jeter la boule en dehors; au contraire, si les pieds sont hauts et la boule basse, il faut la tirer vers soi, et à proportion de la hauteur ou de la profondeur du terrain, parce que les mails de lève ne sont jamais justes, lorsque les pieds ne sont pas de niveau avec la boule.

MANIÈRE DE S'EXERCER.

Pour se perfectionner dans l'exercice du mail, on doit mesurer sa force par le maniement des bras; examiner le mail qu'on devra prendre, essayer si la pesanteur et la longueur du manche sont proportionnées à la force des bras; car si le mail était trop pesant ou la boule trop grosse, on serait plus souvent sujet à faire de faux coups, et à ne pouvoir pas faire ceux qu'on voudrait se proposer; il faut donc que le mail soit proportionné à la boule, de même que la boule au mail. Un mail trop pesant ne peut pas

envoyer fort loin une petite boule ; comme un mail léger ne saurait aussi envoyer loin une grosse boule ; il faut par conséquent que tout soit en proportion avec la force du Joueur.

Pour devenir Joueur, on doit commencer par se servir d'un manche un peu court, et d'une boule un peu plus grosse, que celle qu'on pourrait prendre pour faire une partie ; afin qu'en s'y accoutumant on puisse être moins sujet à la manquer. Il faut commencer à jouer le quart du coup, y employer moins que la demi force ; et cela jusqu'à ce qu'on ait bien appris à ne point manquer la boule, et à la prendre chaque coup du centre de la masse ou de la lève.

Ensuite il faudra continuer à faire les demi coups, dans une longueur de chemin, au bout duquel on supposera être une pierre de touche, afin d'y apprendre à faire le coup de justesse, et lorsqu'on se sentira en état d'être maître de la boule aux quarts et aux demi coups, il faudra placer une borne dans le chemin, ou en quelque allée, ou traverse à la campagne, à la distance où le Joueur pourra porter la boule à volée, en la plaçant au beau, sans se *quiller*, pour y apprendre à tirer le coup droit, laquelle distance ou augmentera ou diminuera selon qu'on voudra donner de force. De cette manière on se corrigera peu à peu, et on parviendra de degré en degré, à s'approcher tous les coups de cette borne, ce qui mettra un Joueur en

état de ne pas manquer le chemin, ni même la *posée*, et d'exécuter les coups difficiles lorsqu'il voudra faire une partie. On ne peut acquérir la justesse et la sûreté de ce Jeu, qu'avec un peu de patience; il ne faut pas faire comme bien des personnes, qui en jouant la première fois au mail, voudraient faire d'aussi grands coups que les plus forts; un commençant doit autant qu'il lui sera possible, ne pas se *quiller*, afin d'envoyer loin la boule à volée, rien ne gâte plus le jeu de ceux qui veulent apprendre.

LE MANCHE.

Un manche de mail ordinaire doit avoir trois pieds et deux ou trois pouces de longueur; il ne faut pas qu'il soit trop pliant ni trop roide, mais délié et proportionné au poids de la masse. Il est vrai qu'avec un manche plus long et pliant, la boule reçoit un coup plus fort et doit être envoyée plus loin. Mais il est vrai aussi qu'on est plus sujet à manquer la boule et à ne pas tirer droit, il vaut mieux se servir d'un manche plus court, pour en être plus assuré. Car au Jeu de Mail, lorsqu'on ne prend pas bien la boule du centre de la masse, il n'est pas possible de faire un beau coup.

LA BOULE.

Une bonne boule doit être de racine de bon buis fin, bien noué, fort sec, et d'un poids proportionné

à sa grosseur ; il est essentiel que les nœuds qui paraissent souvent sur les deux côtés opposés de sa boule , soient les plus petits qu'il se pourra. Elle doit être frappée à la pierre par le Maître Palemardier , et jouée ensuite quelque temps aux demi coups , avant que l'on s'en serve en partie ; alors elle partira plus fort et plus droit , et soutiendra sa volée , et c'est ce que ne peut aussi bien faire une boule qui n'aura pas été jouée. Le suc de la pariétaire conserve les boules , lorsqu'on les frotte souvent avec cette herbe ; ce suc les endurecit , leur fait prendre de la nourriture et du poids. Il faut observer de ne pas les tenir dans un lieu humide , et comme une bonne boule est l'âme de la partie , je donne ici la véritable mesure de la proportion du poids de la boule à sa circonférence.





RÈGLEMENT

DU

NOBLE JEU DE MAIL.



ARTICLE PREMIER.

Des Chemins.

Tous les chemins et traverses, tous les fossés, grands et petits, tous les creux aboutissant et communiquant aux chemins, lorsqu'ils ne seront pas clos par des terres élevées, murailles, ou autres limites, doivent servir de Jeu.

ART. II.

Bornes du Jeu.

Les bords des terres, champs, murailles, arbres et broussailles qui s'y trouvent plantés ou non, sont les bornes du Jeu. La boule qui sort de ces limites, perd trois points : ce qu'on appelle *faute* ou *noyée*. Elle se trouve

souvent arrêtée sur ces mêmes limites; ce qui embarrasse les Joueurs, pour décider si la boule est noyée ou non (1).

ART. III.*Usage de la passe des pierres.*

Celui qui passe le premier la pierre au pair, a gagné : mais si celui qui joue le plus, passe avant, il faut que celui qui joue le pair passe, non-seulement la pierre, mais encore la boule de celui qui joue le plus, pour avoir gagné : sinon il perd. De là vient qu'on ne peut presque jamais voir les parties égales, à moins que les deux boules ne se trouvassent au point arrivé d'une même ligne.

ART IV.*Usage de toucher les pierres.*

L'usage de toucher les pierres à la fin des parties, procure souvent égalité aux Joueurs; par exemple, si celui qui joue le plus, touche la pierre le premier, et que celui qui joue le pair touche après, la partie est égale, sinon il perd : mais si celui qui joue le pair, touche le premier, il gagne.

ART. V.*Avant de débiter.*

Avant de débiter, on convient de ce qu'on joue, de la route du jeu qu'on doit suivre, s'il y en a plusieurs, et de la pierre où l'on doit aller finir la partie. On commence la partie près de la pierre de touche, ou autre endroit con-

(1) Voyez les articles des Noyées.

venu, en plaçant la boule à son gré. Après quoi l'Adversaire, c'est-à-dire, celui qui doit jouer après, peut s'avancer de la longueur d'un manche de mail, s'il veut, ou se reculer.

ART. VI.*Après le début.*

La boule qui aura resté derrière jouera le plus, pour marquer qu'elle a perdu le coup, et celle qui sera en avant jouera le pair ; l'une et l'autre passeront du pair au plus, à mesure qu'elles avanceront ou resteront derrière. Si, au second, troisième ou quatrième coup, la boule ne passe pas, on jouera à deux, à trois et à quatre points, que l'on comptera en augmentant, jusqu'à ce qu'on ait passé. Si elle passe, en jouant à deux, celui qui a l'avantage comptera, reste un ; pour donner à entendre qu'il a deux coups gagnés : si c'est à trois, il comptera, reste deux ; à quatre, reste trois, en augmentant ou diminuant à mesure que l'on gagne ou que l'on perd des coups.

ART. VII.*La noyée au début.*

La boule noyée au début, qui restera derrière, jouera à quatre ; savoir : trois coups qu'elle perd en faisant la faute, et un coup pour n'avoir pas passé celle de son Adversaire : et si, au contraire elle a passé, elle ne jouera qu'à trois.

ART. VIII.*Placer la boule au sortir de la noyée.*

Toute boule noyée entrera dans tout le travers du jeu en droite ligne, et à proportion du chemin qu'elle aura

fait, même aux coins ou détours, par où il est permis de passer, et le Joueur pourra placer sa boule à son gré, pour y être jouée.

ART. IX.

La noyée du plus.

Celui qui, jouant le plus, fait noyée derrière, jouera à cinq, savoir : trois points de la faute, un point pour n'avoir pas passé la boule de son Adversaire, et un point du plus qu'il joue, font cinq. Si la noyée est devant, il ne jouera qu'à quatre.

ART. X.

La noyée du pair.

Celui qui, jouant le pair, fait noyée derrière, jouera à quatre ; savoir, le coup qu'il perd pour n'avoir pas passé, qui lui fait jouer le plus, et trois de la faute qui font quatre.

ART. XI.

La noyée jouant à deux.

Celui qui jouera à deux, et qui fera faute derrière, jouera à six ; savoir, un coup qu'il perd pour n'avoir pas passé, trois de la noyée font quatre, et deux qu'il joue font six.

ART. XII.

La noyée jouant à reste un.

Celui qui, jouant à reste un, se noie derrière, jouera à trois ; attendu qu'il rejoue. Cette faute est égale à toutes les autres ; quoiqu'il semble qu'on doive compter cinq

points, il n'y en a jamais que trois , et le coup joué fait quatre (1).

ART. XIII.

La noyée sur le bord des terres.

Afin que la boule soit noyée sur les champs ou terres , il faut qu'elle soit plus vers la terre que du côté du Jeu. Elle se trouve souvent sur le bord des champs qui ont une pente vers le Jeu, à raison de quelque léger éboulement ou affaissement du terrain. Elle ne sera point faute , dès qu'on verra qu'il y aura plus de la moitié de la boule vers la pente du Jeu, ou chemin, de quelque côté que le terrain soit affaissé ou éboulé. C'est la situation de la boule qui doit faire connaître si elle a pris la hauteur du champ, et il faut qu'elle paraisse y être au moins plus de la moitié en dedans. Le bord d'une terre éboulée, formant un petit ou un grand enfoncement qui décline du côté du Jeu, est favorable à la boule, quand même le bord du champ, de chaque côté, serait plus avancé vers le chemin. De sorte que, pour que la boule soit noyée, il faut qu'elle soit sur la terre, et que la moitié au moins ait pris la hauteur, qu'elle ait passé la limite des buissons, s'il y en a, ou les limites de murailles de chaque côté.

On fera le même raisonnement lorsque la boule n'aura pas pris la hauteur du petit sentier pratiqué sur le bord des champs, comme aussi des passages que les propriétaires font pour y entrer.

La boule ne sera point noyée sur les petits monceaux

(1) Voyez l'article X.

de terre qui se trouvent à côté des chemins qu'on aura pris, et qui ne seront toutefois point travaillés, y ayant communication vers le Jeu; parce qu'il arrive que les propriétaires des terres prennent quelque peu de chemin, pour y ensemer ou planter des arbres, et que, dans la suite, ils ne l'entretiennent plus, quoiqu'il paraisse y avoir une limite pour défendre cet endroit : dans ce cas, la boule ne sera point faute, attendu que cet espace de terre appartient au chemin, dès qu'il n'est plus cultivé, quand même la portion du terrain dans lequel l'arbre est planté aurait été fossoyée autour, pourvu que le reste du terrain environnant ne le soit point.

ART. XIV.

La noyée aux portes d'entrée.

Lorsque la boule se trouve sur quelque porte d'entrée, soit de maison ou autrement, il faudra examiner si la moitié de la boule a passé l'épaisseur de la muraille; s'il paraît que la boule soit plus en dedans qu'en dehors, du niveau de l'épaisseur du mur, pour lors elle sera faute, et non autrement.

ART. XV.

La noyée aux murailles, barrières, passages en forme d'entrée.

La boule sera faute lorsqu'elle aura passé la muraille en la forme prescrite au précédent article, quoique ce soit un passage pour entrer dans quelque jardin ou champ borné; même si la muraille se trouve élevée au niveau d'une terre ou plus, et que la boule soit par-dessus la

muraille, elle sera aussi fautive, quoiqu'elle n'ait pas passé l'épaisseur du mur : parce qu'alors il faut regarder cette muraille comme le bord du champ où la boule pourrait tenir.

La boule ne sera point fautive, si elle s'arrête sur la muraille qui ne sera pas montée au niveau du champ, et lorsque l'espace du bord du champ dominera, sans être cultivé.

ART. XVI.

La noyée sur les buissons.

La boule ne sera point fautive sur les buissons, arbres, broussailles plantés ou non sur le bord des terres, lorsque la boule tombera perpendiculairement à terre dans le Jeu, sur un endroit où il sera décidé qu'il n'y a pas noyée; et au contraire elle le sera, si elle tombe par la même raison, sur un endroit où il sera décidé qu'il y a noyée, en se conformant à la règle des noyées sur le bord des terres (1).

ART. XVII.

La noyée dans l'eau.

La boule sera noyée dans l'eau, lorsqu'elle sera entièrement couverte par l'eau, et non autrement; s'il arrive qu'en plaçant le mail elle se noye, on la remettra dans la même position jusqu'à ce qu'elle soit jouée.

ART. XVIII.

La boule entraînée par le courant de l'eau

Les Joueurs ne pourront point arrêter la boule entraînée par le courant de l'eau, à moins de la prendre pour fautive.

(1) Voyez l'article XIII.

ART. XIX.

La noyée dans la boue.

Pour que la boule soit noyée dans la boue, il faut qu'il paraisse y avoir de l'eau qui puisse seulement couvrir la boule, car autrement une boule embourbée et qui ne paraîtra point, ne sera point fautive, parce que lorsqu'elle est enfoncée dans la boue, ou qu'elle en est enveloppée, on doit la regarder dans le Jeu comme pliée dans du linge.

ART. XX.

Situation de la pierre de touche.

La pierre de touche doit être fixe, et plantée à l'endroit de son nom et accoutumé; mais si elle ne l'est point, et qu'on l'ait levée de sa place ordinaire, on la remettra et la même s'il est possible; autrement on en placera une autre à peu près de la même grosseur. Il faut qu'une pierre de touche, pour servir au Jeu de Mail, ait au moins la circonférence d'une grosse boule appelée *boche*.

La pierre doit être touchée dans la situation où elle se trouve, de quelque obstacle ou embarras qu'elle soit entourée. Mais si elle est emplâtrée de boue, ou autre ordure, on peut la faire nettoyer; autrement si la boule vient à y frapper quoique emplâtrée, elle aurait touché. Comme aussi s'il arrivait que quelqu'un mal intentionné enlevât de sa place une pierre de touche, et que le Joueur voulût y tirer, soit par bricole ou autrement, sans s'être aperçu qu'elle eût été enlevée, et qu'il fut certifié que la boule aurait passé exactement sur l'endroit précis où la pierre

devrait être , on supposerait sans nulle difficulté qu'elle aurait aussi touché.

ART. XXI.*Précautions à prendre à l'approche de la pierre de touche.*

Le Joueur arrivé au coup de la pierre de touche, fera retirer le monde pour que sa boule ne soit point arrêtée, si dans sa course elle touche quelque personne ou quelque animal, et dans ce cas seulement, son Adversaire aura le choix de faire courir la boule comme elle pouvait aller, ou de faire refaire le coup, ou de le tenir pour fait (1).

ART. XXII.*Tirer à la pierre de touche.*

Lorsqu'il sera question de tirer à la pierre de touche, ce sera à la boule la plus éloignée à jouer, l'ayant passée ou non ; il sera loisible au Joueur de croquer tout ce qui embarrassera le passage de sa boule, en perdant un point à chaque coup de croque. Il faut avoir véritablement touché pour gagner ou égaliser la partie ; ce cas sera jugé à la pluralité des voix par ceux qui auront vu le coup.

Lorsqu'on croquera pour tirer à la pierre, si la boule en allant touche quelque personne ou quelque animal, ou bien une boule étrangère, le coup sera à refaire ; mais après avoir touché ou manqué la pierre, si la boule en revenant touche quelqu'un dans les cas expliqués ci-

(1) A l'égard des boules qui se trouvent dans le Jeu touchées par une autre boule, voyez l'article LI.

dessus, l'Adversaire aura le choix de la faire courir comme elle pouvait aller, sans pouvoir refaire le coup ; et si la boule touche celle de ceux avec qui l'on joue, les Joueurs suivront le même sort que dans le cas d'une pierre au Jeu; mais une fois que la boule a touché la pierre, elle n'a plus de valeur au Jeu, on pourra la lever, à moins que la partie n'aille plus loin.

ART. XXIII.

Prendre la boule pour faute arrivée à la pierre de touche.

Il sera permis à la pierre de touche, même à la fin de la partie, de prendre la boule pour faute quoiqu'elle ne le soit pas, sans qu'on puisse reculer ni avancer d'aucun côté et encore quoique la boule ait passé la pierre ou non ; lorsqu'il sera question de vouloir tirer à la pierre, on pourra placer la boule comme on jugera à propos, de façon qu'on puisse croquer, ou jouer au même endroit d'où on l'aura prise pour faute.

ART. XXIV.

La noyée faite ayant passé la pierre de touche.

Lorsqu'on se sera noyé en venant à une pierre de touche, et qu'on aura passé la pierre, on pourra revenir sur le but si près qu'on voudra, pour toucher en jouant un autre coup, quoique la partie aille plus loin ; mais on ne le pourra point, une fois que la boule sans être noyée aura passé la pierre ; car pour lors si elle fait faute, elle viendra en droite ligne dans tout le travers du Jeu, et non plus sur la pierre, tout comme si elle n'y était point arrivée.

ART. XXV.

De son propre coup faire toucher le but à la boule de son Adversaire.

Le coup sera bon , lorsque la boule du Joueur d'un contre-coup fera toucher le but à la boule de ceux avec qui l'on joue.

ART. XXVI.

Toucher la pierre de touche mouvante , et la déplacer par son coup.

On ne pourra point déplacer une pierre de touche, qui ne sera point plantée en jouant son coup , elle doit être remise à sa place , pour qu'ensuite l'Adversaire puisse toucher ; attendu qu'elle doit être regardée comme fixe et comme si elle était plantée, de sorte que quand un Joueur ferait tomber la pierre jusques sur la boule de son Adversaire, elle n'aurait cependant point touché.

ART. XXVII.

Les coins de réserve.

Tous les coins qu'on doit raisonner ne sont situés que du côté du Jeu où l'on doit aller, en passant ou à droite ou à gauche; car dans le cas de deux chemins qui se croisent, la boule qui aura pris la vue du Jeu où elle doit aller ayant raisonné le coin , on pourra jouer sur l'autre coin opposé pour entrer dans le Jeu. (*Voy. la formule de ce coup, planche I.*)

ART. XXVIII.

Situation des coins de réserve.

Toutes les limites des coins de réserve se trouvent au bout du centre de ces coins, à l'endroit précis où une boule

poura être tant soit peu dans la noyée; il faut passer de cette limite même vers le Jeu pour avoir bien joué le coup; autrement l'Adversaire pourra forcer celui qui n'aura pas raisonné de refaire le coup, ou de le tenir pour fait (1).
(*Voy. la formule, planche II.*)

ART. XXIX

La noyée sur le coin de réserve.

Lorsque le Joueur fera faute sur le coin qu'on doit raisonner, il ne pourra point prendre la vue du Jeu, quand même sa boule aurait plus que passé le coin, et qu'ayant passé sur le coin, la noyée serait faite de l'autre côté opposé : mais s'il arrive encore qu'en jouant ou croquant de nouveau elle fasse faute sur le coin, de l'une ou de l'autre manière elle aura toujours perdu la vue : comme aussi on n'aura point égard à la boule qui paraîtra avoir passé le coin, lorsqu'en retrogradant dans sa course elle viendra à y faire faute. (*Voy. la formule, planche III.*)

ART. XXX.

La noyée de l'autre côté opposé au coin, l'ayant raisonné.

Si la noyée est faite de l'autre côté opposé au coin, l'ayant raisonné, et la boule ayant pris la vue, on pourra venir en droite ligne vers le Jeu à proportion du chemin qu'elle aura fait ; comme aussi si elle a passé la vue, on pourra se placer au centre du Jeu aussi en droite ligne, et aussi à proportion du chemin que la boule aura gagné.
(*Voy. la formule, planche IV.*)

(1) Il serait mieux d'y planter une borne.

ART. XXXI.

Autre noyée ayant raisonné le coin, et ayant passé la vue.

A l'égard de la noyée qui sera faite ayant raisonné le coin, et ayant passé la vue, si la boule a gagné du chemin, elle sera mise vis-à-vis l'endroit d'où elle sera tirée en droite ligne dans le Jeu, comme il est marqué au précédent article, et si au contraire la boule en a perdu, ayant toujours passé la vue, on pourra venir se placer au centre du Jeu, voir le Jeu d'où elle est venue, et celui où elle doit aller. (*Voy. la formule, planche V.*)

ART. XXXII.

La noyée du coin qu'il est permis de franchir.

La boule est faite sur le coin que l'on peut franchir ; si elle est arrivée sur le coin, elle aura la vue du Jeu selon qu'elle s'en sera avancée ou retardée ; sans avoir égard au coin, elle entrera dans le Jeu du contour qu'elle aura gagné, à proportion du chemin qu'elle aura fait dans le champ. (*Voy. la formule, planche VI.*)

ART. XXXIII.

La pierre de touche située sur le coin de réserve.

Toutes les pierres de touche situées sur le coin de réserve feront la limite du coin : on ne pourra point passer derrière si la partie va plus loin ; mais si elle doit y finir, on pourra passer partout, sans avoir égard au coin de réserve.

ART. XXXIV.

Prendre la boule pour faute dans le Jeu.

Le Joueur sera maître de prendre dans le Jeu, chemins ou traverses, etc., sa boule pour faute, quoiqu'elle ne le soit point ; il pourra placer sa boule à son gré en droite ligne dans toute la largeur du Jeu où elle aura été prise pour faute ; même ayant passé la vue dans un autre chemin, il pourra rétrograder en arrière toujours en droite ligne, pour venir prendre le point de vue du Jeu où l'on doit aller, sans pouvoir avancer. Mais il ne pourra pas faire de même à la pierre de touche (1).

ART. XXXV.

Façon de jouer sur terre, pierres ou buissons.

Il est permis au Joueur de faire une empreinte avec un doigt seulement, pour sonder une fois à chaque coup, le devant ou le derrière de sa boule, lorsqu'il craindra de trouver quelque chose qui pourrait lui occasionner un faux coup. Il ne pourra point faire la place de son mail lorsqu'il voudra jouer, n'étant permis que de l'appuyer légèrement, sans pouvoir rien déranger, ni déplacer pour mettre le mail près la boule. Lorsqu'il voudra jouer, soit en avant soit en arrière, il prendra garde avant de donner le coup, de laisser les choses dans l'état où elles se trouveront : car s'il dérange quelque chose, après avoir frappé la boule quoiqu'elle ait fini sa course, l'Adversaire aura le choix de se tenir ou de le faire revenir au coup, en remettant toujours la boule dans la même situation où elle était.

(1) Voyez l'article XXIII.

ART. XXXVI.

Du coup de croque.

Le Joueur ne pourra choisir qu'une seule place pour pouvoir croquer ; et après avoir appuyé sa croque à terre ou sur quelqu'autre chose, il ne lui sera plus permis de changer. Il ne pourra pas faire sortir le doigt en dehors du rivet de la virolle, ni même traîner son coup dans des broussailles ou ailleurs, pour tirer la boule de sa mauvaise situation. Il ne pourra se servir que du battant de la masse ou lève, comme en croquant pour tirer en droite ligne à la pierre de touche; mais il lui sera permis de faire la place avec sa croque, sans rien déranger, en la pressant sur la terre. S'il arrive qu'en plaçant la masse elle glisse contre la boule, de sorte qu'elle marche involontairement et sans que le Joueur ait eu intention de donner le coup, on remettra la boule : il faut que la volonté du coup de croque soit marquée pour perdre un point.

ART. XXXVII.

Croquer les pierres au lieu de la boule.

Il est permis au Joueur de croquer au lieu de sa boule, les pierres qui se trouvent derrière ou devant, en perdant à chaque coup un point. S'il arrive que les pierres croquées aillent déplacer la boule de ceux contre qui l'on joue, et la mettent mieux ou plus mal, ce sera une pierre au jeu, et les boules seront jouées dans la situation où elles se trouveront.

ART. XXXVIII.

Croquer dans la boue.

On pourra faire la place du mail dans la boue comme sur la terre, lorsqu'on voudra croquer, quand bien même on pourrait écraser des pierres, en y pressant le mail dessus tout autant qu'on ne dérangera rien. On pourra encore faire une seule empreinte avec un doigt, pour sonder une fois à chaque coup le devant ou le derrière de la boule; mais après avoir placé la croque, il ne sera plus permis de changer d'avis, pour jouer un coup de mail, ou choisir une autre place pour croquer, sans perdre un point (1).

ART. XXXIX.

La boule dans la boue.

On ne pourra point lever la boule de la boue, ni la faire frotter pour jouer ou croquer; on pourra seulement nettoyer légèrement avec un doigt le point fixe où elle devra être jouée, sans pouvoir la remuer: et après qu'elle en sera sortie, on la fera nettoyer pour la remettre ensuite dans la même position.

ART. XL.

De deux coups de croque pour un.

Le Joueur qui donnera deux coups de croque marqués pour un, perdra un point s'il passe la boule de son Adversaire, et il en perdra deux s'il ne la passe point. Mais si

(1) Voyez l'article XXXVI.

le Joueur donnait ce second coup pour éviter la noyée, soit dans le champ soit dans l'eau, la boule sera noyée à cause de ce dernier coup, comme s'il avait véritablement fait la noyée.

ART. XLI.*Essayer son coup.*

On ne pourra dans le cours de la partie essayer un coup qu'on devra faire, si ce n'est au but avant de commencer la partie.

XLII.*Mouiller la boule.*

Le Joueur ne pourra mouiller la boule à dessein de la faire tenir en jouant ou croquant sur un lieu élevé, n'étant permis que de la froter avec de l'herbe.

ART. XLIII.*Le mail démanché sur le coup.*

Le Joueur ne pourra pas refaire son coup, lorsqu'il l'aura lancé en avant; il perdra un point quand le mail se serait démanché sans toucher la boule. Et s'il arrivait que la masse échappée par contre-coup fût frapper la boule de son Adversaire, elle sera remise sans aucun préjudice à sa même place pour y être jouée.

ART. XLIV.*Le manche cassé sur le coup.*

Le coup sera bon, lorsque le manche du Joueur se cassera en donnant entièrement le coup en avant, soit qu'il frappe la boule ou non.

ART. XLV.

Donner le coup et manquer la boule.

Le Joueur perdra un point, lorsqu'il donnera son coup entièrement en avant sans toucher la boule, quand même le mail lui aurait échappé des mains.

ART. XLVI.

Frotter la boule.

Le Joueur pourra dans la partie faire frotter la boule, après l'avoir marquée, pour la remettre à sa même place : il ne pourra le faire dans le borbier, que lorsqu'elle en sera sortie en jouant.

ART. XLVII.

Disposition des pieds et du corps.

Le Joueur pourra faire la place de ses pieds, lever tout ce qui les embarrassera, soit pierres ou autres choses, même y en placer pour la sûreté de son coup. Il pourra aussi en se postant sur sa boule, enfoncer son dos sur les buissons qui pourront se trouver derrière lui, sans pouvoir cependant se servir de ses mains, pour l'arrangement du passage de la levée de son mail.

ART. XLVIII.

Mettre les pieds dans la noyée.

Le Joueur pourra dans toute nécessité, en jouant ou croquant, mettre les pieds dans la noyée; ou bien s'il veut se *quiller* sur le bord du champ, mais dans une position où la boule ne puisse pas être dans la noyée.

ART. XLIX.

La boule trouvée sur du linge , ou repliée en dedans.

Le Joueur pourra dans le Jeu , jouer ou croquer sa boule sur du linge , quand elle en serait enveloppée au point qu'on ne pourrait pas la voir ; il lui sera même permis de jouer ou croquer le linge pour débarrasser la boule.

ART. L.

La boule enfoncée dans le fumier , pailles ou herbages.

La boule qui se trouvera dans le Jeu enfoncée dans le fumier , pailles ou herbages , ne sera point noyée quoiqu'elle ne paraisse point ; on fera en sorte de la trouver sans déranger sa situation , et on la jouera comme si elle était dans la boue : (1) mais si la boule se trouve dans un lieu quelconque où il y ait de l'eau , et qu'elle en soit entièrement couverte , alors elle sera noyée et non autrement.

ART. LI.

La boule qui touche une autre boule dans le Jeu.

Le Joueur pourra refaire son coup ou non , lorsque sa boule , dans le Jeu , sera arrêtée dans sa course par une autre boule étrangère : mais si c'est par celle de son Adversaire , le coup sera bon , comme dans le cas de la rencontre d'une pierre au Jeu.

(1) Voyez les articles XIX et XXXIX.

ART. LII.

La boule qui touche une autre boule dans la noyée.

Toute boule morte dans la noyée ne pourra plus entrer dans le Jeu, sans compter la noyée, quelque coup ou cas imprévu qui puisse arriver; et si l'Adversaire venait à la toucher avec sa boule jouée, l'événement sera pour lui comme celui d'une pierre au Jeu, soit qu'elle y reste ou non. Au surplus, les boules de deux différentes parties qui se rencontreront dans la noyée et dans leurs courses respectives, courront le hasard.

ART. LIII.

La boule qui touche quelqu'un dans le Jeu.

Le Joueur sera le maître de refaire son coup ou non, lorsque sa boule touchera quelqu'un dans le Jeu, soit homme, soit femme, ou animal, quoiqu'il touche ce qui est porté ou traîné. Mais si, avant de jouer, ce Joueur est averti par l'Adversaire de cet embarras, et qu'il joue le coup malgré l'avertissement, alors le choix de faire revenir au coup ou non appartiendra à l'Adversaire qui aura averti.

ART. LIV.

La boule qui touche quelque chose qu'on aura entreposé dans le Jeu.

Le coup sera bon, lorsqu'un Joueur touchera avec sa boule quelque chose qu'on aura entreposé dans le Jeu, soit qu'il s'en soit aperçu avant de jouer ou non; et son Adversaire sera aussi obligé de jouer, quoique cet entrepôt puisse lui occasionner un faux coup.

ART. LV.

La boule qui touche quelqu'un dans la noyée.

La boule sera noyée, lorsqu'elle touchera quelque personne ou animal dans le champ, quand même elle ne ferait que toucher quelque chose que la personne ou l'animal pourrait porter ou traîner; et cela aura lieu, soit que la boule par le choc soit revenue dans le Jeu ou non.

ART. LVI.

La boule qui touche quelque chose d'entreposé dans la noyée.

La boule qui touchera quelque chose qu'on aura entreposé dans la noyée, sera regardée comme ayant touché une pierre au Jeu.

ART. LVII.

Toucher la boule de son Adversaire, qu'on aura prise de la noyée, et jetée dans le Jeu.

Le Joueur sera le maître de refaire son coup ou non, lorsqu'il touchera la boule de son Adversaire qu'on aura prise de la noyée et jetée dans le Jeu; attendu qu'elle en doit être séparée jusqu'à ce que les Joueurs soient arrivés jusqu'à elle.

ART. LVIII.

La boule partagée dans sa course.

Le Joueur pourra refaire son coup, lorsqu'il partagera sa boule en deux pièces séparées faisant route: mais il n'en pourra pas faire de même, lorsqu'il sera arrivé à la boule, et qu'on la trouvera fendue ou mise hors d'état de

pouvoir continuer d'en jouer, on pourra seulement en mettre une autre pour finir la partie.

ART. LIX.*Changer de boule.*

On ne pourra changer de boule, dans le cours de la partie, qu'après le premier coup du début ; à moins qu'on ne la trouve partagée ou fendue de façon qu'elle soit payable au *Maitre Palemardier*, non autrement ; et le coup joué sera bon, soit qu'on se soit noyé ou non.

ART. LX.*L'échange de boule avec son Adversaire.*

Lorsque les Joueurs reconnaîtront avoir changé de boule, il n'y aura que le dernier coup qui sera nul, ils pourront y revenir, et chacun jouera sa propre boule dans la même situation où elle aura été jouée ; tous les autres coups précédents seront bons, sans que l'on puisse y revenir.

ART. LXI.*L'échange de boule avec une partie étrangère.*

Lorsque les Joueurs reconnaîtront avoir fait échange de boule avec une partie étrangère, on refera le coup qu'on viendra de jouer : tous les autres seront bons comme si on avait joué sa véritable boule. On ira la prendre, s'il est possible, et on la placera au même endroit où elle aura été jouée ; tout cela en supposant qu'on n'aura pas été averti par son Adversaire d'avoir fait échange. Si la boule ne se trouve point, le dernier coup sera aussi bon

•

que tous les autres. On pourra dans ce cas prendre une autre boule pour finir la partie.

ART. LXII.*La boule perdue sur le coup.*

Toute boule jouée qui ne se trouvera pas après la coup, sera noyée, soit en plein jour soit vers la nuit : mais, au contraire, s'il se trouve des personnes qui certifient l'avoir vue arrêtée dans le Jeu, et qu'on puisse en remettre une autre à peu près au même endroit, elle ne sera point noyée, attendu qu'il faudra présumer qu'elle a été volée. Si elle se trouve après avoir continué la partie, on n'y aura point égard, et la noyée qu'on aura comptée sera bonne.

ART. LXIII.*Lever dans le Jeu la boule de son Adversaire, et autres étrangères.*

Les Joueurs pourront à chaque coup lever les boules étrangères, lorsqu'elles leur feront ombrage, en marquant l'endroit où ils les prendront pour les y remettre ensuite, après avoir joué le coup. Et à l'égard de leurs propres boules, ils auront tous deux le choix de pouvoir les lever, lorsqu'elles seront arrivées dans la distance de la longueur d'un manche de mail seulement.

ART. LXIV.*Les boules qui seront ou qui pourront être dérangées par occasion.*

Toute boule qui sera arrêtée ou dérangée à quelque occasion, pourra être remise à sa même place : mais si

quelque voiture vient à passer, on lèvera les boules, si l'on peut, après les avoir marquées, pour les remettre dans la même position. Il sera mieux, s'il est possible, de faire passer la voiture de façon à laisser les boules dans l'état où elles se trouvent.

ART. LXV.

La boule arrêtée sur quelque chose, et tombée ensuite, par occasion ou non.

Lorsqu'on aura vu une boule arrêtée sur quelque chose que ce soit, et qu'ensuite elle tombera, soit par son propre poids, ou par l'effet du vent, avant qu'elle puisse être jouée, on ne pourra point la remettre : les Joueurs suivront le sort du bon ou du mauvais endroit où elle se sera placée en tombant. Mais si elle tombe par quelqu'autre cause, ou que le Joueur même, en se postant ou faisant place au mail la laisse tomber, elle sera remise au même endroit, pour y être jouée.

ART. LXVI.

La boule qui restera sur quelque chose qui aura mouvement animé.

Si la boule reste sur une charrette roulante, ou sur quelque personne ou animal chargé ou non, faisant chemin, le coup sera de nulle valeur : on ira la prendre pour la rejouer. Mais si, avant de jouer, le Joueur est averti par l'Adversaire de cet embarras, et qu'il joue le coup malgré l'avertissement, alors le choix de ce coup appartiendra à l'Adversaire qui aura averti, pour profiter de l'événement.

ART. LXVII.

*Faux-coup occasionné par la faute de ceux avec qui
l'on joue.*

Si le Joueur fait un faux-coup, ou que la boule soit arrêtée par la faute de ceux contre qui l'on joue, on pourra refaire le coup, en quelque endroit du Jeu que ce soit, Mais, au contraire, dans une partie liée de deux à deux, etc., si la boule est arrêtée par la faute du compagnon ou associé du Joueur, les Adversaires auront le choix de faire refaire le coup, de faire courir la boule comme à peu près elle pouvait aller, ou de tenir le coup pour bon.

ART. LXVIII.

*La boule qui touchera quelqu'un qui aura un pied dans
la noyée et l'autre dans le Jeu.*

Si la boule touche le corps ou les habits de quelqu'un qui ait un pied dans la noyée et l'autre dans le Jeu, le coup sera à refaire, pour éviter les contestations, quand même elle aurait touché quelque animal dans la même situation. Mais si la boule touche la partie du pied qui sera dans le champ, elle sera noyée; et si elle touche la partie du pied qui sera dans le Jeu, le coup sera au choix du propre Joueur qui pourra le refaire ou non.

ART. LXIX.

Jouer le coup, quand ce n'est pas à nous à jouer.

Dans une partie liée, celui qui jouera un coup, quand ce n'est pas son tour de jouer, perdra un point; et il en

perdra une autre, s'il ne passe pas la boule de ses Adversaires, qui pourront à leur choix faire rejouer le coup par celui qui est de tour. Mais le coup une fois joué, si l'adverse Partie joue un coup seulement, sans en appeler, le coup sera bon, et chacun reprendra son rang comme la partie aura commencé.

ART. LXX.

Mécompte de points.

Le Joueur pourra revenir sur le mécompte des points, et il sera même permis aux Spectateurs d'en avertir. Mais une fois la partie terminée, on n'y sera plus à temps.

ART. LXXI.

Avantage de points que le Joueur donne à son Adversaire.

Le Joueur qui fait avantage à son Adversaire d'un, deux points, etc., doit suivre l'usage qu'on va rapporter, qui est immémorial et fondé sur la primauté. Par exemple, s'il en donne un, et que son Adversaire joue le plus en prenant le point, il doit lui-même jouer le plus; tout comme, s'il en donne deux, et que son adversaire joue le plus en prenant ces deux points, il doit lui-même jouer à deux. On comptera de cette manière, à proportion de l'avantage des points qu'on recevra.

ART. LXXII.

La noyée donnée à son Adversaire, s'il la fait.

Celui qui reçoit l'avantage d'une noyée, s'il la fait, sera le maître de la prendre dans le cours de la partie,

à la première, seconde ou à la troisième noyée, à sa volonté. Mais, s'il arrivait, par adresse ou par hasard, que la boule du Joueur qui donne la noyée, fit noyer dans le champ ou dans l'eau la boule de celui qui reçoit l'avantage d'une noyée, il ne pourra point la prendre à la place de celle que le Joueur lui donne; et elle sera, au contraire, au profit de celui qui fait cet avantage.

ART. LXXIII.

La partie commencée, sans qu'on ait expliqué où elle doit finir.

Lorsque les Joueurs auront commencé une partie, sans avoir réglé où elle doit finir, s'ils en ont fait quelqu'autre précédente, la seconde se fera dans le même endroit, et non ailleurs. Si au contraire, on n'a fait encore aucune partie, on ira toucher à la pierre du bout du Jeu où l'on se trouve, sans entrer dans un autre Jeu d'un nom différent.

ART. LXXIV.

Droit d'usage des parties qui se rencontrent, et de celles qu'on suit derrière.

Lorsque deux parties se rencontreront, le Joueur qui sera arrivé le premier à sa boule, jouera son coup en criant *gare*, étant de règle et de la bienséance d'attendre; et ensuite, le Joueur de l'autre partie jouera aussi la sienne, afin que chacun puisse jouer à son tour, sans être empêché ni incommodé. A l'égard des parties qu'on suivra

derrière, on observera de ne jouer que lorsque les spectateurs ou curieux seront fort éloignés du coup, et on criera toujours *gare*, pour ne faire mal à personne.

ART. LXXV.

La partie commencée ne peut être renvoyée sans cause légitime et prouvée.

Une partie commencée ne peut être renvoyée à un autre jour sans légitime cause ; comme mauvais temps survenu , pluie , manque de jour , ou enfin quelque affaire ou cas imprévu et reconnu véritable , à moins qu'il n'en fût autrement convenu entre Joueurs. Autrement il y aura mauvaise foi de la part de celui qui la renvoie ; et, en ce cas , il sera condamné comme s'il l'avait perdue , et tenu de payer ce qui se joue.

ART. LXXVI.

Faire en sorte que les gens ne s'avancent point sur le bord des champs.

Les Joueurs doivent faire en sorte , autant qu'il est possible , que personne ne s'avance sur le bord des champs , ils doivent prier les spectateurs de se tenir derrière : il n'y a que le porte-mail qui soit obligé de remarquer les boules et de se tenir devant pour crier *gare*. Alors personne n'arrêtera les boules roulantes , et les Joueurs n'auront aucun soupçon de supercherie contre qui que ce soit ; outre qu'ils ne seront exposés à faire mal à personne.

ART. LXXVII.

Différends sur des coups ou des hasards imprévus.

S'il survient des différends pour des coups ou des hasards imprévus, on peut s'en rapporter aux maîtres Palemardiens, ou à des personnes qui aient l'expérience du Jeu, en se conformant aux sens des articles du présent Règlement qui auront le plus de rapport, pour en passer sur le champ par leur avis.

FIN DU RÉGLEMENT DU NOBLE JEU DE MAIL.

RÉGLEMENT

CONCERNANT

LES MAITRES PALEMARDIERS.



ARTICLE PREMIER.

Les Maîtres Palemardiens doivent fournir aux Joueurs les mails qu'ils voudront prendre, moyennant deux sols de louage pour chacun, les boules comprises, pour s'en servir toute la journée, si l'on veut. Mais lorsque les mails seront rendus une fois au Maître, et qu'on voudra le même jour les reprendre pour faire d'autres parties, ils seront de nouveau également payés.

ART. 2. — *Mails perdus ou cassés.*

Les vieux mails qui seront perdus par les Joueurs, seront payés trente sols; et ceux qui seront neufs, à la discrétion du Maître qui les aura loués. Si l'on casse la masse, on ne paiera que le louage, pourvu qu'on ne l'ait pas fait à dessein, et qu'on rapporte les morceaux.

ART. 3. — *Prix des manches de mails.*

Les manches communs que les Joueurs casseront, seront payés au Maître au prix de six sols pièce, et ceux qui seront d'un bois fin, seront payés à la discrétion du Maître qui les aura fournis.

ART. 4. — *Prix des boules.*

Les boules perdues ou cassées, seront payées au Maître qui les aura fournies, selon leur qualité; savoir, les boules de la caisse commune,

au prix de cinq sols pièce; celles de la caisse ordinaire, au prix de dix sols; et les autres boules de meilleure qualité, à proportion de la bonté du bois fin, depuis quinze sols jusques à trente, à la discrétion du Maître qui les aura fournies.

ART. 5. — Des Joueurs qui ont leur équipage de Mail chez les Maîtres.

Les Maîtres Palemardiens qui auront chez eux l'Équipage de Mail des Joueurs, leur fourniront une caisse à clef, moyennant trente sols par année, payés d'avance, et à l'égard de ceux qui n'auront point d'Équipage, les frais de leur mail seront payés par ceux qui auront gagné, s'ils ont joué de l'argent; étant de règle au Jeu de Mail, qu'ils doivent payer les frais, de même que ceux du *Porte-Mail*.

Règle concernant les Porte-Mails.

Il y aura toujours un Porte-Mails avant le coup de mail, pour crier *gare*, prendre garde aux boules, empêcher qu'on ne les change, ou qu'on ne les perde, et lorsqu'elles seront noyées, les remettre dans le Jeu, vis-à-vis l'endroit où elles se trouveront noyées.

FIN DU RÉGLEMENT DES PALEMARDIERS.

PLAN

POUR LE TIRAGE DU GLOBE.



| | | |
|--|----|--------|
| Hauteur des poteaux sur terre..... | 18 | pieds. |
| Distance des poteaux..... | 12 | — |
| Hauteur du Globe..... | 15 | — |
| Circonférence du grand cercle de la Sible..... | 12 | — |
| Circonférence du blanc du petit cercle..... | 6 | — |

Le Tirage du Globe est le plus parfait de tous les divertissemens connus, et celui qui demande le plus d'adresse. Ce noble exercice doit être recherché, surtout par les Personnes de distinction. On y fait de belles fêtes. Il a le même agrément, la même beauté, que le Tirage du Perroquet, avec l'arc et la flèche, auquel les honnêtes gens s'amuseut dans les plus grandes réjouissances : il en est de même du Tirage du Globe avec le mail et la boule, que chaecn vise à casser d'une distance éloignée. C'est dans ce Jeu que les Joueurs font voir toute leur adresse. Le temps le plus convenable pour cet exercice, est le mois de Mai ou de Juin, à cause de la belle saison, et de la défense de jouer au Mail pendant que la récolte est pendante.

RÈGLEMENT

POUR LE TIRAGE DU GLOBE.

ART. 1^{er}.

Le Globe sera de verre, de la grosseur d'une grosse bouteille, suspendu au milieu d'un grand et d'un petit cercles, garnis en forme de tambour d'une toile fine ou papier fort, afin que la bouteille puisse percer. Il sera peint en rubans de différentes couleurs, le tour du grand cercle couvert de laurier en guirlande, le tout attaché entre deux poteaux, élevé de quinze pieds de hauteur conformément au Plan, et tiré à la distance de cinquante pas, plus ou moins, selon que les Chevaliers le régleront entr'eux.

ART. 2.

On fera une mise de fonds, que chaque Chevalier déposera entre les mains d'un Chevalier Trésorier, qui leur délivrera à chacun un bon, en forme de récépissé, pour tirer au Globe.

ART. 3.

Aucun Chevalier ne sera reçu que par la voix et du consentement de trois Chevaliers, qui seront exprès préposés pour les réceptions, lesquelles doivent se faire pardevant le Trésorier, qui tout de suite immatriculera le nouveau reçu dans son Registre; et de ce moment, le nouveau Chevalier sera assujéti aux présentes Règles: auquel effet il signera sur le Registre.

ART. 4.

Lorsque le nombre suffisant de Chevaliers sera rempli, on fera des numéros jusques et à concurrence de ce nombre; lesquels numéros seront mis dans un chapeau, et tirés en forme de loterie, afin d'établir le rang de chacun pour tirer. Celui à qui numéro un écherra, commencera le

RÉGLEMENT POUR LE TIRAGE DU GLOBE. 61

premier à tirer une, deux ou trois boules, suivant le règlement que les Chevaliers feront entr'eux à cet égard, et les autres tireront de même à leur tour.

ART. 5.

Les six premiers coups de *Sible* que feront les Chevaliers, en faisant entrer leurs boules entre le grand et le petit cercles, gagneront la moitié de leurs mises, jusques et à concurrence du nombre de six coups inclusive-ment. Ils feront un rond de papier de la grandeur du trou qu'ils y auront fait, y mettront leur nom, le coleront sur le trou, et cela tout de suite, après avoir fait le coup.

ART. 6.

Les trois premiers coups de *Sible* que les Chevaliers feront dans le blanc du petit cercle, gagneront à chaque coup une mise, quoiqu'ils aient déjà gagné, en donnant de leurs boules entre le grand et le petit cercles : ils y auront toujours le même droit, si le nombre de six n'est point accompli, et ils coleront leur nom sur le trou qu'ils auront fait.

ART. 7.

Les Chevaliers qui se trouveront absents lors du Tirage du Globe, et qui viendront lorsque leur tour de tirer sera déjà passé, attendront que leur tour revienne, afin de suivre invariablement le rang du numéro qu'ils auront eu.

ART. 8.

Celui qui cassera le Globe, sera proclamé Roi des Chevaliers; toutes les mises de fonds qui resteront lui appartiendront, avec une Médaille d'argent, sur laquelle seront gravées d'un côté les Armes de la Ville, et de l'autre celles du Globe. Cette Médaille sera frappée aux dépens du fonds des mises. En outre, le Roi paiera les frais du Tirage du Globe, et la *Sible* lui restera pour en être dépositaire.

ART. 9.

Il doit régner entre tous les Chevaliers, une cordialité sincère et inaltérable : c'est pourquoi ils doivent garder et observer entr'eux une décence honnête, qui ait pour principe la politesse. Ainsi, celui ou ceux qui manqueront aux égards que les Chevaliers se doivent réciproquement, seront

62 **RÉGLEMENT POUR LE TIRAGE DU GLOBE.**

jugés par tous les Chevaliers en corps, ou bien par ceux qui seront présents, selon la gravité du cas ; et, s'ils ne font sur le champ telle réparation que le Corps arbitrera, ils seront exclus, rayés et biffés du Registre, sans que le Corps ni le Chevalier-Trésorier soient tenus de leur rembourser leur mise de fonds.

ART. 10.

Lorsqu'on voudra tirer un autre Globe, le Roi assemblera tous les Chevaliers, pour prendre avec eux les arrangements nécessaires, nommer un Trésorier, trois Chevaliers pour les réceptions, et régler la mise de fonds pour ce nouveau Tirage.

ART. 11.

Le Roi aura le droit de tirer le premier au Globe, qui sera fixé, sans préjudice de son rang, qu'il reprendra suivant le numéro que le sort lui aura donné. Ce droit de préséance n'aura lieu que pour le premier tour seulement, et le premier jour que l'on commencera à tirer au Globe : ce même droit sera ensuite dévolu au Roi qui succédera.

FIN DU RÉGLEMENT POUR LE TIRAGE DU GLOBE.

Approbation des Maîtres Palemardiens de Montpellier.

Nous, Consuls et Maîtres composant le Corps des Maîtres Palemardiens de Montpellier, certifions avoir pris lecture des Réglemens ci-dessus sur le Noble Jeu de Mail, et avons trouvé qu'ils sont conformes aux usages les meilleurs qu'on puisse pratiquer pour le bon ordre et la beauté du Jeu, auxquels nous déclarons vouloir nous conformer.

A Montpellier, ce 15 août 1772.

Signés : DELATOUR, Doyen ; GRASSET, premier
Consul ; LARMET, second Consul ; BLANC,
SIMON COSTE, FABRE, BOUDOUN, BOUSQUET,
MATHIEU.

Approbation des Amateurs du Jeu de Mail de Montpellier.

Nous soussignés, ayant depuis longtemps pratiqué et exercé le Noble Jeu de Mail à Montpellier, avons pris lecture des Réglemens ci-dessus, dressés par le Sieur

SUDRE, et avons trouvé qu'ils sont conformes à l'usage que nous avons toujours suivi, comme étant le meilleur qu'on puisse pratiquer dans les chemins et traverses où l'on joue, pour le bon ordre et la beauté du Jeu; les approuvant dans toutes leurs dispositions, déclarons vouloir dans la suite nous y conformer.

A Montpellier, ce 20 août 1772.

Signés : **CHARLES IMBERT, ROUDIER, CAMBON; SABLIER, POUGET, VIELLA, VABRE, BALLARD, GOUTES, P. CARENET, GRANIER, GAUSSINEL, ANDRÉ, GUILL. COSTE, BOUDAY, MONTAUD, OLIVIER, ROUBIEU, RIGAUDIER, LESCURE, MARTIN, FR. ALLEGRE, CLAVIERE, ROUBIEU, SERANE, RICARD.**

TABLE DES MATIÈRES.

| | Pages. |
|--|-----------|
| <i>Préface des Editeurs.</i> | 5 |
| <i>Dédicace à MM. les Amateurs.</i> | 11 |
| <i>Préface.</i> | 13 |
| <i>Avertissement.</i> | 17 |
| <i>Différents défauts des Joueurs.</i> | 20 |
| <i>Principes pour apprendre à bien jouer au Mail.</i> | 21 |
| <i>Réglement du noble Jeu de Mail</i> | 27 |
| ARTICLE PREMIER. — Des Chemins. | 27 |
| ART. II. — Bornes du Jeu. | 27 |
| ART. III. — Usage de la passe des pierres. | 28 |
| ART. IV. — Usage de toucher les pierres. | 28 |
| ART. V. — Avant de débiter. | 28 |
| ART. VI. — Après le début. | 29 |
| ART. VII. — La noyée au début. | 29 |
| ART. VIII. — Placer la boule au sortir de la noyée. | 29 |
| ART. IX. — La noyée du plus. | 30 |
| ART. X. — La noyée du pair. | 30 |
| ART. XI. — La noyée jouant à deux. | 30 |
| ART. XII. — La noyée jouant à reste un. | 30 |
| ART. XIII. — La noyée sur le bord des terres. | 31 |
| ART. XIV. — La noyée aux portes d'entrée. | 32 |
| ART. XV. — La noyée aux murailles, barrières, passages en forme d'entrée. | 32 |
| ART. XVI. — La noyée sur les buissons. | 33 |
| ART. XVII. — La noyée dans l'eau. | 33 |
| ART. XVIII. — La boule entraînée par le courant de l'eau. | 33 |

| | |
|--|----|
| ART. XIX. — <i>La noyée dans la boue.....</i> | 34 |
| ART. XX. — <i>Situation de la pierre de touche.....</i> | 34 |
| ART. XXI. — <i>Précautions à prendre à l'approche de la pierre de touche</i> | 35 |
| ART. XXII. — <i>Tirer à la pierre de touche.....</i> | 35 |
| ART. XXIII. — <i>Prendre la boule pour faute arrivée à la pierre de touche.....</i> | 36 |
| ART. XXIV. — <i>La noyée faite ayant passé la pierre de touche.....</i> | 36 |
| ART. XXV. — <i>De son propre coup faire toucher le but à la boule de son Adversaire.....</i> | 37 |
| ART. XXVI. — <i>Toucher la pierre de touche mou- vante et la déplacer par son coup.....</i> | 37 |
| ART. XXVII. — <i>Les coins de réserve.....</i> | 37 |
| ART. XXVIII. — <i>Situation des coins de réserve.....</i> | 37 |
| ART. XXIX. — <i>La noyée sur le coin de réserve.....</i> | 38 |
| ART. XXX. — <i>La noyée de l'autre côté opposé au coin, l'ayant raisonné.....</i> | 38 |
| ART. XXXI. — <i>Autre noyée ayant raisonné le coin et ayant passé la vue.....</i> | 39 |
| ART. XXXII. — <i>La noyée du coin qu'il est permis de franchir.....</i> | 39 |
| ART. XXXIII. — <i>La pierre de touche située sur le coin de réserve.....</i> | 39 |
| ART. XXXIV. — <i>Prendre la boule pour faute dans le Jeu.....</i> | 40 |
| ART. XXXV. — <i>Façon de jouer sur terre, pierres ou buissons.....</i> | 40 |
| ART. XXXVI. — <i>Du coup de croque.....</i> | 41 |
| ART. XXXVII. — <i>Croquer les pierres au lieu de la boule</i> | 41 |
| ART. XXXVIII. — <i>Croquer dans la boue.....</i> | 42 |
| ART. XXXIX. — <i>La boule dans la boue.....</i> | 42 |
| ART. XL. — <i>De deux coups de croque pour un.....</i> | 42 |
| ART. XLI. — <i>Essayer son coup.....</i> | 43 |
| ART. XLII. — <i>Mouiller la boule.....</i> | 43 |
| ART. XLIII. — <i>Le mail démanché sur le coup.....</i> | 43 |
| ART. XLIV. — <i>Le manche cassé sur le coup.....</i> | 43 |
| ART. XLV. — <i>Donner le coup et manquer la boule..</i> | 44 |

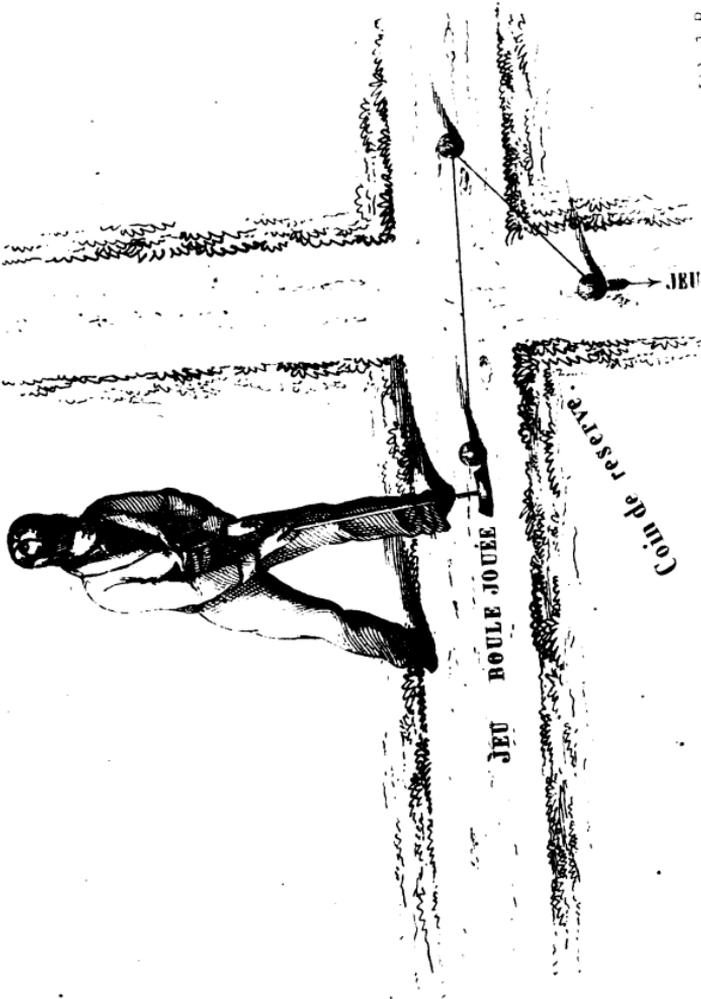
TABLE DES MATIÈRES.

67

| | |
|--|----|
| ART. XLVI. — <i>Frotter la boule.....</i> | 44 |
| ART. XLVII. — <i>Disposition des pieds et du corps...</i> | 44 |
| ART. XLVIII. — <i>Mettre les pieds dans la noyée....</i> | 44 |
| ART. XLIX. — <i>La boule trouvée sur du linge, ou repliée en dedans.....</i> | 45 |
| ART. L. — <i>La boule enfoncée dans le fumier, pailles ou herbages.....</i> | 45 |
| ART. LI. — <i>La boule qui touche une autre boule dans le Jeu.....</i> | 45 |
| ART. LII. — <i>La boule qui touche une autre boule dans la noyée.....</i> | 46 |
| ART. LIII. — <i>La boule qui touche quelqu'un dans le Jeu.....</i> | 46 |
| ART. LIV. — <i>La boule qui touche quelque chose qu'on aura entreposé dans le Jeu.....</i> | 46 |
| ART. LV. — <i>La boule qui touche quelqu'un dans la noyée.....</i> | 47 |
| ART. LVI. — <i>La boule qui touche quelque chose d'entreposé dans la noyée.....</i> | 47 |
| ART. LVII. — <i>Toucher la boule de son Adversaire, qu'on aura prise de la noyée et jetée dans le Jeu. . .</i> | 47 |
| ART. LVIII. — <i>La boule partagée dans sa course. . .</i> | 47 |
| ART. LIX. — <i>Changer de boule.....</i> | 48 |
| ART. LX. — <i>L'échange de boule avec son Adversaire.</i> | 48 |
| ART. LXI. — <i>L'échange de boule avec une partie étrangère.....</i> | 48 |
| ART. LXII. — <i>La boule perdue sur le coup.....</i> | 49 |
| ART. LXIII. — <i>Lever dans le Jeu la boule de son Adversaire et autres étrangères.....</i> | 49 |
| ART. LXIV. — <i>Les boules qui seront ou qui pourront être dérangées par occasion.....</i> | 49 |
| ART. LXV. — <i>La boule arrêtée sur quelque chose et tombée ensuite, par occasion ou non.....</i> | 50 |
| ART. LXVI. — <i>La boule qui restera sur quelque chose qui aura mouvement animé.....</i> | 50 |
| ART. LXVII. — <i>Faux-coup occasionné par la faute de ceux avec qui l'on joue.....</i> | 51 |
| ART. LXVIII. — <i>La boule qui touchera quelqu'un qui aura un pied dans la noyée et l'autre dans le Jeu.</i> | 51 |

| | |
|---|----|
| ART. LXIX. — <i>Jouer le coup, quand ce n'est pas à nous à jouer.</i> | 51 |
| ART. LXX. — <i>Mécompte de points.</i> | 52 |
| ART. LXXI. — <i>Avantage de points que le Joueur donne à son Adversaire.</i> | 52 |
| ART. LXXII. — <i>La noyée donnée à son Adversaire, s'il la fait.</i> | 52 |
| ART. LXXIII. — <i>La partie commencée, sans qu'on ait expliqué où elle doit finir.</i> | 53 |
| ART. LXXIV. — <i>Droit d'usage des parties qui se rencontrent et de celles qu'on suit derrière.</i> | 53 |
| ART. LXXV. — <i>La partie commencée ne peut être renvoyée sans cause légitime et prouvée.</i> | 54 |
| ART. LXXVI. — <i>Faire en sorte que les gens ne s'avancent point sur le bord des champs.</i> | 54 |
| ART. LXXVII. — <i>Différends sur des coups ou des hasards imprévus.</i> | 55 |
| <i>Réglement des Maîtres Palemardiens.</i> | 57 |
| ART. 2. — <i>Mails perdus ou cassés.</i> | 57 |
| ART. 3. — <i>Prix des Manches de Mails.</i> | 57 |
| ART. 4. — <i>Prix des Boules.</i> | 57 |
| ART. 5. — <i>Des Joueurs qui ont leur équipage de Mail chez les Maîtres.</i> | 58 |
| <i>Règle concernant les Porte-Mails.</i> | 58 |
| <i>Plan pour le tirage du Globe.</i> | 59 |
| <i>Réglement pour le tirage du Globe.</i> | 60 |
| <i>Approbation des Maîtres Palemardiens de Montpellier.</i> | 63 |
| <i>Approbation des Amateurs du Jeu de Mail de Montpellier.</i> | 63 |

III. 1.



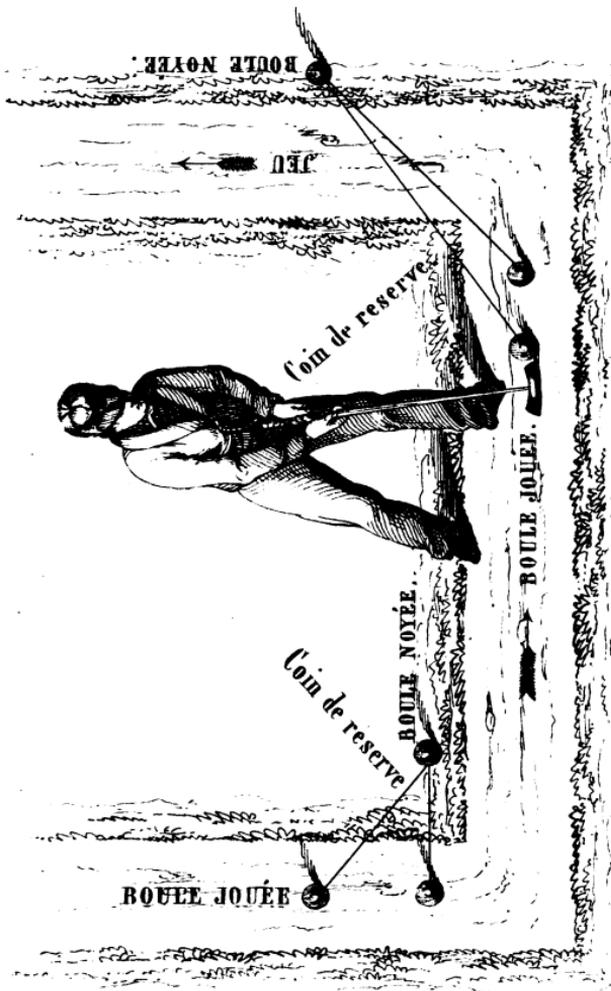
Éch. de Boules.

Pl. 2.

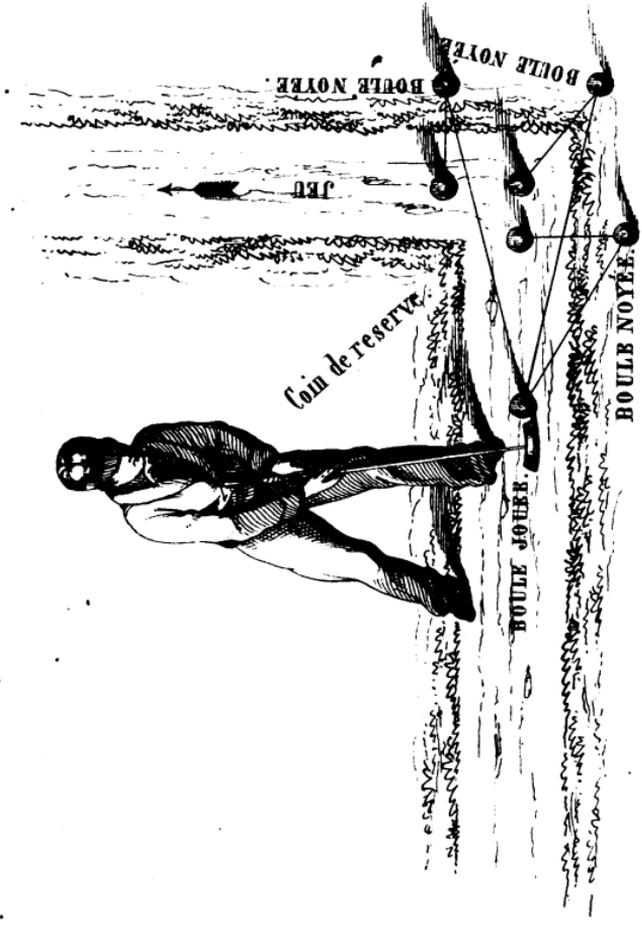


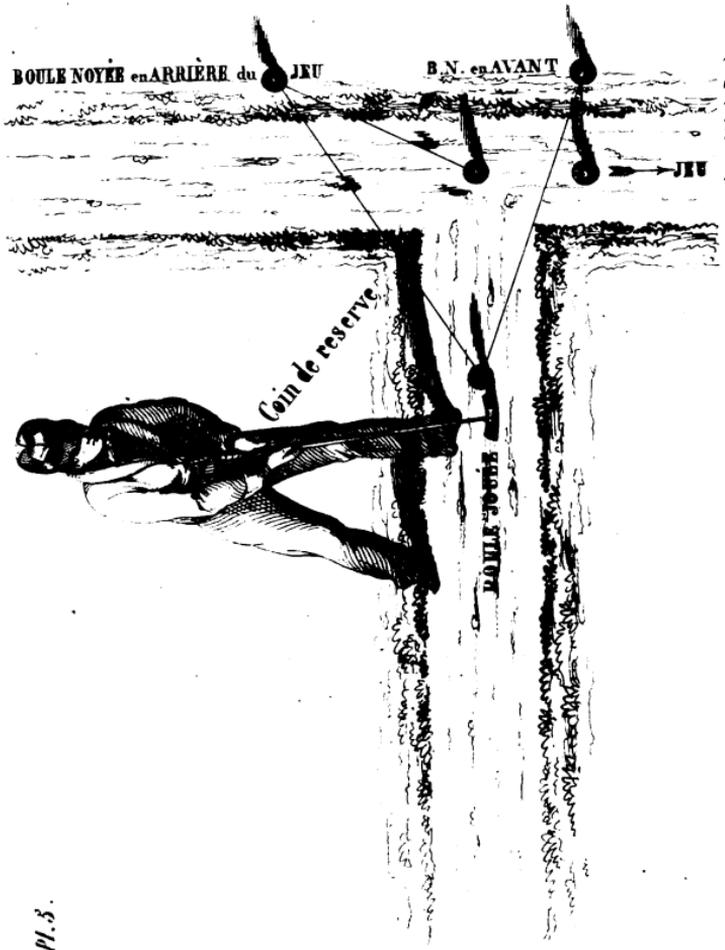
Lith: de Bochum :

Pl. 3.



Lith. de Boehm.





Lith. de Boehm.

Pl. 3.

