

Le croquet.

Le croquet est un jeu inventé par les Anglais vers 1860 à partir du pallemail, qu'ils avaient adopté autrefois (au point d'en garder le souvenir dans la topographie londonienne avec le quartier de Pall Mall).

Le premier championnat de croquet eut lieu en 1868 à Moreton-in-the-Marsh.

Le jeu de croquet se compose de huit maillets, huit boules, huit marques (ou étiquettes), deux piquets-buts et, selon le nouveau tracé adopté par la Société française du Croquet, dix arceaux (ou arches) dont un double, en croix, au centre duquel pend une sonnette. Les huit couleurs peintes sur les piquets (bleu, rose, marron, jaune, vert, rouge, noir, orange) indiquent de haut en bas l'ordre d'après lequel les boules sont jouées.

Chaque joueur dispose d'un maillet, d'une boule et d'une marque de même couleur. Le tirage au sort des marques détermine la répartition des camps. Deux partenaires ne pouvant jouer l'un à la suite de l'autre, il y aura le camp des boules bleue, marron, verte et noire, et le camp des boules rose, jaune, rouge et orange. Si la partie ne se joue qu'entre deux, trois ou quatre adversaires, ils peuvent prendre chacun plusieurs boules.

Le terrain du jeu sera plat et solide. Il mesurera 20 mètres sur 14, et ses limites devront être bien visibles.

Il existe au moins cinq façons de disposer le croquet. Le premier tracé que l'on trouvera ici est le plus usité. Le second est actuellement le seul admis dans les championnats.

Pour le tracé numéro 1 — qui n'utilise que huit arceaux simples, plus l'arceau double, la *sonnette* — le jeu consiste à faire passer successivement sa boule sous certains des arceaux selon un ordre établi (indiqué sur le tracé) en

— pour demeurer dans le jeu afin d'aider ses partenaires et de gêner ses adversaires, il devient *corsaire* avec les droits et les obligations que cet état comporte.

Longtemps si vague qu'aucune partie ne se déroulait sans querelle, le règlement du croquet est maintenant fixé. En voici l'essentiel :

Toutes les façons de tenir le maillet sont autorisées.

La boule doit être frappée d'un coup sec, perceptible à l'oreille. Il est interdit de la frapper plusieurs fois, comme il est interdit de *queuter*, c'est-à-dire d'accompagner la boule avec son maillet. Dans l'un et l'autre cas, le coup est annulé et les boules, même corsaires, sont remises en place.

Si la boule du joueur est tangente à une autre boule, il doit jouer comme si la deuxième boule n'existait pas et sans la faire bouger d'une ligne, sous peine de perdre son tour.

Tout joueur dont les manœuvres risquent d'être gênées par la présence des autres joueurs peut leur demander de dégager le terrain. Lorsqu'il omet cette précaution et qu'une boule se trouve déviée dans sa course par le pied ou le maillet d'un joueur quelconque, le coup est tenu pour valable — à moins qu'il n'y ait eu intention de nuire.

Une boule qui sort du jeu est replacée dans le terrain à un maillet (15 cm) de son point de sortie.

Le départ se fait sur une ligne qui va du *Fock* au centre du premier arceau, et à un mètre de cet arceau, sous lequel il faut faire passer la boule. Si l'on n'y parvient pas, il est permis de recommencer deux fois. En cas d'échec définitif, la boule demeure à sa place et aucun joueur n'a le droit de la toucher. Mais lorsqu'elle reste sous l'arceau (lorsqu'elle est *engagée*), empêchant ainsi une autre boule de passer, on l'enlève momentanément. La boule engagée a droit de *passer* au coup suivant. Pour être engagée sous le double arceau à sonnette, elle doit se trouver entièrement à l'intérieur du carré.

Une boule est considérée comme *passée* lorsque le manche du maillet, appliqué horizontalement contre l'arceau, du côté de l'entrée et au niveau de la boule, ne la touche pas, quelle que soit l'inclinaison de l'arceau. Elle l'est également si, ayant passé, elle revient en arrière, ou si l'arceau tombe pendant le passage. Dans ce dernier cas, lorsque la boule s'immobilise sur l'un des trous creusés par l'arceau, elle est replacée dans sa position de départ.

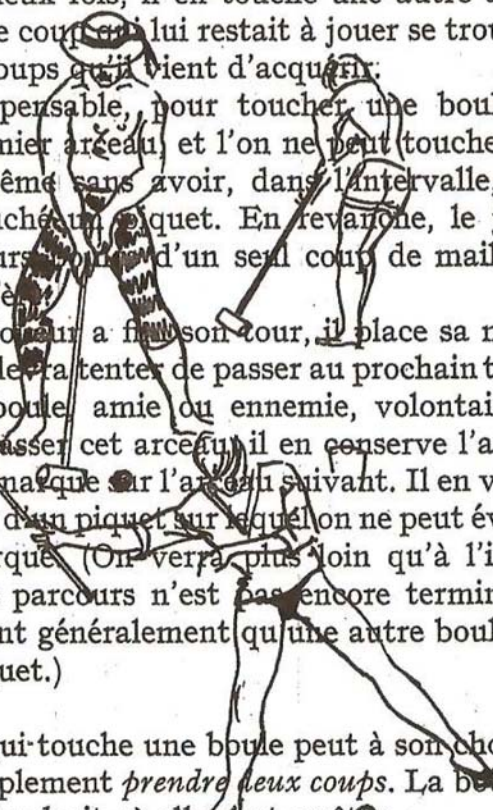
Le joueur qui passe un arceau ou touche un piquet a droit à jouer une nouvelle fois. Il a droit à deux coups de suite quand il passe deux arceaux, ou qu'il en passe un et touche un piquet ; à deux coups également quand il touche une boule. Mais c'est le maximum. Deux arceaux et un piquet, par exemple, ne lui permettent pas de jouer trois fois de suite avant d'avoir acquis un nouvel avantage. Et de même si, après avoir touché une boule et mérité ainsi de jouer encore deux fois, il en touche une autre au premier de ses coups, le coup qui lui restait à jouer se trouve annulé par les deux coups qu'il vient d'acquiescer.

Il est indispensable, pour toucher une boule, d'avoir franchi le premier arceau et l'on ne peut toucher deux fois de suite la même sans avoir, dans l'intervalle, passé un arceau ou touché un piquet. En revanche, le joueur qui touche plusieurs boules d'un seul coup de maillet choisit celle qu'il préfère.

Lorsqu'un joueur a fini son tour, il place sa marque sur l'arceau qu'il désire tenter de passer au prochain tour. Si, par chance, une boule amie ou ennemie, volontairement ou non, lui fait passer cet arceau, il en conserve l'avantage et transporte sa marque sur l'arceau suivant. Il en va de même quand il s'agit d'un piquet sur lequel on ne peut évidemment placer sa marque. (On verra plus loin qu'à l'inverse des boules dont le parcours n'est pas encore terminé, les corsaires redoutent généralement qu'une autre boule leur fasse toucher le piquet.)

Le joueur qui touche une boule peut à son choix *croquer*, *roquer*, ou simplement *prendre deux coups*. La boule touchée doit rester à l'endroit où elle est arrêtée.

Pour *croquer*, le joueur prend sa boule et la place contre



la boule touchée, puis, appuyant le pied sur sa boule, il la frappe de manière à chasser l'autre par répercussion. Si la boule croquée ne bouge pas d'au moins un maillet, le coup est à recommencer. Si sa propre boule lui échappe, le joueur qui a croqué perd son tour. Lorsque d'autres boules sont déplacées par la course de la boule croquée, elles doivent rester là où le choc les a envoyées. Le joueur qui a croqué dispose d'un second coup.

Pour *roquer*, le joueur place, comme pour croquer, sa boule contre la boule touchée, mais se contente de la frapper d'un coup sec. Selon le point où il la frappe et la disposition des boules, il peut leur faire prendre des directions différentes et envoyer chacune d'elles plus ou moins loin. Ce coup, bien joué, est très avantageux. Il permet les mêmes finesses que le billard. Le joueur qui a roqué dispose, lui aussi, d'un second coup.

Pour *prendre deux coups*, le joueur place sa boule à un maillet de la boule touchée et poursuit son jeu comme il l'entend, en profitant de ses deux coups soit pour passer un arceau, soit pour toucher une nouvelle boule qui le rapprochera de son but, soit encore pour aider un partenaire.

La boule d'un joueur qui a pris deux coups ne peut demeurer sous un arceau. Toute boule engagée après le deuxième coup sera replacée dans sa position de départ.

Le *corsaire*, qui peut avoir un très grand rôle, est soumis à certaines restrictions ou obligations : il n'a pas le droit de passer sous les arceaux et il est tenu de croquer toutes les boules qu'il touche. S'il en atteint deux ou plusieurs d'un même coup, il ne peut croquer que la dernière. Toute boule non corsaire qui touche un corsaire de son camp bénéficie des deux coups (et le corsaire se rapprochera souvent, pour le soutenir, de son partenaire le plus désavantagé), mais, si elle touche un corsaire de l'autre camp, les boules restent en place à leur point d'arrêt.

Quand un corsaire touche le piquet final ou quand une boule, corsaire ou non, le lui fait toucher, il est hors de jeu, *mort*, et la boule qui l'a touché perd son tour.

Un camp gagne lorsque tous ses joueurs ont touché le dernier piquet avant la totalité des joueurs de l'autre camp.