

PRINCIPES
DU
JEU DE BILLARD.

L'auteur de cet ouvrage se réserve le droit de le faire traduire dans toutes les langues ; il poursuivra, en vertu des lois, traités internationaux et décrets, toutes contrefaçons et toutes traductions faites au mépris de ses droits.

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized initial 'D' on the left, followed by the name 'Thoissey' in a cursive script, and ending with a large, decorative flourish on the right.

De Thoissey (Ain).

PRINCIPES
DU
JEU DE BILLARD

PAR
BERGER

PROFESSEUR

DIVISÉS EN COURS ÉLÉMENTAIRES ET SUPÉRIEURS

ET PRÉCÉDÉS
D'UN PRÉCIS HISTORIQUE SUR LE JEU.



PARIS,
CHEZ L'AUTEUR, GALERIE MONTPENSIER, 6,
ESTAMINET DE LYON

Palais - Royal.

ET CHEZ TOUS LES LIBRAIRES.

1833.

AU LECTEUR.

DU BUT ET DE LA FORME DE CET OUVRAGE.

Il existe une prévention contre tous les jeux, quels qu'ils soient, dès qu'on prononce le nom de l'un d'entre eux, on croit voir surgir à l'instant même une passion funeste, et tous les désordres qui en sont la suite.

Nous comprenons toutes ces appréhensions, toutes ces susceptibilités, nous savons que l'homme, poussé par une sorte de curiosité instinctive, cherche d'abord des plaisirs et des amusements par distraction où par désœuvrement, que, bientôt, le goût se développe avec violence surtout dans les tempéraments ardents et énergiques.

C'est pourquoi nous croyons devoir prévenir nos lecteurs de ne pas aborder notre livre avec défiance ni avec répugnance. Nous avons voulu faire une œuvre utile, une œuvre morale, allier en un mot, la science au plaisir, et démontrer que celui qui se livre au jeu quel qu'il soit, doit

y chercher une simple distraction qui tourne au profit de sa santé, de son instruction, comme a dit Fénelon : HEUREUX CEUX QUI SE DIVERTISSENT EN S'INSTRUISANT.

Avoir un autre but, c'est flétrir d'avance son esprit et son cœur, et prendre la route de ces hommes dont la fatale destinée est d'arriver bien vite au mépris et à la honte, à la misère et au suicide, justice dernière et terrible, au nom de laquelle l'homme ne s'absout que par un crime.

A cet effet, nous avons fait précéder notre *PHYSIOLOGIE DU JEU DE BILLARD* d'un *Précis historique sur le Jeu en général* et nous n'avons rien négligé de ce qui pouvait en modérer la passion par des tableaux réels des calamités dont elle est la source. Nous avons nommé un assez grand nombre de ces hommes de toutes les conditions et de tous les rangs, qui s'y sont livrés avec une sorte de frénésie et qui ont attiré des malheurs sans fin sur eux-mêmes et sur leur famille.

Le but que nous nous sommes proposé nous faisait un devoir de l'impartialité et de la vérité.

C'est donc sérieusement, que nous avons parlé du jeu.

N'ayant d'éloges à donner à aucun, nous avons accordé la préférence au jeu de billard, parce qu'il ne peut être assimilé aux jeux de

hasard, parce que c'est celui qui comporte le moins de dangers, et qui offre le plus grand nombre d'avantages.

Notre ouvrage se trouve donc divisé en deux parties : la première est, comme nous venons de le dire, l'*Histoire synthétique du Jeu en général*; la seconde, un *Précis sur le Jeu de Billard*. Quant à celle-ci, nous n'avons rien négligé des moyens qui, s'ils peuvent en faire une passion, l'élèvent du moins à la hauteur de l'art, qui en fassent une question d'hygiène et de gymnastique, une question de géométrie et de dynamique; en un mot, du double développement des facultés physiques et morales.

J'aime à le répéter : c'est une science, un art ingénieux dont le coup d'œil, l'appréciation des forces et des rapports, la connaissance des lignes et des angles, la rapidité de la conception, une attention soutenue et la précision sont le principal mérite.

Au billard, toute négligence, toute indifférence, toute légèreté sont bientôt punies. Il a ses devoirs et ses lois; il a aussi sa langue. Comme tout ce qui émane de l'homme revient à lui, il a donc ses principes, ses règles et sa méthode, sa logique, ses questions d'ordre et d'arrangement. Chaque coup devient un raisonnement qui a ses causes et ses effets et chaque

partie est un livre tout entier ; elle comporte des calculs où l'esprit le dispute à l'adresse, la forme à la légèreté, la modération à la vivacité, le moëlleux et le délicat à l'énergie, la grâce à la souplesse et le calme et le sang froid à l'entraînement. La bille seule renuée, est un corps mort ; à son point de départ elle est inerte ; c'est un son qui devient harmonique au contact d'un autre son ; c'est l'alliance de deux, de trois sons ; c'est de l'harmonie que vous produisez, c'est de la musique nouvelle.

On voit que le billard est une ÉCOLE qui n'est pas à dédaigner, mais qu'il faut la comprendre et la suivre en disciple qui veut en recueillir les bons fruits, et ils sont en grand nombre.

On en sentira l'importance et l'utilité, si l'on veut surtout se rappeler les travaux des Pascal, des Dalember, des de Tholozé et des Coriolis, de ces hommes de talent et de génie qui ont fait de la science des jeux, une préoccupation sérieuse et l'objet d'ouvrages qui passeront à la postérité.

PRINCIPES
DU
JEU DE BILLARD.

PRÉCIS HISTORIQUE SUR LE JEU.

Le monde est un enfant qui joue
et jette ses dés en courant.

(HÉRACLITE.)

L'AMOUR et le JEU composent la plus grande partie de l'histoire du cœur humain, il serait difficile de déterminer lequel des deux y occupe la plus large place. Tous les deux sont la source des émotions les plus vives ; tous les deux conduisent à des jouissances suprêmes, non pas égales ni aussi pures ; mais ils se ressemblent en ce point, qu'il est rare qu'ils n'aboutissent pas à des regrets, quand ils n'ont pas été réglés par la raison. Tous les deux occupent la vie toute entière ; cependant, le jeu a cet avantage sur l'amour, que, lorsque

celui-ci ne laisse plus que des souvenirs, l'autre demeure souvent plus vivace et plus ardent ; c'est avec l'avarice, un autre vice aussi odieux, celui qui survit à toutes les passions.

Il y a encore cette différence à faire, que l'amour n'a qu'une courte durée réelle, et que le jeu commence avec la vie et ne finit qu'avec elle.

L'amour du jeu naît donc avec l'homme, et il exerce son empire sur tous les êtres créés. Chez les animaux, il devient l'apprentissage de la ruse, de l'adresse et de l'habileté qui les met à même de satisfaire leurs premiers besoins, il sert même de développements à leurs forces, et d'inspiration au courage qui leur deviendra nécessaire dans les luttes qui s'engageront entre eux. Ce sont leurs parents qui leur servent de maîtres en jouant avec eux ; le jeu est un combat ; il importe d'en connaître les ruses, les finesses, les règles et les ressources.

L'amour du jeu est donc identique à la nature humaine ; il se justifie de lui-même par le but, ainsi que nous venons de le dire,

comme l'amour pour la plus belle portion de nous-même, par celui de la continuation de l'œuvre du créateur. Ce sont deux lois imprescriptibles, mais il ne faut pas perdre de vue que ce sont des lois, et toujours considérer la limite à laquelle elles prescrivent de s'arrêter ; c'est-à-dire ce qu'elles permettent, l'USAGE, et ce qu'elles défendent, l'ABUS. Le jeu n'est donc pas un mal, mais le mal commence dès qu'il s'élève à la passion, car il n'en sort que des désordres, souvent des crimes, et toujours la honte et la misère.

L'expression familière des joueurs qui viennent de faire leur partie, est qu'ils viennent de s'AMUSER. On ne s'amuse pas, parce qu'on joue, mais parce qu'on exerce son intelligence ; il n'est pas en effet, un joueur qui n'attribue sa victoire à ses combinaisons savantes, et qui, ne voulant avouer son incapacité, n'attribue sa défaite qu'à la CHANCE de son adversaire, à cette fatalité, à ce HASARD, puissances mystérieuses et inconnues, pure création d'un amour propre qui se révolte contre des combinaisons qu'il ne peut pénétrer.

Tout jeu qui n'a pas pour objet un intérêt de l'esprit, un exercice logique, une secrète jouissance du cœur, n'est plus qu'une dissipation folle et stérile, ou un calcul blamable.

Tous les jeux, on le sait, même les plus simples, sont le fruit d'une raison savante, et ont eu dans l'esprit de ceux qui les ont créés, un BUT souverainement moral et utile.

Le jeu de la NAVETTE, le jeu des BARRES, de la PAUME, ne sont-ils pas des exercices où le calcul, la science des chiffres, la force et l'agilité, l'adresse et la préoccupation de l'esprit sont intéressés, les OSSELETS, le jeu des JONCHETS, ne demandent-ils pas de la délicatesse, de la dextérité dans les doigts et une attention soutenue. Le jeu des ÉPINGLES, n'est-il pas une leçon de la discordance des alliances.

Que de choses dans le jeu du VOLANT, si simple en apparence ! le mot n'est-il pas toute son image ! quelle composition que cette raquette si légère, si bien appropriée à la main, et que ce tissu qui la garnit. Il a fallu aller fouiller dans les entrailles des animaux pour

le trouver, recourir à la science pour le préparer, et c'est une autre science qui en a ordonné les dispositions. Qu'il est joli, qu'il est charmant et gracieux ce volant plus léger encore, ce gobelet aérien emprunté aux ailes de l'oiseau, voltigeant dans les airs après sa mort, et y balançant sa ceinture dorée; que de tact dans le choix de son socle, de sa base de liège encore dérobée à l'un des arbres les plus durs, et cependant en harmonie avec ces plumes qu'emporte le plus faible zéphir. Comme il attire les regards, comme il les enchaîne à lui dans ses mouvements divers, ils montent et descendent avec lui, ils le suivent dans ses paraboles diverses; il est un petit astre errant, gentille et gracieuse petite lune blanche, sillonnant l'espace à fleur de terre, et la menaçant d'un cataclisme prochain, mais celui-là ne sera que celui d'un rire moqueur infligé à la maladresse. Voilà un jeu aimable faisant valoir l'agilité et la grâce; il ne demande point de force, aussi, est-il le jeu favori de l'enfance, dont sa blancheur est le symbole, et des femmes condamnées à la

faiblesse. Voyez comme ils sont heureux quand ils y ont montré quelque supériorité, et cependant la cupidité n'y a été pour rien.

La diversité étant la source la plus féconde des plaisirs, c'est elle qui a fait chercher cette foule de jeux opposés à l'uniformité, mère de l'ennui, et cette activité native de l'homme, il fallait bien l'occuper.

Né joueur, il a bien fallu apprendre des hochets à son berceau, puisqu'il avait commencé à jouer en pétrissant le sein de sa nourrice, qui ne lui en fournissait qu'un lait plus abondant ; avec ces hochets bruyants, garnis de morceaux de verre, il se familiarise avec ces bruits, avec ces sons qui le conduisent à ceux du langage ; avec ces pantins et ces polichinels, il est amené à la société humaine ; avec ces cerceaux, il reçoit une leçon d'astronomie ; plus tard, que ne voit-il pas dans le BILBOQUET (si cher à Henri III), dans ce cordon qui en relie les deux parties, comme la corde qui relie les extrémités de l'arc de l'amour. Le tambour et les fusils, lui révèlent la fatale guerre à laquelle il est des-

tiné; en jouant aux SOLDATS, il apprend à jouer avec la destruction et la mort; en s'initiant à l'art de faire des bulles de savon, il s'enseigne lui-même des vanités de l'éphémère et du néant des choses d'ici-bas.

Enfant, homme et vieillard, l'homme aime le jeu; moins sa vie est occupée, plus il la dépense et la gaspille en jouant. Ici, c'est la chaleur excessive du climat qui le rend apathique; plus loin, c'est le froid qui l'attache au foyer, et il joue pour se distraire, pour TUER le temps, son ennemi le plus cruel, le plus implacable et le plus exigeant.

Il faut donc ramener ces idées à la vérité, car il serait par trop désolant qu'elle fût impuissante sur l'homme.

Il faut se bien convaincre que si le jeu peut être une distraction, il doit avant tout, servir au développement de l'intelligence. Ses combinaisons ne peuvent être indifférentes, et la ROUTINE n'est l'apanage que des sots et des paresseux; elle n'est que le fonctionnement des machines.

Les hommes qui se distinguent dans un jeu par un talent supérieur, en ont fait une étude appliquée, et des travaux longs et sérieux. Se fait-on une idée juste des méditations de Jacquart combinant et devinant le jeu du métier qui porte son nom? S'est-on franchement appesanti sur les efforts d'esprit, et sur cette masse de combinaisons qu'a dû faire Siffa, pour inventer la marche si bien harmoniée, si savante du jeu des échecs? Quelle profondeur, quelle justesse, quelle précision, quelle harmonie dans les mouvements divers; quelle certitude dans les résultats! Tout est ménagé et prévu d'avance, comme dans la création du monde. Chaque effet tient à sa cause, et l'erreur, à leur égard, n'est que de l'ignorance. Quelle disposition judicieuse entre les diverses pièces! Tout, jusqu'à leur nom, à leur place, à leurs fonctions, à leur destination, est marqué au coin de la science et de la vérité. C'est l'image en action de notre société batailleuse, de son gouvernement et de la hiérarchie entre les membres divers de cette famille, qui a besoin de maîtres pour la gouverner, de chefs

pour la commander, de citadelles pour la protéger et de soldats pour la défendre.

Ceux qui ont cultivé ce jeu de notre temps, savent quelle réputation européenne s'y était acquise l'infortuné de la Bourdonnaye ; il est mort malheureux ; mais, si c'est la destinée d'une foule de grands hommes, leur mémoire est du moins une richesse qui a son prix. Pour l'homme de cœur, la gloire est un trésor qui reste, et qui se dresse fièrement sur sa tombe pour accuser ses contemporains de leur ingratitude et de leur égoïsme, et en grandir d'autant ceux qu'ils ont dédaigné d'honorer comme ils le méritaient.

Le jeu est utile, il est même nécessaire pour détendre l'esprit, pour en varier les distractions. Il sert encore à relever le caractère de l'homme, ses aptitudes et le degré de sa probité. C'est là que sa susceptibilité, sa délicatesse et la sévérité de ses principes se montrent dans tout leur jour. Là vous reconnaissez l'homme d'ordre, ponctuel et poli : toute son âme s'y réfléchit. Ici, c'est le sang-froid qui calcule les chances, qui cherche

l'occasion et la fait presque naître. Plus loin, c'est l'homme violent qui s'emporte, qui perd la tête et cède à la colère ; il se perd en imprécations et même en injures. Un autre est un brouillon, un fou, qui joue pour jouer et sans réflexion, sans prudence. Le joueur sage et honnête, au jeu comme dans tous les actes de sa vie, se tient en garde, même contre le soupçon : il doit ressembler à la femme de César. D'AILLEURS LA MAUVAISE FOI NE DOIT JAMAIS SE PRÉSUMER. Quant à l'homme violent, impétueux, s'il est importun, et même désagréable, il inspire du moins peu de défiance ; sa spontanéité met sa sincérité à découvert.

Ceux-là sont les joueurs honnêtes pour lesquels le jeu n'est qu'une distraction, qu'un goût pour ce genre de plaisir, et non une passion. L'amour-propre du triomphe leur suffit ; le gain n'y entre pour rien.

Mais le jeu est dangereux et funeste ; il devient honteux même quand il dégénère en instrument de cupidité, quand il devient une passion qui a pour but l'argent. On recherche à tout prix cet argent qui est la spoliation de

toute une famille, quelquefois de plusieurs ; cet argent qui fait la honte de celui qui l'a perdu comme de celui qui l'a gagné, et le désespoir de ceux qui en ressentent le contre-coup.

Madame Deshoulières, poète aussi moral qu'aimable, naïf et gracieux, a dit :

Le désir de jouer, qui nuit et jour occupe,
Est un dangereux aiguillon.
Quoique l'esprit, quoique le cœur soit bon,
On commence par être dupe,
On finit par être fripon.

Il est bien rare, en effet, qu'il n'en soit pas ainsi ; car à quoi ne conduit pas la soif de l'or ?

Quid nos mortalia pectora cogis !
Auri sacra fames.

a dit le sage Horace.

C'est effectivement cette soif de l'or, qui a enfanté ces tripots dont la France n'est pas encore entièrement purgée. C'était dans ces lieux infâmes, si bien peints par Eugène Sue, que la fraude, le crime et la débauche se donnaient rendez-vous ; c'était dans ces bouges élégants, souvent présidés par des femmes, dans ces lupanars clandestins, que la jeunesse

brillante de la cour et de la ville était fatalement entraînée, engloutissant souvent en quelques heures son repos, sa fortune, sa santé et son honneur.

C'est là que se trouvaient, comme des chacals autour des cadavres, ces chevaliers d'industrie autrement appelés GÆBES. Ces exécrables PIMENTELS, hommes criminellement habiles, profondément exercés dans l'art d'entraîner et de séduire, fascinateurs puissants, tricheurs adroits, qui pourtant n'étaient punis de leur hideuse science que par l'expulsion et le mépris, tandis qu'ils auraient dû être envoyés au bague.

Il existe parmi nous de détestables réunions, lieux infâmes; la trop confiante jeunesse y donne tête baissée. Qu'elle sache où elle va, qui la reçoit. Soyez prudents, ô bons jeunes gens; ne tombez pas dans les mains de ces hommes qu'on appelle HEUREUX, et qui ne le sont, que parce qu'ils savent corriger les caprices de la FORTUNE, parer les coups du DESTIN, enchaîner le HASARD à des combinaisons, à des moyens coupables. La race des cheva-

liers de Grammont n'est pas éteinte ; ces fashionables de la mode et du plaisir, se rencontrent aujourd'hui dans le monde de ces femmes perverses, comme ils se trouvaient jadis dans les salons, et à la cour de Versailles, dignes compagnons, du reste, et auxiliaires émérites de toutes ces femmes qui ont consommé leur vie dans le désordre et la honte.

.....

Jeunes gens, fuyez ces femmes ; leur cœur est sec ; votre bourse serait bientôt vide.



PORTRAIT DU JOUEUR.

Le VIN, la COLÈRE et le JEU nous montrent tels que nous sommes, disent les RABBINS.

JE NE JOUE POINT, disait un grand politique, PARCE QUE JE NE VEUX PAS DONNER LA CLÉ DE MON AMB.

Le joueur a peu de caractère, il ne se conduit pas, il est entraîné. Les sensations tumultueuses et contraires qui l'agitent se détruisent réciproquement ou ne laissent que des traces confuses ; aussi il a une figure égarée, sans physionomie ; son visage ne présente point ce jeu des traits, qui le rend pour l'ob-

servateur, si intéressant dans les cœurs droits, si gracieux dans l'innocence, et si aimable dans les personnes dont rien ne vient arrêter l'abandon, ni troubler la gaité.

Quand vous verrez des gens toujours hors d'eux-mêmes, bondissant à la moindre impression, regarder sans rien voir, écouter sans répondre, soupirer d'impatience, tantôt gais, tantôt tristes, parlant seuls, les yeux fixés vers la terre, peu soucieux de leurs femmes et de leurs enfants, grondeurs avec leurs domestiques, ne tenant pas en place, lisant peu ou à peine, peu jaloux de s'instruire, trouvant toujours un prétexte pour s'absenter de leur maison, inexacts à y rentrer, ne craignez pas de dire que ce sont des joueurs. C'est la brute vouée au jeu, ministre des autres passions.

Cet être animé, passé à l'état de machine qui mêle des cartes, d'automate qui jette des dés et de l'argent, est un somnambule monotone ; il n'a qu'une pensée, qui commence à lui et n'aboutit qu'au jeu. Égoïste à l'excès, il ne sent rien pour ses semblables. S'il plait,

c'est sans dessein ; son amour n'est qu'une convulsion ou qu'une fantaisie ; il n'a pas de temps à donner à ce qu'exige une âme délicate et tendre ; ses prés, ses champs, ses bocages sont un TAPIS VERT ; son aurore, son clair de lune, son soleil sont l'instant où l'on allume les bougies pour jouer ; sa chasse, sa pêche sont celles de l'or ; son trône est le siège d'où il contemple les croupiers du jeu ; ses sujets sont les pontes et son sceptre est un rateau ou une longue cuillère de BIRIBI ; son code, ses lois sont les RÈGLES, les USAGES du jeu qu'il joue. Qu'a-t-il besoin des lois sociales ; il s'est mis en dehors de la grande famille. Ne lui demandez pas de services ; il a une réponse toute prête : il a été malheureux la veille. S'il donne, c'est par mégarde, ou pour se délivrer des importuns. Mais ses dons ne font que des ingrats. La bienfaisance n'est pas plus facile pour lui que la générosité pour les prodigues. L'un et l'autre ne savent rien donner, si ce n'est à leurs vices. Susceptible, méfiant, il est toujours sur la réserve, par l'habitude qu'il a de tout craindre et de ne

savoir à qui se fier. Sa sérénité est toujours feinte. Il est téméraire de sang-froid, perfide avec décence, poli par calcul ; il n'a de vrai que les accès involontaires d'une joie féroce, ou d'un regret amer. Il n'y a rien de sûr dans son commerce. Les variations et les infidélités, voilà son domaine. Il lève la tête dans le succès et la perte l'anéantit.

DU JOUEUR PENDANT LE JEU.

Nous venons de faire le portrait du joueur comme individu personnel, isolé dans sa famille ou dans la société ; essayons de le peindre en action.

Que de passions, que de sentiments divers, que d'agitations, de craintes, d'espérances, de pensées, de réflexions tumultueuses plus ou moins gaies, plus ou moins tristes, plus ou moins honnêtes, viennent se refléter et se révéler dans les traits du joueur. Ici son sourcil s'abaisse lorsque la peur de perdre l'agite ;

mais il a su parer le coup, et son front se déride.

Tout à l'heure il jurait contre le sort et contre lui-même ; sa bouche maintenant commence à sourire, et même il s'en échappe une plaisanterie, quelquefois un sarcasme, petite vanité passagère des sots.

Ses joies sont de courte durée ; il est bientôt ramené à son rôle. Il se tient dans une observation constante et ses regards se promènent de la table du jeu à la physionomie de son adversaire ; il en suit les mouvements divers ; il n'est pas un pli du visage, pas un mouvement des yeux où il ne lise quelque chose. Le moindre geste, un soupir, la respiration plus ou moins retenue ou précipitée, l'art à se dissimuler, à se dérober à soi-même, rien ne lui échappe, pendant qu'il se tient lui-même dans une rude contrainte. La coloration du visage, sa pâleur, ont parlé pour lui assez haut. Toutes ces impressions ont été autant de délateurs, qui lui ont vendu et livré son adversaire. Il interprète tout, il explique tout. Personne ne connaît mieux que lui le labyrinthe du cœur, les dé-

tours de la pensée, l'art de la dissimulation, tous les CROCHETS de la fourberie; il les surprend et les dépiste. Il est le NITAUD, le GREC, le ROUÉ du jeu.

DU BILLARD.

Quelques écrivains, se préoccupant de l'origine de ce jeu, surnommé NOBLE, ont cru pouvoir l'attribuer à l'Angleterre, où il était le jeu favori, le jeu privilégié de la noblesse, qui lui aurait ainsi communiqué son titre de distinction.

A défaut d'un acte de naissance réel, les étymologistes lui en auraient fabriqué un sur son nom, composé, disent-ils, de BAL YARDS, qui serait, et celui de la BILLE et celui de l'INSTRUMENT OU QUEUE avec lequel elle est poussée sur une table.

Nous ne sachions pas que les anglais aient réclamé rien de cette invention, et nous trouvons dans tous leurs dictionnaires le mot BILLARD écrit à la française, à la différence près du signe I qui s'y trouve après les deux LL.

Le mot YARD, qui signifie MESURE, VERGE et VERGUE, n'entre pas dans la composition du mot QUEUE.

Nous n'hésitons donc plus à penser que le billard est une invention toute française ; mais à quelle époque appartient-elle ? c'est ce que nous n'osons dire.

Toutefois, elle appartient au moins au commencement du XVII^e siècle, s'il ne remonte un peu plus haut, car nous lisons ce qui suit dans Étienne PASQUIER (1) :

« Un religieux augustin fit, sous Charles VII, des changements merveilleux par ses prédications ; à sa voix on alluma des feux dans plusieurs quartiers ; chacun à l'envi courut y jeter CARTES, BILLES ET BILLARDS. »

On le trouve également indiqué, sous le

(1) Recherches de la France, 1665.

NOM de QUILLART, dans une épigramme de Marot.

Il est certain que c'est bien du jeu de billard que le poëte entend parler par ce mot QUILLART ; car on y jouait et l'on y joue encore avec des quilles, et, du reste, on va le reconnaître aisément par ce que nous allons dire.

A QUOI LE BILLARD A ÉTÉ EMPRUNTÉ

OU DE SA VÉRITABLE ORIGINE.

Les premiers jeux des hommes ont été simples. Enfants de la nature, élevés au milieu des champs, c'était à l'ombre des bosquets ou sur les tapis de verdure qu'ils cherchaient leurs ébats, qu'ils se livraient aux jeux qu'ils avaient imaginés pour se distraire, et se reposer de leurs travaux, en entretenant leur souplesse et leur agilité.

Lorsque la civilisation, et surtout l'idée d'agglomération, eut engendré les villes pour réunir plus de forces sur un même point, les gazons verdoyants et fleuris disparurent des

cités sous les courses multipliées des hommes, sous les roues des chars et sous les piétinements des chevaux; il fallut aller les chercher hors de leur enceinte, où le sol ne recevait pas ces outrages. Ce fut là qu'ils se réunirent pour jouer à la boule, d'où a été formé, ainsi que le dit Voltaire, le nom de BOULEVARTS, appelés d'abord BOULEVERTS.

Avant que l'asphalte les eût envahis, c'était là que nous rencontrions les joueurs de boules, comme nous les rencontrons durant la belle saison sur les tapis du carré de Marigny aux Champs-Élysées.

Mais l'hiver et les pluies les refoulant dans leurs maisons, pleins du jeu qui leur était cher, et qui leur procurait des plaisirs si innocents, ils imaginèrent de le transporter dans leurs asiles, et le jeu de BILLARD fut inventé.

N'offre-t-il pas en effet toute l'image des gazons par son tapis toujours vert? Les bandes ne sont-elles pas là pour arrêter les boules à la place des pieds des joueurs? N'y trouve-t-on pas des quilles qui lui ont fait donner d'abord

le nom de QUILLART ! les QUILLES étant l'objet principal du jeu, il a dû porter ce nom par préférence.

Mais tout se perfectionne avec le temps et la pratique ; les idées s'agrandissent, car le progrès est le véritable domaine de l'homme ! On a imaginé de supprimer les quilles, et l'on n'a plus vu que les billes, c'est à elles qu'est revenu alors le principal rôle.

Alors, c'est du mot latin *pila*, qui signifie BOULE OU BILLE qu'on a fait le mot PILART OU BILLART, OU BILANT, et enfin BILLART OU BILLARD.

Cet mot BILLART, écrit par un *t* ou par un *d*, présente dans sa composition deux images d'une vérité frappante, tant elles le désignent parfaitement ; il est d'abord composé de deux mots PIL changé en bil, qui signifie BOULE OU BILLE, et de ART, qui indique avec le *t*, que c'est L'ART de jouer avec ces billes. Si vous substituez le *d* au *t*, vous avez la racine ARD, du mot ARDENS, ARDENT, BRULANT, VIF, RAPIDE, et c'est ce que présentent les billes quand elles sont poussées par le joueur ;

par leurs retours, leurs courses, dans les lignes qu'elles décrivent, dans les chocs qu'elles éprouvent et dans leurs contre-coups ou réactions.

Ici, nous trouvons déjà une étude curieuse, intéressante et remarquable de la formation des mots, et de leur appropriation, et nous voyons que le jeu de billard a été proclamé par les auteurs UN ART, c'est-à-dire qu'il a été élevé à la hauteur, au mérite et à l'estime d'une science.

Le billard est un jeu d'adresse, d'exercice et de plaisir.

L'esprit et le corps s'y trouvent intéressés en même temps.

Il est encore une double gymnastique des forces physiques et des forces morales, et c'est à cela qu'il doit ses succès et le goût particulier qu'il inspire.

Il convient à tous les âges, il entretient l'activité de la jeunesse à laquelle il parle si bien.

L'adulte y trouve de l'instruction par des inductions et des déductions géométriques, par des combinaisons savantes. Le billard

donne de la souplesse au corps en sollicitant des positions diverses, des allongements et des raccourcissements de ses différentes parties. Il développe l'intelligence par des calculs, et donne de la précision au coup-d'œil.

Il exige une véritable harmonie entre l'esprit qui conçoit, et le bras qui exécute. Chaque coup de queue est un problème de dynamique, de rapports et de proportions de forces pour l'impulsion à donner, pour le choc à produire. Chaque mouvement de rotation à imprimer aux billes a ses règles, ses lois, ses rapports de relation, son raisonnement.

L'esprit a toujours à se demander la raison des causes par les effets, et des effets par les causes, c'est au billard que pourrait commencer et finir la science de la mécanique rationnelle.

Là, surgissent des merveilles RÉELLES, et que l'on croit les FILLES DU HASARD, tandis que ce qu'on appelle hasard n'est au fond qu'ignorance. Cherchez les causes, trouvez-les, et le hasard ne sera plus que l'excuse de la stupidité ou de la maladresse.

Ayez ce qu'on appelle un **CONTRE**, et les billes ne suivent pas les directions qui leur étaient imprimées. Cette déviation sera l'effet du contre, et le hasard ne sera pour rien dans la déviation ni dans le contre.

On ne peut rien dire, sinon qu'on ne l'avait pas prévu, il n'y a que défaut de prévoyance ou science insuffisante, dans ce moment du moins ; la prévoyance est la première science de l'homme, toute son habileté consiste à prévoir.

Leslois du frottement, du choc des billes, soit entre elles, soit avec les bandes et la table, les positions, la direction des billes, leur distance, leurs révolutions sur elles-mêmes, les points divers à attaquer, l'impulsion donnée au choc de la queue, les incidents possibles, les rencontres à prévoir, les lignes, les angles à tracer dans son esprit, et que devrait décrire les billes, la puissance et les effets du choc à calculer, les réactions à déterminer, voilà les questions qu'à résoudre spontanément celui qui joue au billard.

On conçoit dès-lors combien l'intelligence

est sollicitée, quelle activité elle demande de sa part, quelle docilité est imposée aux bras, à la main qui exécute ; car la main a aussi son rôle à remplir.

Il y a donc un abîme qui sépare le jeu de billard des autres jeux, surtout des jeux de hasard, où le joueur est passif, où il n'a à attendre que des résultats auxquels il ne concourt nullement. A ceux-ci le joueur a tout à perdre ; au billard, il a presque tout à gagner.

Si nous demandons maintenant en quoi il peut profiter à l'âge mûr, nous dirons qu'au milieu de ses préoccupations de fortune et d'ambition, il y puise des leçons de conservation et de prudence, une distraction à ses méditations sérieuses, et du repos dans le travail, une image utile des luttes qu'il a à soutenir, et un avertissement pour l'imprévu.

La vieillesse enfin y ranime ses souvenirs, et y entretient son activité, qui se perdrait plus vite encore dans le repos ; il allie le mouvement à cette douce quiétude qui fait le charme de cet âge, il est en un mot pour elle, ce délicieux *farniente* qui est une occupation sans

travail, et un plaisir sans regrets, le plus rare de tous les plaisirs.

Le billard plaît à toutes les conditions, car on le trouve à la cour, chez les ministres, chez les grands, chez la finance, chez les prélats, même dans la modeste cure des campagnes ; il est partout où l'on aime les distractions et les exercices modestes, simples, utiles et honnêtes. Beaucoup de nos jeux disparaîtront, le jeu de billard seul survivra, parce qu'il est vif, joyeux, taquin, spirituel, piquant, en un mot éminemment français, et que par tous les côtés, il ne peut être que français.

Le jeu de billard comme tous les autres jeux, présente aussi des études de caractère, les joueurs de billard ont leurs mœurs et leurs goûts particuliers, mais ils ne ressemblent jamais au joueur dont nous avons fait le portrait.

Indépendamment de ce que nous avons dit en commençant, en faveur du jeu de billard, nous citerons ici les illustrations savantes qui s'en sont occupées.

M. de Tholozé, gouverneur de l'école polytechnique, était un habile joueur de billard; il a indiqué à Coriolis, savant mathématicien, divers coups compliqués, dont la théorie lui a ensuite donné l'explication.

M. Poisson, l'une de nos grandes célébrités mathématiques, a examiné les effets du frottement sur une sphère qui se meut en ligne droite, et c'est là précisément que gît la solution des questions que présente le jeu de billard (1).

Le fils du célèbre Euler s'est occupé du mouvement d'une sphère sur une place, en ayant égard au seul froissement du glissement (2).

(1) Traité de la mécanique, par M. Poisson.

(2) Recueil de l'Académie de Berlin, année 1738.

DU BILLARD

OU DU MEUBLE DE CE NOM.

Le mot BILLARD, s'applique tout à la fois au jeu de ce nom, à la table du meuble sur lequel il s'exerce, et à l'ensemble de ce meuble même.

Il est trop connu pour que nous nous occupions de le décrire.

Disons toutefois qu'il est des billards de plusieurs dimensions, et qu'elles varient suivant certaines localités.

La grandeur d'un billard doit être de dix pieds ; cette longueur est seule en harmonie avec la taille humaine, et cela suffit pour dé-

clarer d'une façon absolue, que le billard de dix pieds doit seul exister, comme aussi le billard sans blouse, car le billard est géométrique et doit par conséquent être mesurable dans toutes ses parties ; sans blouse, le billard est une science exacte des lignes, la correspondance harmonique des billes, et mérite alors sur tous les jeux, même les échecs, la préférence, par son double besoin des facultés physiques et intellectuelles. Aux échecs, la tête répond à tout ; au billard, la tête a beau concevoir, si elle n'est pas aidée par l'œil, les deux bras, les jambes, la souplesse élastique de tout le corps, elle est impuissante, et demande humblement à genoux le concours mécanique.

Le mécanisme demande un travail lent, raisonné et complet. Si dans cette belle France on trouve peu de joueurs de billards sachant jouer, c'est l'imperfection mécanique qui seule en est la cause ; du travail donc, amateurs riches, et venez apprendre chez l'artiste qui a fait du billard une science, toutes les richesses de ce noble jeu ; il est entré par-

tout, il est dans nos mœurs, à la ville, à la campagne; c'est le favori; il faut donc le cultiver, le travailler, et pour le travailler, il faut l'œil du maître, qui dirige et conseille. Vous consacrez dix années pour jouer du violon comme un ménétrier de village, dix années pour faire de la peinture comme un barbouilleur de province, et vous voudriez apprendre le billard en quelques leçons; donnez lui au moins le dixième, et vous apprendrez quelque chose que les amateurs de billard ne savent jamais, c'est-à-dire, à la fin d'un cours de billard, la manière d'y travailler d'une façon utile.

DE LA QUEUE.

L'instrument avec lequel on donne l'impulsion aux billes, s'appelle queue.

La queue a procédé est terminée à son extrémité par une garniture en cuir formant une espèce de demi sphère saillante, on en attribue l'invention à un joueur nommé Miugaud, qui a ouvert ainsi la route à ces effets prodigieux qui ont été la source de la véritable science du billard, et qui en ont fait un art merveilleux.

Le procédé a été une découverte heureuse, en ce qu'il augmente considérablement la

puissance de la queue, pour imprimer aux billes des mouvements de rotation plus forts; il a aussi concouru à la solution d'une foule de problèmes de dynamique, tous plus intéressants les uns que les autres.

C'est du reste, ce que l'expérience confirme dans les queues à PROCÉDÉ, car, dans le choc pour les queues non garnies et coupées d'équerre à leur axe, on ne peut frapper que dans une direction normale au point de choc, dès lors, quelque faible que soit le frottement, il est toujours suffisant pour qu'il n'y ait pas de glissement entre la queue et la bille au moment du choc.

Par cela seul qu'il n'y a pas de glissement de la queue sur la bille dans le choc, les points de cette dernière qui sont frappés par la queue y adhèrent et ne peuvent prendre, tant que le contact a lieu, que des vitesses identiques avec celle des points choquants de la queue.

Celle-ci étant dirigée de manière que ses points conservent, pendant le choc, des vitesses dans la direction de son axe de figure, il en est de même des points choqués de la

bille. Ceux-ci doivent donc être considérés comme recevant de la queue, pendant le choc, une quantité de mouvement dont la direction est celle de l'axe de la queue.

C'est, au reste, ce que l'expérience confirme pleinement ; car si, dans le choc, la direction de la quantité de mouvement imprimé à la bille n'était pas celle de l'axe de la queue, et qu'il y eût glissement au contact, il serait impossible de faire un coup assuré, où la différence d'intensité du mouvement en employant une queue ou une autre, et avec la même queue, suivant qu'on aurait plus ou moins garni le cuir de craie, ou de toute autre substance pouvant adhérer à la bille.

Quand la queue glisse au contact et que le frottement vient aussi modifier la direction de la quantité de mouvement, on dit qu'on a fait FAUSSE QUEUE, et ce coup de queue n'est pas au nombre de ceux dont on puisse tirer parti au billard.

Si, par l'effet de l'élasticité, la seconde quantité de mouvement, ajoutée à celle que produit sur la bille la première partie du choc

pendant la compression, n'avait pas la même direction que celle de cette première quantité de mouvement, il serait également impossible de jouer d'une manière assurée, puisque alors la direction du mouvement, après le choc, dépendrait de l'élasticité relative de la bille et de la queue, et ne serait pas celle du mouvement de la queue, ainsi qu'on le reconnaît par l'expérience.

Bien qu'il soit impossible, dans l'état de la science, d'établir cette proposition directement par la théorie, on peut cependant la regarder comme suffisamment prouvée, et l'admettre comme base de calcul.

La raison s'en trouve dans l'examen attentif des faits.

Il y a effectivement dans l'homme, en face des résultats, un sentiment qui le pénètre et l'éclaire. Sa raison ne serait pas assez puissante pour décrire ; mais il y a une sorte de révélation qui les fait passer en lui, qui le persuade, l'anime et le fait agir dans cette direction mystérieuse qu'on appelle instinct, et qui n'est peut-être qu'une imitation. Ce sentiment nous

pénètre surtout en face des grands maîtres.

Ainsi celui qui a vu exécuter au billard des coups admirables, qui n'en devine pas toute la raison, sent cependant qu'il pourrait les exécuter à son tour. C'est là que se manifeste la force et la puissance de l'exemple.

La queue de billard doit être d'une longueur moyenne; la masse ou derrière ne doit pas être trop lourde, et son extrémité opposée ne doit pas être trop effilée, car alors les fils du bois ne se correspondraient pas sur une assez longue étendue, et l'élasticité serait moindre.

La queue doit être en rapport avec la longueur des bras.

Une queue doit peser deux fois et demie le poids de la bille.

L'élasticité d'une queue est en raison de son poids et de la manière dont elle est taillée.

Il est important qu'elle soit bien garnie; mais le procédé importe par-dessus tout: il ne faut pas qu'il soit trop élevé; son plan doit être légèrement incliné et parfaitement régulier. Graissez bien votre queue avec de la

craie, et la plus fine possible, pour ne pas détruire le poli des billes et s'y mieux adapter. Par ce moyen vous augmenterez le frottement sur la bille, et vous déterminerez d'une manière plus précise l'action de la bille par une adhérence plus réelle.

Il en résulte qu'au moyen de cette craie ou blanc, il ne se produit que peu ou point de glissement entre la queue et la bille pendant le choc, lors même que la direction de la vitesse des points de la queue qui viennent choquer la bille fait un angle assez sensible avec la normale à la bille.

Ce glissement ne peut, en effet, avoir lieu tant que cet angle est inférieur à celui du frottement.

DES QUEUES LÉGÈRES

ET DE LEUR EMPLOI.

Les queues un peu plus légères que celles dont on fait généralement usage, et dans les conditions de procédé que nous avons indiquées, permettent d'attaquer la bille un peu plus près du bord, et, dans ce cas, quel que soit le choc, il n'y aura point de frottement entre la queue et la bille, et le mouvement de rotation de cette dernière n'en aura pas été diminué.

On obtiendra ainsi un plus grand rapport entre la vitesse de rotation rétrograde et la vitesse de translation.

Ainsi, avec les queues ordinaires, dont le poids est égal à celui de trois fois la bille, si l'on veut conserver toute la rotation, on ne doit pas frapper à une distance du centre de plus de six décimètres du rayon.

Avec des queues plus légères, il serait possible d'aller jusqu'aux sept dixièmes et d'obtenir ainsi une plus grande vitesse de rotation par rapport à celle de translation.

Comme c'est du rapport de ces deux vitesses que dépend la facilité que l'on a de faire reculer la bille du joueur après qu'elle en a touché une autre, ainsi que nous allons le voir, il s'ensuit que pour bien rétrograder, on doit employer des queues plus légères que celles qui sont en usage.

C'est ici le lieu de faire remarquer que si, au lieu d'abandonner la queue à elle-même au moment du choc, c'est-à-dire de la tenir libre, on la serre, au contraire, dans la main, on joindra une partie de la masse de l'avant-bras à celle de la queue, et on ôtera à ces masses réunies leurs principes d'élasticité.

Ainsi, pour pouvoir frapper la bille le plus

loin possible du centre, sans diminuer la rotation que le choc tend à produire, il faut tenir la queue libre dans la main et ne pas la pousser après le choc.

Ce sont là des précautions qu'il ne faut pas négliger. Chaque art a ses lois rigoureuses, dont il ne faut pas s'écarter, sous peine de n'y faire aucun progrès, et de n'obtenir jamais les résultats que la science éclairée, et une pratique intelligente peuvent réaliser.

Ces préceptes sont simples, mais il ne faut pas se dissimuler que leur application n'est pas facile. Il faut une attention soutenue, éviter les distractions, en appeler sans cesse au raisonnement, s'entourer de précautions, veiller à écarter les difficultés qui peuvent surgir, enfin se rendre maître, en quelque sorte, de la fortune et de tous ses caprices, mais par ces moyens qui ne méritent jamais que des éloges pour leur habileté et leur loyauté.

DE L'ÉLASTICITÉ

DES QUEUES ET DES BILLES.

La question de l'élasticité des queues et des billes se présente ici tout naturellement.

Cette question est délicate, car il est impossible, dans l'état de la science, de calculer *a priori* ce que l'élasticité de la queue produira dans le choc.

Mais l'expérience, dont les démonstrations dépassent toutes les analyses; l'expérience, ce maître prompt et clair, qui soulève toujours par les faits un coin du voile qui nous cache les mystères qui nous arrêtent si souvent dans

les investigations de notre esprit; mais l'expérience, disons-nous, vient à notre aide pour étudier les effets de cette élasticité dans le choc des queues et des billes.

Ainsi, pour se rendre compte de cette élasticité dans les effets du choc des billes, on a suspendu une queue de manière qu'elle pût osciller horizontalement dans le sens de la longueur, tous ses points décrivant le même cercle. Il a suffi, pour produire cet effet, d'attacher le devant et le derrière de la queue à deux fils divergents qui partaient du plafond à une hauteur d'environ deux mètres au-dessus de la queue. De cette manière, en écartant la queue de sa position la plus basse, elle tendait à revenir, en oscillant, sans perdre son horizontalité.

La bille était attachée de même à deux fils divergents partant du plafond et la prenant aux extrémités du diamètre horizontal. Cette bille pouvait ainsi osciller et en même temps tourner autour de son diamètre horizontal. Dans sa position d'équilibre, elle se trouvait placée de manière que le petit bout de la

queue la touchait et que l'axe de celle-ci passait par son centre. Des cercles divisés avaient été placés à côté de la queue et de la bille pour donner le moyen de calculer les écartements des fils, et par suite les hauteurs dont la queue et les billes s'étaient élevées.

En écartant la queue de sa position d'équilibre, elle venait frapper la bille au centre, avec une force vive proportionnelle à la hauteur dont on l'avait élevée. La bille frappée prenait une vitesse de translation qui s'évaluait par la hauteur à laquelle elle s'élevait. En variant les vitesses de la queue, les pentes de forces vives sont restées sensiblement dans le même rapport.

La queue pesant ordinairement trois fois le poids de la bille, on a déduit, des écarts de la queue et de la bille après le choc, la force vive ne pouvant se conserver, et les écarts diminuant en conséquence, on a déduit, dis-je, que la perte de force vive totale est à peu près la même.

Dans tout, c'est toujours l'expérience qui vient éclairer et confirmer le précepte. Rien

n'est donc plus important que de choisir un bon maître ; car il n'est rien de plus rare et de plus difficile à trouver. Le plus grand nombre est composé de routiniers, suivant servilement leurs devanciers, et ils sont à peine de fidèles imitateurs. Le plus souvent ils sont froids et indolents. Cherchez avant tout, pour maîtres, les esprits ardents, les esprits cultivés, les cœurs droits, et surtout les esprits créateurs, qui, selon l'expression heureuse de Socrate, sont des ACCOUCHEURS D'IDÉES.

POSITIONS DE LA QUEUE.

La bille n'ira en ligne droite dans la direction de la queue, qu'autant que cette direction sera horizontale, ou bien, si elle ne l'est pas, qu'autant que le plan vertical du choc passera par le centre de la bille.

La bille ira toujours en ligne courbe, toutes les fois que la queue ne sera pas horizontale et que le plan vertical du choc ne passera pas par son centre.

Toutes les fois qu'on tient la queue inclinée et que le plan vertical du choc ne passe pas par le centre de la bille, celle-ci décrit une ligne courbe, qui se sépare de la direction du choc, en se portant du côté où est situé le point du choc, ou, en termes plus abrégés,

que la bille se dévie de la direction du choc, en se portant du côté où elle a été frappée.

La direction finale du mouvement de la bille est parallèle à la ligne qui va de son point d'appui au point où la ligne du choc perce le tapis.

Par suite la bille finirait par reculer, c'est-à-dire par revenir en sens contraire de la direction primitive de la vitesse de départ, si la ligne du choc perçait le tapis en deçà du point d'appui.

DE LA BILLE OU DES BILLES.

La bille du billard est une boule, la plus ronde possible, en ivoire. La perfection de sa rondeur, son élasticité et le poli en constituent le mérite.

Le poids d'une bille est relatif à celui de la queue, qui ne doit peser que deux fois et demie autant qu'elle.

Si une bille est homogène et parfaitement sphérique, l'effet de son poids est détruit ; il n'y a pas lieu de le considérer ; il ne faut avoir égard qu'aux forces qui naissent des frottements, qui sont le FROTTEMENT DE GLISSEMENT et le FROTTEMENT DE ROULEMENT.

Ces frottements agissent en sens opposé de

la vitesse du glissement et en sens opposé de la vitesse du centre de la bille.

Cette circonstance est à peu près indifférente; on peut la négliger. Le frottement de roulement est insensible. Le frottement de glissement est indépendant de la vitesse.

Mais, ce qu'il est important de faire remarquer, c'est que, si toutes les billes sont élastiques dans leur choc entre elles, elles ne jouissent pas toutes d'une élasticité égale. C'est le cas qu'il faut prévoir pour apprécier les effets qui peuvent en résulter. Cette inégalité influe beaucoup sur les effets de vitesse de celle du joueur, selon que ce sera sa bille ou celle de son adversaire dont l'élasticité sera moindre. Cette seule différence peut en établir une dans les forces relatives des joueurs, surtout dans le cours d'une partie fort longue, et décider du triomphe de l'un sur l'autre, de telle sorte que le vainqueur avec telle bille pourra devenir le vaincu si elle passe dans les mains de son adversaire.

Nous ferons remarquer, à leur égard, que les dimensions des courbes croissent ou dé-

croissent, non dans le rapport des vitesses, mais dans le rapport de leurs carrés.

Si donc on change l'échelle des vitesses pour les considérer comme plus ou moins grandes, on devra changer l'étendue des courbes; mais les directions et les grandeurs finales des vitesses resteront toujours les mêmes.

On doit remarquer que les constructions qui donnent les directions finales subsistent toujours, quelles que soient les lois que suivent les deux frottements de glissement et de roulement.

On ne peut rien préciser sur la direction à imprimer aux billes, puisqu'elle est relative à leurs différentes positions sur le tapis ou billard. Elle comporte une théorie fort compliquée dans ses rapports avec la bille qu'elle frappe. C'est une des grandes parties et des plus sérieuses questions de la position, puisque c'est de là que sortent les résultats.

Sur ce point, nous faisons toujours la part des professeurs; car, en matière de fait, le raisonnement ne peut jamais frapper aussi

juste ni aller aussi vite que la démonstration pratique, qui joint l'exemple au précepte. Pour bien comprendre, il n'y a rien de tel que de voir toucher avec ses yeux et son intelligence.

Il est un point de la course de la bille très important à connaître pour les effets du jeu : c'est celui où le point d'appui ou le centre de percussion n'ont pas de vitesse de rotation. C'est à cet instant que nous disons que la bille est à l'état de glissement. C'est là qu'est sa direction finale, c'est-à-dire le but qu'elle doit atteindre, la valeur qu'elle doit obtenir.

DU CHOC DES BILLES

Ce que nous conseillons particulièrement d'étudier pour la pratique du jeu, c'est ce qui arrive après le choc d'une bille mobile contre celle qui ne l'est pas.

Le frottement des billes, dans le choc, est très faible.

Pour apprécier le frottement, on a suspendu une bille à un fil et on lui a fait une marque à l'aide de laquelle on pût bien se rendre compte de la rotation qu'elle pouvait prendre ; on lui a imprimé une rotation uniforme, dont on a exactement obtenu la durée ; ensuite on l'a choquée horizontalement et obliquement avec une autre bille sur l'un des côtés, de manière à donner, par l'effet du frottement, une rota-

tion dans le sens opposé à celle qui existait. On a gradué le choc, de manière à détruire à peu près toute la rotation existante, ou au moins à ne laisser subsister qu'une rotation assez faible pour qu'on pût en observer la durée pendant les oscillations.

Sous l'influence du frottement pendant le choc, la bille eût pris un mouvement d'oscillation qui n'eût rien changé à la rotation existant avant le choc ; mais l'effet de ce frottement produisant, outre la percussion normale passant par le centre de gravité, une percussion tangentielle, il en résultait une modification dans la rotation.

Le frottement des billes n'ayant qu'une très petite valeur, voyons quels sont les effets du choc quand on néglige le frottement.

On sait que, si l'on suspend des billes à des fils, elles présentent, dans leur choc, les circonstances dues à une élasticité presque parfaite. Ainsi on peut l'admettre, dans la pratique du jeu, avec une très-grande approximation. Toutefois il faut toujours tenir compte du défaut d'élasticité et du frottement.

L'effet du choc, en raison de l'élasticité des billes, est, comme on sait, de produire entre des masses égales, un échange de vitesses normales des centres. Ainsi la bille du joueur prendra la vitesse normale au point du choc, et ne gardera que la vitesse tangentielle.

Quant au mouvement de la bille adverse par suite du choc, lorsque l'on néglige le frottement entre ces billes, il n'y a aucun calcul à faire pour le déterminer. Il se fera toujours dans le sens de la normale, au point de choc, et d'une vitesse de translation au centre.

Mais, si l'on peut négliger le frottement qui a lieu entre les billes, il faut apporter une grave attention à celui qui s'opère entre elles et les bandes.

L'influence du frottement est de peu d'importance lorsque les billes sont bien polies.

DE LA VITESSE DE LA BILLE

La vitesse imprimée à la bille importe autant que sa direction ; car c'est de cette appréciation que résulte ce qu'on appelle les SÉRIES, ou suite prolongée de coups, qui décident du gain de la partie. Des points isolés ne sont rien. La série, la correspondance des lignes, le rapport des angles, l'harmonie des billes, voilà la science, le talent et le génie du billard.

On comprend que si l'on n'apprécie pas la vitesse par la puissance de l'impulsion donnée dans ses rapports avec le choc, et ses conséquences, on ne pourra déterminer, avec la plus grande précision possible, les places respectives qu'occuperont les billes avec le choc.

Nous avons donc à dire comment une cer-

taine vitesse communiquée au centre de la bille par le coup de queue, peut résulter de la vitesse supposée donnée à la queue, et de la distance à parcourir entre la ligne du choc et le centre de la bille, quand le choc ne passe pas au centre.

La circonstance de l'adhérence entre la queue et la bille, pendant le choc, ayant, ainsi que l'expérience (1) le démontre, pour effet définitif de faire en sorte que la quantité de mouvement que reçoit cette dernière, par le choc et par l'effet de l'élasticité, soit toujours dans la direction même de la vitesse de la queue, et celle-ci ne se dévient pas pendant le choc, il nous sera possible d'en conclure la vitesse que doit prendre le centre de la bille.

Nous supposons d'abord que le coup de queue est donné en abandonnant la queue à

(1) Noublions jamais que c'est de l'expérience seule qu'est sorti le plus petit art comme la plus grande science. *usus fecit artes* a dit Virgile, l'usage est le père des arts. L'homme observe d'abord; il pratique ensuite, voilà l'art; il examine après, il discute les causes, et si elles sont d'accord avec les faits, il les explique, il les démontre et voilà la science complète.

elle-même, sans la serrer avec la main ni sans la pousser après le choc.

Il nous faudra aussi admettre, comme cela a lieu ordinairement, que la bille quitte la queue sous le coup et ne soit plus touchée par celle-ci après le coup.

Il en résultera une variété admirable d'effets, qu'il faudra demander à l'expérience, ou aux maîtres, ou puiser dans sa propre intelligence; car toute science, tout progrès n'émanent que d'elle; c'est elle qui observe, qui discute, qui constate les effets, les rapports, les détails, et qui en fait tout une science. Expérimentez, expérimentez sans cesse! tel est le cri du maître des maîtres, du plus grand des génies, l'immortel Bacon.

Mais, alors et toujours, le joueur, l'artiste au billard, penseur attentif et sévère, doit avoir constamment l'esprit en éveil; il doit tenir compte de la masse de la queue, de l'élasticité et de la position des billes, de la réaction des bandes, des distances à parcourir, du mode d'impulsion donnée, de la vitesse avant et après, des résultantes du choc des

billes, du glissement et du roulement des directions, de tous les accidents possibles ou probables, en un mot, de tous les incidents préconçus.

Quelle école ! Ici l'on comprend tout ce que comporte le jeu de billard, et que ce n'est pas sans une puissante raison que la science mathématique s'en est emparée pour l'examiner, s'y reconnaître elle-même, s'en faire un auxiliaire heureux autant qu'utile. Elle a su faire ressortir tous les avantages que pouvait trouver l'esprit dans ce qui n'était considéré vulgairement que comme un simple exercice de plaisir, et de vague et vaine distraction.

DU CHOC ET DU FROTTEMENT

CONTRE LES BANDES

ET DES RÉACTIONS.

D'après la forme des bandes, le point de choc se trouve à peu près à la hauteur du centre des billes, et la direction du frottement se déterminera par l'angle, qui déterminera à son tour, la vitesse au point de choc avec la direction de la bande, du côté de la composante de la vitesse de la bille, dans le sens de cette bande.

On le prendra **POSITIF** en dessus du tapis, et **NÉGATIF** en dessous.

On ne doit jamais perdre de vue que les réactions sont en raison directe de l'action.

C'est un principe universel de physique qui se retrouve partout. L'action est donc ce qu'il importe, avant tout, de bien calculer : sans cette précaution, il n'y a point de jeu de billard. Tout marche sans résultat préétabli ou préconçu ; on doit en faire une maxime de la sagesse et de la conduite humaine. Prévoir est le sublime de la science et de l'habileté.

DES EFFETS RÉTROGRADES

OU DU REcul DES BILLES.

Voici ce qu'a dit le savant Coriolis :

Le lieu du tapis où la bille est à l'état de glissement étant celui où la bille cesse de pouvoir reculer après en avoir frappé une autre, ainsi qu'on le dira plus tard ; il s'ensuit qu'*avec un coup de queue d'une intensité déterminée, la bille conservera le plus loin possible, la faculté de reculer après en avoir choqué une autre en un point qui ne soit pas trop éloigné du point d'arrière, si l'on frappe la bille à environ le quart du rayon en dessous du centre.*

Si l'on veut ne pas conserver le plus loin possible la faculté de reculer après le choc, mais l'avoir la plus grande possible près du point de départ, il faut frapper le plus bas

possible sans faire fausse queue, mais il y a une limite à cet abaissement de la ligne du choc; cette limite résulte de la condition que le bout de la queue ne continue pas de toucher la bille et de frotter contre elle après le choc; car alors le frottement détruirait bien vite la rotation rétrograde.

En se donnant donc cette condition de la séparation de la queue de la bille après le choc, on trouve qu'on ne peut frapper la bille à une distance de centre de plus de 0,60 du rayon, et cela en supposant qu'on tienne la queue très-peu serré dans la main, ou qu'on la retire très lestement à l'instant même où elle vient de frapper la bille.

Si l'on se servait d'une queue un peu plus légère, et ne pesant guère plus de deux fois et demie la bille, alors en la tenant toujours peu serrée dans la main, on peut sans détruire la rotation rétrograde, frapper jusqu'à la plus grande distance en dessous du centre qui permet la condition que le bout de la queue ne glisse pas sous le coup, c'est-à-dire à 0,70 du rayon.

Si la queue est plus pesante ou si elle a moins d'élasticité, ou ce qui revient au même, si le joueur y lie son bras en la serrant dans sa main, ou enfin, s'il la pousse encore après le choc, la rotation rétrograde commencera à être détruite ainsi, on n'obtiendra alors que des effets de reculement bien moins sensibles.

Quand on frappe au-dessous du centre, la rotation est rétrograde avant le point de glissement ; en deçà de ce point, le roulement de la bille est négatif ; au delà du point de glissement il est positif.

La hauteur à laquelle se donne le coup de queue ne peut être ni trop grande ni trop petite, quand on veut donner un coup de queue assuré, puisqu'il faut que la queue ne glisse pas contre la bille.

La limite de l'écart entre la ligne du choc et le centre de la bille est fixée par le plus grand angle que puisse faire la direction du choc avec la normale à la bille, sans qu'il y ait glissement. Cet angle est ce que l'on appelle l'angle de FROTTEMENT.

L'expérience a appris aux joueurs qu'on

peut sans glisser frapper la bille jusqu'à une certaine distance déterminée du centre, et qu'il ne faut pas dépasser, sous peine de faire fausse queue.

Il ne faut pas perdre de vue que ces formules ne subsistent qu'autant qu'il y a séparation entre la queue et la bille; c'est-à-dire que telle distance prise ne dépasse pas une certaine limite, laquelle est d'autant moins grande, qu'on serre davantage la queue.

Avec un coup de queue d'une intensité déterminé pour porter le point de glissement de la bille le plus loin possible, il faut frapper à peu près à 0,25 du rayon au-dessous du centre, comme il n'y aurait plus séparation entre la queue et la bille en frappant aussi bas si l'on serrait la queue dans la main et qu'on détruisit une partie de la vitesse de rotation, le point de glissement sera à la distance que donnerait la formule en tenant la queue libre.

DE L'APPRÉCIATION DES FORCES

ENTRE LES GRANDS JOUEURS

OU DES MOYENS DE LES ÉQUILIBRER

S'il est une question délicate, c'est bien celle-ci : *Peut-on apprécier la différence qui peut exister entre les forces des grands joueurs? Est-il possible de les équilibrer?*

Rien ne touche plus près que la solution de cette question à l'*amour-propre*, de ce ballon gonflé de vent (dit VOLTAIRE) dont il sort des tempêtes aussitôt qu'on lui fait une piqûre.

Tout le monde sait que dans les arts et dans les sciences, il est un degré de talent qu'il est aussi difficile d'atteindre que de dé-

passer ; tout ce qui est au-delà, rentre dans le domaine des affections, des préférences, ou des goûts spéciaux, et touche à l'idéal.

Quelques beaux que soient le Titien, Paul Véronèse, le Rembrandt, Rubens, Michel-Ange et Raphaël même, qu'on place au-dessus de tous ses rivaux, chacun d'eux a ses admirateurs.

Le beau enlève certainement l'estime universelle, il a le privilège de commander l'admiration, et pourtant quel est l'homme de goût qui, exalté par ce beau même, ne suppose pas encore une perfection plus grande ! l'admiration n'a pas de limites parce qu'elle embrasse l'univers, et que l'univers n'en a point.

Nous dirons donc que ce serait beaucoup plus hasarder que de prononcer en dernier ressort sur la force relative même entre les grands joueurs de billards que nous connaissons.

Entre les plus forts joueurs de billards qui existent aujourd'hui, peut-on établir d'une manière certaine qu'il en est un dont la supé-

riorité serait constante et par conséquent incontestable ! c'est là qu'est tout le délicat de la question.

Il faudrait tant de conditions pour la résoudre, que nous la plaçons à côté de la dispute SUR LA CHAPPE À L'ÉVÊQUE, et DE CELLE SUR L'OMBRE DE L'ÂNE.

Raisonnons sérieusement ; un artiste est-il toujours également inspiré ? Le pinceau et la plume obéissent-ils toujours aussi docilement à la main qui les dirige ? S'assouplissent-ils uniformément à la pensée ? L'œil voit-il constamment les images sous les mêmes couleurs ? Ne faut-il pas tenir compte des variations de la lumière, des fatigues accidentelles ? N'y a-t-il pas dans une partie de billard le lieu de la science, l'influence des spectateurs, une intimidation plus ou moins grande, dont personne n'est maître, car c'est une question de caractère ?

Un joueur qui aura lutté souvent contre de grands joueurs, qui aura l'habitude de ces combats, qui y aura remporté de nombreuses victoires, qui aura trouvé dans des triomphes

des assurances pour les luttes nouvelles, n'aura-t-il pas un avantage sur un adversaire même plus fort, mais qui ne sera exercé que sur un petit théâtre, et presque toujours contre des joueurs vulgaires !

Nous ne parlons pas des agitations nerveuses, des agitations morales produites par la crainte ou par l'espérance ; les parties de billard entre forts, sont en outre intéressées. L'intérêt des amis des deux rivaux, s'y trouve engagé. Peut-on dire que l'amitié ne parle pas plus haut dans un cœur que dans l'autre, et par conséquent n'engendre une timidité préjudiciable !

Dans le cours d'une partie, ne peut-il pas se présenter d'un seul côté, un ou plusieurs incidents qui auront fait passer la victoire dans l'autre camp ! et alors, le vainqueur d'aujourd'hui ne pourrait-il pas être le vaincu de demain.

CONDÉ a été vaincu par TURENNE, et qui osera dire quel était le plus grand, le plus capable entre ces deux héros également admirés et également admirables.

Paris osa prononcer en faveur de Vénus, et cependant il avait devant lui les trois déesses les plus puissantes aux cieux et sur la terre.

Imitera Paris qui l'osera.

PORTRAIT DU JOUEUR DE BILLARD.

Nous avons placé dans le chapitre de l'appréciation des forces entre les grands joueurs de billard et des moyens de les équilibrer les traits principaux qui caractérisent le joueur de billard, et son portrait se trouve à peu près tout entier dans celui intitulé : *Utilité et avantage du jeu de billard*. Il deviendrait donc à peu près inutile de tracer la physionomie du joueur vulgaire qui ne peut présenter des caractères saillants. Il n'est que la pochade, que la parodie du véritable joueur de billard. Il n'en présente nullement le côté sérieux et aimable. Cependant, comme le joueur vulgaire est le plus nombreux, nous lui devons cette mention qui appartient aux majorités.

Voyez ce jeune homme qui entre avec précipitation dans un café ; il est tout affairé ; il se dirige avec empressement vers le billard ; il s'empare de la première queue venue ; il place les billes et il les pousse déjà les unes contre les autres ; s'est-il rendu compte de ce qu'il va faire ? A-t-il une idée des combinaisons du jeu de billard, de leurs difficultés, des moyens de les vaincre ? Non. Il joue au billard ; il pelotte des billes. Il a fait cent fois fausse queue ; heureux quand il n'a pas crevé le tapis.

Cet autre, un peu plus grave, qui y est aussi venu, n'a pas eu d'autre but que de jouer au billard ; il est un peu plus expérimenté, mais il n'est guère moins pressé. Celui-ci, si la température est un peu élevée, quitte son habit et l'append à une patère. Par suite d'un peu d'exercice, on voit percer déjà en lui la prétention. Entre plusieurs queues, il en choisit une comme s'il connaissait les conditions qu'elle doit comporter ; il ignore quel rapport de poids elle doit avoir avec les billes, quelle doit être sa longueur ; le pour-

quoi des rapports de grosseur dans toute son étendue. Ce n'a été pour lui qu'une question de plus ou moins de légèreté, de la rencontrer ce qu'on appelle A SA MAIN ; il l'essaye, et, s'il a été maladroit, c'est que la queue est mauvaise ; il en prend une autre, et si cette fois il a mieux réussi dans cet essai, la queue est bonne. Ces espèces de joueurs sont constamment en mouvement. Ils s'agitent et bourdonnent sans cesse autour du billard, comme la mouche du coche ; ils voudraient jouer et leur partie et celle de leur adversaire ; ils lui prodiguent et les conseils et la critique ; ils courent au-devant des billes ; ils les suivent dans leur course ; ils s'inclinent sur le billard comme pour les arrêter ; ils en poussent ou tirent les bandes comme si par ce manège il était en leur pouvoir de les attirer ou de les repousser. Est-ce le tour à l'un ou à l'autre de jouer ; chacun court à sa bille ; celui-ci ajuste et agite longtemps sa queue en faisant la grimace ; il hésite au lieu de frapper avec résolution ; il ne formule point d'idée sérieuse, tandis que l'autre, l'œil fixe, immo-

bile, attend un résultat dont il n'a pas davantage cherché à se rendre compte. Ils recommencent à chaque coup le même manège ; ils lèvent les jambes, allongent les bras et la queue dans leurs mains, simule un télégraphe au risque de crever les yeux à la galerie ; ils font mille contorsions et prennent cent attitudes différentes, comme un pantin que meuvent différents fils. Ces fils sont cependant les divers sentiments qui les agitent ; mais on juge de leur nature à la forme de leur expression. Petites passions ridicules, inspirées plutôt par la crainte de perdre que par le désir d'avoir fait de ce jeu un art et d'y avoir cherché et exécuté des combinaisons savantes.

Ils sont moins sensibles à leur défaut de sagacité qu'à leur maladresse ; ils s'en prennent au billard, aux billes, au tapis, aux bandes, à la fatalité ; un coup imprévu, ils l'appellent RACCROC, un coup bien joué, ils le nomment bonheur, hasard ; en tout point, ils ressemblent aux autres joueurs ; ils grondent, ils pestent, ils jurent même contre la

fatalité ; leur adversaire a-t-il recouru à une prétendue prudence en face d'un coup difficile, a-t-il donné ce qu'on appelle un POINT DE POLITIQUE en cherchant à se mieux placer pour le coup suivant, ou pour rendre celui de son adversaire plus difficile encore, il l'injurie en l'appelant CAROTTIER, expression mal sonnante et peu convenable.

Il est vrai que la véritable science du jeu de billard repousse tous ces petits moyens, toutes ces précautions inutiles, car elles n'aboutissent qu'à manquer une occasion et à perdre son temps. Le véritable joueur doit moins se préoccuper des points que fait son adversaire que de ceux qu'il ne fait pas. Chaque coup est une occasion d'en faire ; celui qui ne la saisit pas a perdu un temps.

Vigilance, hardiesse, réserve, tranquillité, bon ton, bonnes manières, sang-froid, voilà les principales qualités du joueur de billard.

En entreprenant cet ouvrage, j'ai eu un double but pour objet, celui de faire une œuvre morale avant tout, et je crois l'avoir

rempli autant qu'il était en moi dans la première partie.

Dans celle-ci, je n'ai rien négligé de ce qui pouvait éclairer sur la véritable science du jeu de billard; y atteindre est la plus noble ambition du véritable artiste.

Rien n'est plus flatteur que d'amener les hommes à sympathiser avec ses goûts et à partager ses affections parce que ce n'est que par l'estime et le culte qu'il en inspire aux autres, qu'il peut s'en apprécier d'abord lui-même, et s'en inspirer dans la suite.

Pour celui qui s'est donné de grands soins pour acquérir une certaine supériorité dans une partie des arts, la plus douce récompense est dans l'appréciation que le public peut en faire; autrement, il passe inaperçu, et le peu de gloire qu'il avait rêvé s'évanouit. Le joueur de billard n'est de son côté qu'une bille morte sur le tapis; mais mise en mouvement devant une assemblée nombreuse, retentissant sous les coups multipliés de la queue, s'entrechoquant sur tous les points avec ses sœurs, décrivant mille lignes et faisant

mille évolutions, elle produit une harmonie de sons et une harmonie géométrique qui plaisent à l'oreille comme au regard. Ce sont des émotions et des admirations sans cesse renaissantes, des passes merveilleuses comme aux armes, le bruit si flatteur des applaudissements vient s'y mêler, et joueurs et spectateurs se retirent satisfaits.

Nous éprouvons donc un véritable plaisir à résumer en terminant tout ce qui conduit à mettre chacun à même de devenir fort au billard, et par conséquent d'en apprécier le mérite. Cette partie est la véritable et dernière initiation à ses mystères.

NOMS DES CÉLÈBRES JOUEURS DE PARIS.

CHARLES,	NICOLAS,
CONSTANT,	PAUL,
DÉSIRÉ,	RAYMOND,
EUGÈNE,	ROMAIN,
LUCIEN,	SORET.

CÉLÉBRITÉS EN PROVINCE.

BERGER, Tony, à Metz (frère de l'auteur).
 JEANTET (à Dijon).
 JÉRICH0 (à Givors).
 RIVIÈRE (à Beaucaire).
 RICHAUME Cadet (à Marseille).
 CHAPRON dit Bbr (à Angoulême).
 BELLOT (au Mans).
 LOUIS (à Rouen).

APHORISMES DU JEU DE BILLARD.

1. Le jeu de billard est un ART, c'est-à-dire une SCIENCE.

2. Comme ART et comme SCIENCE, il demande de l'ordre dans l'esprit, de l'intelligence, de l'application et une longue pratique.

3. Il demande rapidité dans la conception, promptitude et résolution dans l'exécution.

4. Ses progrès ont pour principal ennemi la mollesse et l'indécision.

5. On l'a surnommé le NOBLE JEU, parce qu'il doit être LOYAL, et qu'il ne peut être que LOYAL.

6. Il doit avant tout avoir pour but l'harmonie des billes, les séries.

7. Hors des séries, il n'est plus un ART ni

une science, il n'est qu'un pelotage des billes, un jeu d'enfant qui les fait rouler.

8. Les coups doivent être exécutés dans la pensée avant de l'être sur le billard ; c'est la pensée et la logique qui précèdent l'action.

9. Le joueur de billard est comme l'orateur, il improvise, il a ses inspirations, ses grands coups sont ses grandes pensées.

10. Les joueurs sans génie sont au billard ce que les rhéteurs sont à la tribune.

11. Les grands artistes au billard sont les Arago devinant la marche des mondes.

12. Le billard est une langue ; il a ses signes, leur arrangement, leur raison, ses lignes et sa logique. Chaque coup est un mot, une pensée, chaque partie est un discours qui a sa conclusion.

13. Comme la vie, chaque partie de billard est un drame qui a ses incidents, ses péripéties et son dénouement.

14. Le billard est un champ de bataille, il a ses victoires et ses défaites, et jusqu'aux ruses de guerre, il a ses revers honorables, ses retraites savantes et glorieuses.

15. Il y a des parties spirituelles et des parties niaises.

16. Au billard comme au théâtre, il faut savoir se retirer à point.

17. Le billard est comme la société, il faut y apporter bienveillance, douceur, aménité, bon ton. L'homme mal élevé s'y révèle à l'instant.

18. Profit pour le corps et pour l'intelligence.

J'ai fait tout ce que j'ai pu pour faire une méthode simple et claire, je crois être assez sûr de mon travail pour penser que l'amateur de billard qui prendrait la méthode qu'il va lire corps à corps, l'étudierait lentement sans en rien passer, apprendrait à jouer au billard sans le secours d'aucun maître. J'ai divisé ma méthode en deux cours : un cours élémentaire pour les

commençants et un cours supérieur pour les élèves plus forts; que l'élève s'impose sa leçon comme s'il était à l'école, qu'il ait la patience du travail et il sera sûr de savoir jouer au billard.

COURS ÉLÉMENTAIRE

DIVISÉ

EN 33 LEÇONS.

PREMIÈRE LEÇON.

L'élève apprendra par cœur tout le contenu de la première leçon.

Il y a cinq coups de queue principaux au billard : coup de queue **NATUREL**, coup de queue de l'effet à **DROITE**, coup de queue de l'effet à **GAUCHE**, coup de queue du **COULÉ** et coup de queue de l'effet **RÉTROGRADE**. Il existe une espèce de coups de queue de genres combinés, mais ces coups de queue ne sont que les composés des cinq coups de queue sus-énoncés, ainsi, par exemple, je citerai les coulés avec effet à gauche et à droite, mais ces deux espèces de coup de queue ne sont que les composés des coulés avec

les effets de côté et des composés de l'effet rétrograde avec les effets de côté.

Le coup de queue que l'on nomme massé, n'est autre chose qu'un effet rétrograde, allié souvent aux effets de côté. Seulement pour l'obtenir il faut tenir sa queue d'une façon presque verticale.

Le coup de queue naturel s'obtient en frappant sa bille au centre ; il est très-utile dans les lignes droites et doit être travaillé beaucoup par les élèves. C'est le seul coup de queue qui sert d'indicateur véritable pour savoir si le bras n'a pas dévié, car s'il déviait vous feriez nécessairement un effet à droite ou à gauche.

Le coup de queue de l'effet à droite s'obtient en frappant sa bille au tiers dans sa partie droite ; vous attaquez votre bille au centre ou à son sommet, suivant le rétrécissement ou l'élargissement de l'angle qui est devant vous.

Le coup de queue de l'effet à gauche s'obtient en frappant sa bille d'un tiers dans sa partie gauche. Même attaque relative que pour l'effet à droite.

Le coup de queue du coulé s'obtient en frappant sa bille aux quatre cinquièmes dans sa partie supérieure ; lachez la queue, et en frappant votre bille faites avec votre queue un mouvement de descendant à ascendant.

Le coup de queue de l'effet rétrograde s'obtient en frappant sa bille aux quatre cinquièmes dans sa

partie inférieure; faites une plus longue queue que pour les coups ordinaires; tendez votre arc, c'est-à-dire ramenez votre queue jusqu'au pouce de la main gauche (pour ceux qui jouent de la main droite) ou jusqu'au pouce de la main droite pour ceux qui jouent de la main gauche; faites ce mouvement trois ou quatre fois, serrez la queue seulement au moment de frapper, et frappez avec plus ou moins de force, suivant la route que vous avez à faire parcourir à vos billes.

Tous ces coups de queue doivent être donnés sans raideur, l'élasticité est un meilleur conducteur que la force brutale; en un mot, souvenez-vous de ne jamais donner un seul coup de queue sans être parfaitement à votre aise.

A l'aide de ces cinq coups de queue, à l'aide de leur exécution facile, votre bras sera l'exécuteur obéissant des coups enseignés.

EXPLICATION DES SIGNES

EMPLOYÉS DANS LES COURS ÉLÉMENTAIRE ET SUPÉRIEUR.



Queue et bille du joueur (dite bille No 1).

Bille rouge (dite bille No 2).

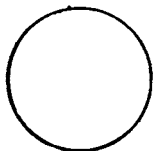


Bille de l'adversaire (dite bille No 3).

————— Route suivie par la bille du joueur.

..... Ligne suivie par la rouge (bille No 2).

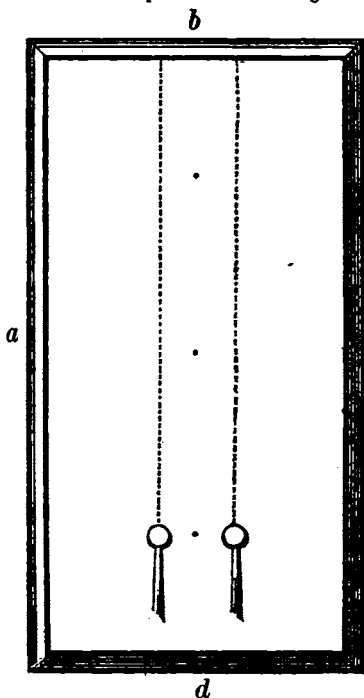
- A.* Grande bande de gauche.
- B.* Petite bande du haut.
- C.* Grande bande de droite.
- D.* Petite bande du bas.



Point de réunion des 3 billes pour la série.

DEUXIÈME LEÇON.

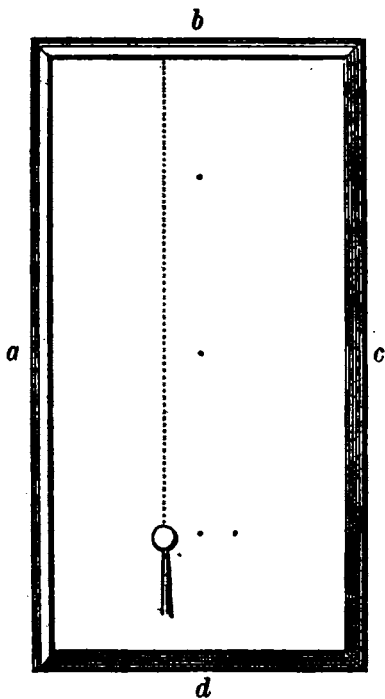
Nous allons entrer dans les précautions à employer pour obtenir un bon, solide et sûr coup de queue. Je recommande aux élèves les observations qu'ils vont lire. Qu'ils n'aient jamais les mains crispées; qu'elles soient toujours calmes; qu'ils tiennent leur queue dans les doigts comme s'ils avaient une



plume à manier. Ne vous tenez jamais roides; baissez-vous de manière à bien viser le point de la bille dont vous avez besoin; ne faites jamais agir le haut du bras; que le poignet soit tout, et seul donne l'impulsion nécessaire; ne serrez jamais la queue qu'au moment de frapper. A la première leçon, vous ferez des exercices sur le coup naturel avec une seule bille. Vous ferez ces exercices par la douceur, la demi-force et la force entière du coup de queue.

Deux fois le parcours. — Douceur.

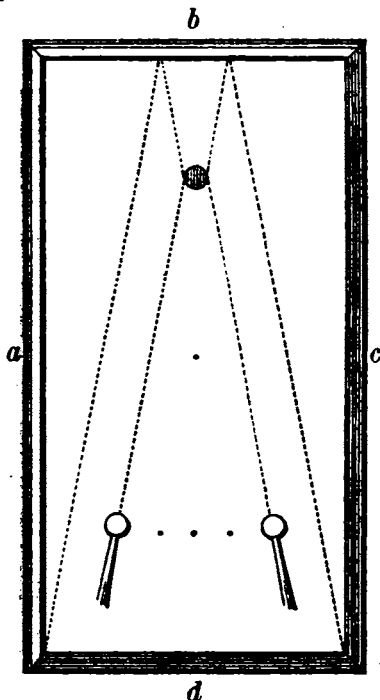
SUITE DE LA DEUXIÈME LEÇON.



Trois fois le parcours et plus.

TROISIÈME LEÇON.

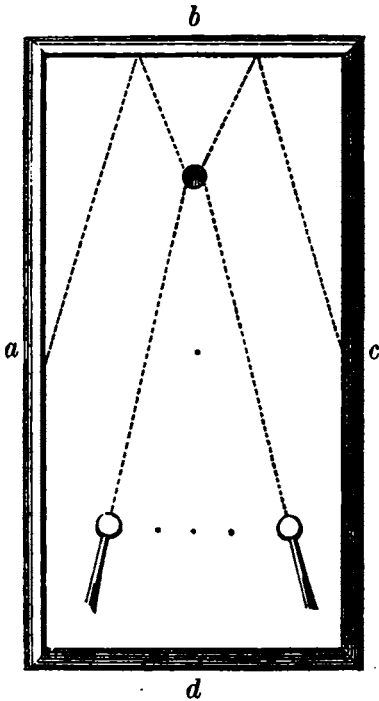
L'élève travaillera le coup de queue naturel avec deux billes, par le fin, sur la bille n° 2, à gauche et à droite.



Soyez bien sévère pour votre attaque par le fin de la bille n° 2.
C'est du commencement de ce travail que dépendront tous
es progrès que vous pourrez faire au billard.

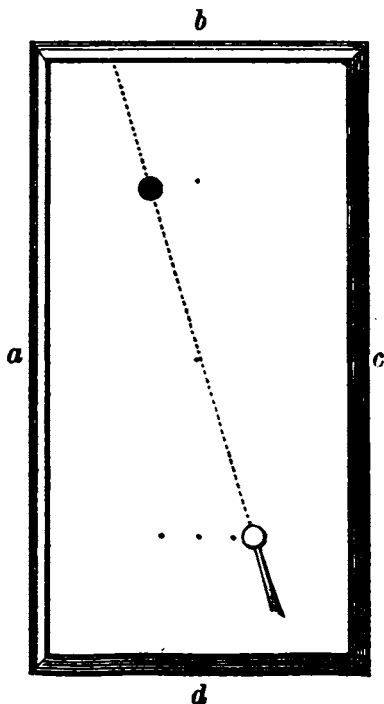
QUATRIÈME LEÇON.

L'élève travaillera le coup de queue naturel avec deux billes, par le tiers, sur la bille n° 2, à gauche et à droite.



CINQUIÈME LEÇON.

L'élève travaillera le coup de queue naturel par le plein sur la bille n° 2 ; soignez bien cette prise de bille par le plein, elle est très utile pour l'avenir.

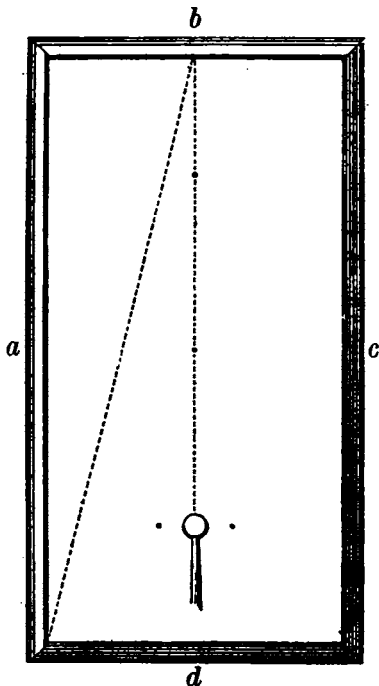


SIXIÈME LEÇON.

L'effet de côté peut être travaillé par le plein, le tiers et le fin des billes, soit sur la bille avec laquelle vous jouez, soit sur la bille n° 2, que vous frappez avec la vôtre.

Le premier travail se faisant avec votre bille, vous travaillerez dans cette leçon l'attaque de votre effet à droite et à gauche par le plein, le tiers et le quart de votre bille en sa partie basse.

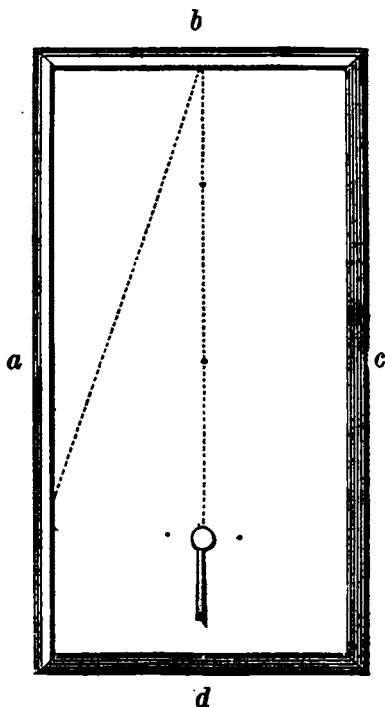
Par le plein votre angle est étroit.



SUITE DE LA SIXIÈME LEÇON.

Par le tiers dans sa partie basse, votre angle s'élargit.

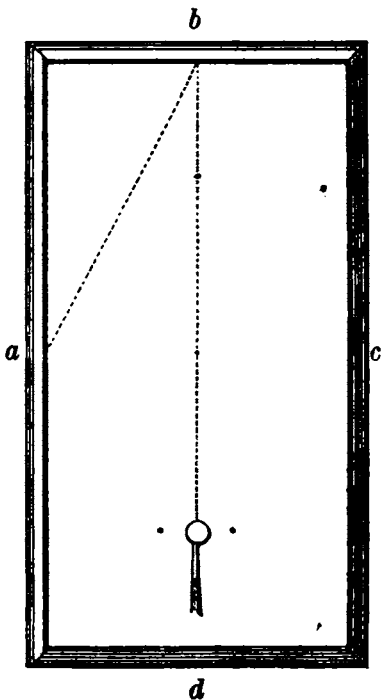
EXEMPLE.



SUITE DE LA SIXIÈME LEÇON.

Par le quart en bas, l'angle s'élargit encore.

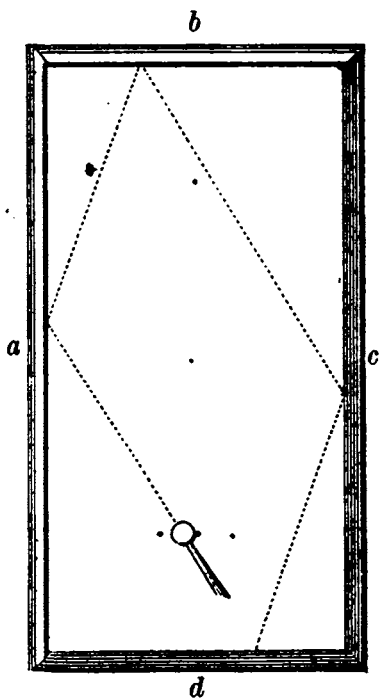
EXEMPLE.



SEPTIÈME LEÇON.

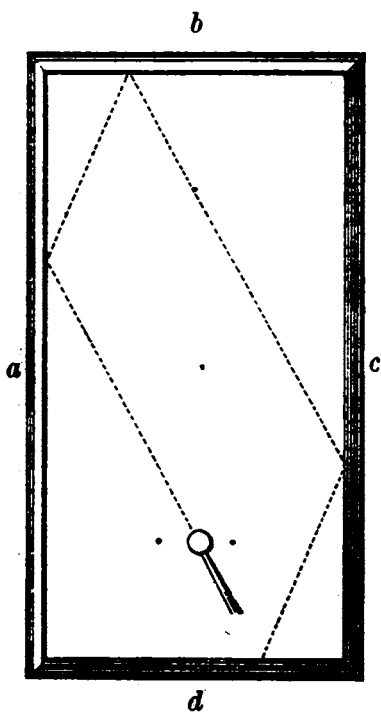
Vous faites le même travail par le centre, le tiers et le quart, sur la largeur du billard.

EXEMPLE.



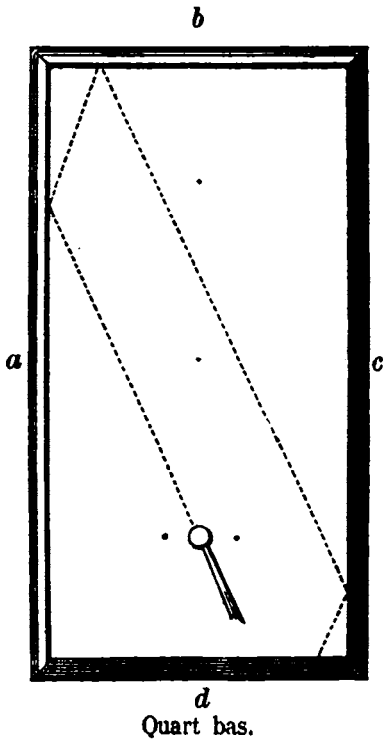
Centre.

SUITE DE LA SEPTIÈME LEÇON.



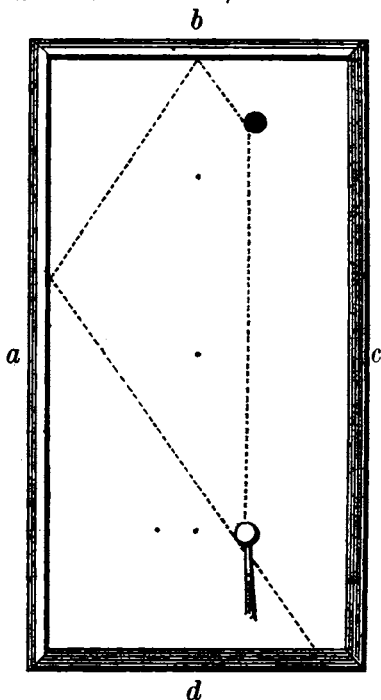
Tiers bas.

SUIVE DE LA SEPTIÈME LEÇON.



HUITIÈME LEÇON.

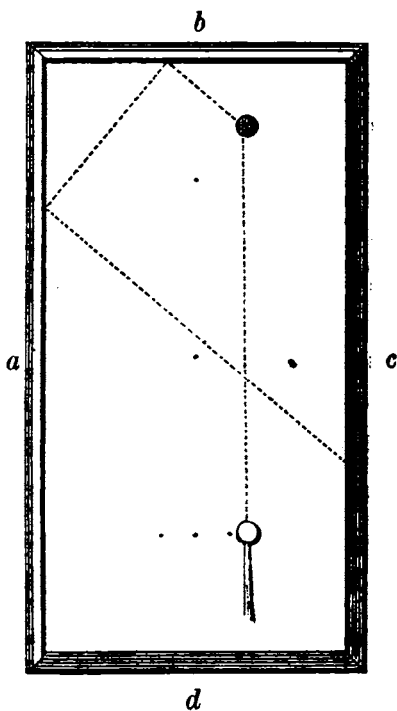
Faites un travail double, travaillez deux billes, la vôtre au centre mais de côté, et l'autre fine.



Centre de votre bille avec effet de côté à gauche,
sur le fin à gauche de la bille n° 2.
Angle étroit à la première bande du haut.

SUITE DE LA HUITIÈME LEÇON.

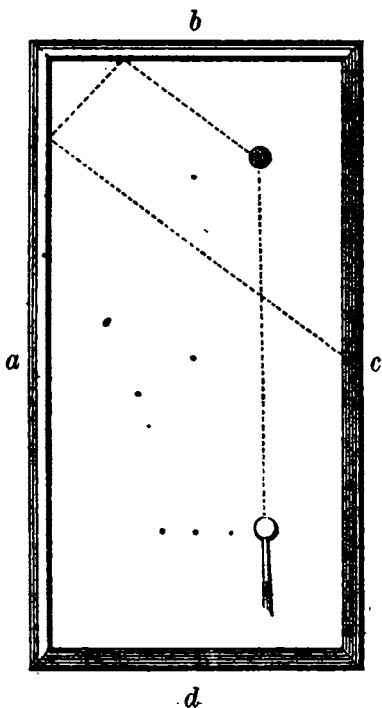
Tiers et tiers.



Angle étroit à la première bande du haut, s'élargissant.

SUITE DE LA HUITIÈME LEÇON.

Quart ou bas sur plein, moins une faible partie en faveur du côté où l'on veut aller.

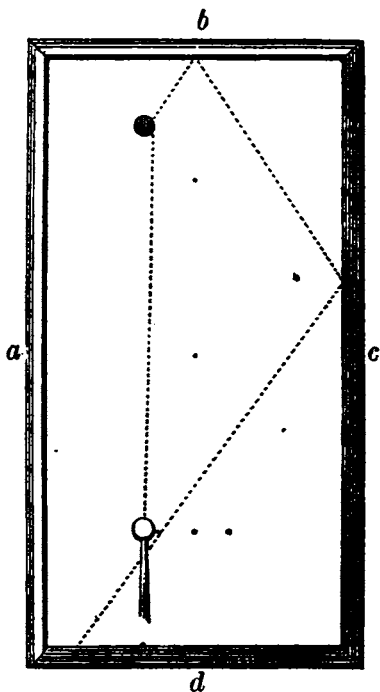


Angle étroit à la première bande de haut s'élargissant encore.

NEUVIÈME LEÇON.

L'élève fera le même travail que la leçon précédente pour l'effet à droite.

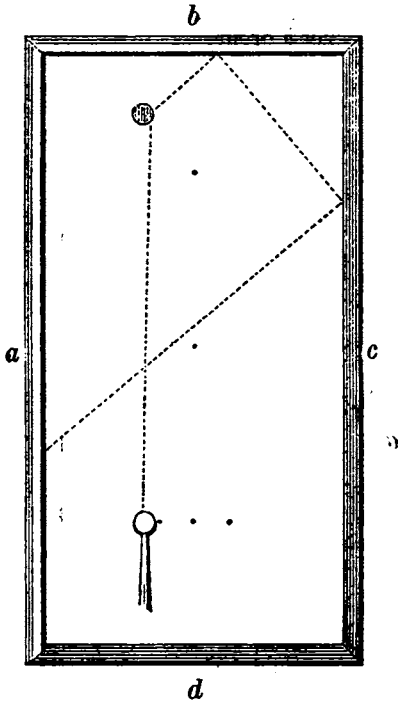
EXEMPLE.



Centre et fin.
Angle étroit à la première bande.

SUITE DE LA NEUVIÈME LEÇON.

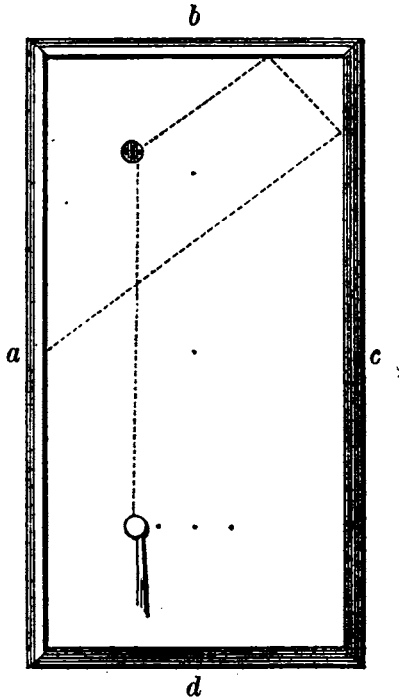
Tiers et tiers.



Angle étroit, s'élargissant à la première bande.

SUITE DE LA NEUVIÈME LEÇON.

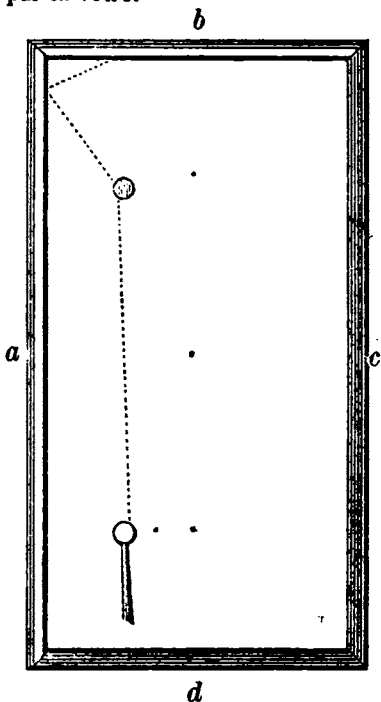
Quart ou bas et plein, moins une faible partie en faveur du côté où vous voulez aller.



Angle étroit, s'élargissant davantage.

DIXIÈME LEÇON.

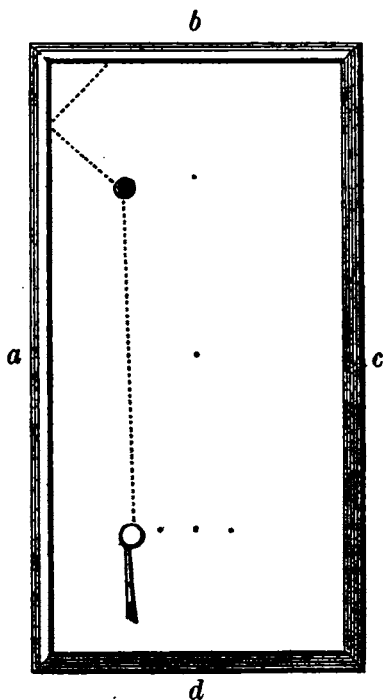
L'élève travaillera l'effet de côté entre bille et bande par le centre, le tiers et le quart pour votre bille, et le fin, tiers et plein pour la bille qui est frappée par la vôtre.



Centre de votre bille avec effet de côté sur le fin de la bille 2.
Angle large à la bande *a*.

SUITE DE LA DIXIÈME LEÇON.

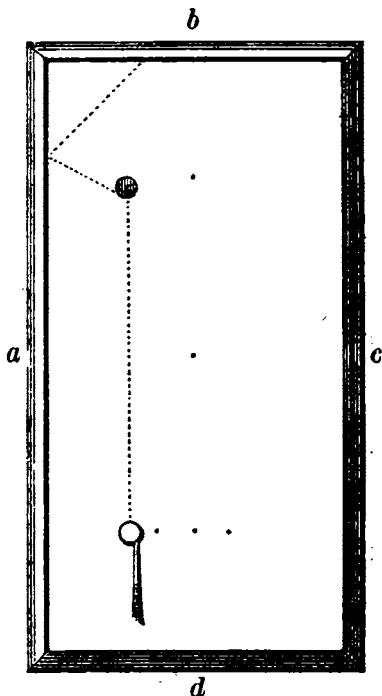
Tiers et tiers.



Angle se rétrécissant à la première bande *a*.

SUITE DE LA DIXIÈME LEÇON.

Quart bas sur le plein de la bille 2, moins une faible partie en faveur du côté où vous voulez aller.

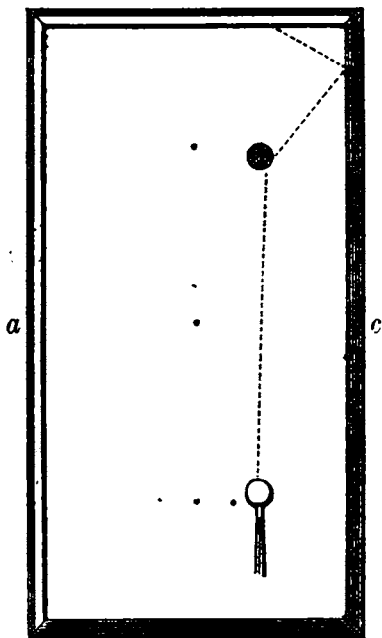


Angle se rétrécissant davantage à la première bande *a*.

ONZIÈME LEÇON.

L'élève travaillera l'effet de côté à gauche entre bille et bande, par le centre, le tiers et le quart de sa bille, sur le fin, tiers et plein de la bille 2.

b

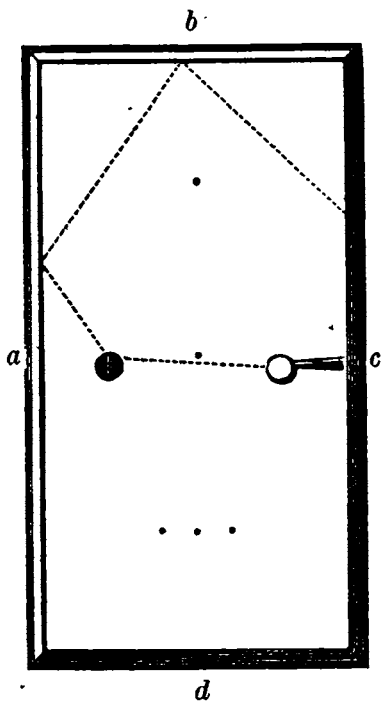


d

Centre à gauche de votre bille sur le fin de la bille 2.

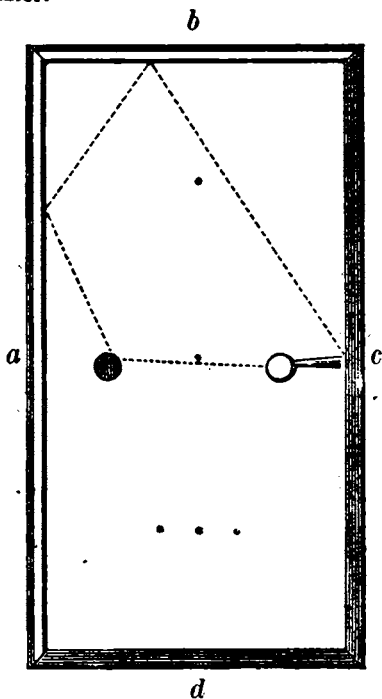
SUITE DE LA TREIZIÈME LEÇON,

Tiers et tiers.



SUITE DE LA TREIZIÈME LEÇON.

Quart bas de votre bille sur le plein de la bille 2, moins une faible partie en faveur du côté où vous voulez aller.



QUATORZIÈME LEÇON.

Nous allons entrer dans le travail des coulés ordinaires, des coulés combinés, des effets de côté à gauche et à droite, étude nouvelle qui joue un grand rôle au billard ; je prie mes élèves de ne jamais passer une leçon sans la savoir parfaitement ; tout est utile, tout s'enchaîne, et si une seule des positions qui sont exposées dans cette grammaire du billard n'était pas exécutée par l'élève, il ressemblerait à un chanteur à qui il manquerait une note dans la voix.

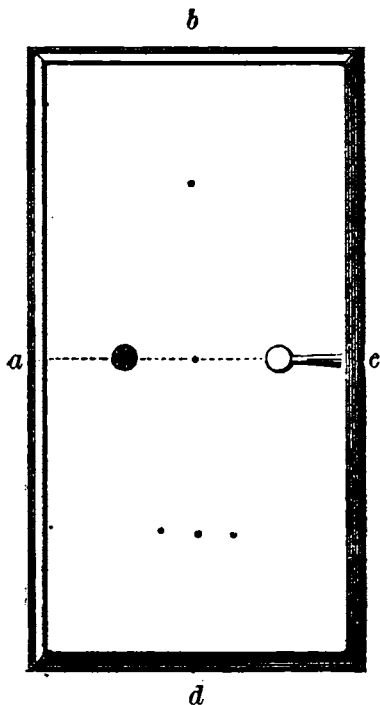
Pour la première leçon, du coulé, l'élève doit se réciter à lui-même le comment on obtient le coulé, bien s'en pénétrer, et avoir toujours présentes à la mémoire les observations du professeur.

Quand l'élève voudra couler de près et facilement, il abaissera beaucoup le talon de sa queue, tout en faisant avec sa queue, le mouvement peu sensible de descendant à ascendant.

SUITE DE LA QUATORZIÈME LEÇON.

Leçon sur la largeur du Billard.

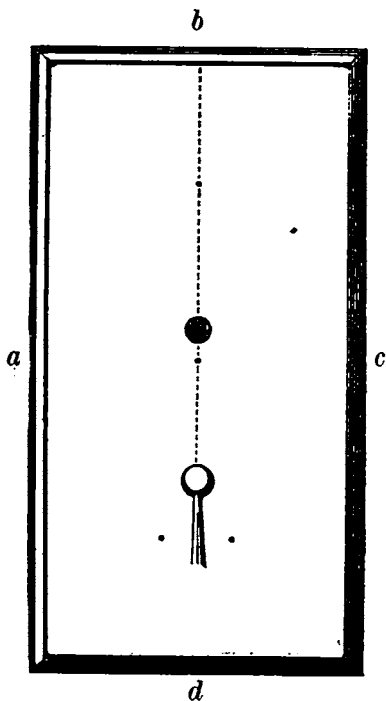
Recommencer toujours cet exercice jusqu'à parfaite élasticité.



d
Sans raideur ni saut.

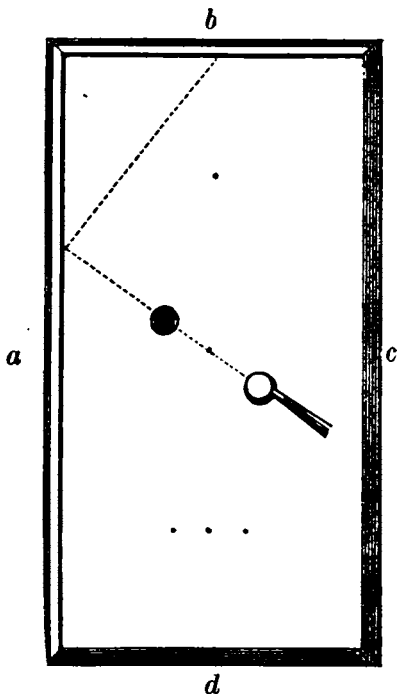
SUITE DE LA QUATORZIÈME LEÇON.

Obtenez par le travail un coulé facile, mais le faire souvent, très souvent.



QUINZIÈME LEÇON.

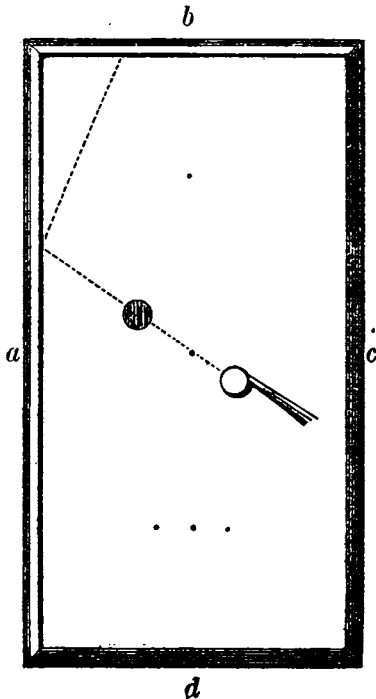
L'élève travaillera le coulé additionné de l'effet de côté à droite ; commencez l'étude de cet effet sur la largeur du billard.



Travaillez ce coup par le plein en prenant votre bille très haute, avec effet de côté à droite.

SUITE DE LA QUINZIÈME LEÇON.

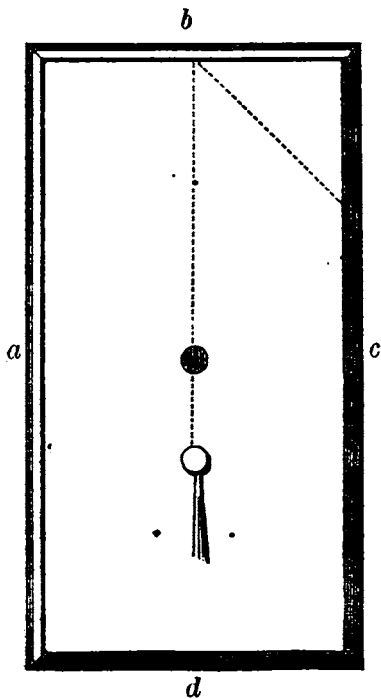
Travaillez le même coup, mais en prenant votre bille moins haute, l'angle s'élargira et votre bille sera ralentie dans sa marche.



SEIZIÈME LEÇON.

L'élève travaillera le coulé additionné de l'effet de côté à droite sur la longueur du billard.

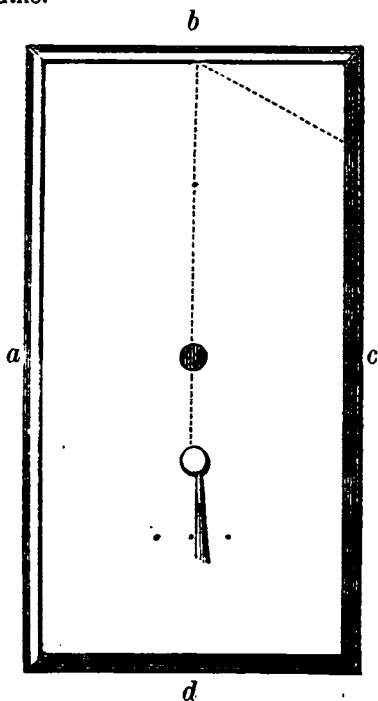
EXEMPLES.



SUITE DE LA SEIZIÈME LEÇON.

Travaillez le coulé additionné de l'effet de côté à droite sur la longueur du billard, mais en prenant votre bille au centre et non aux quatre cinquièmes dans sa partie haute.

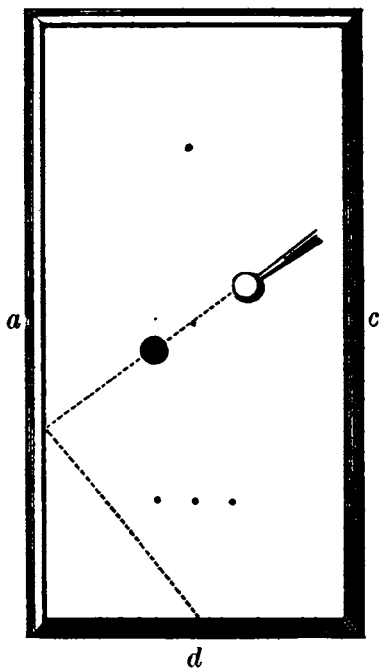
Très utile.



DIX-SEPTIÈME LEÇON.

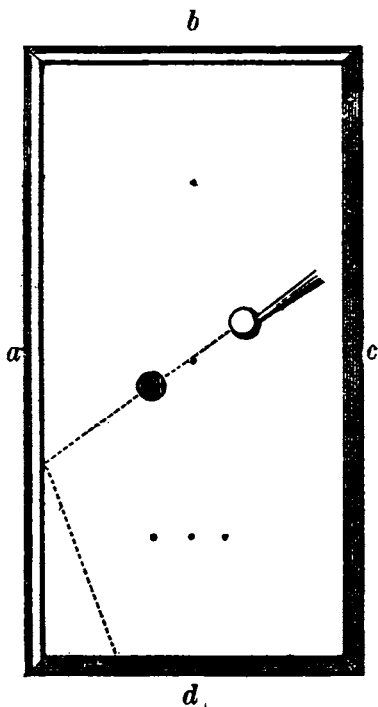
L'élève travaillera sur la largeur du billard, en frappant sa bille aux quatre cinquièmes dans sa partie supérieure, le coulé additionné de l'effet de côté à gauche.

EXEMPLES.

b

SUITE DE LA DIX-SEPTIÈME LEÇON.

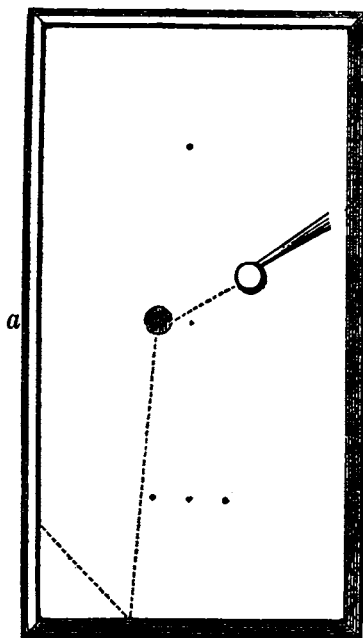
Même coup, moins votre bille frappée plus bas.



DIX-HUITIÈME LEÇON.

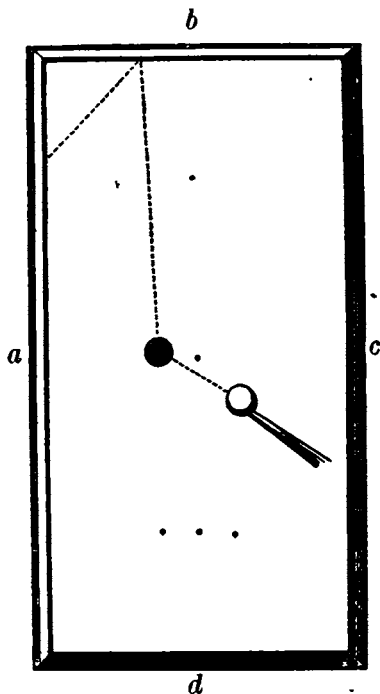
L'élève travaillera sur la largeur du billard, un coulé avec effet à droite, mais en prenant sa bille au centre seulement, et en opérant sur le tiers à gauche de la bille n° 2.

EXEMPLES.

b*d*

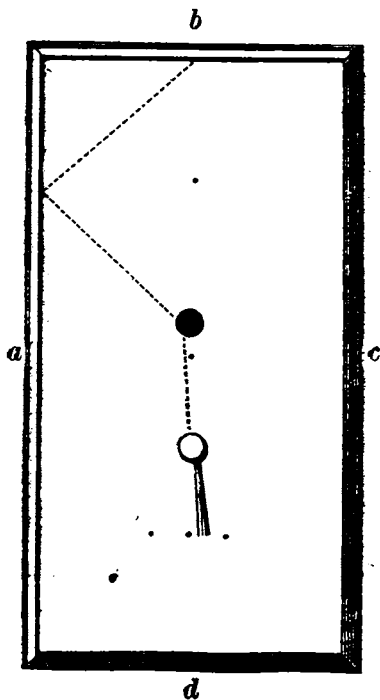
SUITE DE LA DIX-HUITIÈME LEÇON.

Travaillez sur la largeur du billard un coulé avec effet à gauche, mais en prenant votre bille au centre et seulement le tiers à droite de la bille 2.



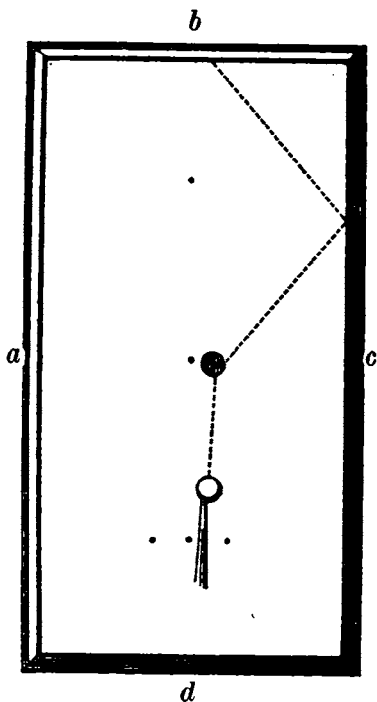
DIX-NEUVIÈME LEÇON.

L'élève travaillera sur la longueur du billard un coulé avec effet à droite, mais en prenant sa bille au centre et en opérant seulement sur le tiers à gauche de la bille 2.



SUITE DE LA DIX-NEUVIÈME LEÇON.

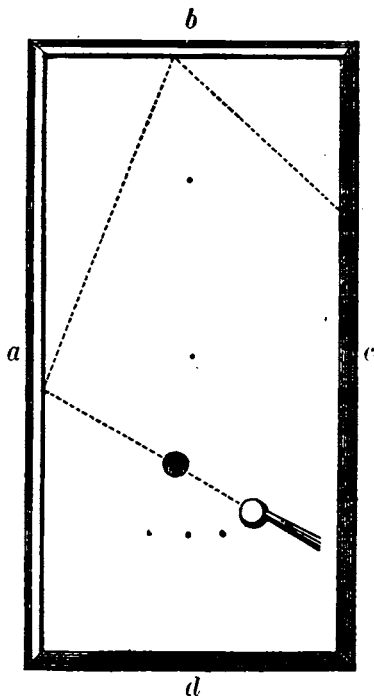
Même travail pour l'effet à gauche.



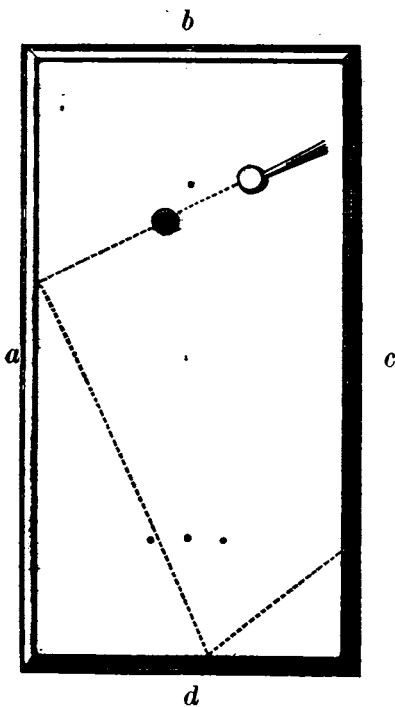
VINGTIÈME LEÇON.

L'élève travaillera l'étude suivante, qui consiste à faire sauter sa bille, tout en faisant un coulé additionné de l'effet de côté à droite, dès que sa bille aura touché une bande. Tenez votre queue comme pour le coulé ordinaire, seulement levez le talon de la queue.

EXEMPLES.



SUITE DE LA VINGTIÈME LEÇON.



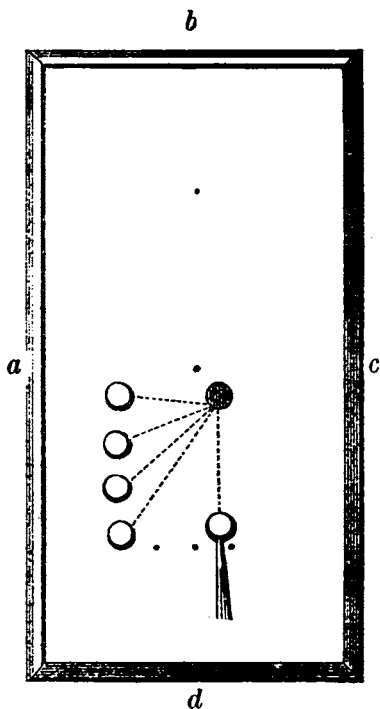
VINGT-UNIÈME LEÇON.

Étude de l'effet rétrograde.

Je recommande aux élèves beaucoup de patience ; qu'ils lisent et relisent sans cesse ce que j'ai écrit à propos de l'effet rétrograde ; la tension de l'arc, et le plus ou moins de pression de poignet jouent le rôle important. Travaillez le rétrograde dans toutes les positions, c'est le coup de queue de l'avenir au billard ; n'oubliez jamais que toutes les fois que vous voulez faire cet effet sur une bille en plein billard, il faut toujours attaquer votre bille au centre et l'autre au tiers toujours et jamais qu'au tiers (le tiers du côté où l'on veut aller), à moins que les trois billes ne soient parallèles ; nous avons quelques exceptions que nous vous indiquerons plus loin.

SUITE DE LA VINGT-UNIÈME LEÇON.

Ainsi par exemple :

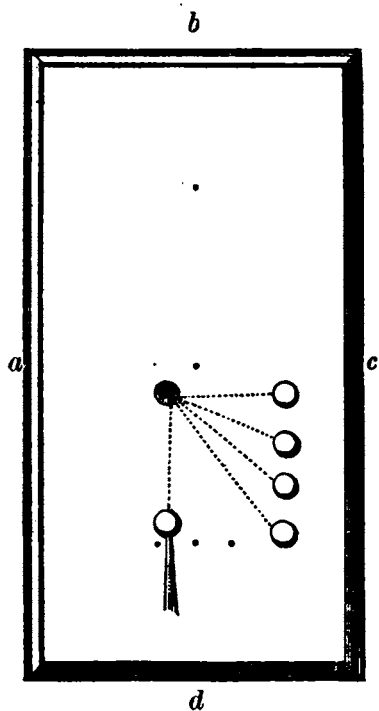


A fur et à mesure que l'angle s'élargit, vous augmentez la pression du poignet.

Tiers à gauche,

SUITE DE LA VINGT-UNIÈME LEÇON.

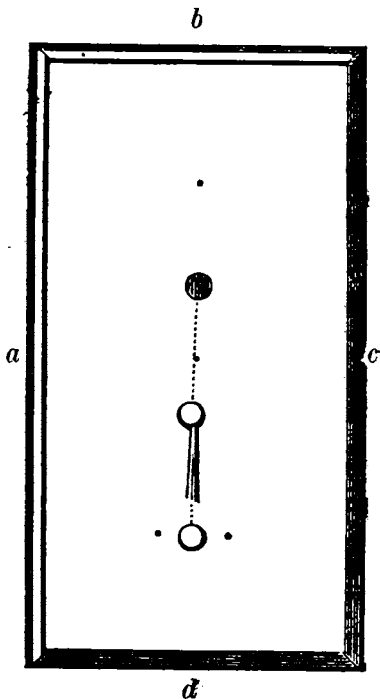
Même travail avec le tiers à droite.



VINGT-DEUXIÈME LEÇON.

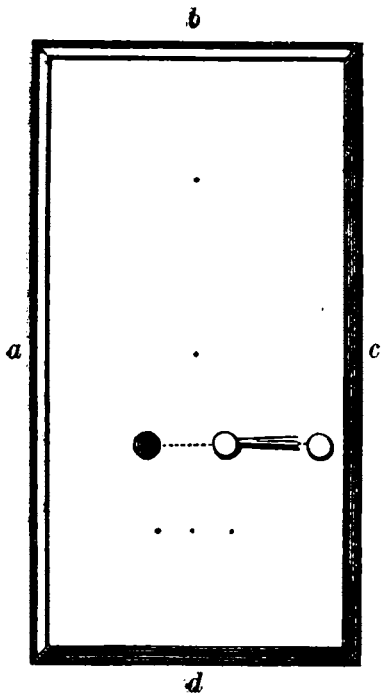
Travaillez cet exemple par la douceur.

Tension lente de l'arc, et pression de la queue par le poignet sans le secours brutal du bras.



SUIE DE LA VINGT-DEUXIÈME LEÇON.

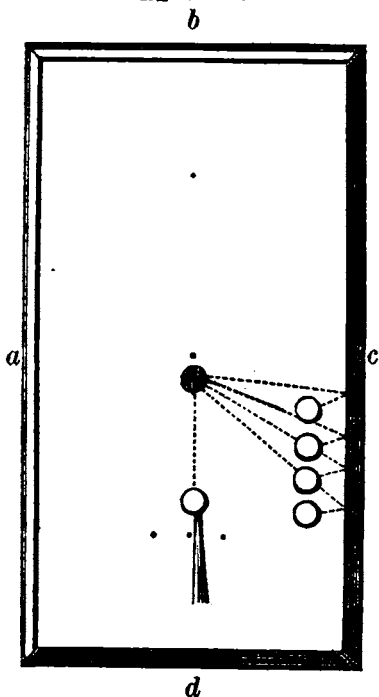
Ce coup sur la largeur du billard est beaucoup plus difficile ; légèreté dans la main, et l'indication énergique, mais sans roideur de la pression du poignet.



VINGT-TROISIÈME LEÇON.

Travaillez l'effet rétrograde additionné de l'effet de côté à droite.

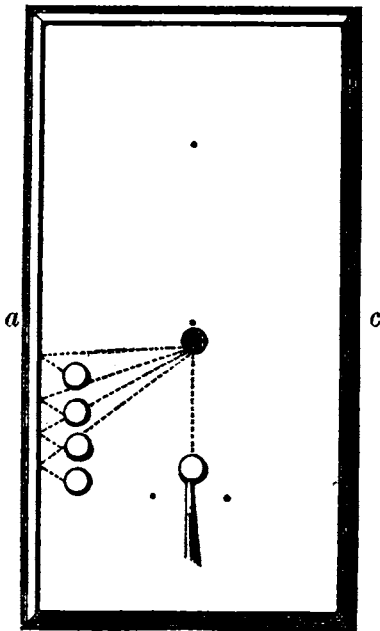
EXEMPLE.



L'effet de côté grossit la bille n° 3 de tout l'espace compris entre elle et la bande.

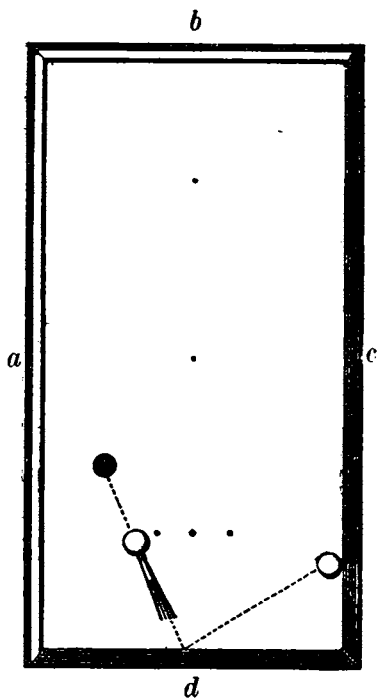
SUITE DE LA VINGT-TROISIÈME LEÇON.

Même travail à gauche.

b*d*

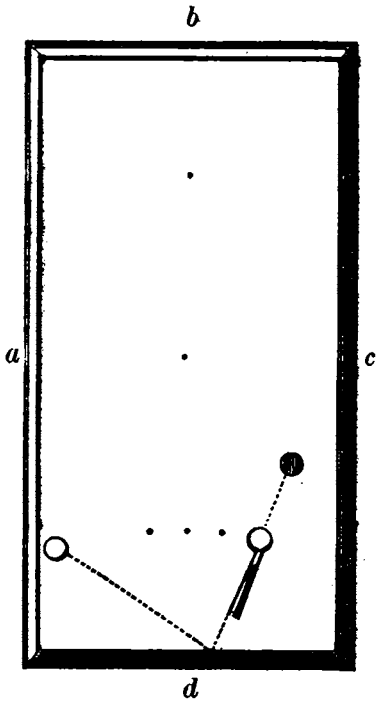
VINGT-QUATRIÈME LEÇON.

Quand vous voudrez aller à droite, mais à l'aide d'une bande inférieure en position à la bille que vous voulez rejoindre, il faut prendre votre bille du côté opposé à celui où vous voulez aller.



SUTTE DE LA VINGT-QUATRIÈME LEÇON.

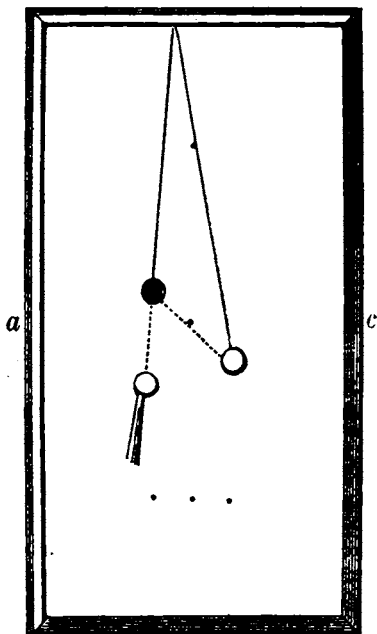
Même travail.



VINGT-CINQUIÈME LEÇON.

Voici le cas où il ne faut pas attaquer votre bille au centre pour faire un rétrograde sur une bille qui est en plein billard : c'est lorsqu'à l'aide des bandes, il vous est impossible d'obtenir la correspondance des lignes, ou l'harmonie des billes ; ainsi, dans le tableau ci-dessous, par le moyen ordinaire, il est impossible de ramener la bille 2 sur la bille 3.

b

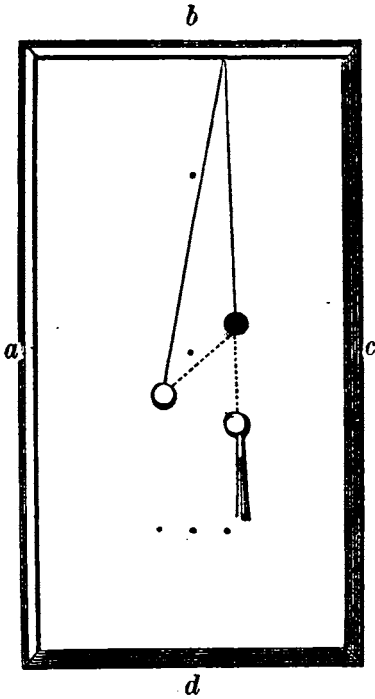


d

Les rôles sont changés, c'est la bille première qui est attaquée au tiers dans sa partie opposée à la bille 3, et la bille 2 est attaquée au centre.

SUI TE DE LA VINGT-CINQUIÈME LEÇON.

Même coup avec l'effet à droite.



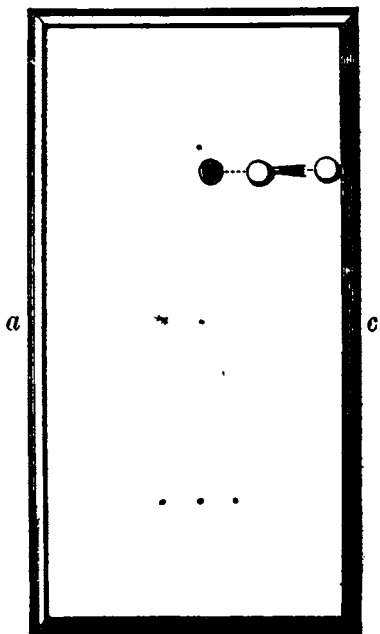
VINGT-SIXIÈME LEÇON.

Leçons sur le coup de queue nommé Massé.

Il est tour à tour effet rétrograde simple, rétrograde composé des effets à droite et à gauche ; il est aussi coulé, comme nous le démontrerons dans nos leçons sur ce coup de queue moderne, et qui a fait du billard un jeu complètement nouveau.

Première leçon sur le massé.

b



d

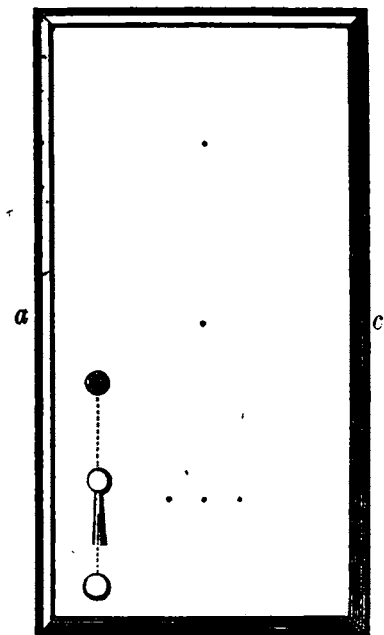
Habituez-vous à obtenir cet effet par la douceur.

Massé rétrograde. Vous ne pouvez obtenir ce rétrograde qu'en tenant votre queue d'une façon presque verticale.

SUITE DE LA VINGT-SIXIÈME LEÇON.

Tendez l'arc et frappez sans raideur.
Même tenue de queue.

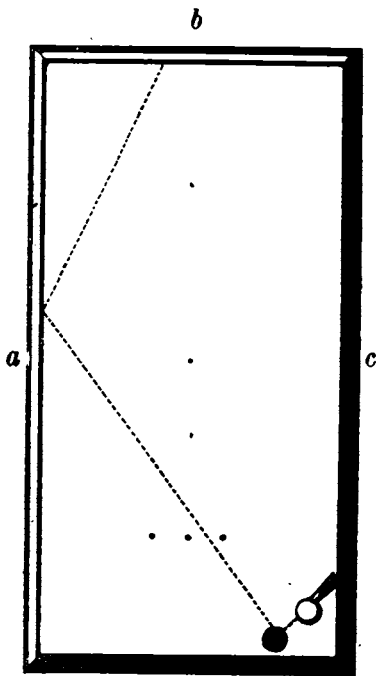
b



d

VINGT-SEPTIÈME LEÇON.

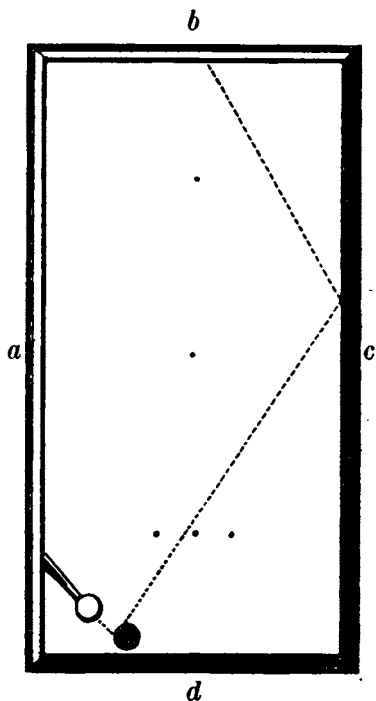
Dans cet exemple, vous le trouverez en tout semblable à l'effet rétrograde additionné de l'effet à droite.



d
Rétrograde à droite.

SUITE DE LA VINGT-SEPTIÈME LEÇON.

Même étude de massé rétrograde à gauche.

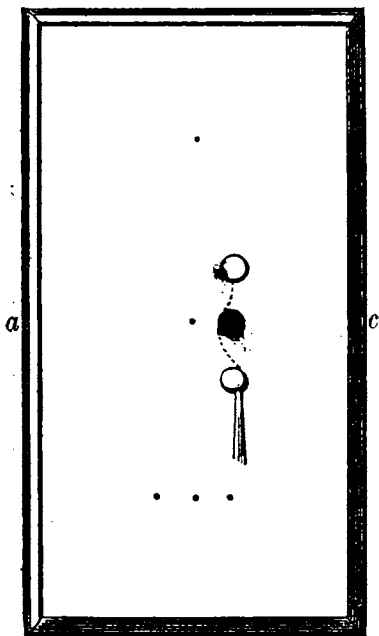


VINGT-HUITIÈME LEÇON.

Autre étude du massé.

Lorsque les trois billes sont parallèles ou 'presque, et que vous êtes trop éloigné des bandes pour jouer le coup en talon, ou bande première, il faut jouer le coup par un petit massé qui est un coulé convergent additionné de l'effet de côté à droite ou à gauche; tenez votre queue des deux mains en l'air, frappez votre bille au tiers, en avant, du côté où vous voulez aller, et frappez-la un peu plus bas que le centre; donnez ce coup de queue le plus doucement possible.

b



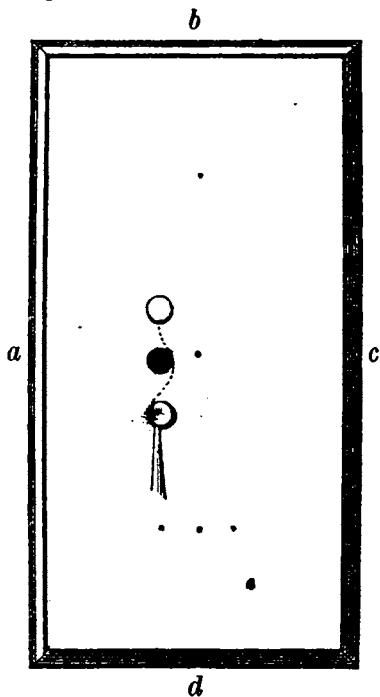
d

Effet à droite, doucement, très doucement.

SUITE DE LA VINGT-HUITIÈME LEÇON.

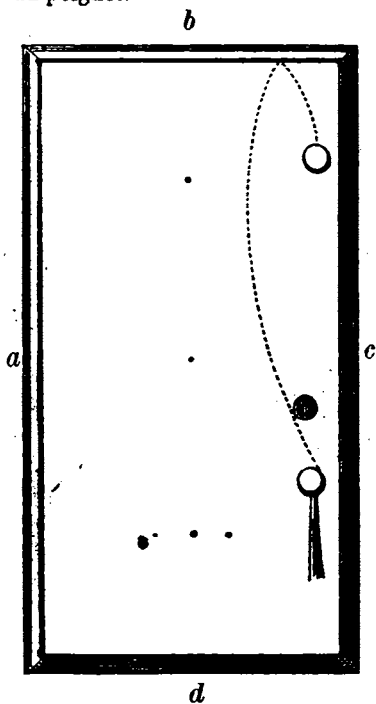
Effet à gauche.

Tenez la queue comme si vous aviez une plume dans les doigts.



VINGT-NEUVIÈME LEÇON.

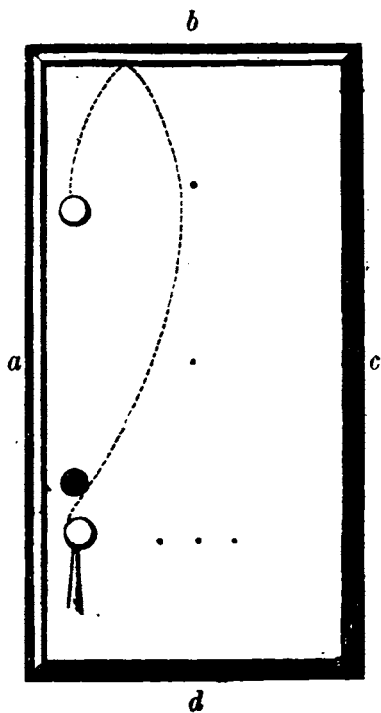
Les coups précédents peuvent se présenter sur une plus grande échelle ; alors, en attaquant vos billes de la même manière, vous augmentez seulement la pression du poignet.



Effet à droite.

SUITE DE LA VINGT-NEUVIÈME LEÇON.

Effet à gauche.

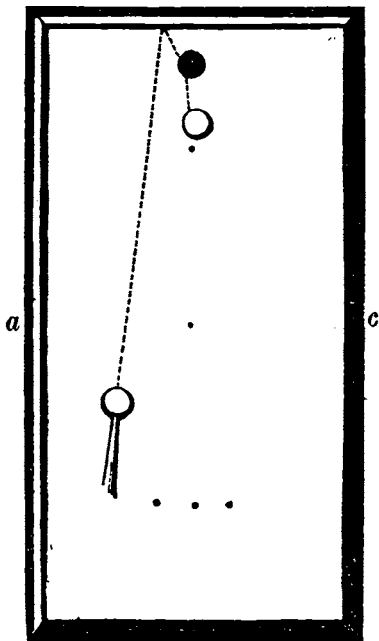


TRENTIÈME LEÇON.

Étude pour les coups de queue du talon.

Lorsque vous avez à opérer sur deux billes rapprochées des bandes, parallèles ou presque parallèles, il faut attaquer la bande première et faire un effet de côté, de manière à frapper la première bille fine, pour pouvoir glisser sur la seconde.

b

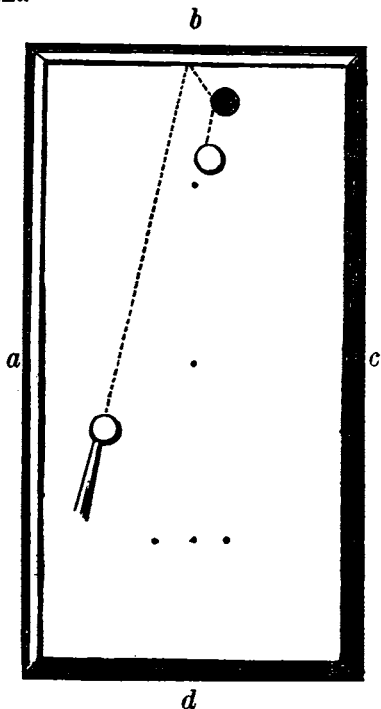


d

Effet à droite.
Même travail à gauche.

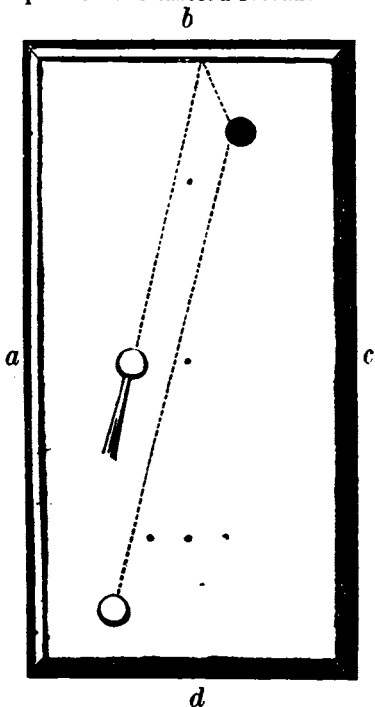
SUITE DE LA TRENTIÈME LEÇON.

Si les deux billes sur lesquelles vous jouez ne sont pas parallèles, si la première que vous devez toucher est plus éloignée de vous que la troisième, il faut toucher la bande *b* plus à votre droite que dans le coup précédent.



TRENTE-UNIÈME LEÇON.

Il y a au billard une position où le talon doit être joué avec force et résolution. C'est celle que je vais vous expliquer dans le tableau suivant.



Coup de queue naturel.

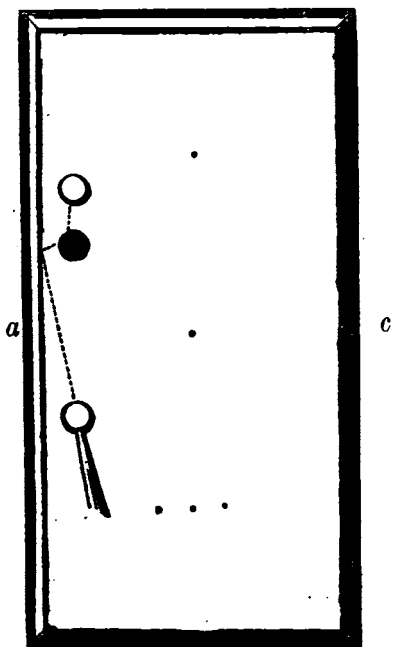
L'angle peut être plus ou moins large, vous prenez par conséquent plus ou moins plein sur la bille 2.

TRENTE-DEUXIÈME LEÇON.

Étude intéressante pour les coups de talon.

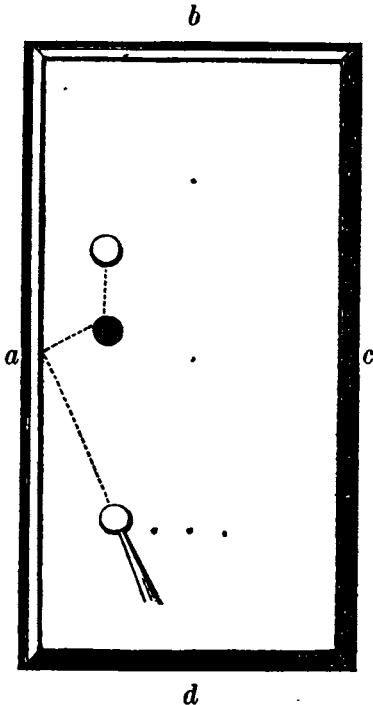
Quand les trois billes sont toutes près de la même bande, que la bille 2 est près de la bande, que la bille 3 est derrière le n° 2, s'il n'y a pas de place pour le passage d'une bille entre le n° 2 et la bande, visez votre bille du côté opposé à la bande, et frappez la bande vis-à-vis le centre de la bille.

b



d
Même travail à gauche.

SUITE DE LA TRENTE-DEUXIÈME LEÇON.

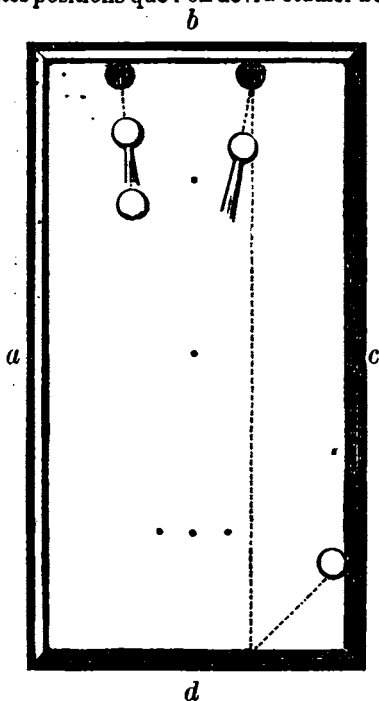


Quand la bille 2 est placée de manière à ce qu'il y ait passage pour une bille entre elle et la bande, touchez la bande vis-à-vis le commencement de la bille 2.

TRENTE-TROISIÈME LEÇON.

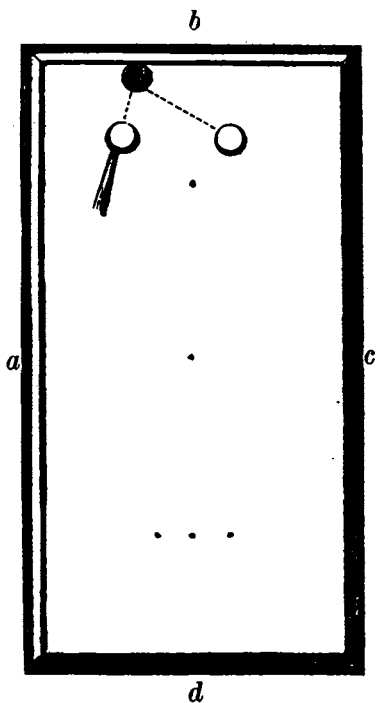
Étude des contres.

Naturel, il s'obtient par la même attaque du rétrograde ; comme exercice, nous allons lui soumettre différentes positions que l'on devra étudier beaucoup.



Attaque basse , effet à droite.

SUITE DE LA TRENTE-TROISIÈME LEÇON.



Attaque basse, effet à gauche.

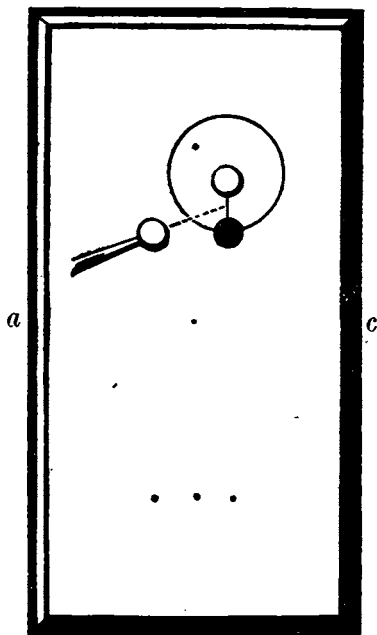
COURS SUPÉRIEUR.

TRENTE - QUATRIÈME LEÇON.

Séries obtenues par le coup de queue naturel.

Passer le plus doucement possible au milieu. Touchez à peine les billes et carambolez par le fin, vous aurez la série en faisant au deuxième coup un effet rétrograde sur la blanche ou sur la rouge, suivant la position.

b

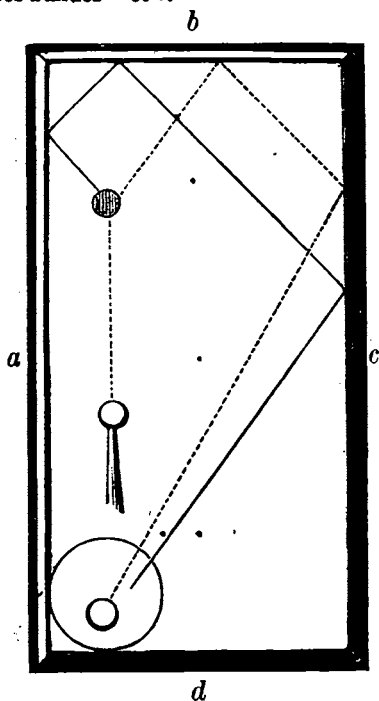


d

(Voyez un coup analogue, sauf la différence de position, page 205.)

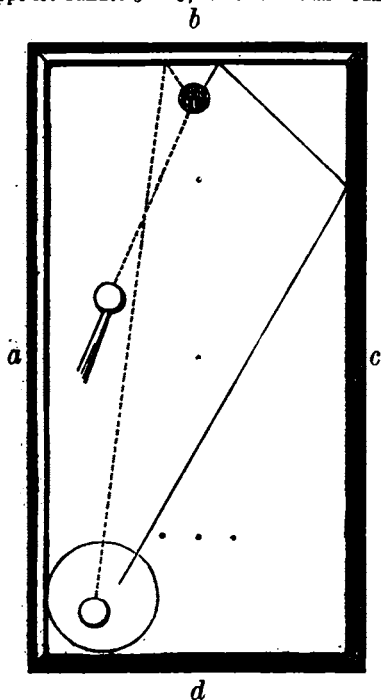
TRENTE-CINQUIÈME LEÇON.

Prenez sans effet la rouge au tiers. Cette bille, après avoir touché les bandes *a b c*, ira rejoindre la la troisième bille avec la vôtre, qui aura touché seulement les bandes *b* et *c*.



TRENTE-SIXIÈME LEÇON.

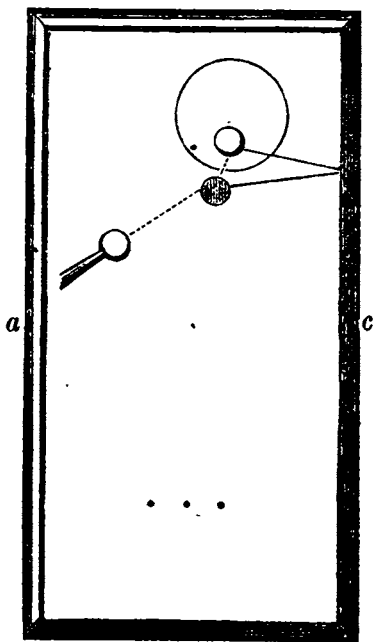
Balancer légèrement la queue ; frapper votre bille au centre, moins une faible partie en faveur du côté où vous voulez aller ; c'est-à-dire, prenez-la très peu à droite ; votre bille, après avoir touché au tiers la rouge, puis la bande, fera un petit saut et viendra caramboler. De son côté la rouge, après avoir frappé les bandes *b* et *c*, se réunira aux deux autres.



TRENTE-SEPTIÈME LEÇON.

Frappez légèrement votre bille au centre. Prenez la rouge demi-plein, et la vôtre viendra caramboler très doucement, tandis que la rouge, après avoir touché la bande *c*, se réunira aux deux autres.

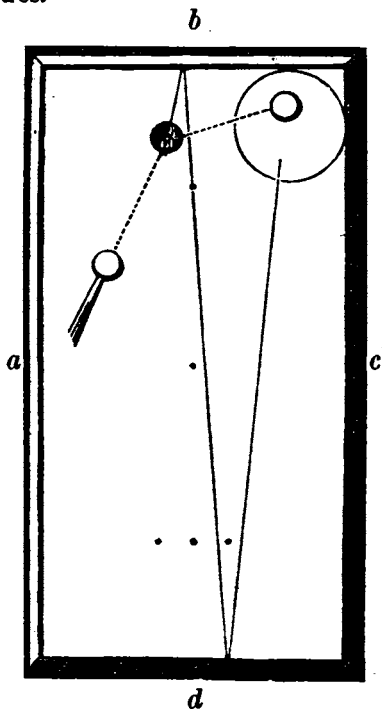
b



d

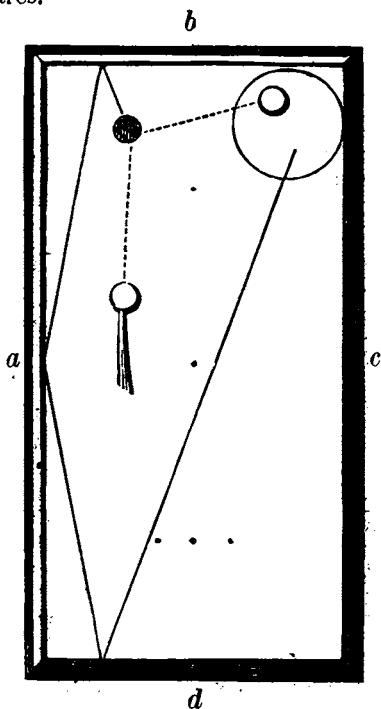
TRENTE-HUITIÈME LEÇON.

Prenez votre bille un peu bas, et dans son centre vertical. Amortissez votre coup autant que faire se peut, et vous carambolerez légèrement. La rouge, après avoir frappé les bandes *b* et *d*, se réunira aux deux autres.



TRENTE-NEUVIÈME LEÇON.

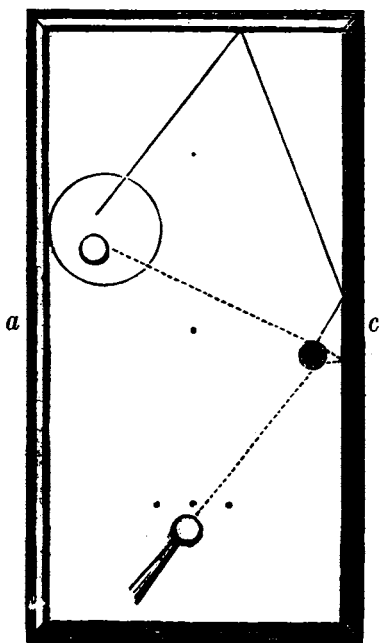
Prenez votre bille un peu bas. Amortissez le coup et carambolez de bille à bille doucement. La rouge, après avoir touché les bandes *b a d*, se réunira aux deux autres.



QUARANTIÈME LEÇON.

Prenez votre bille en tête ; obtenez un léger saut. Votre bille, après avoir touché la bande *c*, ira caramboler doucement. La rouge touchera les bandes *c* et *b*, et se réunira aux deux autres.

b



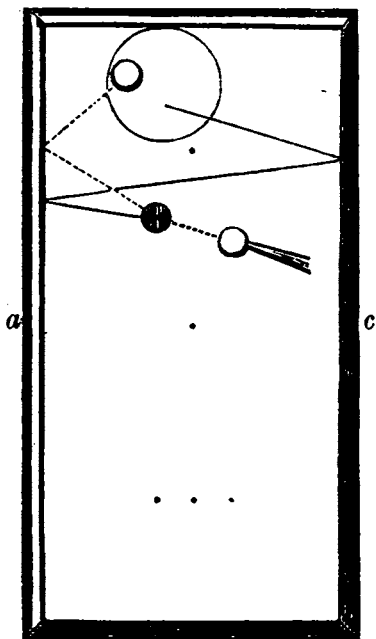
d

QUARANTE-UNIÈME LEÇON.

Prenez votre bille en tête et dans son centre vertical. Attachez la rouge bien plein. Passez légèrement devant la rouge, et carambolez doucement, après avoir touché la bande *a*.

La bille rouge touchera dans son parcours les bandes *a* et *c*, et se réunira aux deux autres billes.

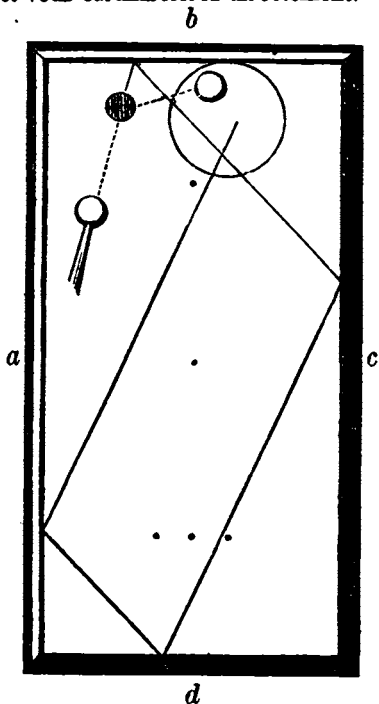
b



d

QUARANTE-DEUXIÈME LEÇON.

Frappez votre bille au centre avec force, et, cependant, amortissez votre bille. Prenez la rouge pleine, et vous carambolerez directement.

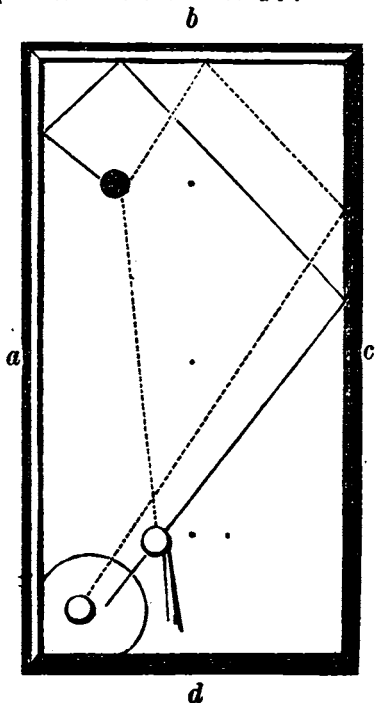


La rouge, après avoir frappé les bandes *b c d a*, ira se réunir aux deux autres billes.

QUARANTE-TROISIÈME LEÇON.

Effets de côté à droite et à gauche.

Prenez votre bille au tiers et à droite. Frappez la rouge au tiers et à droite. Votre bille touchera les bandes *b* et *c*, et tombera sur la bille n° 3. La rouge se réunira aux deux autres, après avoir touché les bandes *a b c*.

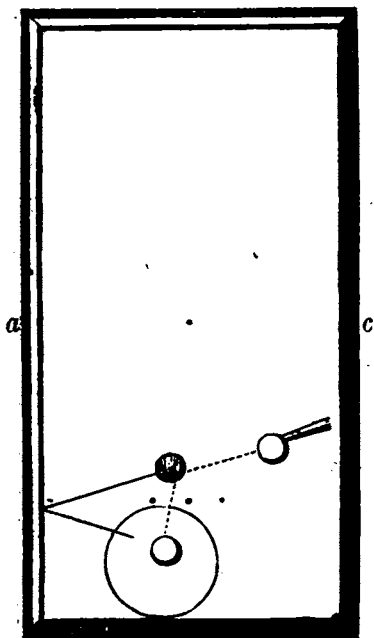


NOTA. Ce coup de queue est le même pris à gauche.

QUARANTE-QUATRIÈME LEOÇN.

Prenez votre bille à droite et dans le bas ; frappez la rouge bien au centre ; amortissez votre coup, et la bille rouge viendra se réunir aux deux autres.

b

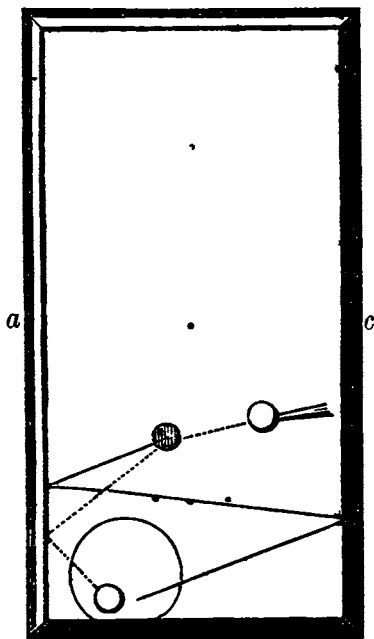


d

QUARANTE-CINQUIÈME LEÇON.

Frappez votre bille complètement à gauche, quand vous voulez aller à gauche ; à droite quand vous voulez aller à droite, sur la troisième bille. Coulez, prenez la rouge plein, avec une légère faveur du côté où vous voulez aller. Vous toucherez en tournant la bande *a*, et vous irez à la bille 3, rejointe par la rouge, qui aura touché les bandes *a* et *c*.

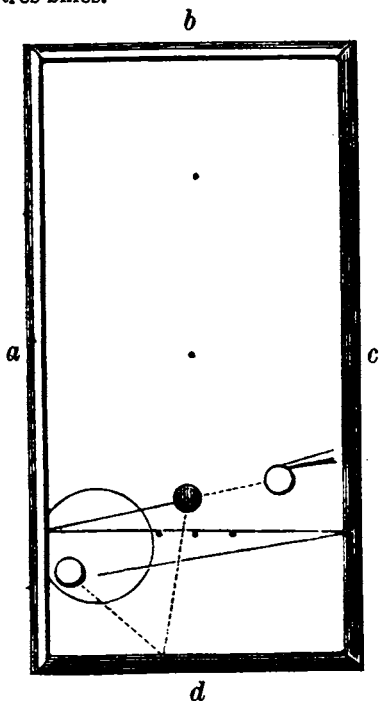
b



d

QUARANTE-SIXIÈME LEÇON.

Prenez votre bille tout-à-fait à droite, un peu au dessous du centre ; frappez la bille rouge bien plein. Vous toucherez la bande *d* et vous irez caramboler au moyen du mouvement de rotation. La rouge, après avoir frappé les bandes *a* et *c*, se réunira aux deux autres billes.



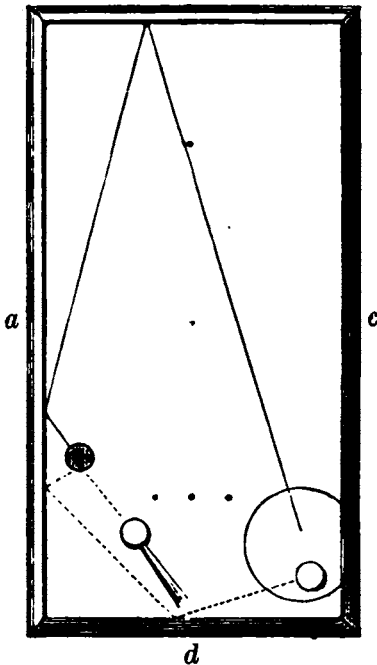
QUARANTE-SEPTIÈME LEÇON.

Prenez votre bille bien de côté et à gauche ; frappez la rouge au tiers, et vous irez caramboler par un mouvement de rotation.

La bille rouge, après avoir touché les bandes *a* et *b*, devra se réunir aux deux autres.

Ce coup est le même si vous l'exécutez à gauche,

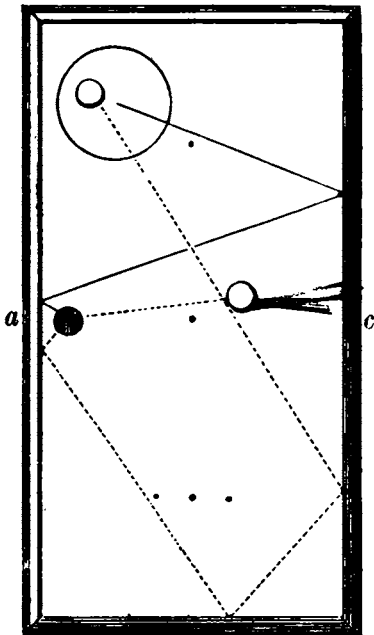
b



QUARANTE-HUITIÈME LEÇON.

Prenez votre bille à gauche ; frappez la rouge presque pleine, et vous toucherez les bandes *a d c*, puis, vous irez caramboler sur la bille 3, rejointe par la rouge, qui aura touché les bandes *a* et *c*.

b



d

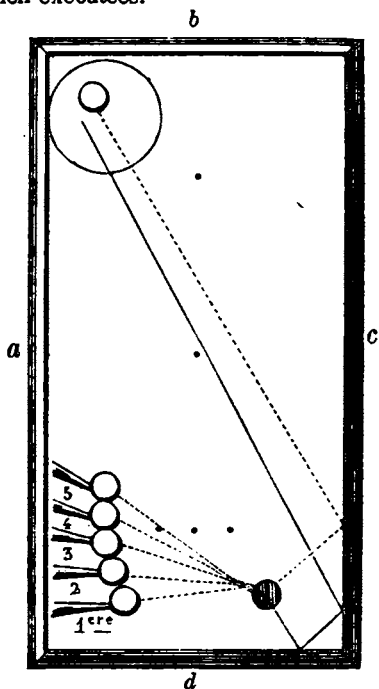
QUARANTE-NEUVIÈME LEÇON.

Positions.

Il faut, dans chacune de ces positions, que la rouge touche d'abord la bande *d*.

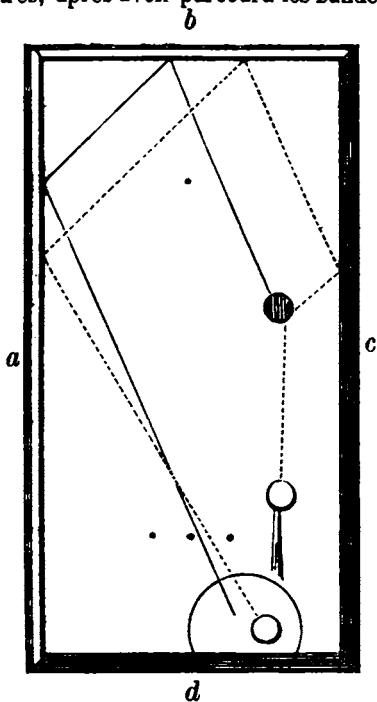
Plus vous éloignerez votre bille vers la gauche, et plus vous devrez l'attaquer à droite ; plus vous devrez aussi prendre de bille sur la rouge.

Travaillez ces cinq positions, jusqu'à ce qu'elles soient bien exécutées.



CINQUANTIÈME LEÇON.

Prenez votre bille à gauche ; frappez la rouge au tiers et à droite, et vous carambolerez après avoir touché les bandes *c b* et *a* ; la bille rouge rejoindra les deux autres, après avoir parcouru les bandes *b* et *a*

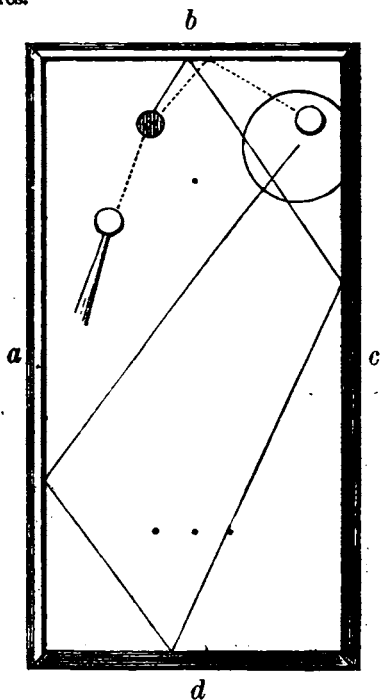


CINQUANTE-UNIÈME LEÇON.

Coulés combinés avec les effets de côté.

Prenez votre bille bien à droite et en tête. Frappez la rouge au centre légèrement du côté de la bille n° 3, et vous carambolerez après avoir touché la bande *b*. Vous serez rejoint par la rouge, qui aura touché les bandes *b c d* et *a*.

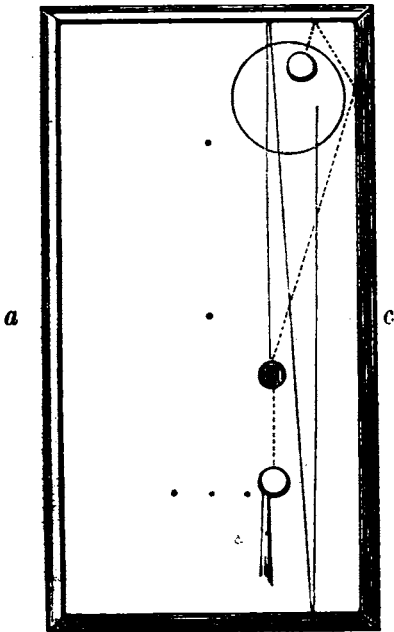
Il faut que votre corps soit bien d'aplomb, et que votre queue soit un peu éloignée du corps, afin que les mouvements soient libres.



CINQUANTE-DEUXIÈME LEÇON.

Prenez votre bille bien à gauche et en contre bas, frappez la rouge au centre, et vous carambolerez doucement, au moyen du mouvement de rotation bien prononcé. La bille rouge, après avoir touché les bandes *b c* et *d*, devra se réunir aux deux autres.

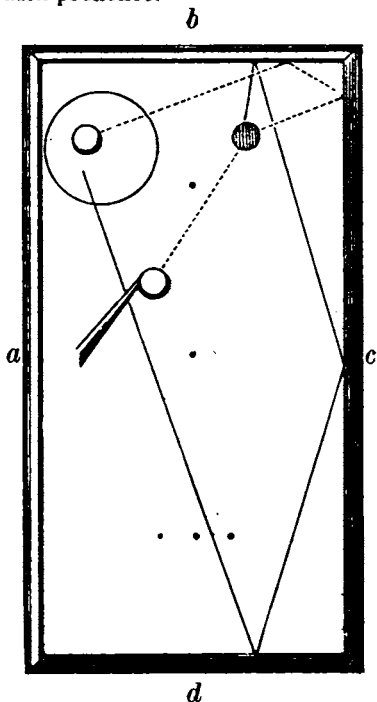
b



d

CINQUANTE-TROISIÈME LEÇON.

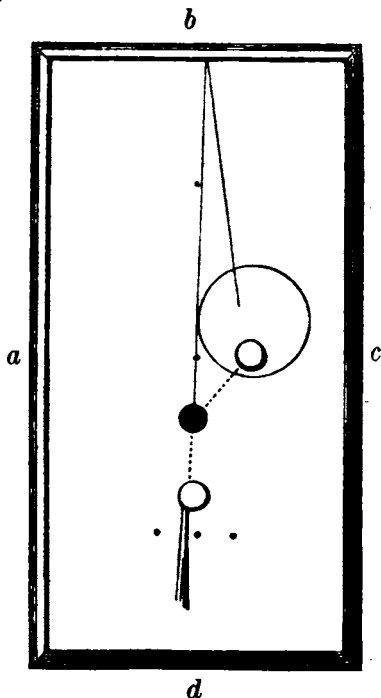
Prenez votre bille bien à gauche ; frappez la rouge bien au centre, et vous irez caramboler doucement par les bandes *c* et *b*, au moyen d'un mouvement de rotation bien prononcé.



La bille rouge, après avoir touché les bandes *b*, *c* et *d*, devra se réunir aux deux autres.

CINQUANTE-QUATRIÈME LEÇON.

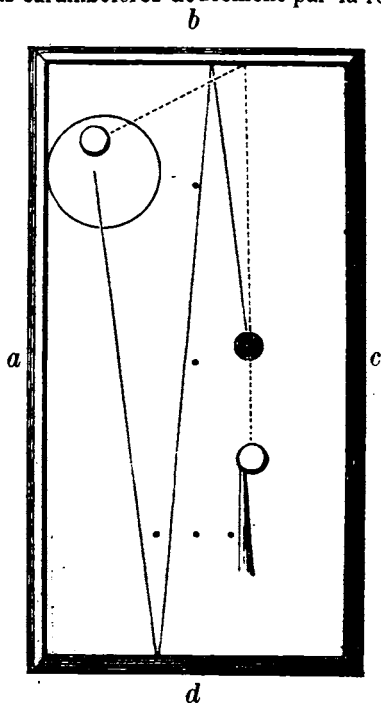
Prenez votre bille bien à gauche ; frappez la rouge bien plein, et vous carambolerez très doucement par le coulé.



La rouge frappera la bande *b* et viendra rejoindre les deux autres billes.

CINQUANTE-CINQUIÈME LEÇON.

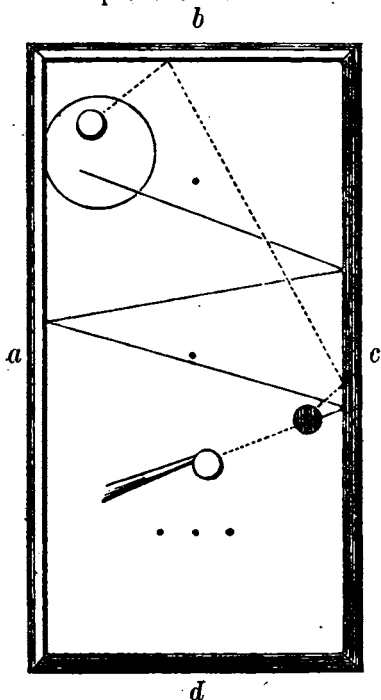
Prenez votre bille bien à gauche ; coulez plein sur la rouge avec un léger saut ; vous toucherez la bande *b* et vous carambolerez doucement par la rotation.



La rouge touchera les bandes *b* et *d*, et se réunira aux deux autres billes.

CINQUANTE-SIXIÈME LEÇON.

Prenez votre bille bien à gauche et en tête; attaquez la rouge dans son plein par le coulé, et vous irez caramboler après avoir touché les bandes *c* et *b*.

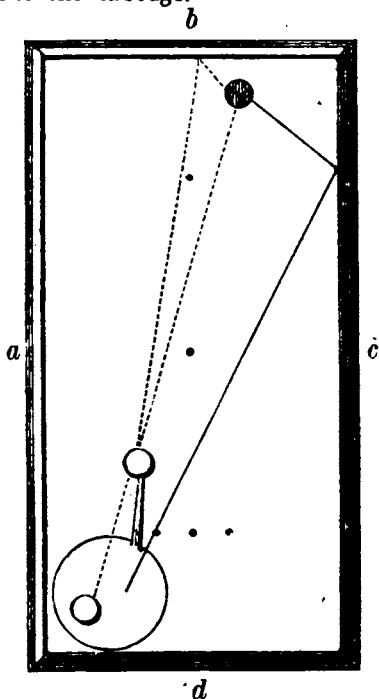


— La rouge se réunira aux autres billes, après avoir touché les bandes *c*, *a*, *c*.

CINQUANTE-SEPTIÈME LEÇON.

Coup de talon avec l'effet à droite.

Prenez votre bille à droite, et frappez la bande *b*, avant de toucher la rouge.

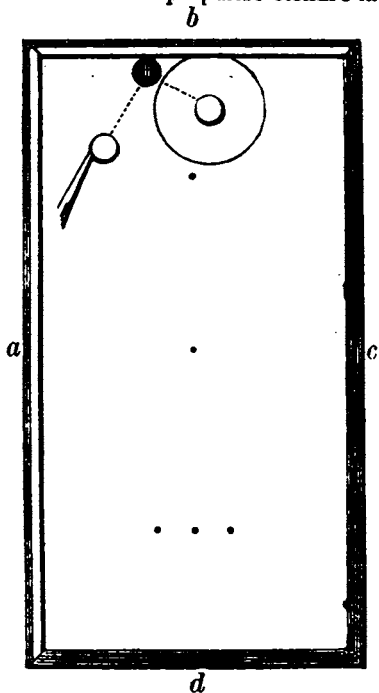


Travaillez cette position et quelques autres analogues pour obtenir ou conserver des séries.

CINQUANTE-HUITIÈME LEÇON.

Coup de contre avec effet de côté à gauche.

Frappez votre bille à gauche et dans le bas (1). Ce mouvement est le seul qui puisse étendre la rouge.



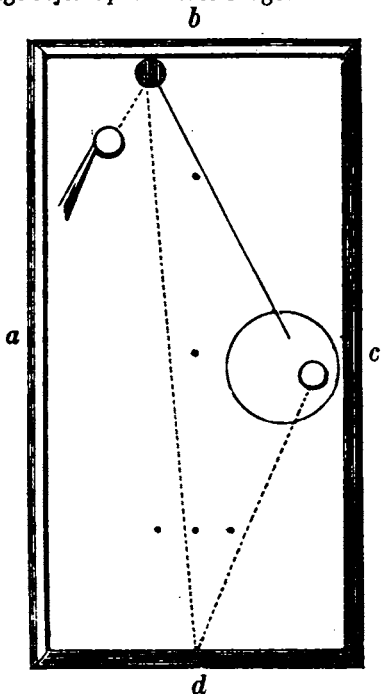
Travaillez beaucoup cette position qui est très utile.

(1) Il faut toujours frapper en bas pour avoir un contre.

CINQUANTE-NEUVIÈME LEÇON.

Coup de contre avec effet de côté.

Prenez votre bille bas et bien à gauche ; frappez la rouge fort et dans son plein. Vous aurez le coup dur au moyen duquel vous reviendrez toucher la bande *d* ; et de là votre effet de côté vous conduira au carambolage rejoint par la bille rouge.

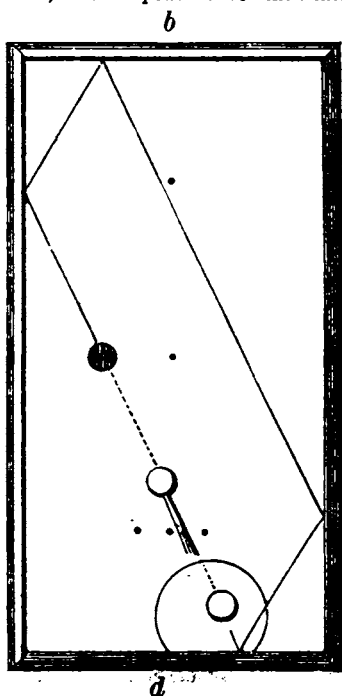


SOIXANTIÈME LEÇON.

EFFETS RÉTROGRADES (1).

Effet rétrograde simple.

Prenez votre bille dans sa partie basse et dans son centre vertical ; faites un petit mouvement d'interversion du poignet ;



au moment où vous frappez votre bille.

Ce mouvement est indispensable dans tous les effets rétrogrades, simples ou autres.

Jamais de raideur, afin d'obtenir la souplesse et l'élasticité nécessaires.

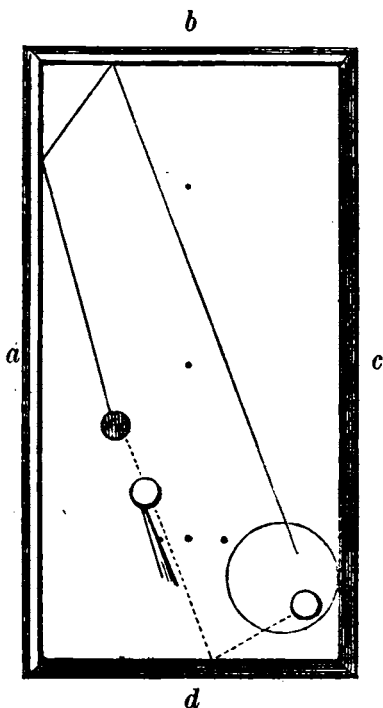
(1) L'essentiel, pour obtenir ce genre de sortie, est d'examiner son terrain, de faire une étude exacte du parcours nécessaire de la bille frappée, pour arriver à la bille frappante et à la bille n° 3.

Alors, vous choisissez le genre de coup de queue convenable, un rétro grade simple, ou un rétrograde composé d'effets de côté, suivant le besoin.

SOIXANTE-UNIÈME LEÇON.

Effet rétrograde composé de l'effet de côté à gauche.

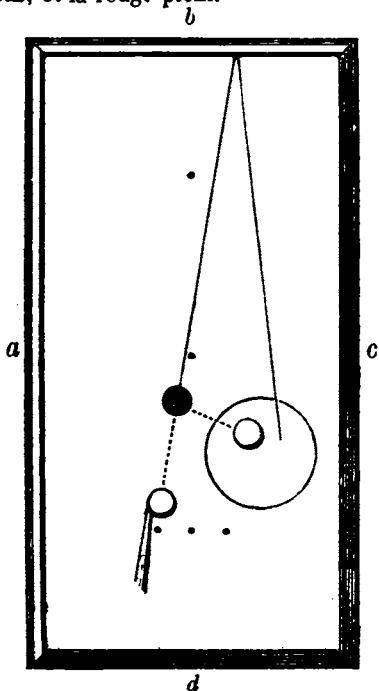
Prenez votre bille à gauche, et beaucoup en dessous.
Exécutez avec vigueur le mouvement d'inter-
version du poignet, au moment où vous frappez la
bille.



SOIXANTE-DEUXIÈME LEÇON.

Effet rétrograde avec effet de côté.

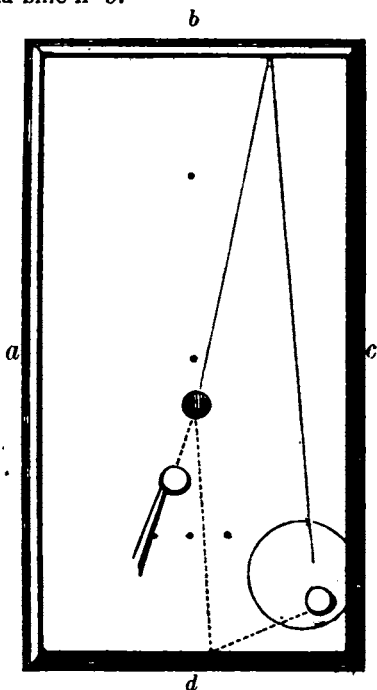
Lorsque la bille n° 2 est presque en ligne droite avec la vôtre, et qu'elle n'est qu'un peu plus qu'elle près la bille n° 3 ; il faut, pour la rapprocher et l'étendre à la bande, faire un effet rétrograde sur elle, avec effet de côté en sens inverse. Il faut en conséquence, frapper votre bille bien à gauche et en contre-bas, et la rouge plein.



SOIXANTE-TROISIÈME LEÇON.

Effet rétrograde avec effet de côté.

Seul moyen d'obtenir la série, lorsque votre bille et la rouge sont à égale distance de la bande où se trouve la bille n° 3.



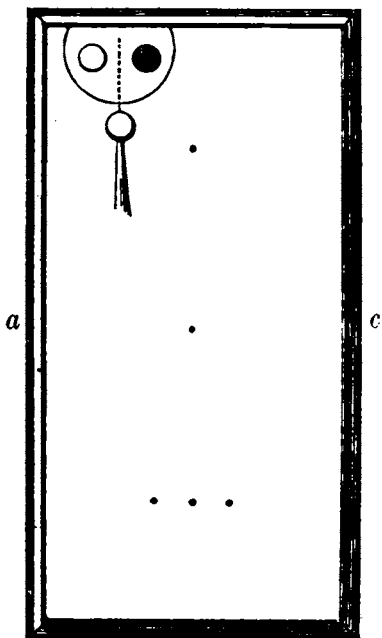
Prenez votre bille bien à gauche; attaquez la rouge dans son plein, et donnez un coup de queue sec avec un mouvement de rétroversion du poignet, au moment où vous frappez la bille.

SOIXANTE-QUATRIÈME LEÇON.

Coups massés.

Pour obtenir la série, vous devez passer légèrement au milieu de ces deux billes, et tâcher de vous trouver en ligne droite avec une des deux billes 2 et 3,

b



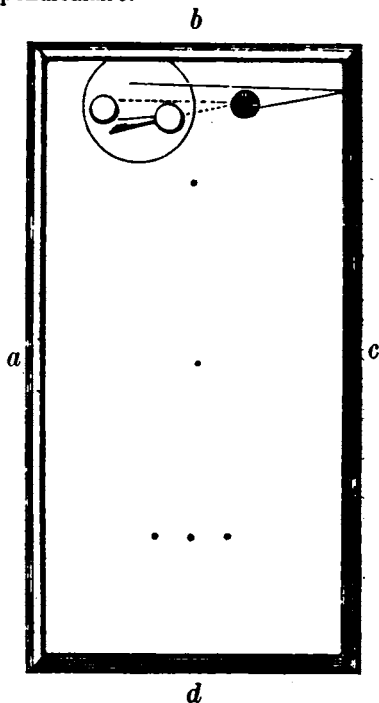
d

Frappez à cet effet votre bille dans le bas, pour amortir le coup.

(La suite du coup est à la page suivante.)

SOIXANTE-CINQUIÈME LEÇON.

Faites un petit massé, en tenant votre queue presque perpendiculaire.

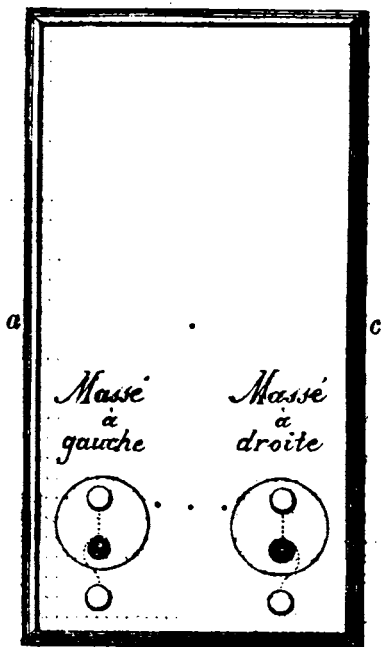


Frappez au tiers votre bille, qui se trouve entre le deux autres ; et la bille rouge après avoir touché la bande *c*, viendra rejoindre les deux autres billes.

SOIXANTE-SIXIÈME LEÇON.

Tenez votre queue d'une façon presque verticale. Frappez votre bille bien en avant et bas. Tenez bien votre queue dans l'index de la main gauche; et, lorsque vous frappez votre bille, ramenez un peu votre queue du côté de la tête; quand vous voulez aller à gauche; éloignez-la, au contraire, si vous voulez aller à droite.

b



d

Ne jouez ces coups qu'en plein billard, lorsque vous êtes éloigné des bandes; car autrement il serait plus facile de les faire au talon.

TABLE

DES MATIÈRES CONTENUES DANS CE VOLUME.

	page
Précis historique sur le Jeu.....	9
Portrait du Joueur.....	23
Du Joueur pendant le Jeu.....	27
Du Billard.....	31
A quoi le Billard a été emprunté.....	35
Du Billard ou du meuble de ce nom.....	45
De la queue.....	49
Des queues légères et de leur emploi.....	55
De l'élasticité des queues et des billes.....	59
Positions de la queue.....	63
De la bille ou des billes.....	65
Du choc des billes.....	69
De la vitesse de la bille.....	73
Du choc et du frottement contre les bandes, et des réactions.....	77
Des effets rétrogrades.....	79
De l'appréciation des forces entre les grands joueurs...	83
Portrait du joueur de billard.....	89
Noms des célèbres joueurs de billard.....	95
Aphorismes du jeu de billard.....	97
Première leçon.....	101
Explication des signes.....	104
Leçons sur la largeur du billard.....	135
Etude de l'effet rétrograde.....	149
Leçons sur le coup de queue nommé Massé.....	160
Autre étude du Massé.....	164
Etude pour le coup de queue du talon.....	168
Etude intéressante pour les coups de talon.....	171
Etude des contres.....	173
Séries obtenues par le coup de queue naturel.....	175
Etude de côté à droite et à gauche.....	184
Positions.....	190
Coulés combinés avec les effets de côté.....	192
Coup de talon avec effet à droite.....	198
Coup de contre avec effet de côté à gauche.....	199
Coup de contre avec effet de côté.....	200
Effet rétrograde simple.....	201
Effet rétrograde composé de l'effet de côté à gauche.....	202
Effet rétrograde avec effet de côté.....	203
Coups Massés.....	205