

Le Noble Jeu de Mail de la ville de Montpellier

Rédaction et collection Philippe Estang, fondateur et trésorier de l'Association Patrimoniale du Golf de France (APGF), Montpellier le 1 février 2009 sur le site de l'APGF

Sous l'influence des médias la pratique du golf se développe rapidement ; la télévision nous a familiarisé avec ces vastes perspectives naturelles aménagées où se situent les parcours et les fameux trous ; nous admirons les superbes attitudes des joueurs de talent et si le vocabulaire exclusivement anglo-saxon de ce sport reste encore mystérieux pour beaucoup, les diverses installations des terrains et de leurs annexes sont là pour l'initiation et la formation de chacun.

Alors certains Languedociens ont pu se demander si par hasard, il n'aurait pas existé dans cette province un jeu plus ou moins voisin, plus ou moins parent du golf ; les plus anciens ont répondu tout de suite ; ils avaient pratiqué ou vu pratiquer par leurs aînés le noble Jeu de Mail servi par Les chevaliers du Bois Roulant.



Publicité de M Richard, un des palemardiers de Montpellier et fournisseur officiel des Chevaliers du Bois Roulant.

D'autres ont découvert que le chanoine d'Aigrefeuille avait écrit dans son Histoire de Montpellier, éditée en 1730 que « le jeu de mail est plus ancien et plus particulier à la ville de Montpellier que le jeu de ballon, puisqu'on dit en proverbe que les enfants y naissent un mail à la main. »

Le jeu consiste à pousser à l'aide d'un maillet, une boule en racine de buis pour atteindre un but déterminé constitué par une borne de pierre.

A l'origine le jeu se pratiquait sur un espace naturel quelconque jugé favorable ; c'était du « tout terrain » ou presque, puisque seules les

terresensemencées étaient exclues des parcours ; le règlement de 1772 réduit cet espace et précise en son article premier : « Tous les chemins de traverses, tous les fossés, grands et petits, tous les creux aboutissant et communiquant aux chemins lorsqu'ils ne seront pas clos par des terres élevées, murailles ou autres limites doivent servir de jeu. » Mais déjà, un lieutenant - général de la Province avait pu faire aménager un joc de mailhou, de long de la muralha de l'Espitau General. Le 2 décembre 1835, Zoé Granier, l'un des maires les plus connus de Montpellier prend un arrêté aux termes duquel il est « défendu de jouer au mail sur tous autres chemins que ceux ci - après désignés. »

La liste comprend du côté de Lattes quinze chemins ou portions de chemins précisément délimités (chemins des Aiguerelles, de Moulages, de la Première Ecluse, de la Perruque entre autres) ; on y trouve également quatre chemins du côté de Castelnau dont le chemin du Jeu - de - Mail, le chemin de la Justice et le chemin du Pioch - de - Boutonnet. Plus tard des terrains privés seront spécialement aménagés, notamment par les fabricants et loueurs de mails, très connus autrefois sous le nom de palemardiers : les plus fréquentés d'entre eux étaient le mail des Arceaux, le mail de la Citadelle, le Jeu de mail, en face des Cliniques Saint - Eloi et le Jeu de Mail des Abbés, au quartier de la Peira - Rouge (la Pierre - Rouge).

Quels que soient les terrains utilisés, le parcours est préétabli ; il comprend des passages obligés avec obstacles à franchir ou à contourner, mais surtout un certain nombre de bornes, toucas en langue d'oc, toucas en graphie occitane normalisée, traduit en français par pierre de touche. Ces bornes dont la hauteur est environ d'un pan (en graphie normalisée un palm), soit un peu moins de vingt - cinq centimètres, ont une section carrée dont le côté est égal au double du diamètre de la boule. L'itinéraire est continu ; la boule reste sur le terrain ; on joue à tour de rôle ; le vainqueur est celui qui atteint le but avec le plus petit nombre de coups.

« Le Noble Jeu de Mail de la ville de Montpellier », œuvre de J. Sudre, est édité chez Martel en 1772 ; l'auteur décrit dans une préface les vertus du jeu et ses titres de noblesse acquis dans plusieurs cours d'Europe.



Canne de mail et sa boule en buis.

On peut y lire quelques phrases étonnantes :

« Le Jeu a toujours été regardé comme un des plus innocents et des plus agréables amusements de la vie, puisqu'en réunissant la force à l'adresse, il rend sain et robuste et donne à la jeunesse la dextérité et l'agilité du corps, si utiles pour le maniement des armes et pour l'exercice des Arts mécaniques. L' !intervalle pour rejoindre la boule procure l'agrément d'une douce promenade ; la conversation, le plaisir du Jeu donnent de l'appétit et aident à la digestion. Enfin, tout le monde sait l'utilité de la Gymnastique, pour prévenir les maladies, et en guérir quelques-unes ; l'agitation qu'on se donne, en poussant la boule d'espace en espace, fait un merveilleux effet pour la transpiration des humeurs, et il n'est point de rhumatisme, et autres maux semblables, que l'on ne puisse par là prévenir ou guérir, car de tous les Jeux d'exercice, le Jeu de Mail, au jugement de la Faculté de Médecine de Montpellier, est le meilleur pour la santé.

La Préface est suivie d'un chapitre initial intitulé « Principes pour apprendre à bien jouer au mail. » On y trouve des précisions intéressantes sur le choix du mail et de la boule, ainsi que sur les positions du corps, des pieds, des bras et des mains ; par exemple :

« Le corps ne doit être ni trop courbé, ni trop droit, mais médiocrement penché à proportion de la longueur du manche du mail, afin qu'en frappant, il se soutienne par la force des reins, en le tournant doucement en arrière de la ceinture, en haut avec la tête, sans toutefois perdre la boule de vue. C'est ce demi - tour du corps qui faisant faire un grand cercle au mail, produit conjointement avec les bras l'effet de la force mouvante qui vient de loin

On ne doit pas lever le mail trop vite, mais seulement sans se laisser emporter, le tenir peu

dans sa plus haute portée, pour frapper sur - le - champ le coup avec vigueur, en y joignant la force du poignet, sans changer néanmoins la situation du corps, des bras ni des pieds, afin de conserver toujours la même union que l'on a dû prendre du premier coup d'œil avec la boule.

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

Toutefois la partie essentielle du document est constituée par le fameux Règlement du Jeu de Mail, en 77 articles ouste tout es previst, reglat, esclarcit e definit embé de poulits dessens finament gravats (où tout est prévu, réglé, éclairci et défini, avec de jolis dessins finement gravés).

Sans entrer dans le détail d'une réglementation très pointilleuse, on citera quelques articles simples.

Art. 5 - Avant de débiter Avant de débiter, on convient de ce qu'on joue, de la route de jeu qu'on doit suivre s'il y en a plusieurs, et de la pierre où l'on doit aller finir la partie. On commence la partie près de la pierre de touche, ou autre endroit convenu, en plaçant la boule à son gré. Après quoi l'Adversaire, c'est - à - dire celui qui doit jouer après, peut s'avancer de la longueur d'un manche de mail, s'il veut, ou se reculer.

Art. 42 - Mouiller la boule Le joueur ne pourra mouiller la boule à dessein de la faire tenir en jouant ou croquant sur un lieu élevé, n'étant permis que de la frotter avec de l'herbe.

Art. 58 - La boule partagée dans sa course Le joueur pourra refaire son coup lorsqu'il partagera sa boule en deux pièces séparées faisant route ; mais il n'en pourra pas faire de même lorsqu'il sera arrivé à la boule, et qu'on la trouvera fendue ou mise hors d'état de pouvoir continuer d'en jouer ; on pourra seulement en mettre une autre pour finir la partie.

Art. 75 - La partie commencée ne peut être renvoyée sans cause légitime et prouvée Une partie commencée ne peut être renvoyée à un autre jour sans légitime cause, comme mauvais temps survenu, pluie, manque de jour, ou enfin quelque affaire ou cas imprévu, reconnu véritable, à moins qu'il n'en soit autrement convenu entre joueurs. Car alors, il y aura mauvaise foi de la part de celui qui la renvoie, et, en ce cas, il sera condamné comme s'il l'avait perdue et tenu de payer ce qui se joue. A la fin de son livre, J. Sudre ajoute quelques Renseignements supplémentaires ; les deux derniers paragraphes méritent d'être cités : « Les règles dont nous venons de parler sont assez généralement établies à Montpellier, mais il en est beaucoup d'autres sur lesquelles on n'est nullement d'accord. En suivant exactement ce Règlement, on prévient à l'avenir toutes les mauvaises contestations, toutes les chicanes, qui font si souvent perdre la partie à celui qui l'aurait légitimement gagnée, si le caprice, le défaut d'expérience ou le désir de gagner contre toutes les règles n'eussent pas décidé. »

Le matériel du jeu comprend une boule et un mail pour la pousser. Le mail ou palemard était composé d'un manche souple en bois de micocoulier d'une longueur adaptée à la taille du joueur, soit pour les plus longs une demie canne, un peu moins d'un mètre ; au bout du manche, une tête en racine de buis, cerclée de fer doux dont les extrémités sont taillées de façon différente ; l'une sur un plan vertical, la massa, utilisée pour pousser la boule, l'autre biseautée, la leva, servant à la soulever et à l'envoyer au loin. D'Aigrefeuille rapporte qu'un joueur habile pouvait « dans trois coups ... mettre la boule dans la coupe d'un chapeau à cent pas de distance. »

Une bonne boule « est l'âme de la partie » ; elle doit être « de bon buis fin, bien noué, fort sec et d'un poids proportionné à sa grosseur ; il est essentiel que les nœuds, qui paraissent souvent sur les deux côtés opposés de la boule, soient le plus petits qu'il se pourra. Elle doit être frappée à la pierre par le maître Palemardier. » Puis, elle est « rodée » dans des parties d'entraînement avant son utilisation en compétition. « Le suc de pariétaire (herbe de Notre - Dame) conserve les boules, lorsqu'on les frotte souvent avec cette herbe, ce qui les endurecit, leur fait prendre de la nourriture et du poids. » Mails et boules étaient fabriqués par des artisans spécialisés, les Palemardiers ; chaque Maître - Palemardier avait

son atelier, ses compagnons et ses aides ; il fabriquait mails et boules qu'il vendait ou louait aux amateurs.



Carte-postale du jeu de mail à Montpellier, 1903.

Les Palemardiers concevaient et dirigeaient l'aménagement d'un certain nombre de parcours ; en maintes circonstances, ils jouaient le rôle d'arbitres entre les pratiquants. Aux veilles de la Révolution, on comptait une douzaine de Maîtres - Palemardiers qui vivaient « commodément » à Montpellier. Ils formaient une corporation dont les statuts avaient été approuvés par le Sénéchal de Montpellier le 4 septembre 1668, puis par un arrêt du Parlement de Toulouse intervenu le 28 novembre de la même année. C'est à cette époque que le Maître François Grasset, le plus connu des palemardiers montpelliérains exerçait ses talents. Ecoutons Alphonse Anglada rapporter un poème écrit en 1885 :

« Enfants de Montpellier, race alerte et vaillante,
 « Vous dont la noble ardeur que tout le monde vante ...
 De vos pères jadis imitant la valeur ...
 Entretienait du corps l'adresse et la vigueur ...
 Laissez-vous périr par votre indifférence ...
 Le noble Jeu de Mail ? Ingrats ! Quelle inconstance ...
 Vous fait abandonner ce roi de tous les jeux ...
 Qu'avec un soin jaloux pratiquaient vos aïeux ? ...
 Habitants du Clapàs, suivez donc mon conseil ...
 Consacrez vos loisirs à ce jeu sans pareil. »

Une phrase du livre de J. Sudre permettra de conclure : « Les Anglais qui arrivent dans Montpellier, ne peuvent d'abord se persuader que tant de personnes puissent s'amuser à courir, disent-ils, après un morceau de bois : mais ils reviennent bientôt de leur erreur ... »

Certains avancent que notre Noble Jeu de Mail serait à l'origine du golf anglo-saxon. Pourquoi pas ?