

Numérisation du traité de Emile André

Titre : 100 Façons de se défendre dans la rue sans armes

Auteur : Emile André

Publié : Paris, E. Flammarion

Date de publication : 1905

Ce document est téléchargeable à cette adresse :

[http://www.ffamhe.fr/collectionpalas/Emile Andre 100 facon de se defendre sans armes.pdf](http://www.ffamhe.fr/collectionpalas/Emile_Andre_100_facon_de_se_defendre_sans_armes.pdf)

La mise en ligne de cette numérisation entre dans le cadre du projet PALAS et l'ouvrage rejoint la Collection PALAS :

http://www.ffamhe.fr/collection_palas



Bibliothèque nationale de France
département de la Reproduction

AVERTISSEMENT

Pour des raisons de conservation du document original,
le recours à un microfilm a été privilégié pour réaliser cette reproduction.

Nous veillons à garantir la lisibilité du texte mais des défauts inhérents au microfilm
peuvent subsister : défauts d'aspect et qualité des illustrations, notamment.

Nous vous remercions de votre compréhension.

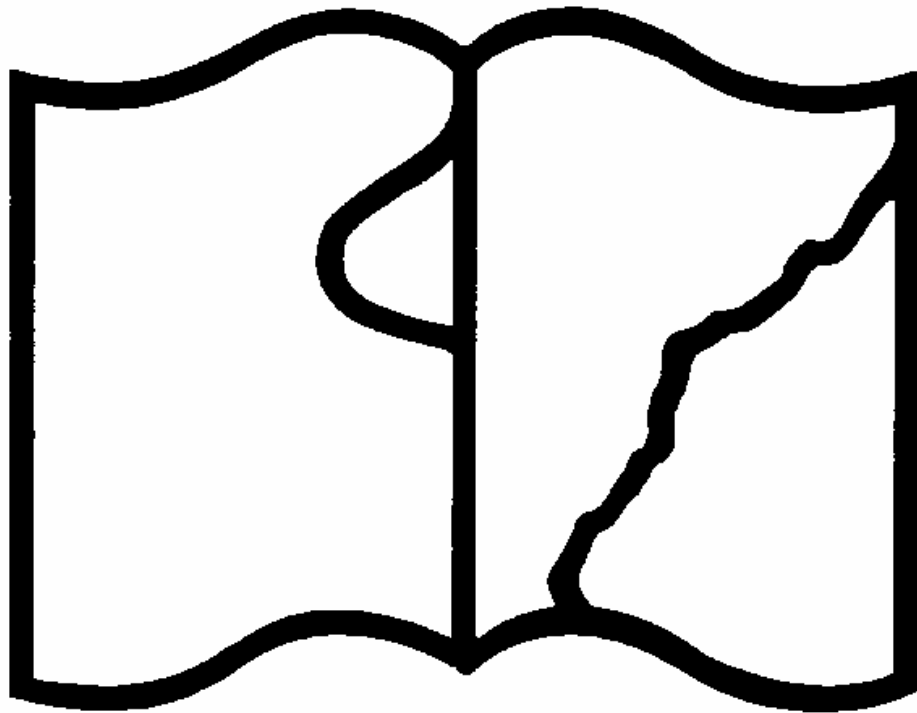
=

WARNING

In order to preserve the original document,
we favored the use of a microfilm to make this reproduction.

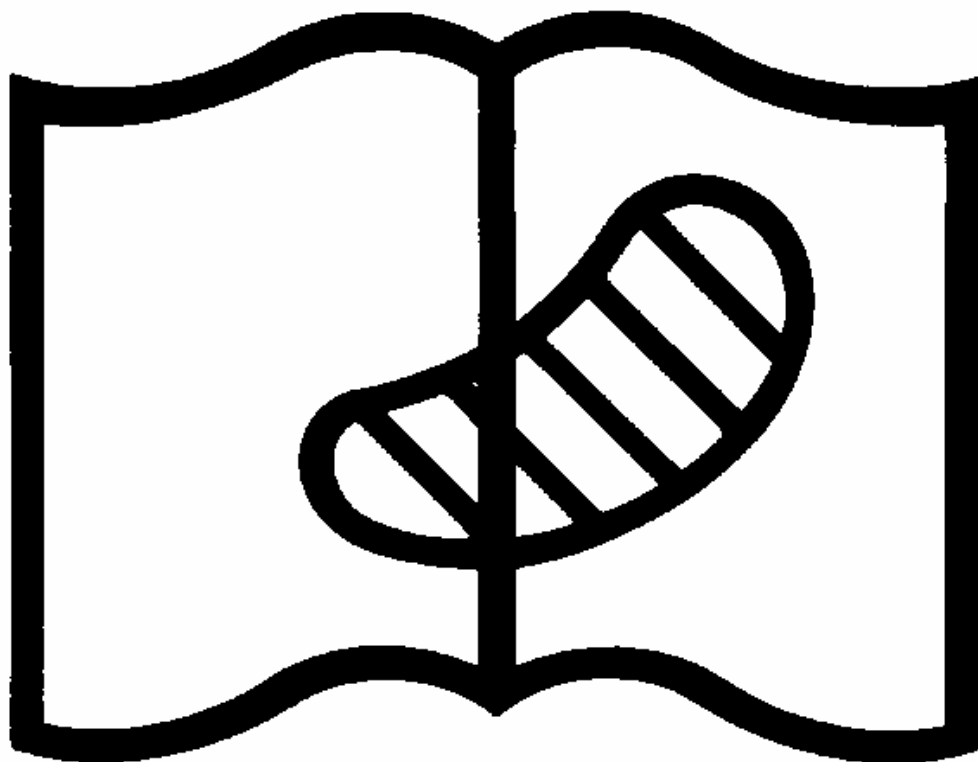
We ensure to provide the best readability of the text but some defects inherent to the
microfilm may remain: especially visual defects and quality of illustrations.

Thank you for your understanding



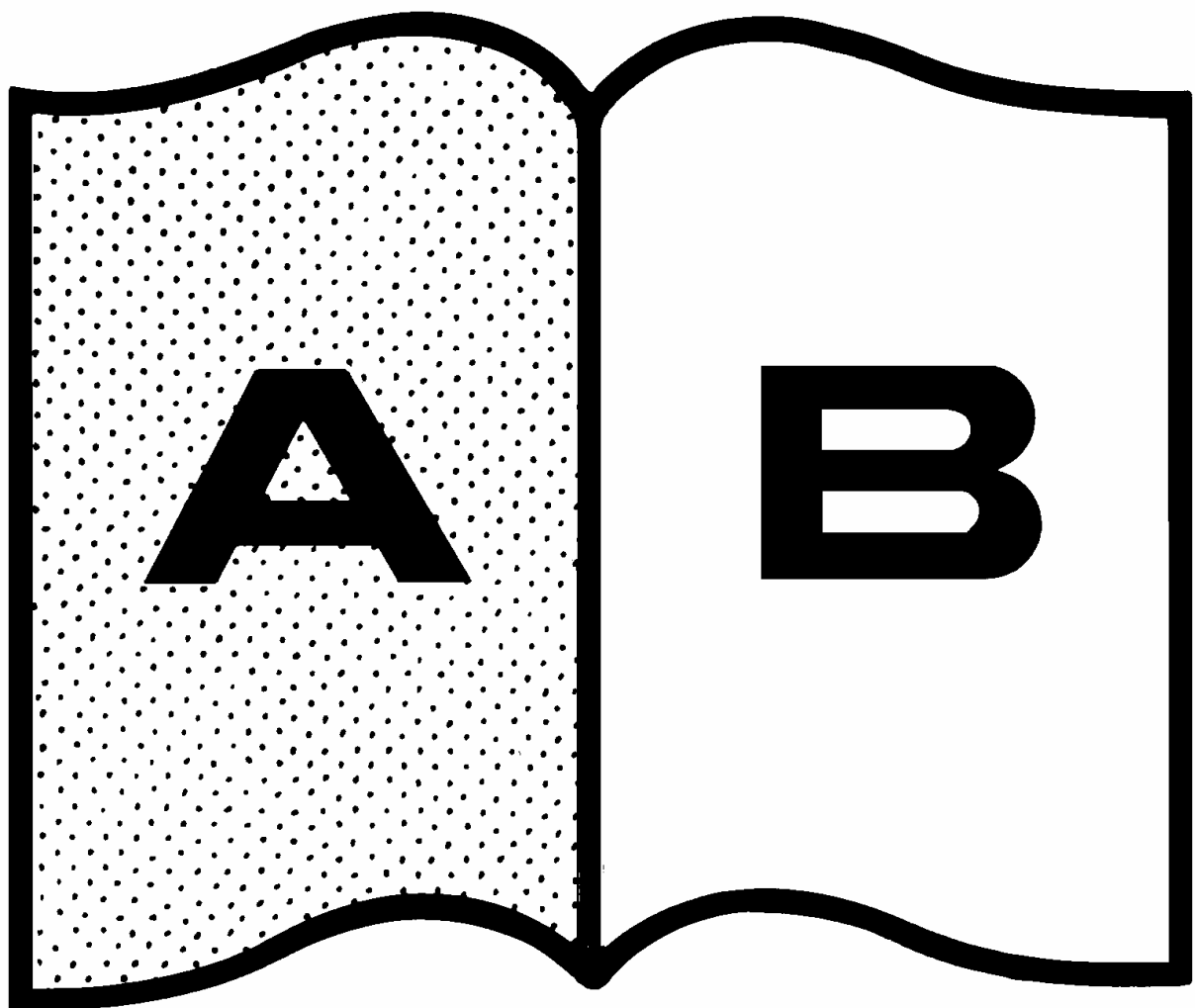
Texte détérioré — reliure défectueuse

NF Z 43-120-11



Original illisible

NF Z 43-120-10



Contraste insuffisant

NF Z 43-120-14

ÉMILE ANDRÉ

8^e V
31031

100 Façons

DE SE

Défendre dans la Rue

SANS ARMES

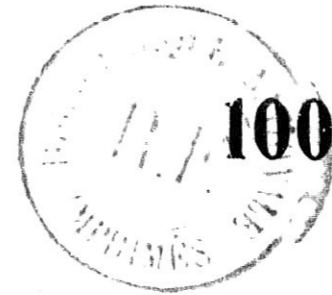


PARIS

ERNEST FLAMMARION, ÉDITEUR

26, RUE RACINE, 26

348
01



100 FAÇONS
DE SE
DÉFENDRE DANS LA RUE
SANS ARMES

8.V
31031

A LA MÊME LIBRAIRIE

DU MÊME AUTEUR

- LA GYMNASTIQUE SUÉDOISE. Manuel de gymnastique rationnelle à la portée de tous et à tout âge, d'après la méthode de L.-G. Kumlien, médecin-gymnaste, professeur à Paris. 1 beau volume in-8° carré orné de 183 illustrations . 3 50
- LES DUELS FRANCO-ITALIENS. Documents inédits et nombreuses illustrations. 1 vol. grand in-18 . 3 50
- L'ART DE SE DÉFENDRE DANS LA RUE. (Résumé des parties les plus simples et les plus pratiques de la boxe, de la lutte, du maniement de la canne, etc.) 1 volume grand in-18 2 »
- LES TRUCS DU DUEL (Pistolet, Épée, Sabre). 1 vol. in-18. 2 »

EMILE COLIN, IMPRIMERIE DE LAGNY (S.-ET-M.)

ÉMILE ANDRÉ

100 FAÇONS

DE SE

DÉFENDRE DANS LA RUE SANS ARMES



PARIS
ERNEST FLAMMARION, ÉDITEUR
26, RUE RACINE, 26

Droits de traduction et de reproduction réservés pour tous les pays,
y compris la Suède et la Norvège.

AVANT-PROPOS

Ce livre est comme une édition populaire de l'Art de se défendre dans la rue.

Il est et restera d'une actualité permanente à une époque où fleurissent les Apaches.

Les employés, les ouvriers qui habitent des quartiers excentriques y trouveront maintes façons pratiques de repousser une agression.

Malgré les progrès de la civilisation... et le nombre croissant des représentants de la force armée, braves sergots et vaillants gendarmes, les occasions ne manquent pas où l'on peut avoir à se défendre soi-même.

En dehors même des « boulevards » les plus mal fréquentés, des rues et des routes désertes,

propices aux attaques nocturnes, que de raisons de se préparer au combat, en songeant qu'il faut souvent compter uniquement sur soi!

*Suivant la boutade d'un humoriste amer, la devise de la Société est : **Secours aux noyés!** Ironique formule de bienveillance tardive que l'on affiche avec quelque cynisme au coin de tous les quais de Paris.*

Et, comme les mandataires de la force publique, les amis viennent souvent trop tard à la rescousse. Puis, ils ne sont pas toujours là, quoi qu'en dise la chanson.

En prévision de ce manque d'aide, il faut d'autant mieux être armé pour la lutte.

On n'a pas toujours un revolver sur soi. Même si l'on est muni de cette arme, on ne peut toujours s'en servir à temps, car il faudrait, pour être sûr d'éviter les surprises, avoir constamment le doigt sur la détente.

Quand on sait se servir de ses armes naturelles, bras et jambes, on est mieux à l'abri des surprises. Puis il y a beaucoup de cas où l'emploi du revolver serait vraiment excessif. Y recourir, ce n'est admissible que lorsqu'on est menacé de mort, de blessures graves tout au moins, par des malfaiteurs.

Mais dans des querelles, des rixes avec des

gens qui ne sont pas des « escarpes » et qui peuvent n'être devenus agressifs que sous l'influence de libations copieuses, l'emploi du revolver, ainsi que du couteau, est évidemment à éviter de part et d'autre.

Que l'on se borne alors à employer les moyens de défense naturels, fournis par les bras et les jambes, et encore, que l'on sache faire un choix parmi ces moyens, et utiliser ceux qui peuvent vous débarrasser d'un adversaire sans lui causer trop de mal.

Donner une théorie résumée, simple et pratique, de ce système de défense, tel est le but de ce petit livre.

Il est dédié spécialement, nous le répétons, aux employés et ouvriers habitant les quartiers excentriques des grandes villes, ou des routes un peu désertes.

Mais il peut aussi, bien entendu, être consulté utilement par tous, puisque l'on échange des coups de poing et des coups de pied un peu partout, même dans les réunions parlementaires!

En plusieurs parties de ce livre, j'ai utilisé les excellents conseils de M. Leclerc aîné, le professeur de boxe si justement renommé, — et ceux de M. François Levacher, le fin lutteur plus connu sous le nom de « François le Bordelais ».

NOTIONS PRÉLIMINAIRES

Se défendre ne consiste pas uniquement, bien entendu, à parer les coups de l'adversaire : il faut lui en porter aussi, ne fût-ce qu'en riposte, c'est-à-dire en réplique à son attaque, et pour l'empêcher de continuer son agression.

Nous indiquons donc quelques coups, avant même de passer aux parades.

Les coups et parades expliqués dans les dix premières façons de se défendre constituent déjà un ensemble de moyens, un « jeu » sans doute particulièrement simplifié, mais facile à apprendre et à exécuter sans qu'il soit néces-

saire de se maintenir en état d' « entraînement ». On peut déjà en tirer grand parti, si l'on sait bien les employer et à propos.

Les coups et parades qui suivront forment un jeu un peu plus complet, tout en restant dans les limites des moyens assez simples, assez faciles à employer.

*
* *

Il ne rentre pas dans notre plan d'expliquer en détail les exercices préliminaires que l'on fait dans une salle de boxe, lorsque l'on a le temps de devenir un véritable « amateur » cultivant même les complications plus ou moins brillantes, — mais parfois inutiles au point de vue combatif, — de son sport favori.

Voici simplement quelques notes sur diverses questions :

Ce que l'on appelle la « boxe anglaise » ne comprend que les coups de poing.

La « boxe française » comprend à la fois les coups de poing de la boxe anglaise et les coups de pied de l'antique « savate » ou « chausson ».

La « garde » est la position d'attente la plus

favorable pour passer soit à la défensive, soit à l'offensive.

Dans un combat réel, à la différence de ce qui se passe en assaut à la salle, on n'a pas toujours le temps de prendre une garde régulière, et même, si l'on a le temps, il peut être utile, par tactique, de la dissimuler pour que l'adversaire se livre, ait trop de confiance.

On peut d'ailleurs hésiter à prendre la position classique de la garde, avant d'être sûr d'en venir aux coups.

En pareil cas, on tient par exemple les jambes non ployées et plus rapprochées que dans la garde normale, et même on laisse les bras plus ou moins allongés près du corps, mais en surveillant bien le moindre mouvement de l'adversaire et en se tenant hors de portée, prêt à se mieux camper en boxeur si le combat commence.

La position normale, classique (fig. 1) est *en tous cas indispensable à la salle*, qu'il s'agisse d'une longue ou d'une courte série de séances d'exercice. Voici donc quelques détails sur la position de la garde.

Les droitiers préfèrent la garde à gauche,

pour porter des coups de poing; les gauchers, la garde à droite. La garde est dite à gauche, quand on a le côté gauche en avant; et à



Fig. 1.

Mise en garde, garde à gauche, garde à droite.

droite, quand on présente le côté droit. En boxe anglaise, autrement dit, si l'on s'en tient aux coups de poing, il est préférable d'être en garde à gauche, parce que le bras et l'épaule

gauche se prêtent avec plus de souplesse aux mouvements variés de boxe que doit exécuter le bras de devant. Le bras droit, tenu en arrière, est alors réservé pour la parade et pour divers coups.

Dans la boxe française où les coups de pied alternent avec les coups de poing, cela n'a pas d'importance d'être en garde à gauche ou en garde à droite.

Dans la garde à gauche, il faut tenir le pied gauche en avant du pied droit, à 30 ou 40 centimètres environ l'un de l'autre, selon la taille; les talons ne se trouvent pas en face, le talon droit est un peu à droite de la ligne du talon gauche, car il faut que la jambe droite puisse passer librement en avant, sans accrocher la jambe gauche, lorsqu'on veut porter un coup de pied de cette même jambe droite.

Le poids du corps doit porter également sur les deux jambes, légèrement ployées; le corps doit se trouver bien équilibré, la tête tenue droite.

Le bras droit se tient replié sur le corps, le poing fermé sous le sein gauche de façon que l'avant-bras droit passe sur le creux de l'esto-

mac, partie sensible du corps à protéger (1). Le poing est fermé, le pouce en dehors et à côté des autres doigts.

La partie supérieure du bras gauche tombe naturellement le long du corps; l'avant-bras gauche relevé et formant un angle à peu près droit avec la partie supérieure du bras est opposé à l'adversaire, la main fermée, les doigts en dessus, le pouce par-dessus les autres doigts.

L'épaule droite est à moitié effacée.

La tête tenue droite doit bien regarder l'adversaire.

La garde à droite s'exécute en sens inverse, d'après les mêmes principes.

Par rapport l'un à l'autre, les adversaires sont dits en « fausse garde », lorsque l'un d'eux est en garde à droite, l'autre en garde à gauche. S'ils sont tous deux en garde à droite ou en garde à gauche, ils sont dits « en vraie garde. »

Distance. — On doit se mettre en garde hors

(1) Si l'on est forcé de le découvrir en portant un coup ou en parant, il faut que ce soit le moins longtemps possible.

de portée, autant que possible, surtout si l'on n'est pas un tireur exercé.

Pour apprécier cette question de distance et de portée des coups de l'adversaire, il faut bien juger la position de celui-ci, et, pour cela, c'est le pied qu'il tient en arrière qu'il faut voir d'abord; si l'adversaire a une grande garde, il ne peut porter son attaque qu'à une courte distance; a-t-il, au contraire, une petite garde, il faut se méfier davantage, se rapprocher moins, car, alors, il peut attaquer de loin.

Marche en avant ou en arrière. — Si l'on est hors de portée, l'adversaire est forcé de marcher pour vous atteindre, ou de remplacer les pas par de petits sauts, ou de « se fendre ». Veut-il, au contraire, se mettre hors de portée: il doit rompre, c'est-à-dire marcher en arrière; il peut également remplacer les pas en arrière par de petits sauts.

De son côté, on a à employer ces divers modes de s'avancer ou de reculer, en ne se portant en avant qu'avec beaucoup de prudence, surtout si l'on n'est pas un tireur exercé. Nous exceptons, bien entendu, les cas où l'on est pressé, pour une raison ou pour une autre,

et où il importe de se débarrasser au plus vite de son adversaire, sauf à risquer davantage.

La distance entre les deux pieds ne doit pas être trop grande (1), car cela empêche de marcher ou de rompre aisément, et, d'autre part, la jambe placée en avant se trouverait alors trop exposée à divers coups indiqués plus loin.

Allonge, fente ou développement. — Une façon spéciale de se rapprocher de l'adversaire pour le toucher, sans marcher, consiste à « allonger », à « se fendre », à « se développer ».

Pour cela, tout en portant un coup de poing, on tend légèrement le jarret droit (si l'on est en garde à gauche), on porte le pied gauche en avant en rasant le sol (2), à la distance d'une semelle (3) environ, le genou gauche à peu près perpendiculaire au cou-de-pied. Le pied

(1) Autrement dit, il ne faut pas avoir une « garde trop grande » ou « trop de garde. »

(2) Si l'on levait trop le pied en se fendant, cela ferait perdre de la vitesse (sans compter que c'est disgracieux en assaut).

(3) Autrement dit, c'est ce qu'en escrime on appelle plutôt une demi-allonge. Dans la boxe, si l'on se fendait à fond, on donnerait le coup avec moins de force.

droit doit rester à la même place ; on lève plus ou moins le talon, au besoin, surtout dans les coups du bras tenu en arrière, donnés de côté.

Quant à la position du haut du corps, elle varie suivant le genre de coup de poing que l'on porte, comme nous l'indiquerons par la suite.

Les mouvements du développement ainsi décomposés doivent être liés dans l'exécution : à quoi l'on arrive vite après un peu d'exercice.

Etant feudu, pour revenir de cette position du développement à celle de la mise en garde, on replace le pied gauche à la distance indiquée du pied droit, les jarrets pliés, et les bras se replacent en même temps dans la position de la garde indiquée.

Etant en garde à droite, on se fend, d'après les mêmes principes, en sens inverse.

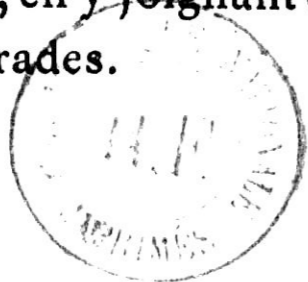
*
* *

Après ces notions préliminaires, passons à l'indication des coups les plus simples et les plus pratiques, en boxe française.

Ce sont : les *coups de poing de figure*, soit *direct*, soit *de côté*, les *coups de poing*, soit *direct*, soit *de côté au corps* (sur la région de l'estomac, où ils sont le plus efficaces) ; le *coup de pied bas*, le *coup d'arrêt à la jambe*, le *chassé à la jambe* (ou *chassé-bas*), et le *coup de pied de pointe*.

Si l'on veut encore simplifier, soit faute de temps pour s'exercer, soit faute de dispositions suffisantes, on s'en tiendra au *coup de poing direct à la figure*, au *coup de pied bas*, au *coup d'arrêt à la jambe*, et au *coup de pied de pointe*. Cela forme spécialement un jeu très simplifié.

Occupons-nous d'abord de ce jeu et des coups qui le composent, en y joignant quelques explications sur les parades.



100 FAÇONS

DE SE

DÉFENDRE DANS LA RUE

SANS ARMES



I

Coup de poing de figure direct, porté du bras tenu en avant.

La base de la « défense personnelle », c'est le coup de poing de figure, qui peut être donné soit directement, soit de côté.

Expliquons d'abord la façon de porter le coup de poing de figure direct, en signalant à ce propos quelques principes importants sur l'exécution des coups de poing en général.

Dans les coups de poing, il faut :

1° Frapper avec les os de la main (les os métacarpiens, à la naissance des doigts), non pas avec les phalanges des doigts ;

2° Porter le poids du corps sur le coup en s'inclinant légèrement en avant, sans exagération toutefois, car on ne ferait plus alors qu'une poussée plus dangereuse pour soi-même que pour l'adversaire. Le poids du corps ajoute grandement à la force du coup de poing ;

3° De plus, dans les coups de poing, il faut éviter de retirer le bras en arrière avant de frapper.

En voici les raisons :

D'abord, c'est une perte de vitesse et de temps, puisque l'on a plus de chemin à parcourir ; d'autre part, au lieu de donner de la force au coup, cela ne peut souvent qu'en enlever, car alors le poids du corps s'unit rarement à la détente du bras ; enfin, l'adversaire, prévenu par le retirement du bras, voit arriver et pare le coup avec plus de facilité.

Les règles générales que nous venons d'indiquer s'appliquent au coup de poing de figure, soit direct, soit de côté.

Parmi les coups de poing, le coup direct à la figure est le plus facile à exécuter sans se découvrir, et d'autre part, bien exécuté, il est des plus efficaces.

Manière de l'exécuter du bras de devant, 1° sur place. — Etant en garde à gauche, il faut détendre le bras gauche à fond en même temps



Fig. 2. — Coup de poing de figure direct du bras de devant (du bras gauche en garde à gauche).

que la jambe droite, et, de la façon montrée à la figure 2, le corps doit s'effacer complètement (ce qui ajoute au coup la force du coup de reins) dans la même direction que le bras gauche.

Les doigts du poing qui frappe sont refermés dans la paume de la main, le pouce en dessus.

La tête doit être droite et bien en ligne avec le bras gauche.

2° *En marchant.* — Porter rapidement le pied gauche en avant (nous supposons encore qu'on est en garde à gauche), le talon gauche touchant le premier à terre, rapprocher le pied droit à la distance de la garde et donner le coup de poing.

La détente de la jambe, des reins et celle du bras doivent se produire en même temps, de façon que le poing arrive au moment où le talon gauche touche terre.

Rapidement fait, le pas en avant en donnant le coup de poing forme plutôt un petit saut. De même, le pas en arrière pour se mettre hors de portée.

2

Coup de poing de figure direct, du bras tenu en arrière.

Etant en garde à gauche, voici comment s'exécute le coup de poing de figure direct avec le bras droit tenu en arrière.

1° *Sur place.* — On frappe avec le poing droit, le petit doigt en dessous, le côté droit le plus en avant possible, le corps appuyé sur la jambe gauche, le talon droit levé, le pied ne touchant terre que par la pointe (fig. 3).

2° *En se fendant.* — Porter le coup en se fendant du pied gauche de vingt à trente centimètres, la pointe du pied gauche en dehors, ce qui facilite l'avancement de l'épaule droite.

(*En marchant*, il est peu employé, même par les tireurs exercés.)



Fig. 3. — Coup de poing de figure direct, du bras tenu en arrière.

Etant en garde à droite, tout ce que nous venons de dire sur la façon de porter le coup de poing de figure direct, soit avec le bras de devant, soit avec le bras tenu en arrière, s'exécute d'après les mêmes principes, en sens inverse.

3

Coup de pied bas.

Le coup de pied bas est très pratique : 1^o parce qu'il peut s'exécuter d'assez loin, et par conséquent sans se livrer ; 2^o parce que ce coup bien appliqué sur la jambe de l'adversaire peut le mettre, quant aux jambes, hors de combat.

Il doit être porté sur le tibia et avec le tranchant de la semelle pour avoir toute son efficacité.

On doit autant que possible l'exécuter en fausse garde pour qu'il porte sur le tibia. En vraie garde, il porterait sur le mollet, et mettrait difficilement l'adversaire hors de combat.

Voici la manière d'exécuter ce coup : étant en garde à gauche (mêmes principes en garde à droite en les appliquant dans un autre sens),



Fig. 4. — Coup de pied bas.

porter vivement le poids du corps sur la jambe gauche, les genoux fléchis en avant, détendre la jambe droite en passant le plus près possible de la jambe gauche, le pied frôlant le sol, le tranchant de la semelle venant frapper le tibia de l'adversaire le plus bas possible, et revenir vivement en garde.

Au moment où l'on porte le coup, le talon gauche se trouve soulevé de terre, et tout le poids du corps se trouve sur la pointe du pied gauche.

Coup de pied bas « doublé », c'est-à-dire répété. — Pour « doubler » le coup de pied bas, c'est-à-dire pour le répéter, on l'exécute une première fois, puis on ramène le pied droit derrière le pied gauche, mais dans une petite garde, ou plutôt dans la position préparatoire du coup de pied bas (les genoux fléchis en avant, le poids du corps sur la jambe gauche), et l'on exécute un deuxième coup de pied bas.

Le second coup peut servir à arrêter l'adversaire, quand, ayant paré ou évité le premier coup, il marche sur vous pour riposter.

Le coup appelé *coup d'arrêt à la jambe* consiste à lever le pied qui est en avant (suivant la garde que l'on a prise) à 20 ou 30 centi-

4

Coup d'arrêt à la jambe.

Le coup que nous venons d'indiquer, soit simple, soit doublé, est dit, par excellence, le coup de pied bas.

Il y a d'autres façons de porter des coups de pied sur la jambe de l'adversaire.

Une seconde façon est utilisée comme coup d'arrêt.

Les coups d'arrêt sont des coups qui, tirés sur l'attaque même de l'adversaire, ont pour but d'arrêter cette attaque dès le début.

Le coup d'arrêt est une attaque sur une attaque, et, en même temps, il tient lieu de parade et de riposte.



Fig. 5. — Coup d'arrêt sur le coup de pied bas.

mètres du sol, tout en pivotant légèrement sur le pied placé en arrière, et à détendre la jambe de devant en avant, le pied bien en travers, de façon à frapper l'adversaire sur la jambe (fig. 5) et à l'arrêter.

gauche à la hauteur de la ceinture, la pointe du pied basse, et défendre la jambe, la pointe

5

Coup de pied de pointe porté de la jambe placée en avant.

Le coup de pied de pointe, qui porte dans le bas-ventre et sur les parties sexuelles, est si dangereux qu'il est interdit en assaut.

Même dans le combat réel, il n'est admissible que contre un malfaiteur vous menaçant lui-même des plus mauvais coups.

Il s'exécute soit avec la jambe placée en avant, soit avec l'autre.

Voici comment il s'exécute avec la première :

Etant en garde à gauche, élever le genou



Fig. 6. — Coup de pied de pointe de la jambe placée en arrière.

du pied tendue, à la hauteur du bas-ventre de l'adversaire.

l'adversaire marche, reposez la pointe du pied en avant et doublez le coup.

En garde à droite, le coup de pied de pointe s'exécute d'après les mêmes principes, en sens inverse.

6

Coup de pied de pointe porté de la jambe placée en arrière.

Ce coup s'exécute ainsi :

Etant en garde à gauche, replier la jambe droite, le genou presque à la hauteur de la ceinture, la pointe du pied basse, en pivotant légèrement sur la pointe du pied gauche, détendre la jambe à la hauteur du bas-ventre de l'adversaire, la pointe du pied tendue (fig. 6).

Coup de pied de pointe « doublé » (ou répété). — Si le coup a porté dans le vide et que

en haut (en avant) et de gauche à droite, les ongles de la main droite tournés en avant et le poing droit restant le plus possible en face

7 et 8

Deux parades des coups de poing.

La parade proprement dite consiste, pour le coup de poing, à détourner le coup avec l'avant-bras.

Les parades des coups de poing ont place, en une certaine mesure, dans le jeu simplifié qui nous occupe actuellement.

Voyons comment elles s'exécutent :

Etant en garde à gauche (mêmes principes, si l'on est en garde à droite, en les appliquant en sens inverse), il faut, pour parer le coup de poing porté du bras gauche à la figure, lever brusquement le bras droit qui doit venir frapper le bras gauche de l'adversaire de bas



Fig. 7. — Parade avec le bras droit du coup de poing de figure du bras gauche.

et au-dessus de l'épaule gauche, le coude en face et à hauteur de l'épaule droite (V. fig. 7).

Eviter en parant de détendre le bras au-dessus de la tête : autrement dit, il faut arrêter la parade [autant que possible ; elle doit faire

passer le poing de l'adversaire à droite et au-dessus de la tête. Si l'on fait la parade trop loin, on ne peut plus revenir en garde assez vite, et la région de l'estomac se trouve exposée plus longtemps.

Du reste, dans toutes les parades, il faut écarter le moins possible le bras du corps : les parades larges sont les moins sévères et les plus faciles à tromper.

Pour parer le coup de poing porté du bras droit par un adversaire placé en garde à gauche, on pare de l'avant-bras droit comme pour le coup précédent, à moins qu'un premier mouvement ne vous ait déplacé et que vous ne soyez trop effacé : dans ce cas, le bras droit n'étant pas en ligne, on est obligé de parer du bras gauche, comme pour un coup venant de côté. Mais, en règle générale, on doit toujours, autant que possible, parer du bras qui est en arrière, de façon à conserver le bras qui est en avant pour la riposte, c'est-à-dire pour la réplique à l'attaque de l'adversaire.

Pour un coup de poing porté au corps (1),

(1) Rappelons que les coups de poing au corps se portent de préférence dans la région de l'estomac.

et du bras gauche, par un adversaire placé en garde à gauche, on pare avec l'avant-bras droit de haut en bas et un peu en avant, les ongles tournés en dedans, sans bouger le corps, et l'on ramène vivement le bras droit à sa position première.

On pare de la même façon le coup de poing au corps porté du bras droit par un adversaire placé en garde à gauche, à moins que l'on ne soit trop effacé et que le coup ne vienne en dehors : alors on parerait du bras gauche.

Autre parade des coups de poing.

Il y a une façon plus simple de parer le coup au corps, c'est de laisser le bras droit serré au corps sur la région de l'estomac, la plus menacée.

Autres moyens d'éviter les coups de poing.

On s'exerce à rompre sur le coup de l'adversaire, à se mettre hors de portée, sauf à porter un coup soi-même à la première occasion.

Quant à « esquiver » la tête, sans rompre, c'est-à-dire à l'incliner rapidement plus ou moins de côté, pour la soustraire au coup de poing, il faut, pour le faire habilement et sans perdre de vue les mouvements de l'adversaire, un long exercice. Un tireur peu exercé esquiverait maladroitement, risquerait d'être touché, tout au moins perdrait de vue

les mouvements de l'adversaire et ensuite frapperait « dans le tas » aveuglément.

Les petits mouvements de recul instinctif de la tête et du haut du corps ne sont pas eux-mêmes à étudier dans un jeu aussi simplifié, et il faut en faire le moins possible, parce que si l'adversaire poursuit son attaque ou sa riposte, la redouble, on se défend moins facilement.

II

**Par le coup de poing de figure direct
formant coup d'arrêt.**

Au lieu de parer, on peut, à l'occasion, arrêter l'adversaire par un coup de poing.

Les coups d'arrêt surprennent l'adversaire dès le début de son attaque : ils tiennent lieu à la fois de parade et de riposte.

Le coup de poing de figure direct peut être employé comme coup d'arrêt sur quelqu'un qui se jette sur vous, et l'on peut à l'occasion tenir le bras devant soi sur place ou en rompant, en le repliant parfois légèrement pour porter d'autres coups ou faire des menaces d'autres coups.

12, 13 et 14

**Parades des coups de pied, ou plutôt
moyens de remplacer les parades
proprement dites.**

Les parades proprement dites des coups de pied avec la main, l'avant-bras, à plus forte raison les « ramassements de jambe » et autres « prises de jambe », ne font guère partie d'un jeu simplifié. En voulant parer avec la main, l'avant-bras, les coups de pied, un homme peu exercé n'arriverait souvent qu'à recevoir un mauvais coup sur la main ou sur le poignet, ou à se retourner les doigts. Mieux vaut pour lui chercher simplement à éviter les coups de pied en se portant en ar-

rière ou de côté, ou en retirant uniquement la jambe, si c'est une jambe qui est menacée, ou parer certains coups avec le coup d'arrêt à la jambe formant parade et riposte.

Le coup d'arrêt à la jambe a été déjà indiqué et expliqué.

Le coup de pied bas, déjà expliqué comme attaque et comme riposte, est aussi utilisé comme coup d'arrêt dans certains cas. Le chassé à la jambe ou « chassé-bas » est employé assez souvent comme coup d'arrêt. Il porte alors le nom de coup d'arrêt chassé à la jambe. Nous expliquerons ce coup plus loin.

Observations sur les ripostes.

Les mêmes coups qui ont été indiqués en attaques sont utilisés en ripostes.

Rappelons que la riposte est la réplique à l'attaque de l'adversaire, que l'on vient de parer ou d'éviter. Après avoir paré ou évité un coup de poing, on riposte soit d'un coup de poing, soit d'un coup de pied. De même, après avoir paré ou évité un coup de pied, on se servira, en riposte comme en attaque, des coups que nous avons expliqués dans le jeu de boxe française très simplifié.

La contre-riposte est la réplique à une riposte.

Feintes et fausses attaques.

Dans ce jeu, il ne faut pas songer à faire des fausses attaques, simulacres de coups portés sans tirer « à toucher », comme dans une attaque réelle, franche, et destinés d'ordinaire à faire partir l'adversaire pour parer et riposter ou contre-riposter, ou pour l'arrêter. (La fausse attaque peut aussi être simplement destinée à permettre d'étudier le jeu de l'adversaire, et de voir s'il est disposé à parer et comment.)

Les feintes, qui sont des simulacres de coups moins accentués que la fausse attaque et qui peuvent faire partie d'une fausse attaque, ne

sont guère plus à conseiller dans le jeu qui nous occupe.

*
* *

Voici en résumé quels seraient les inconvénients des fausses attaques et des feintes dans le jeu très simplifié que nous exposons :

A-t-on affaire à un adversaire inexpérimenté : celui-ci, sans distinguer si vous lui faites une fausse attaque ou une attaque franche, cherche à vous frapper en tirant « dans le tas » ; mieux vaut donc lui porter tout de suite un coup réel pour l'arrêter le plus tôt possible. Est-ce un tireur exercé auquel on a affaire : celui-ci ne sera pas trompé par une fausse attaque faite par un adversaire qui n'a que peu d'entraînement. Mieux vaut lui porter tout de suite un coup réel : on aura des chances de le surprendre, de l'ébranler, de prendre un premier avantage qui pourra être utile pour le reste du combat.

D'une façon générale, sauf exception, les

feintes amèneraient aussi des complications analogues, à éviter.

*
* *

Le jeu très simplifié exposé dans les 14 premières façons de se défendre peut s'apprendre très rapidement et quelques leçons permettent d'exécuter déjà et d'une façon utile le petit nombre de coups qui le composent.

Avec la 15^e façon de se défendre, nous abordons un jeu de boxe française un peu plus varié.

Si l'on a à la fois des dispositions et un peu plus de temps pour s'exercer — avec un professeur, un moniteur ou un ami pratiquant la boxe — on peut compléter en partie le système défensif indiqué précédemment et, tout en restant dans les limites d'un jeu simplifié, on

emploiera : *le coup de poing de côté à la figure, les coups de poing direct et de côté à l'estomac, et, comme coup de pied, le chassé à la jambe (ou chassé-bas).*

**Par le coup de poing de côté à la figure,
porté du bras de devant.**

Notons d'abord que ce coup se donne souvent sur une attaque de l'adversaire, et en esquivant la tête, comme dans la figure 8.

Mais cela ne rentre pas dans notre jeu simplifié ; la figure 11 est donnée à titre d'exemple d'un jeu plus complet ; dans celui qui nous occupe actuellement, on peut faire entrer le coup de poing de côté de figure porté en attaquant soi-même, surtout si l'on a l'avantage de la taille. En riposte, il convient aux tireurs même n'ayant pas cet avantage.

Etant en garde à gauche (1), on donne le coup de côté du bras gauche à la figure ou au cou, en portant légèrement la tête à droite.



Fig. 8. — Coup de poing de côté à la figure.

Nous disons à la figure ou au cou, car le coup de poing de côté de figure atteint souvent le bas de la figure ou le cou ; portant au-dessous de l'oreille sur la carotide, il est très efficace, comme sur la mâchoire.

(1) Mêmes principes en garde à droite en les appliquant en sens inverse.

Le coup de côté doit être donné avec le corps ; le bras un peu ployé et contracté, le coup venant complètement du mouvement du corps de gauche à droite, et les ongles tournés en dehors de façon à frapper avec les os de la main.

On doit ployer un peu le bras, car sans cela le choc peut vous luxer le coude.

En donnant le coup de côté du bras gauche, laisser le bras droit au corps ; de cette façon le corps, ou du moins la région de l'estomac, spécialement menacée, se trouve à couvert.

Pour parer le coup, comme nous l'avons dit, on élève le bras droit en se couvrant la figure.

Par le coup de poing de côté à la figure porté du bras placé en arrière.

Etant en garde à gauche, on donne le coup de côté à la figure du bras droit en portant légèrement la tête à gauche.

Comme le coup de côté du bras gauche, ce coup doit être donné le bras légèrement ployé et contracté de côté et de bas en haut. De plus, le côté droit doit se porter en avant, en tournant sur les hanches, le poids du corps sur la jambe gauche, l'épaule contractée, les ongles tournés en dehors, de façon à frapper avec les os de la main.

Par le coup de poing au corps (dans la région de l'estomac) porté du bras de devant.

Sur place. — Etant en garde à gauche (1), frapper du poing gauche au creux de l'estomac, au-dessous du sein gauche ou sur les basses côtes.

Dans ce coup, les doigts sont en dessous, le pouce au-dessous des autres doigts ; le corps est légèrement penché à droite, et un peu en avant, de façon à bien faire porter le poids du corps sur le coup (fig. 9).

(1) Mêmes principes en garde à droite, en les appliquant en sens inverse.

En se fendant. — On porte le coup de la même façon, en avançant le pied gauche de 20 à 30 centimètres; on se fend peu, et, bien entendu, l'on ne se fend que si l'adversaire est



Fig. 9. — Coup de poing direct au corps, sur place.

trop loin pour l'attaquer sur place et trop près pour qu'il faille marcher.

Il serait dangereux de trop se fendre, car les jambes se trouvant trop écartées, si l'on reçoit un choc de côté, la chute est à peu près inévitable.

En marchant. — On porte le coup de la même façon que sur place, sauf ceci, que l'on porte le pied gauche en avant en ramenant le pied droit à la distance de la garde, et que l'on frappe après avoir marché. (On dit « en marchant » parce que la marche fait partie de l'attaque.)

tête à gauche, et le poids du corps sur la jambe gauche.

(Les tireurs exercés font généralement précéder ce coup d'une feinte ou simulacre de coup du bras gauche à la tête pour faire découvrir l'estomac de l'adversaire.)

18

Par le coup de poing au corps du bras placé en arrière (bras droit, en garde à gauche).

Comme le précédent, ce coup se porte, soit sur place, soit en se fendant, soit en marchant.

On frappe du poing droit, les doigts en dessus, au creux de l'estomac, sous le sein gauche ou dans les basses côtes.

On doit donner le coup bien avec le corps et, avec soin, éviter de retirer le bras en arrière avant de frapper. Au moment où le coup arrive, on doit avoir le côté droit en avant, la

Etant en garde à gauche (1), on donne le coup de côté du bras gauche au corps (région

19

Coup de côté au corps (dans la région de l'estomac) du bras de devant.

Notons d'abord que ce coup se donne souvent sur une attaque de l'adversaire, et en esquivant la tête (fig. 10).

Exécuté ainsi, il ne rentre pas dans notre jeu simplifié.

La figure 14 représente un coup de côté au corps en esquivant l'attaque de l'adversaire : c'est à titre d'exemple d'un jeu plus complet.

Mais dans celui qui nous occupe actuellement, on peut faire rentrer le coup de côté au corps, porté en attaquant soi-même, ou en ripostant.



Fig. 10. — Coup de côté au corps.

de l'estomac) en portant légèrement la tête à droite.

Parade de ce coup : laisser le bras droit au corps.

(1) Mêmes principes en garde à droite, en les appliquant en sens inverse.

Coup de côté au corps (dans la région de l'estomac) du bras placé en arrière.

Etant en garde à gauche, on donne le coup de côté du bras droit au corps (région de l'estomac), en portant légèrement la tête à gauche.

Parade de ce coup : laisser le bras au corps, ou, s'il n'y était déjà placé, le replier vivement, le coude en dehors, de façon que l'adversaire vienne heurter votre coude avec le poing ou l'avant-bras.

Chassé à la jambe (ou chassé-bas).

Pour qu'il y ait lieu de faire le coup de pied bas (proprement dit) dans les meilleures conditions, il faut que l'on se trouve en fausse garde, et que d'autre part l'adversaire ait laissé la jambe placée en avant assez près de vous, soit par inadvertance, soit parce qu'il comptait pouvoir la retirer à temps ou parer.

S'il est en vraie garde, ou s'il tient, en fausse garde, la jambe trop éloignée pour que le coup de pied bas (proprement dit) soit possible, on exécute à l'occasion le chassé à la jambe, autre coup très pratique.

Voici comment on l'exécute :

Etant en garde à gauche (1), passer vivement le pied droit près du pied gauche, la



Fig. 11. — Chassé-bas (2^e mouvement),

pointe tournée en arrière, 1^{er} mouvement et, 2^e mouvement (fig. 11), détendre vivement la jambe gauche, (qui est comme chassée par le

(1) Mêmes principes en garde à droite, en les appliquant en sens inverse.

pied droit), la pointe du pied gauche en dedans, de façon à frapper avec le talon.

Le poids du corps se portera sur la jambe droite, qui doit être très fléchie, afin que la jambe gauche porte le plus loin possible.

Pour revenir en garde, il n'y a qu'à faire le mouvement inverse, c'est-à-dire à porter le pied gauche près du pied droit, et le pied droit en arrière.

Le deux temps doivent se confondre en un seul, de façon que l'élan de la jambe droite, le mouvement de reins et la détente de la jambe gauche se produisent en même temps. En d'autres termes, au moment où le pied droit se pose à terre, le pied gauche doit arriver.

*
* *

Le chassé à la jambe est plus difficile à bien exécuter que le coup de pied bas ; mais il offre plusieurs avantages :

1^o Si l'on vient à passer, on ne se trouve pas

exposé comme en portant le coup de pied bas, mouvement où l'on se trouve de face ;

2° Si l'on se trouve arrêté, ce ne sera guère que par un coup atteignant le mollet ;

3° Le chassé porte plus loin que le coup de pied bas ;

4° Il est plus dur ; mais il faut frapper avec le *talon* la jambe de l'adversaire.

*
* *

Ajoutons, à propos du chassé, qu'en l'exécutant, on doit sauter le moins possible ; il faut glisser à ras du sol.

Comme pour le coup de pied bas, on pare souvent le chassé à la jambe en esquivant la partie menacée.

Ainsi que nous l'avons déjà dit, le chassé à la jambe est utilisé assez souvent, comme coup d'arrêt. Il porte alors le nom de coup d'arrêt chassé à la jambe.

*
* *

Les coups de pied au corps et à la figure ne rentrent pas dans notre jeu simplifié. D'ailleurs ils ne sont pas toujours pratiques, même pour des tireurs exercés.

Observations sur les parades et les ripostes.

Nous n'avons guère rien à ajouter à ce qui a été déjà dit des parades. Les parades des coups de pied avec la main, les ramassements et autres prises de jambes ne sont pas toujours pratiques, même pour des tireurs exercés.

Les coups de poing de côté à la figure, les coups de poing au corps et le chassé-bas, que nous venons d'expliquer, s'emploient naturellement en ripostes comme en attaques, et complètent ainsi les ripostes indiquées précédemment.

Feintes et fausses attaques.

Mêmes observations à faire, d'une façon générale, que précédemment. Mêmes réserves à indiquer.

22, 23, 24 et 25

Coups liés.

En revanche, nous croyons que dans le jeu un peu plus varié que nous venons d'expliquer on peut tirer parti de certains *coups liés*, choisis parmi les plus faciles à exécuter.

On appelle coups liés, des coups qui peuvent s'exécuter les uns après les autres, se succéder sans interruption, sans que l'équilibre du corps soit compromis.

Entre tireurs exercés, le premier coup dans les coups liés est généralement une fausse attaque ; mais, nous le répétons, les fausses attaques ne sont pas à conseiller dans le jeu qui nous occupe.

Voici quels « coups liés » on pourra utiliser dans ce jeu, et en cherchant à toucher par le premier comme par le second coup composant le coup lié :

Coup de pied de pointe et coup de poing de figure direct ;

Coup de pied bas et coup de poing ;

Coup de poing de figure direct et chassé à la jambe ;

Chassé à la jambe et coup de poing de figure direct.

Nous venons de terminer l'exposé des moyens de défense que nous tirons de la boxe française. Joignons-y quelques

Conseils généraux pour le combat réel.

Si l'on est menacé de voies de fait, si l'on voit le combat inévitable, on a doublement intérêt à frapper autant que possible le premier ; et, en tous cas, il faut éviter de trop se rapprocher, lorsque les voies de fait deviennent probables, car un coup de pied donné même par un adversaire inexpérimenté peut

mettre hors de combat ou du moins influencer sur le reste du combat.

Lorsqu'on se trouve, pour une raison ou pour une autre, très près de l'adversaire, les coups de poing au visage sont à redoubler sans discontinuer, — et en alternant avec les deux poings au besoin, — pour compenser le manque de détente qui résulte de la proximité de l'adversaire.

M. Leclerc dit dans sa méthode complète de boxe :

« Frappez avec décision, énergie et sang-froid, évitez de vous rapprocher pour ne pas être atteint par hasard d'un coup violent que l'adversaire ne manquera pas de lancer à tort et à travers.

« Si le corps à corps survient, frappez sans découragement, et si vous êtes saisi à bras-le-corps, usez des coups indiqués plus loin contre le corps à corps.

« Un adversaire qui s'élançe sur vous peut être arrêté soit par le coup de poing, le coup de pied bas ou le coup chassé à la jambe ; ou bien on peut l'éviter en se jetant de côté. »

Une remarque en terminant : qu'il s'agisse

de coups de boxe ou de lutte, il importe de tenir les dents serrées ; autrement, on risquerait de se couper la langue, ou d'avoir la mâchoire plus endommagée par un coup.

*
* *

Nous arrivons maintenant aux coups de lutte ; mais il ne s'agit pas de la lutte de convention, où l'on cherche, en observant certaines règles, à renverser l'adversaire sur le dos et à lui faire toucher terre des deux épaules. Non, il s'agit de coups de lutte pratique, de lutte de combat, de coups de corps à corps, sortant tout à fait des conventions.

Disons d'abord que si l'on sait pratiquer la boxe, il faut éviter autant que possible le corps à corps. Mais, ne fût-ce que par surprise, on peut être saisi au corps.

Voici, en pareil cas, un certain nombre de moyens défensifs expliqués comme il suit par M. Leclerc :

26, 27, 28, 29, 30, 31, 32 et 33

Coups divers de corps à corps.

« 1° Si l'adversaire cherche à vous ceinturer par devant, placez l'avant-bras droit ou gauche, selon le bras qui se trouve en avant, sur la gorge de l'adversaire en tenant le poignet avec l'autre main, et poussez vivement en avant, vous serez instantanément dégagé.

« 2° Si vous n'avez pu placer votre avant-bras et que l'adversaire ait eu le temps de vous serrer déjà, placez une main derrière sa tête, et, de l'autre, saisissez-lui le menton et tournez-lui la tête brusquement : il lâchera prise, et, en tout cas, si vous tombez, il tombera dessous (fig. 12) ;

« 3° Si, étant ceinturé par devant, vous n'avez qu'un bras de libre, saisissez la tête de l'adversaire de l'unique main libre, en lui plaçant le pouce sur l'œil, et appuyez; il lâchera immédiatement (fig. 13);

« 4° Si l'adversaire vous a saisi d'une main à la gorge ou par le vêtement, saisissez son poignet avec vos deux mains et faites un demi-tour sur les talons à droite, s'il vous a saisi de la main droite, — à gauche, s'il vous a saisi de la main gauche. Le coude de l'adversaire se trouve alors placé à faux sur votre épaule, et, si vous donnez un coup sec, le bras sera démis (ou cassé) à la saignée (fig. 14 et 15);

« 5° Si l'adversaire vous a saisi au collet avec les deux mains, baissez la tête et passez sous son bras en vous retournant: cela lui tord les poignets et lui fait lâcher prise (fig. 16 et 17);

« 6° Étant saisi au collet, passez les deux mains derrière la tête de l'adversaire, ou une seule si vous ne pouvez passer les deux; baissez la tête et attirez violemment à vous la tête de l'adversaire, qui viendra se frapper la figure sur le dessus de votre tête (fig. 18 et 19);

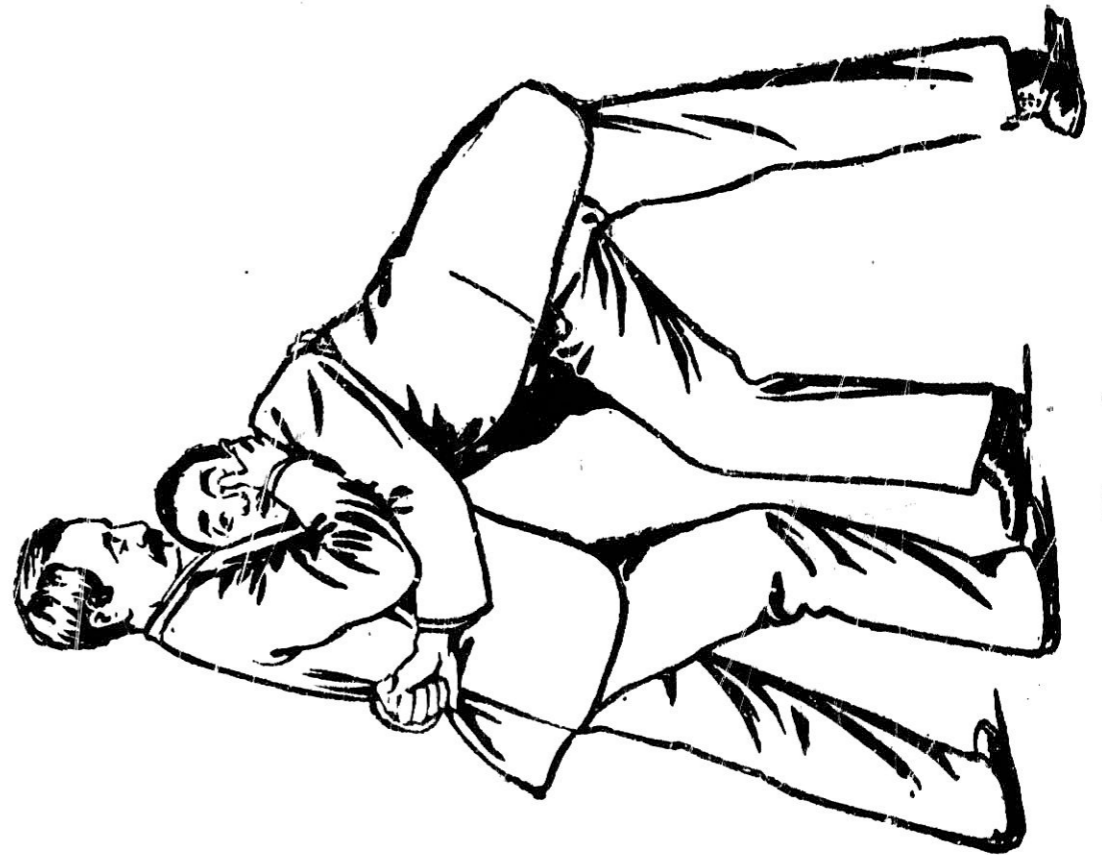


Fig. 13.



Fig. 12.

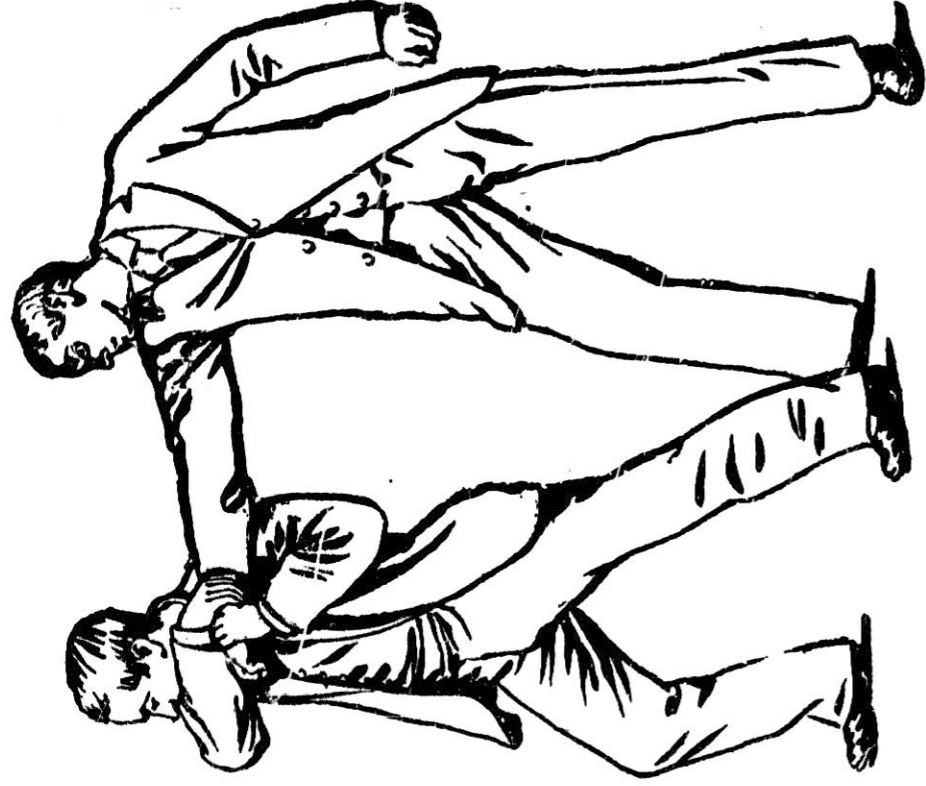


Fig. 15

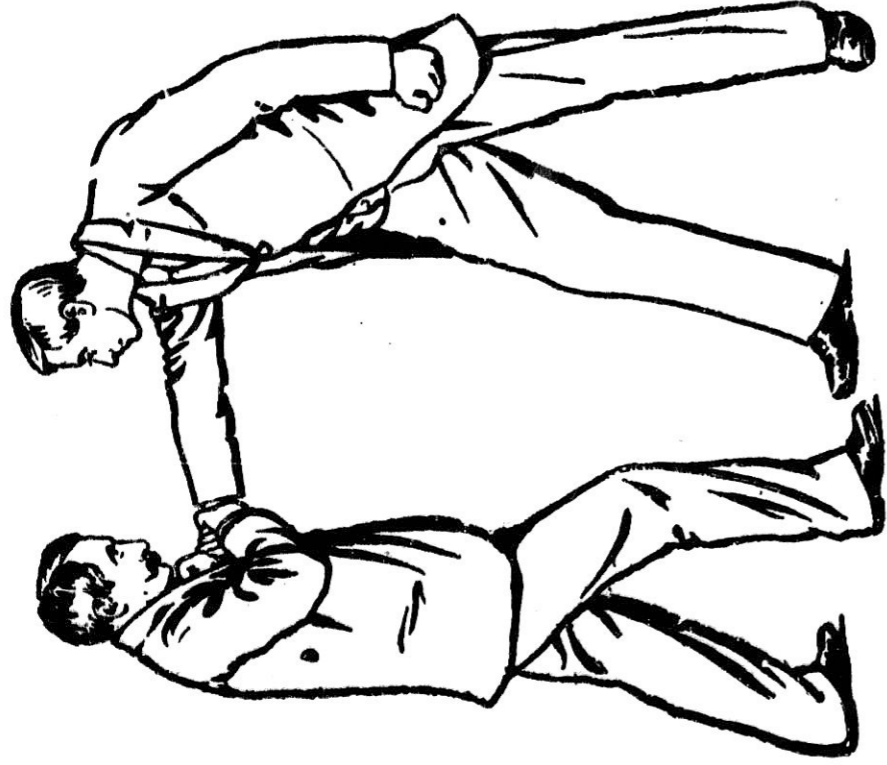


Fig. 14.



Fig. 17.

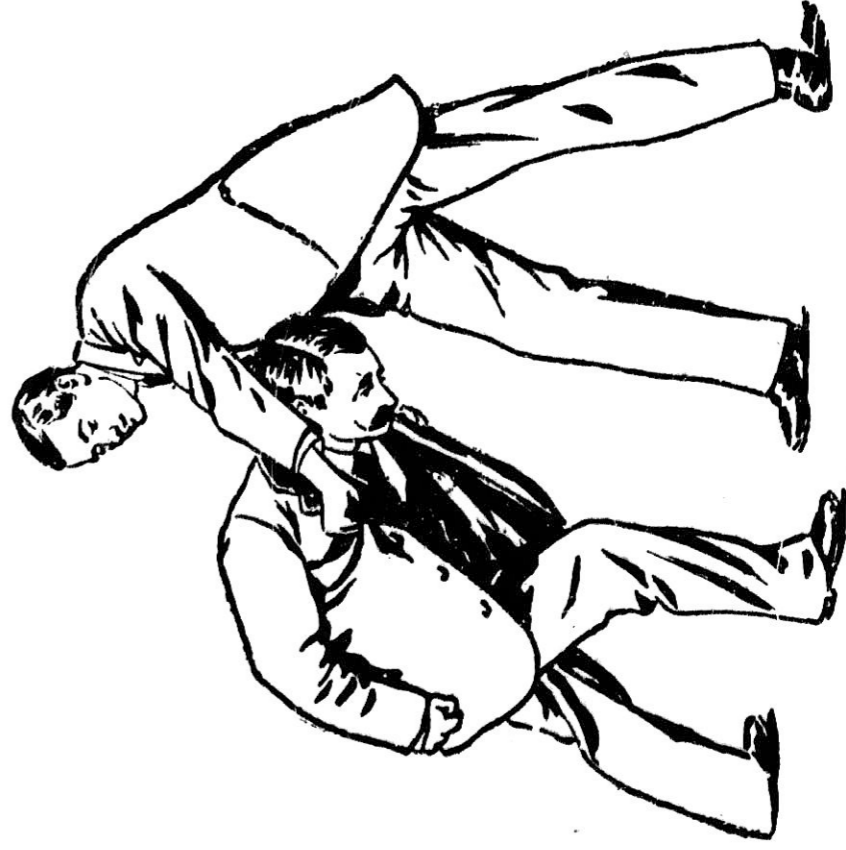


Fig. 16.

« 7° Étant saisi au-dessus des bras, baissez-vous et saisissez l'adversaire par les jarrets; tirez à vous en poussant avec la tête sur l'estomac ou la poitrine de l'adversaire, ce qui amènera une chute immédiate;

« 8° Étant ceinturé par derrière, baissez-vous brusquement en avant, les mains posées à terre, la tête le plus bas possible, en donnant un vigoureux coup de reins : l'adversaire fera la culbute par-dessus vous. »

Voici d'autres moyens de défense dans un certain nombre de cas particuliers de combat réel.

Ils forment des coups particuliers sortant des règles habituelles de la boxe et de la lutte. Ils peuvent se combiner avec des coups plus réguliers ou être complétés par ceux-ci.

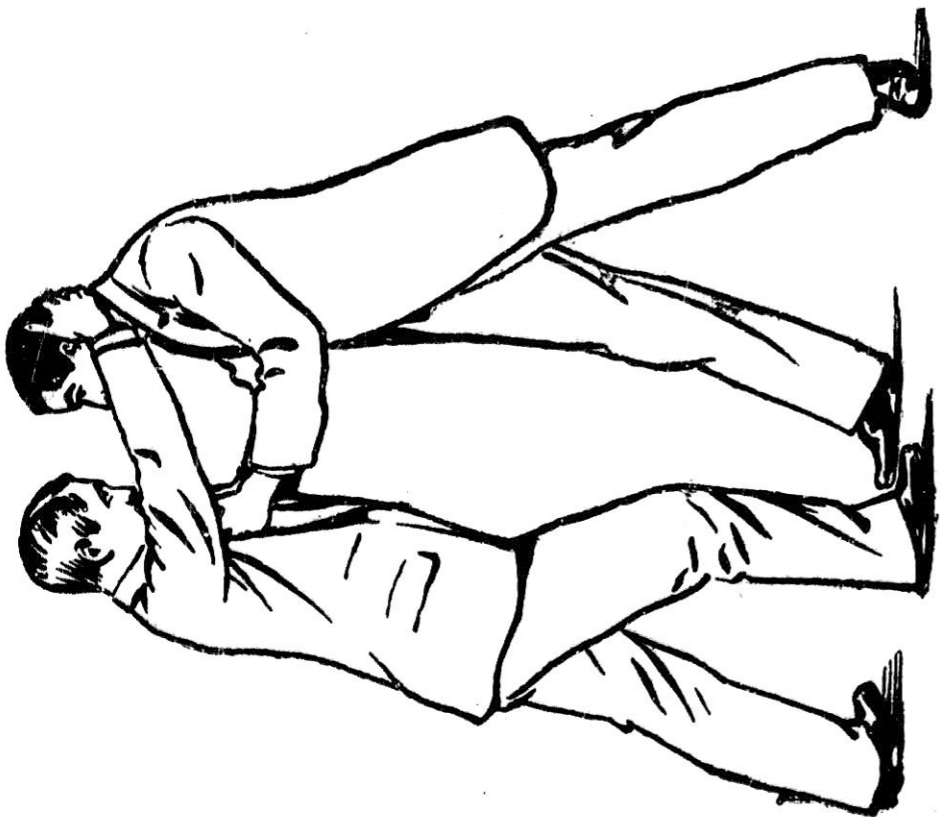


Fig. 18.

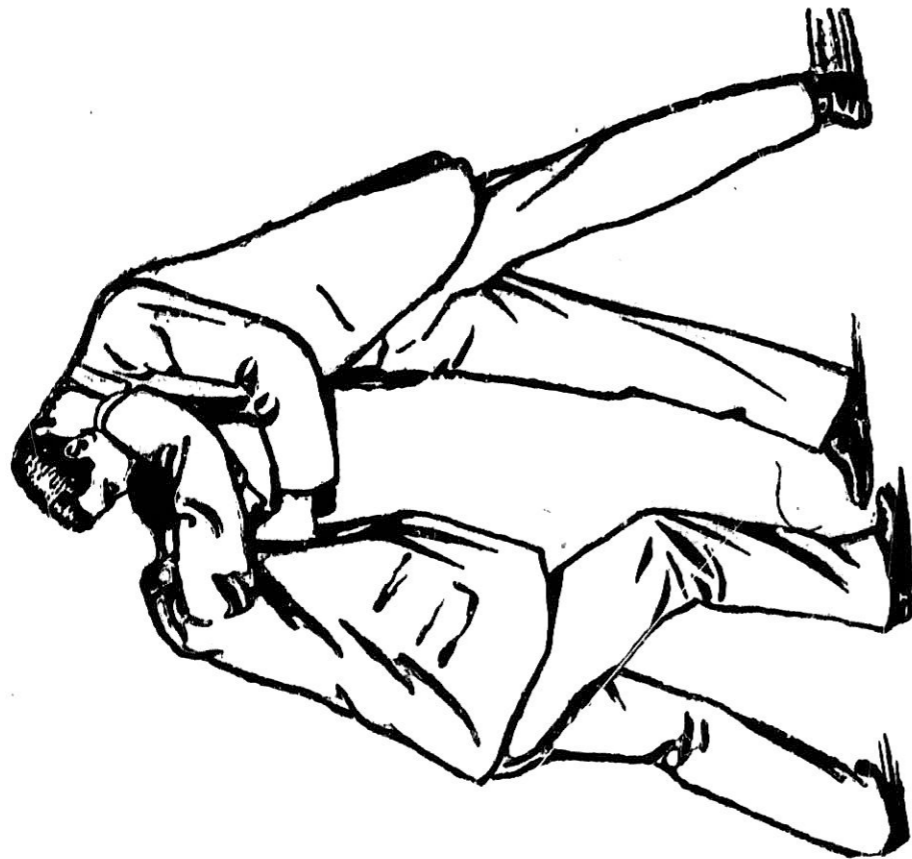


Fig. 19.

34

Une parade du coup de tête direct à la figure.

Si l'on veut vous faire le coup de tête direct à la figure dont il a été parlé plus haut, en voici la parade : se baisser rapidement, puis se relever ; c'est vous qui meurtrissez alors le visage de l'adversaire.

35

Coup de tête de côté

Si l'on n'a pas les mains libres pour saisir la tête de l'adversaire par derrière et assurer ainsi l'efficacité du coup de tête direct à la figure, on peut faire un *coup de tête de côté* ; dans ce coup, la tête est tournée brusquement de côté, et la partie la plus dure du crâne vient heurter la figure de l'adversaire, ce qui, joint à la surprise qui se produit souvent, rend le coup efficace, sans qu'il ait fallu maintenir la tête de l'adversaire comme dans le coup précédent.

Coup de tête en arrière à la figure.

Ce coup sera également efficace, sans qu'on ait besoin de maintenir la tête de l'adversaire.

Par un mouvement brusque on fait porter l'arrière de la tête sur le visage de l'adversaire. Ce coup est très utile lorsqu'on a été saisi par derrière, surtout si les bras ont été plus ou moins paralysés.

Coup de coude.

Soit par devant, soit par derrière en se retournant, on peut, dans le corps à corps, donner des coups de coude à la figure, et, surtout avec un peu d'élan, ces coups sont très violents. Réciproquement, il faut s'en méfier.

*
**

Voici divers coups à la figure qui ne se font guère que par surprise : il faut s'en méfier en certains milieux où il est imprudent de se laisser approcher, sitôt qu'il y a eu un commencement de querelle, et parfois même sans la moindre altercation.

Coup de la fourche ou plutôt sa parade.

Ce coup consiste à lancer l'index et le médium écartés « en fourche » dans les yeux de l'adversaire. En faisant ce coup, de toutes façons peu recommandable, on risque de porter à côté des yeux et de se faire mal aux doigts. Même au point de vue pratique, le coup de poing vaudrait mieux. Ajoutons qu'il y a une parade originale du coup de la fourche, parade consistant à mettre sur son propre nez un côté de la main ouverte, le côté du pouce.

Redressement du nez avec la main ouverte.

Cet autre coup connu, porté brusquement, arrive à étourdir l'homme assailli et même à le faire pleurer sous l'effet de la douleur.

A propos de ce coup, comme de ceux qui suivent, rappelons qu'il faut éviter les surprises, et parfois ne pas trop se laisser approcher.

Saisissement du nez, pression, torsion.

Ce coup, appelé élégamment « coup du blair », consiste à saisir brusquement le nez, à le presser entre l'index et le médium, tandis que le pouce appuyant sur l'index ferme l'étau, pour ainsi dire — et alors, en pressant vigoureusement le nez, avec ou sans torsion, on peut causer une vive douleur en forçant même l'adversaire à suivre tel ou tel mouvement.

Coup du chapeau ou de la casquette.

En se découvrant, l'assaillant porte brusquement un coup du rebord du chapeau ou de la casquette sur la figure; si l'on n'a pas esquivé le coup, on se trouve tout au moins étourdi.

42, 43, 44, 45, 46 et 47

Coups divers au cou et parades.

Divers coups peuvent être portés au cou soit dans le corps à corps, soit par surprise, si l'on s'est laissé imprudemment, sans méfiance, approcher un peu trop.

Il suffit déjà de porter brusquement un côté de la main ouverte, le côté du petit doigt, au-dessous de la pomme d'Adam ou même au-dessus, bien que ce soit moins sensible, pour couper la respiration ou pour étourdir plus ou moins l'adversaire. C'est le pendant du « coup du lapin » porté sur la nuque.

Ces deux coups d'une seule main par devant

ou par derrière le cou sont particulièrement simples.

Les « cravates » et les « colliers de force » sont moins simples. Ces deux genres de coups produisent des étranglements pour peu qu'on les prolonge.

Une des cravates familières aux lutteurs professionnels, qui la servent volontiers aux amateurs leur offrant « un caleçon » et faisant « de l'esbrouffe », consiste à appuyer brusquement une main sur la nuque et l'avant-bras par devant au-dessous de la pomme d'Adam.

Il y a d'autres cravates un peu plus difficiles à exécuter. Nous ne les conseillons donc à aucun titre. Quelques détails pour expliquer les moyens de les éviter ou de les parer.

Le collier de force proprement dit n'est guère bien fait et rapidement que par les lutteurs professionnels.

Une sorte de collier de force, plus simple, consiste à serrer d'un seul bras près du corps la tête de l'adversaire engagée sous ce bras.

En se voyant porter les mains au cou, on a des mouvements instinctifs des mains que l'on élève pour repousser celles de l'assaillant.

Si l'on a le cou saisi par un adversaire qui veut faire une cravate ou un collier de force, et si l'on n'a pas été étourdi par le choc, par la façon brusque dont il a produit le choc, ou par une précédente attaque, il sera souvent utile de tourner du côté de l'adversaire le cou sitôt saisi; on cherche à lui attraper un doigt et à le tordre pour faire lâcher prise; on recourt aux nombreux moyens de défense déjà indiqués ou que nous indiquerons par la suite (coups de poing ou de pied, coups de talon sur l'orteil, etc.).

48, 49, 50 et 51

**Coups divers à la poitrine et au ventre
et leurs parades.**

A la poitrine et au ventre, divers coups particuliers peuvent être portés, soit par surprise, soit autrement, en corps à corps, une fois le combat engagé.

Poussées répétées. — Toujours en supposant qu'on se laisse approcher et surprendre, — cette fois par une petite poussée de la main mise sans brutalité sur la poitrine, — il suffit d'un second mouvement de cette main, même sans brutalité encore, généralement, pour faire chanceler. Les poussées sont efficaces

surtout si l'on a d'abord fait semblant de tirer en sens inverse.

Coups de coude. — Il faut se méfier aussi des coups de coude dans la poitrine, dans le creux de l'estomac et dans les basses côtes. Avec un peu d'élan ces coups sont très durs.

Coups de genou au corps. — Si l'on est renversé, étendu sur le dos, on peut, en relevant subitement le genou sous l'adversaire qui se jette sur vous, atteindre celui-ci fortement au corps et même lui couper la respiration.

Saisissement des parties. — Il faut se méfier de ce coup, qui consiste à saisir les parties, à les presser ou même à les tordre.

Coups de genou aux parties. — Dans le corps à corps, il faut aussi se méfier des coups de genou aux parties.

Coup de talon sur l'orteil.

Parmi les coups particuliers à la jambe et au pied, citons surtout les coups de talon faits par surprise ou autrement au bas du tibia ou sur le gros orteil.

Ces coups exécutés soit par surprise, soit autrement en corps à corps, sont très efficaces.

Le *coup de talon sur l'orteil* est très douloureux et susceptible d'arrêter l'adversaire.

coup. En le faisant, on risque de se faire mal si l'on ne porte pas sur le creux de l'estomac. Puis on s'expose trop, avec un tireur exercé, à avoir la tête saisie ou à recevoir à la figure

53 et 54

Quelques coups de tête et surtout leurs parades.

Plusieurs coups de tête, assez simples, ont été déjà indiqués. En voici d'autres que nous indiquons plutôt pour apprendre à les éviter ou à les parer que pour les exécuter soi-même, car ils ne sont pas très pratiques à moins d'un long exercice, rentrant dans les goûts des escarpes.

Un de ces coups consiste à donner un coup de tête sur l'estomac, comme on donnerait un coup de poing, après un écart de la jambe de devant et un changement de garde, avec un mouvement de reins pour ajouter à la force du



Fig. 20.

un coup de poing porté de bas en haut (fig. 20). Un tireur peu exercé pourra, du moins, sur un coup de tête se jeter de côté et donner un coup de poing de figure. Ou bien, il pourra, en restant de face, tâcher de donner un coup de genou à la tête qu'on lui présente baissée.

De toute façon ce coup de tête, d'ailleurs difficile à exécuter, n'est pas à conseiller surtout dans un jeu simplifié.

Voici un autre coup de tête : se jeter en avant la tête baissée en levant les bras comme pour saisir par le haut du corps, baisser les bras jusqu'aux jambes de l'adversaire qu'on saisit, tout en lui heurtant l'estomac avec la tête d'une façon moins violente que dans le coup précédent : il s'agit plutôt d'une poussée destinée, avec le saisissement des jambes, à faire perdre l'équilibre.

C'est ce qu'on appelle, dans un certain argot, « le faire aux pattes ».

Parade de ce coup. Si l'on est tireur exercé, lancer, sur place, un coup de poing de figure de bas en haut (fig. 20); on pourrait aussi saisir la tête et la tourner (mais avec ce coup on risquerait de faire par trop de mal à l'adversaire). Quant au coup de pied de pointe à la figure, on est généralement trop près pour le bien exécuter. En pareil cas, comme d'ailleurs dans le cas précédent, on risque d'atteindre plutôt le corps, et, si l'on n'est pas supérieur en poids, d'être renversé.

Un tireur peu exercé emploiera la même tactique que précédemment, et évitera bien de se laisser prendre même une seule jambe (en se penchant en arrière, on pourrait n'être saisi qu'à la jambe de devant). L'adversaire qui tiendrait une jambe pourrait ensuite saisir les parties.

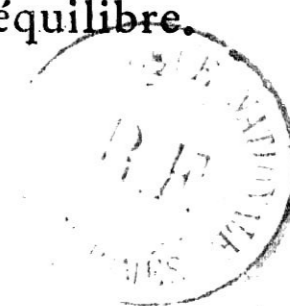
Un passément de jambe.

Le passément de jambe, qui s'exécute en avançant, en « passant » la jambe à côté et en dehors de la jambe que présente l'adversaire, doit être fait brusquement, avec un heurt de la jambe contre la jambe de l'adversaire, près du jarret de celle-ci. En même temps, on porte à l'adversaire un des coups que nous allons indiquer.

Il faut éviter, dans les passéments, de trop s'engager, car on se livrerait, et l'on serait enlevé, « embarqué » par l'adversaire si celui-ci connaissait la lutte. On risquerait aussi divers coups avec un adversaire non exercé à la lutte,

mais sachant la boxe, ou très vigoureux.

Notons d'abord qu'un passément de jambe spécial, qui est plutôt une sorte de ramassement de jambe avec la jambe, peut être utilisé parfois, même à la boxe, et sans qu'il y ait corps à corps. Il se fait à une certaine distance, sur quelqu'un qui avance trop la jambe, en portant visiblement trop le poids du corps sur la jambe de devant : on peut donner alors un coup de pied « en fauchant », qui forme passément ou plutôt une sorte de ramassement de jambe et fait perdre l'équilibre.



**Parade du faux coup de hanche en tête,
avec passément de jambe.**

Le coup de hanche en tête et surtout le coup de hanche en ceinture, avec ou sans passément de jambe, sont des coups demandant un assez long exercice et sont en dehors de notre jeu simplifié.

A peine pourrait-on faire rentrer dans ce jeu un faux coup de hanche en tête, avec passément de jambe.

Mais pour être bien exécuté, sans trop se livrer, pour aboutir rapidement à faire perdre l'équilibre à l'adversaire, ce coup demande

assez de souplesse, outre un certain exercice, et il ne serait pas à la portée de tous.

Dans la figure 21 nous indiquons la parade



Fig. 21.

en portant la jambe libre de côté et en arrière et en opposant la main à la hanche de l'adversaire ; on voit en même temps les mouvements par lesquels celui-ci cherchait à prendre la tête, tout en passant la jambe.

On pourrait plus facilement comprendre dans un jeu simplifié un coup qui est une sorte

de *faux tour de bras avec passément de jambe* et un autre que l'on peut appeler le *faux bras roulé avec passément de jambe*.

Indiquons d'abord ce que sont au juste le *tour de bras* et le *bras roulé*.

57, 58, 59, et 60

Tour de bras et bras roulé. Parades.

Parmi les coups de la lutte savante, le tour de bras serait souvent le plus pratique, — surtout pour un homme n'ayant pas de grands moyens comme taille et comme vigueur, — et peut-être pourrait-il être tenté dans le combat réel après un petit nombre de séances où on l'aurait spécialement répété ; mais outre cet exercice spécial, il demande assez de souplesse.

A défaut d'exercice suffisant et de souplesse, il est plus prudent, si l'on en arrive au corps à corps, de se contenter de divers coups sortant des règles de la lutte, coups comprenant parfois des passéments de jambe et diverses ruses,

divers « trucs », pour employer un mot familier.

C'est ainsi que l'on joindra au tour de bras et au bras roulé des passements de jambe.

La *Leçon de Lutte* de François le Bordelais explique comme il suit le tour de bras et le bras roulé, exécutés correctement, sans passement.

« *Tour de bras.* — Quand vous pouvez saisir un bras le plus haut possible, vous vous retournez en passant votre épaule sous ce bras et en vous mettant à genoux ; puis vous continuez le mouvement, en vous baissant très groupé jusqu'à terre et votre adversaire est envoyé sur le dos... »

La parade consiste à faire une opposition de la jambe du côté où l'on veut vous *embarquer*, en mettant la main sur le côté de l'adversaire et en renversant le corps en arrière.

« *Bras roulé.* — Le bras roulé ressemble un peu au tour de bras : au lieu de mettre le bras que vous avez saisi sur votre épaule, vous le mettez dessous en vous retournant ; vous le maintenez fortement en vous mettant à genoux et vous roulez dessus en portant la tête à terre ainsi que l'épaule pour former point d'appui.

Il peut se parer comme le tour de bras par une opposition de la jambe en avant (1). »

Dans le combat réel un homme exercé au sport de la lutte peut utiliser ces coups, soit en les exécutant sans passement de jambe, comme dans un assaut de lutte, soit en les combinant avec des passements de jambe. Il tâche de faire perdre l'équilibre à l'adversaire brusquement, en l'« accompagnant » le moins possible, à la différence de ce qui doit se passer dans un assaut de lutte.

Puis il tâche de profiter de l'avantage de sa situation, surtout si l'adversaire a été surpris et étourdi par sa chute.

Le tour de bras et le bras roulé ont une parade très connue des amateurs de lutte ; elle consiste en ceci que le pareur oppose à la hanche de son adversaire le bras resté libre. Et même sans avoir pratiqué la lutte, beaucoup font instinctivement cette parade plus ou moins habilement, sans doute. Elle peut servir même si le tour de bras et le bras roulé sont accompagnés d'un passement de jambe.

(1) Il se pare aussi avec une opposition de la main sur le côté de l'adversaire.

Mais il est bon, lorsqu'il y a passément de jambe, de la compléter, cette parade, par divers mouvements, dont quelques-uns se font d'ailleurs assez instinctivement, et que nous expliquons plus loin.

61

Faux tour de bras avec passément de jambe.

Un des coups auxquels j'ai déjà fait allusion, le *faux tour de bras avec passément de jambe* (1), est relativement facile à exécuter et consiste en ceci :

Si l'on a réussi, avec ou sans surprise, à saisir un poignet de l'adversaire, par exemple le poignet gauche, on lui heurte brusquement le bras, tout en passant brusquement la jambe.

Le coup, rapidement exécuté, doit faire perdre l'équilibre.

(1) Ce coup m'a été signalé par mon ami Robert Charvay, grand amateur de boxe et autres sports pratiques.

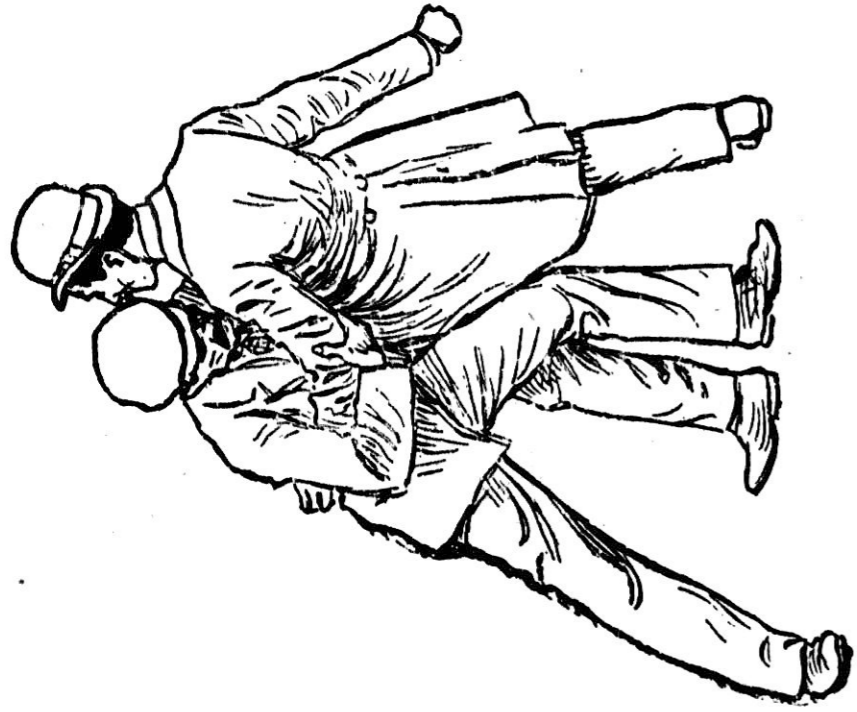


Fig. 22.



Fig. 23.

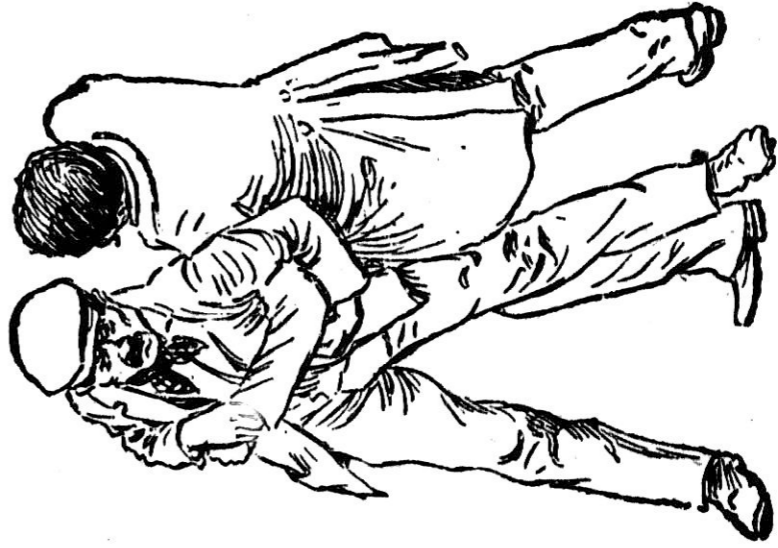


Fig. 24.

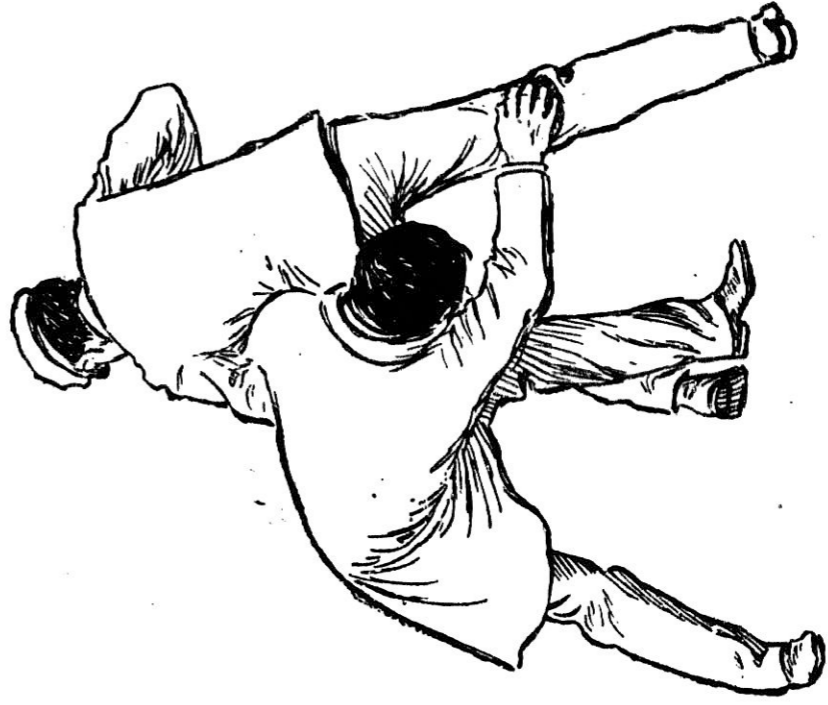


Fig. 25.

62 et 63

Un coup analogue. — Parade.

Avec quelqu'un qui n'est pas trop supérieur en poids, on peut exécuter un coup analogue au coup précédent en heurtant la poitrine au lieu du bras, et en saisissant le bras plus haut (fig. 22).

En voici la parade :

On tourne la tête, on raidit la jambe « passée », on déplace l'autre jambe, et l'on avance le corps pour faire contrepoids (fig. 23).

64 et 65

Faux bras roulé avec passément de jambe. — Parade.

On donne, en esquissant le bras roulé, un fort coup du bras gauche sur le bras gauche de l'adversaire (fig. 24).

Pour le parer, il faut tâcher d'opposer à temps la main restée libre sur la hanche et en même temps faire avec les jambes et le haut du corps les mouvements indiqués à la figure 25. On allonge la jambe restée libre tout en la portant sur le côté, et l'on avance le haut du corps en se baissant pour faire contrepoids. On peut même chercher avec le bras libre à saisir une jambe.

et de lui faire perdre l'équilibre; au besoin on fait une torsion à la jambe saisie.

66 et 67

**Un coup avec passément de jambe
et sa parade.**

Autre coup (fig. 26) : passer la jambe à l'adversaire en se mettant presque complètement par derrière, en même temps lui saisir un bras du même côté et lui passer un bras devant le cou (ou devant la poitrine s'il est grand), en le tirant pour lui faire perdre l'équilibre. Ce coup est difficile à parer, à moins qu'on ne se retourne rapidement avec beaucoup de souplesse en se laissant aller à terre, après quoi l'on tâche de saisir une jambe de l'adversaire



Fig. 26.

Passons maintenant aux torsions, genre de coups qui, entre parenthèses, joue un grand rôle dans un système de défense employé au Japon.

incidemment, il était question de torsions.

Examinons un certain nombre de coups divers.

Pour tordre les bras, il faut saisir le poi-

68 et 69

Torsions des bras. Retournement du bras derrière le dos, en tordant. — Une parade.

Divers genres de torsions peuvent servir contre des malfaiteurs, soit pour se défendre contre eux, soit pour les maintenir. Nous n'insistons pas sur les torsions compliquées, difficiles à exécuter. Même parmi celles que nous indiquons, quelques-unes seulement sont très simples; d'autres, tout en paraissant d'abord d'une exécution facile, demandent à être assez souvent pratiquées, répétées.

Déjà, dans une citation de la méthode de M. Leclerc, et dans deux ou trois coups,



Fig. 27. •

gnet près de la naissance de la main et une grande partie du métacarpe.

Lorsque la torsion n'a pu être parée à temps, lorsqu'elle commence à produire son effet, celui qui la subit est souvent comme paralysé par l'effet de la douleur et se trouve

empêché de tenter un coup sérieux du bras resté libre ou même des jambes.

Le retournement du bras, derrière le dos, tout en tordant, tel que l'emploient les sergents



Fig. 28.

de ville, est classique. Il se fait avec les deux mains d'abord, puis avec une seule main (ou avec une seule main dès le début, en cas de surprise ou d'assez faible résistance).

Si le bras retourné n'est pas porté assez

haut derrière le dos, il y a une parade spéciale à ce coup : céder avec souplesse, se tourner et opposer l'avant-bras resté libre au cou de celui qui a saisi l'autre bras (fig. 27).

Mais si le bras retourné est remonté assez haut, la parade indiquée n'est plus possible. Celui qui tient le bras est vraiment maître de la situation, et pour peu qu'il torde le bras celui qu'il tient ne peut rien faire contre lui, sous le coup de la douleur et de la crainte de se sentir démancher ou casser le bras, surtout si l'on a agi un peu brusquement (fig. 28).

Autre torsion, en dedans.

En dedans, comme il est indiqué à la fig. 29. Tout en tordant, on baisse le corps avec souplesse, non seulement pour éviter les coups que pourrait tenter l'adversaire avant d'être paralysé par l'effet de la torsion, mais aussi pour ajouter à la vigueur de celle-ci.

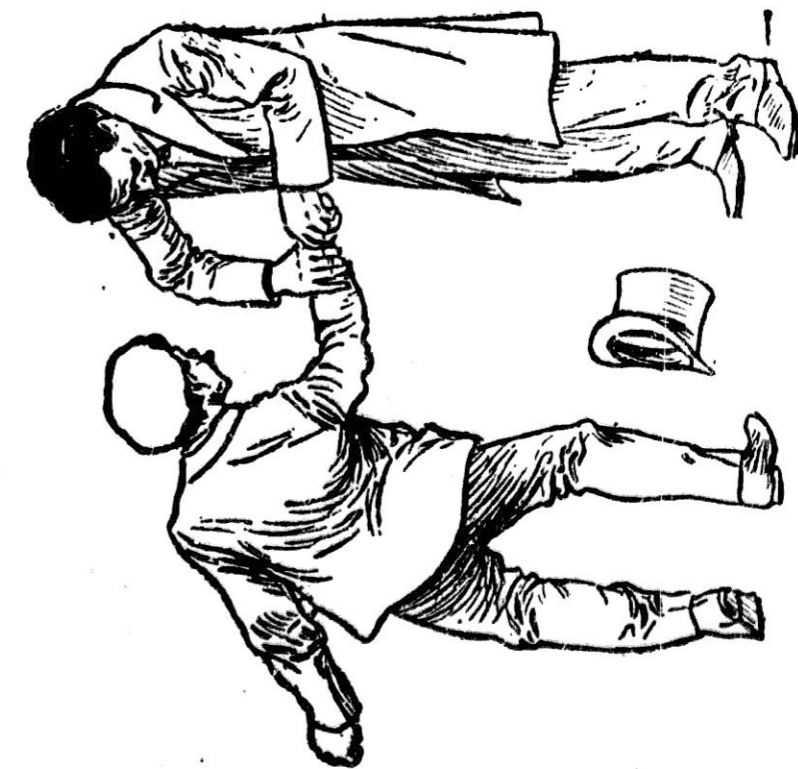


Fig. 29.

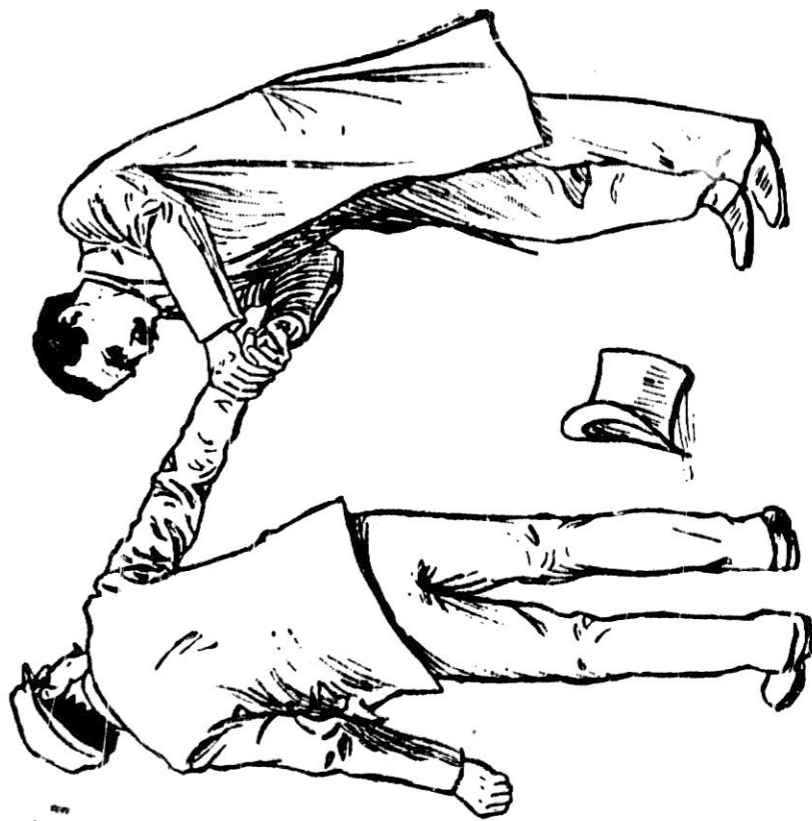


Fig. 30.

être très utile. Mais en passant la tête sous le bras de l'adversaire, on risquerait, faute d'assez de vitesse et de souplesse, d'avoir la tête pressée sous le bras de l'adversaire; celui-ci

71 et 72

Torsions en dehors.

Notons d'abord une torsion analogue à la précédente, en sens inverse (fig. 30);

Puis une autre, en passant sous le bras que l'on tord (fig. 31).

Même genre de torsion que la précédente, mais cette fois en élevant davantage le bras tordu et en passant dessous le haut du corps avec souplesse. S'il ne faut pas baisser uniquement la tête, s'il faut incliner tout le haut du corps avec souplesse, en faisant agir les reins, c'est que cela ajoute beaucoup à la force de la torsion, et, surtout contre un adversaire très supérieur en poids, cela peut



Fig. 31.

contracterait instinctivement le bras et chercherait à serrer le cou de celui qui fait la torsion.

En résumé, la torsion dont il s'agit n'est utile qu'à la condition de l'avoir répétée avec soin et d'avoir assez de vitesse et de souplesse. Elle ne rentre pas pour tous dans un jeu simplifié.

convient qu'à ceux qui ont assez de souplesse.

★
★

En répétant spécialement les torsions les



Fig. 32.

plus faciles et les plus pratiques, on peut en tirer parti, soit par surprise, soit autrement.

Surtout avec un adversaire qui tend maladroitement le poing, on arrive à faire ceci : *d'un seul temps* (car, bien entendu, il faut aller vite), au moyen d'un saut en avant s'em-

73

Faux bras roulé avec torsion, en allongeant la jambe devant soi.

Sitôt saisi le bras qu'on veut tordre, on ceinture l'avant-bras en faisant levier ; en même temps l'on se retrouve devant l'adversaire en allongeant les jambes devant soi, et comme on se fait ainsi pesant, lourd, on entraîne l'adversaire tout en tordant l'avant-bras. A répéter ce coup, il faut prendre de particulières précautions et ne pas s'allonger trop brusquement, pour ne pas casser le bras que l'on tord (fig. 32).

Comme la torsion précédente, celle-ci ne

parer de son poing et commencer la torsion (1).

Même avec un adversaire qui ne livre pas ainsi maladroitement le poing, on peut arriver à s'en emparer, si l'on sait bien se loger, au moment où il ne peut développer entièrement son coup de poing, ou son coup de pied (2), et où l'on ne risquerait, au pis aller, qu'une sorte de *demi-coup*, peu redoutable.

Cette façon d'arriver à se loger demande sans doute, outre un certain exercice, du sang-froid et du coup d'œil.

Du reste, il y a des cas plus faciles où les torsions peuvent être tentées.

(1) On s'y exerce d'abord en décomposant le coup : 1° saisie du poing; 2° puis torsion.

(2) Si l'on s'attend de sa part à un coup de pied d'arrêt, on tâchera d'en porter un soi-même plus haut, en dominant la jambe de l'adversaire, et de lui saisir un bras pour faire une torsion, presque en même temps.

Feinte d'une torsion pour en employer une autre.

Après avoir manqué une torsion dans un sens, on peut la faire brusquement dans l'autre, en profitant même du mouvement de résistance de l'adversaire. On peut du reste faire la feinte d'une torsion pour en employer une autre.

pas paralysé par la douleur, on emploiera un ou plusieurs des coups divers déjà indiqués.

Il faut se méfier aussi que l'adversaire n'abandonne brusquement sa tentative de torsion pour exécuter un de ces coups. Il importe d'autant plus de tâcher de le devancer rapidement, avec décision.

75 et 76

Parades des torsions de bras.

Il faut d'abord, naturellement, éviter de se laisser saisir le bras. Si l'on se l'est laissé saisir, soit par surprise, soit autrement, il faut le contracter, le ramener à soi en même temps que l'on cherche à porter un coup. Parfois, on baissera le bras allongé en raidissant les muscles, en penchant le haut du corps, et en s'efforçant de peser ainsi sur l'adversaire, toujours en cherchant à lui porter un coup. (Parfois, on saisira de la main libre une des mains de l'adversaire.)

Dans tous les cas, on ne se bornera pas à chercher à éviter la torsion, et tant qu'on n'est

77 et 78

Torsions des doigts. — Parade.

Elles sont très simples à faire et très douloureuses, soit que l'on prenne un doigt ou deux doigts. On s'en méfie même dans la lutte de convention.

Il faut éviter avec soin, surtout dans le combat réel, de se laisser prendre les doigts, en prévision d'une torsion. Comme parade, si l'on vous a saisi par exemple un ou deux doigts de la main gauche pour les tordre, opposez vivement votre main droite sur la main de l'adversaire ; vous rendez ainsi la torsion moins facile, et vous aurez peut-être le temps, par un coup de tête à la figure ou par un coup de pied, de faire lâcher prise à l'adversaire.

79, 80, 81 et 82

Torsions des jambes. — Parades.

Si l'on a su prendre une jambe — mais les prises de jambe ne sont pas commodes à faire, sauf pour des hommes très exercés — il y a deux torsions très faciles et très redoutables à effectuer dans un sens ou dans l'autre, pouvant casser ou démancher les articulations. Elles se font en tenant le talon d'une main, la pointe du pied de l'autre.

D'autres façons de tenir le pied sont parfois enseignées ; mais on a alors moins de prise sur l'adversaire ; et surtout s'il n'avait pas la jambe allongée, ou s'il a pu la contracter, il peut en

donner un coup violent au corps de celui qui la tient.

Avec la jambe prise, il peut parfois se défendre, en se jetant à terre sur les deux

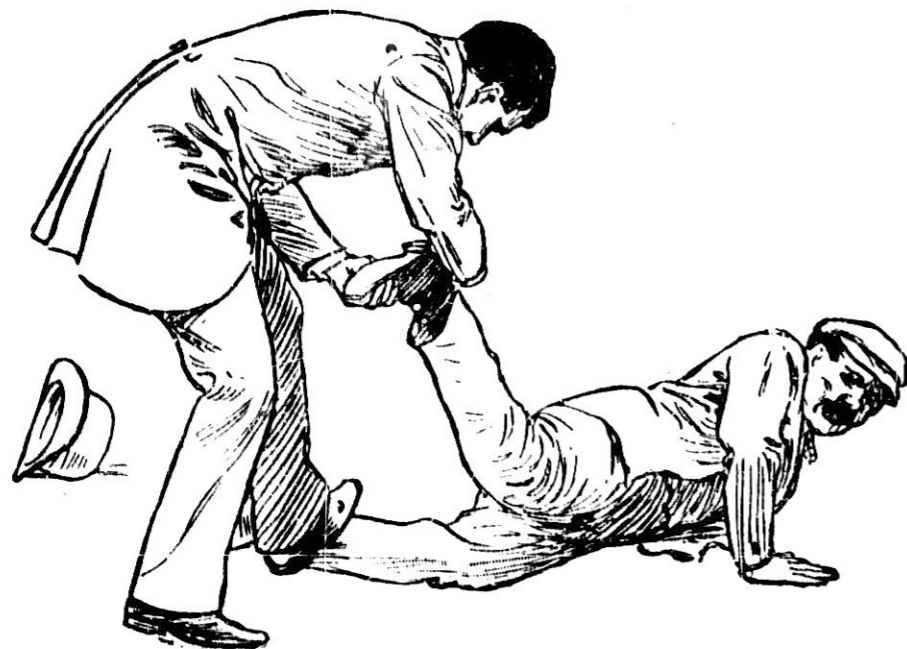


Fig. 33.

mains, et en lançant, de la jambe restée libre, un coup de pied sur les mains ou sur une autre partie.

Pour éviter cela, on peut lui maintenir la jambe non tordue, en mettant un pied près de cette jambe ou sur elle, comme dans la figure 33. Le malfaiteur représenté dans cette figure est

immobilisé, à la discrétion de celui qui le maintient en de pareilles conditions.

Pour éviter soi-même les torsions de jambes, il faut, si la jambe n'a pas été très bien saisie, la contracter rapidement, en porter des coups, ou encore, si l'on a pu se rapprocher en sautant sur la jambe libre, porter des coups de poing, etc.

83, 84, 85 et 86

Torsions de la tête et du cou. -- Parades.

Torsions de la tête et du cou. — Il a déjà été question d'une torsion de la tête et du cou sur un coup de tête.

On peut, par surprise, faire des torsions de tête et de cou moins accentuées, en pressant d'une main sur un côté du front, de l'autre sur le côté opposé de la mâchoire, les deux mains agissant ainsi en sens inverse.

Parades. — D'abord, on doit éviter de se laisser prendre la tête, soit en la mettant hors de portée, soit en esquivant de côté ou en dessous, soit en écartant les bras de l'adversaire. Si elle est prise, il faut desserrer les doigts de

l'adversaire ou lui porter un coup tel qu'un coup de talon sur l'orteil, ou un coup de pied de pointe, ou porter un coup d'une main, en même temps qu'on cherche à se dégager de l'autre. Répétons une fois de plus qu'on n'emploiera un coup dangereux que si l'on a affaire à un malfaiteur.

*
* *

Au sujet des torsions, ajoutons que certaines d'entre elles, bien faites, comme certains coups de lutte, tels que le tour de bras, permettent, avec un adversaire supérieur en poids, d'utiliser son propre poids contre lui.

*
* *

Nous arrivons maintenant à une série de coups employés spécialement dans les *attaques nocturnes*, et qui ne sont pas toujours exécutés malheureusement par un malfaiteur isolé, par un « solitaire. »

Ces coups, qui servent à dévaliser les bourgeois, les pantés, comme on dit élégamment

dans la langue des escarpes, réclament généralement la collaboration de deux acolytes. Il en est, comme le coup de la bascule, qui sont tentés par un malfaiteur seul, un « solitaire. »

87 et 88

Parades du coup de la bascule.

Pour tenter ce coup, il faut que l'agresseur compte soit sur l'effet de la surprise, soit sur une supériorité physique marquée. Le coup consiste en ceci : saisir d'une main au collet un passant qui, par un mouvement instinctif, se jette en arrière, surpris. En même temps, l'escarpe lui passe un croc-en-jambe ; la victime, perdant l'équilibre, étend les bras ; le voleur fouille ses poches et couronne cette belle opération en donnant une poussée ou un coup destiné à faire rouler à terre le dévalisé, pendant que lui-même se sauve.

Parades de ce coup. — D'abord, évidemment,

il faudrait ne pas se laisser surprendre. Surpris, saisi au collet, il faudrait tâcher de saisir également l'adversaire au collet ou de lui porter un coup de poing, avant que le croc-en-jambe



Fig. 34.

n'ait fait trébucher. L'agresseur risque lui-même, avec ce coup, de perdre l'équilibre, s'il n'a une supériorité physique marquée.

Un autre genre de parade consiste à se laisser aller à terre sur le dos, en cédant rapidement au mouvement en arrière qui vous a été imprimé, mais tout en portant un coup de pied dans le bas-ventre de l'adversaire, coup

qui, bien porté, doit le mettre hors de combat (fig. 34).

Le même genre de parade, en se laissant aller à terre sur le dos et en portant un coup de pied dans le bas-ventre, peut servir contre d'autres coups tels que le *renversement* et l'*enfourchement*, coups dont nous n'avons pas à parler dans notre jeu simplifié.

89

Défense à terre.

Même si l'on a mal porté le coup, on peut, une fois à terre sur le dos, se défendre à coups de pied, empêchant l'adversaire d'approcher, au moins un instant, qui peut suffire pour recevoir du secours.

Certains font avec beaucoup d'agilité ce genre de défense, très particulier, et évoluent, tournent sur le dos à mesure que l'adversaire, debout, tourne autour d'eux. D'aucuns arrivent à le faire assez longtemps sans que l'adversaire puisse porter un coup, sous la menace de recevoir lui-même un coup de pied dans les jambes.

*
**

Pour en revenir au coup de la bascule, il demande, pour réussir, pas mal d'habileté, de tour de main, et les escarpes préfèrent d'autres coups plus faciles, plus sûrs, mais qui exigent des acolytes. Tels sont les coups de « la petite chaise », du « pante » et « du père François ».

Parade du coup de la petite chaise.

Saisi par le collet en arrière et plus ou moins renversé, le passant tombe sur le genou du malfaiteur, s'assoit sur cette « petite chaise » spéciale. Il perd l'équilibre, ne peut guère se servir de ses mains et est dévalisé par l'acolyte de celui qui le tient (fig. 35).

Parade. — Se tourner, si on en a le temps, pour éviter de tomber sur le genou de l'agresseur (fig. 36) et tâcher de se débarrasser de lui le plus vivement possible par les moyens indiqués précédemment ou à la fin de ce chapitre.



Fig. 35

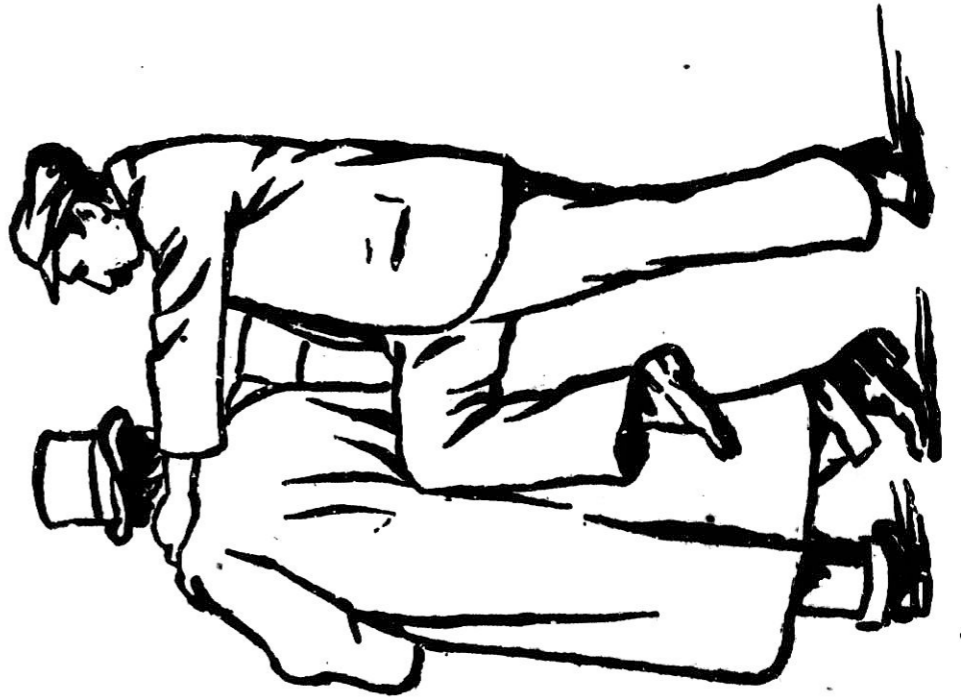


Fig. 36.

bilisé, chercher à porter le coup appelé élégamment *coup de pied en vache*, lancé en

91 et 92

Parades du coup du pante.

Coup du pante. — Le « pante » est saisi par les deux bras en arrière et on lui immobilise une jambe, comme dans le coup de la bascule. Il se trouve ainsi entravé, à moins d'avoir une rare vigueur. L'acolyte de celui qui le tient le dévalise tranquillement (fig. 37).

Parade. — Si l'on a le temps, avant d'être immobilisé, passer une jambe entre celles de l'agresseur, ou à côté de ses jambes et se jeter aussitôt la tête en avant pour faire passer l'adversaire par-dessus le dos.

On peut aussi, tant qu'on n'est pas immo-



Fig. 37.

arrière, en faisant porter le talon sur une jambe de l'adversaire.

On peut aussi utiliser le coup de tête en arrière, déjà indiqué.

D'aucuns mordraient (1) une main pour faire lâcher prise.

L'agresseur met parfois ses mains hors de portée d'une morsure, en les joignant sur la nuque, pour appuyer et faire ce que les lutteurs appellent « allonger la moelle ». Il devient plus difficile de se dégager et il importe d'autant plus de devancer les mouvements de l'agresseur.

(1) A propos de morsure, notons aussi, en divers cas de corps à corps, les morsures au nez dont il faut se méfier !

93 et 94

Parades du coup du père François.

Coup du père François. — Le célèbre coup du père François ! Ce coup a sur les précédents plusieurs avantages pour les escarpes, notamment celui de mieux étourdir leur victime, de lui enlever plus longtemps l'usage de la parole.

Un malfaiteur tenant un foulard (parfois une corde) par les deux bouts, le jette par derrière au cou de sa victime, se retourne aussitôt et enlève le malheureux sur son dos (fig. 38).

Le foulard étrangle à moitié l'homme assailli, pendant qu'un acolyte fouille les poches ; lorsque la victime est lâchée, elle reste d'ordinaire sur le sol, évanouie ou sans force, et ne

peut même pas donner le signalement des agresseurs. Il y a des cas où ce coup trop prolongé est devenu mortel.

Parades. — Il faudrait faire demi-tour (fig. 39), se tourner tout au moins sitôt qu'on sent le premier mouvement. On ne serait pas étranglé par le foulard, et peut-être pourrait-on se dégager; on tâcherait de se débarrasser vivement de celui des agresseurs qui tient le foulard en lui portant d'abord, par exemple, un coup de tête de côté à la figure.

Une autre parade du coup du père François peut être faite même lorsque le foulard a commencé à serrer le cou, mais avant d'être « chargé » sur le dos de l'agresseur. Elle est pratique surtout pour ceux qui ont les muscles du cou un peu endurcis par la lutte ou divers exercices.

On contracte ces muscles pour résister à l'action du foulard et en même temps on se laisse aller à terre les jambes allongées, en se faisant pesant (fig. 40). On entraîne ainsi le malfaiteur qui tient le foulard; on lui fait lâcher prise ou du moins on l'empêche de tenir le foulard aussi serré. On se dégage, on se re-

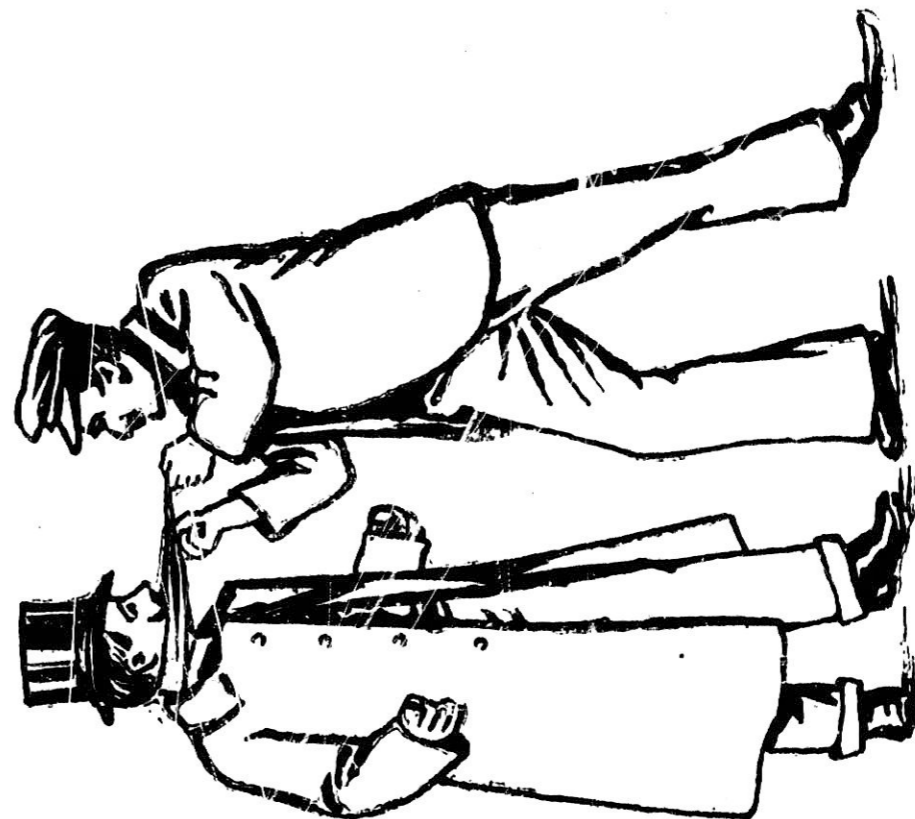


Fig. 39.



Fig. 38.

lève vivement et l'on emploie le plus vite possible contre ses agresseurs un choix de coups énergiques. (Voir plus loin les conseils pour le



Fig. 40.

combat contre deux adversaires lorsqu'on n'est pas saisi.)

Mais d'ordinaire ceux qui exécutent le coup du père François choisissent leur monde, s'attaquent à des gens qu'ils voient distraits... ou ayant trop bien dîné.

Même remarque est d'ailleurs à faire à propos des coups précédents.

95 et 96

Moyens de défense en d'autres cas spéciaux.

On est seul, sans armes, contre deux adversaires également sans armes, sans qu'on ait été saisi, comme dans les cas précédents.

Si l'on a du terrain, du champ pour manœuvrer, on peut chercher à isoler chacun des deux adversaires, à les ramener à se séparer, ne fût-ce que quelques secondes, pour tâcher d'attaquer aussitôt celui qui se trouve à portée et s'efforcer de le mettre hors de combat par un des coups de boxe indiqués précédemment. C'est, dans un autre genre, la fameuse tactique du dernier des Horaces contre les Curiaces.

Mais si les deux adversaires sont ensemble, on peut, par exemple, se jeter brusquement de côté et attaquer l'un d'eux par un coup de pied bas ou par un chassé à la jambe. On peut faire feinte d'attaquer l'un et brusquement attaquer l'autre, surtout s'ils ne sont pas sur la même ligne.

Si l'on a peu d'espace, si l'on est par exemple dans une salle, dans une chambre, il faut se jeter dans un coin pour n'avoir pas à se défendre de trop de côtés à la fois, et là, en guettant tous les mouvements des adversaires, qu'on est prêt à recevoir à coups de pied et à coups de poing, on peut souvent, à moins qu'ils n'aient une grande supériorité d'habileté ou de force physique, les tenir en respect, et s'ils attaquent, arriver à s'en débarrasser et à pouvoir s'échapper, après avoir risqué soi-même, bien entendu, des horions.

Emploi de projectiles et ruses diverses, pratiques surtout si l'on a plusieurs adversaires.

Même tactique que précédemment, en risquant encore plus : il faut même agir en « risque-tout », car il n'y a plus à espérer, comme dans le combat d'un contre un, qu'on pourra parer ou esquiver tous les coups.

Ajoutons que plusieurs adversaires peuvent parfois gêner les uns les autres.

Il est bien entendu que si l'on avait à sa portée des objets quelconques pouvant servir de défense, comme des chaises, ou de projectiles comme des bouteilles, des porte-allumettes,

on s'en servirait..., de même que les adversaires en feraient autant.

Il est bien entendu aussi qu'un homme seul attaqué le soir par plusieurs adversaires dans un endroit où il y a de la lumière a intérêt à éteindre, s'il peut, toute lumière et à distribuer des horions à droite et à gauche pour échapper dans l'obscurité.

Boucliers improvisés.

Lorsque l'on est sans armes en face d'un adversaire armé d'une canne ou d'un gourdin, d'un couteau ou d'un poignard.

Voyons par quels moyens on tâchera de suppléer au désavantage de la situation.

Il sera pratique, à défaut d'autre objet défensif, de prendre son chapeau d'une main et de le présenter en guise de petit bouclier.

Ce qui vaudrait encore mieux, ce serait, si l'on avait le temps, d'enlever vite un vêtement et de s'en couvrir en partie le bras gauche en laissant pendre le reste du vêtement.

On guette alors les mouvements de l'homme armé d'une canne (ou d'un gourdin), en ne présentant que le bras protégé comme il est



Fig. 41.

dit, et en cherchant l'occasion de sauter sur l'adversaire.

Sitôt qu'il a lancé un coup sur le but présenté, coup qui doit être au moins amorti s'il porte au bras, il faut, à moins qu'on

n'ait vu là une fausse attaque, s'élançer vers l'adversaire, le serrer de près, en l'empêchant ainsi de se servir de sa canne, lui porter un des coups de boxe ou de lutte indiqués, et au besoin chercher à s'emparer de son arme, en jetant alors le chapeau ou le vêtement.

Rappelons l'utilité de savoir se loger en risquant seulement ce que nous avons appelé le *demi-coup*; — en devançant le développement complet du coup; — on peut alors se loger sans avoir un objet amortissant le coup, surtout si l'on se loge au moment où l'adversaire reporte sa canne en arrière, ou ne fait que commencer à la reporter en avant.

99 et 100

Autres moyens de défense.

*Lorsque l'on est sans armes
contre un adversaire armé d'un couteau
ou d'un poignard.*

Comme dans le cas précédent, on présente d'une main un vêtement ou un chapeau.

On guette l'occasion de lancer à l'adversaire un coup de pied bas, un chassé à la jambe, dont la menace peut avoir déjà l'avantage de le tenir en respect.

A l'occasion on double ces coups.

Le coup de pied de pointe dirigé sur la main armée peut être employé à l'occasion par un tireur exercé et alerte.

Signalons aussi l'utilité du coup de pointe aux parties sur un adversaire qui se précipite en levant haut la main armée.

Si l'on a paré une attaque de l'adversaire avec le bras protégé comme il est dit, si l'on a paré une attaque franche, bien entendu, et non une fausse attaque qui serait un piège, on cherche à lui porter une riposte, par exemple un coup de pied bas ou un chassé à la jambe ou un coup de pied de pointe; ou même on s'efforce de s'approcher de lui rapidement et de lui saisir le bras armé. Mais c'est d'ordinaire difficile de le faire sans se blesser. Cela demande en tous cas beaucoup d'à-propos et de coup d'œil.

Si l'on a réussi à saisir le bras armé, on le prend à faux, comme il a été expliqué précédemment, ou on lui fait une des torsions indiquées.

Mais l'adversaire peut soustraire son bras à ces accidents en le retirant à temps vers le corps et en le contractant. Alors, tout en continuant à tenir ce bras, on donne un coup de genou aux parties ou un coup de pied de pointe.

Si l'adversaire tient d'une main le couteau assez en arrière, en tenant en avant l'autre main, on peut tenter de saisir cette main pour tordre le bras. Et si cette torsion est bien faite, et rapidement, l'adversaire, sous le coup de la douleur, ne pourra se servir du bras armé; il sera comme paralysé. Mais cela demande beaucoup d'exercice et de coup d'œil.

Pour faciliter en partie la saisie du bras ou un coup quelconque, on peut aussi jeter à la tête de l'adversaire un objet pouvant tenir lieu de projectile.

*
* *

Même contre un revolver, cet emploi de projectiles improvisés a parfois son utilité.

Par exemple, en jetant brusquement son chapeau à la figure d'un malfaiteur armé d'un revolver, cela peut lui causer un effet de surprise, l'empêcher de tirer, tout au moins de bien viser, et l'on profite de l'occasion pour sauter sur lui et saisir le bras armé.

Tactique dans un cas difficile.

Au lieu d'un seul, supposons maintenant deux adversaires armés de cannes ou de couteaux. Il faut naturellement risquer davantage, chercher avec décision à étonner les adversaires, que l'on doit supposer lâches, et s'efforcer de mettre d'abord l'un d'eux hors de combat ou de s'emparer de son arme.

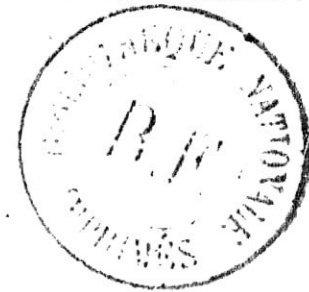


TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS.	V
NOTIONS PRÉLIMINAIRES.	IX
Jeu de boxe française particulièrement simplifié, comprenant les quatorze premières façons de se défendre (coup de poing de figure direct soit du bras placé en avant, soit du bras placé en arrière ; — coup de pied bas ; — coup d'arrêt à la jambe ; — coup de pied de pointe soit de la jambe placée en avant, soit de la jambe placée en arrière ; — coup de poing d'arrêt ; — diverses façons de parer ou d'éviter les coups de poing et les coups de pied)	19
Jeu de boxe française un peu plus varié, tout en restant dans les limites d'un jeu simplifié, et comprenant, outre les coups précédents, le coup de poing de côté à la figure, les coups de poing direct et de côté à l'estomac, le chassé à la jambe (ou chassé-bas)	49
Coups liés de boxe française.	67

Conseils généraux pour le combat réel.	68
Coups divers de corps à corps	71
Autres coups particuliers (coups de tête, « cravates », coups de coude, coups de genou, coups de talon, etc... avec diverses parades).	78
Coups avec passément de jambes et leurs parades.	96
Tour de bras et bras roulé et leurs parades	101
Faux tour de bras et faux bras roulé avec passément de jambe et leurs parades	105
Torsions diverses et leurs parades.	112
Coups spéciaux aux attaques nocturnes et leurs parades (coups de la bascule; — de la petite chaise; — du pante; — du père François).	131
Moyens de défense en divers cas spéciaux : on est seul, sans armes, contre deux ou plusieurs adversaires également sans armes, sans qu'on ait été saisi. — Emploi de projectiles et ruses diverses.	147
On est sans armes en face d'un adversaire armé soit d'une canne (ou d'un gourdin), soit d'un couteau (ou d'un poignard). — Boucliers improvisés et tactique à employer	151
Projectiles improvisés pouvant servir même contre un adversaire armé d'un revolver	156
Tactique contre deux adversaires armés de cannes ou de couteaux	157

