

Numérisation du traité « Instruction sur l'escrime au sabre (contre-pointe) »

Titre : Instruction sur l'escrime au sabre (contre-pointe)

Auteur : Armée Suisse

Publié : Berne. Imprimerie Rieder & Simmen

Date de publication : 1876

Ce document est téléchargeable à cette adresse :

<http://www.ffamhe.fr/collectionpalas/instruction-sur-lescrime-au-sabre-1876.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

SCHWEIZ. SCHWEIZER ARMEE

Instruction sur l'escrime au sabre (Contre-pointe) / Armée suisse

[Berne] : [DMF]
1865

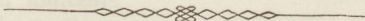
Bibliothèque Am Guisanplatz: ROG 4099

INSTRUCTION

SUR

L'ESCRIME AU SABRE.

(CONTRE-POINTE.)



BERNE.

IMPRIMERIE RIEDER & SIMMEN.

1876.



Conformément à la décision du Conseil fédéral, en date du 15 février 1865, la présente instruction sera mise en usage pour l'escrime au sabre dans les écoles militaires fédérales. Elle est recommandée aux Autorités militaires cantonales, pour être introduite dans l'instruction de leurs contingents.

BERNE, le 15 février 1865.

Le Chef du
Département militaire fédéral:
(Sig.) **C. FORNEROD.**



INSTRUCTION

SUR

L'ESCRIME AU SABRE (CONTRE-POINTE).

INTRODUCTION.

L'escrime, envisagée comme exercice gymnastique, développe la force de toutes les parties du corps et les habitue à agir avec accord. Elle éveille et entretient chez les jeunes gens un esprit viril, le sentiment de la force et le sang-froid en présence du danger.

L'escrime familiarise, en outre, ceux qui la pratiquent avec le maniement des armes et leur apprend à s'en servir, en cas de besoin, d'une manière efficace. Elle occupe donc, à bon droit, une large place dans les mœurs d'une nation guerrière et forme une branche essentielle de l'éducation militaire.

Il est vrai que l'escrime, employée hors de propos, peut avoir de graves inconvénients; mais il est tout aussi vrai que, lorsqu'on en use d'une manière rationnelle, les avantages que l'on en retire compensent amplement la peine que l'on a prise à s'y exercer. Ce n'est pas seulement dans un combat, mais aussi dans tous les dangers de la vie ordinaire, que l'adresse et l'habitude des armes rendent de grands services à celui qui les a acquises.

Distinction dans l'escrime.

On distingue dans l'escrime: l'*offensive* et la *défensive*.

L'*offensive* a pour but :

- 1° D'anéantir l'adversaire ou de détruire sa force physique ;
- 2° d'amener l'adversaire à tenter des attaques dangereuses pour lui ;
- 3° de réduire l'adversaire en le désarmant.

La *défensive* a pour but :

- 1° De tromper ou de fatiguer l'adversaire ;
- 2° de détourner ses attaques ;
- 3° de se couvrir soi-même.

Distance entre les adversaires.

La distance entre les adversaires doit être telle, qu'en se fendant sans effort, ils puissent se toucher avec la pointe des sabres.

Appel.

L'appel s'exécute en frappant deux coups par terre, avec le pied droit, pendant que l'on est en garde. L'appel sert surtout à s'assurer que le poids du corps repose bien sur le pied gauche.

Feintes.

On entend par feintes des attaques simulées au moyen desquelles on force l'adversaire à se découvrir pour pouvoir le frapper.

Pendant les exercices dont le détail va suivre, le maître fera répéter chaque coup jusqu'à ce que l'élève l'ait bien compris. Pour faire reprendre la position primitive, on commande: „*en garde!*“

PREMIÈRE PARTIE.

PREMIÈRE LEÇON (sans armes).

Mise en position des élèves.

Position en garde.

Avancer et rompre (reculer).

Balancer en avant.

Position en garde.

Se fendre en avant.

Sauter en arrière.

Avancer et se fendre.

Rompre et se fendre.

Faire front.

Repos.

1. Mise en position.

On fera placer quatre à six élèves sur un rang et on les numérotera de la droite à la gauche.

Au commandement de :

Prenez vos distances !

tous les hommes placés à la gauche du N^o 1 posent la main droite sur l'épaule de leur camarade de droite et s'écartent vers la gauche (en portant d'abord le pied gauche à gauche et en rapportant le pied droit à côté du gauche), jusqu'à ce que leur bras droit soit complètement étendu, puis ils replacent aussitôt la main dans le rang.

2. Position en garde.

On commandera :

en garde — un, deux !

Au commandement de : „un !“ faire un demi à gauche, en tournant la pointe du pied gauche en dehors et en rapportant le talon droit contre le milieu du pied gauche ;

la pointe du pied droit dans la direction de l'adversaire, les deux pieds à angle droit.

Les jarrets tendus, mais sans raideur, le haut du corps d'aplomb sur les hanches, l'épaule gauche effacée en arrière.

Les mains placées sur les hanches, les pouces en arrière, les autres doigts en avant et reposant à plat.

La tête libre et haute, le regard attentif et fixé sur l'adversaire.

Au commandement de: „*deux!*“ porter le pied droit d'environ 15 pouces en avant et plier les genoux, en faisant porter le poids du corps presque entièrement sur la jambe gauche, de manière à ce que le côté droit puisse exécuter librement tous les mouvements voulus.

3. Avancer et rompre.

Au commandement de:

a. Marchez — un!

porter le pied droit d'environ 10 pouces en avant, en droite ligne, et faire suivre aussitôt le pied gauche de manière à conserver la distance normale de 15 pouces d'un pied à l'autre; les pointes des pieds restent dans la même direction, on ne doit jamais les relever; le poids du corps doit toujours reposer sur le pied gauche. Il faut éviter de sautiller en exécutant les mouvements des jambes.

Afin de s'assurer que la position du corps est correcte, on commandera:

Deux appels!

ce qui s'exécutera comme il a été dit.

Au commandement de:

b. Rompez — un!

porter le pied gauche d'environ 10 pouces en arrière et ramener le pied droit à peu près à la place que le gauche occupait.

4. Balancer en avant.

Au commandement de :

Balancez — en avant!

tendre le genou gauche, plier le genou droit, porter le poids du corps sur le pied droit et avancer le haut du corps qui doit rester d'aplomb.

Au commandement de :

En garde!

on reprend la position normale.

5. Se fendre en avant.

Au commandement de :

Fendez-vous — un!

tendre le genou gauche et porter vivement le pied droit en avant, à une distance telle que l'on puisse facilement revenir à la position d'en garde; le haut du corps doit être d'aplomb, la cuisse droite aussi horizontale que possible, le genou droit perpendiculairement au-dessus du talon.

Au commandement de :

En garde!

on reprend la position normale.

6. Se fendre en arrière.

Au commandement de :

Fendez-vous en arrière — un!

tendre le genou gauche et porter le pied gauche en arrière, à une distance égale à celle à laquelle on porte le pied droit lorsqu'on se fend en avant. La position du haut du corps, etc., comme lorsqu'on se fend en avant.

Au commandement de :

En garde!

on reprend la position normale.

7. Sauter en arrière.

Au commandement de :

En arrière, sautez — un!

soulever les talons, sauter en arrière au moyen d'un vigoureux élan et de manière à ce qu'au moment où l'on retombe, l'équilibre et la position de toutes les parties du corps soient ceux de la position normale.

8. Marcher et se fendre.

Au commandement de :

Marchez et fendez-vous — un!

exécuter les mouvements du N^o 3 a et du N^o 5.

Au commandement de :

En garde!

on reprend la position normale.

9. Rompre et se fendre.

Au commandement de :

Rompez et fendez-vous — un!

exécuter les mouvements du N^o 3 b et du N^o 5.

Au commandement de :

En garde!

on reprend la position normale.

10. Faire front.

Au commandement de :

Front!

rapporter le pied gauche à côté du pied droit et faire front, les mains dans le rang.

Au commandement de :

En place — repos!

on avance le pied droit ou le pied gauche et l'on prend une position aisée.

Observation. Toutes les fois que l'on se fend, le maître doit veiller à ce que les pieds reposent bien à plat par terre et à ce qu'on avance le pied droit en ligne directe, parce que, sans cela, on pourrait facilement se donner une entorse.

Dans la leçon suivante, le maître ne peut s'occuper que d'un élève à la fois; il fera répéter chaque coup jusqu'à ce qu'il ait été bien compris; à cet effet, il commande après chaque coup: „*en garde!*“ et démontre successivement les coups dans l'ordre indiqué, jusqu'à ce que l'élève ait acquis une certaine aisance et quelque précision.

SECONDE LEÇON.

Position avec le sabre, en tierce et en quarte.

Balancer en avant et feinte du coup de figure.

Coup de flanc en se fendant.

Parade du coup de tête.

Coup de poitrine.

11. Position avec le sabre.

a. En tierce.

Au commandement de:

Garde à vous!

prendre la position prescrite pour le commandement de: „*En garde — un!*“ dans le N^o 2.

Le bras gauche légèrement plié, le sabre dans la main gauche qui le tient au-dessous de la garde.

Le bras droit tombant naturellement, la paume de la main contre la cuisse.

On commandera:

En garde — un, deux, trois, quatre!

Au commandement de: „*un!*“ étendre le bras droit, dans la direction de l'adversaire, comme pour lui tendre la main.

Au commandement de: „*deux!*“ saisir le sabre avec la main droite, le pouce sur le dos de la poignée, les autres doigts autour de celle-ci, le bouton de la poignée contre la paume de la main.

Il faut tenir le sabre solidement; mais, si l'on y met trop de force, les muscles du bras se fatiguent et l'on ne peut plus exécuter les coups et les parades avec la vigueur, la rapidité et la précision nécessaires.

Au commandement de: „*trois!*“ amener le sabre devant le côté droit en le faisant passer près de l'oreille gauche, la poignée à la hauteur du tétou droit, le tranchant tourné à gauche, le coude légèrement appuyé au corps.

Au commandement de: „*quatre!*“ exécuter le second mouvement du N^o 2, porter le bras droit en avant en le fléchissant légèrement, la main à la hauteur de la poitrine, le tranchant tourné à droite et touchant légèrement celui de l'adversaire, la pointe du sabre dans la direction de l'œil droit de l'adversaire, le bras gauche replié en arrière et appuyé contre le bas du dos, la main gauche tournée la paume en dehors et placée de manière à se trouver à l'abri.

b. En quarte.

La position est exactement la même qu'en tierce, seulement le tranchant du sabre est tourné vers la gauche.

12. Balancer en avant et feinte du coup de figure.

Au commandement de:

Balancer en avant et feinte du coup de figure — un!
exécuter avec le corps le mouvement indiqué au N^o 4, dégager en même temps l'arme en la faisant passer sous celle de l'adversaire et lui porter un coup sur la joue gauche par un mouvement circulaire du poignet.

13. Coup de flanc en se fendant.

Au commandement de :

Fendez-vous et coup de flanc — un!

se fendre et porter rapidement à l'adversaire un coup dans le flanc droit, par un mouvement circulaire du poignet.

14. Parade du coup de tête.

Au commandement de :

Parez le coup de tête — un!

retirer vivement le bras droit en arrière, la main dans la direction de l'épaule droite et plus élevée que la tête, les ongles en dessous; le sabre dans une direction oblique, la pointe dirigée vers la gauche et le tranchant en dessus.

15. Coup de poitrine.

Au commandement de :

Coup de poitrine — un!

exécuter le même mouvement que pour le coup de figure (N^o 12) et porter à l'adversaire un coup en travers sur le côté gauche de la poitrine (en se fendant).

Au commandement de :

En garde!

reprendre la position normale en tierce.

Pour faire reposer, on commandera :

Deux appels — Front!

Au commandement d'*appels*, frapper deux fois par terre du pied droit; au commandement de : „*Front!*“ rapporter le pied gauche contre le droit, la main droite devant le tétou droit, le tranchant de la lame tourné vers la gauche, le coude légèrement serré au corps; abaisser le sabre de manière à ce que la pointe soit à environ trois pouces du sol, le bras droit étendu naturellement, le pouce en dessus.

TROISIÈME LEÇON.

Parade du coup de figure à gauche (en dedans).

Parade du coup de flanc.

Coup de tête.

Parade du coup de poitrine.

16. Parade du coup de figure à gauche.

Au commandement de :

Parez le coup de figure (en dedans) — un!

tourner le poignet vers la gauche, en tenant le sabre de manière à ce que la figure soit couverte.

17. Parade du coup de flanc.

Au commandement de :

Parez le coup de flanc — un!

porter l'arme vers la droite, la pointe en bas, de manière à couvrir le corps contre le coup de l'adversaire, la main à la hauteur de la poitrine, les ongles tournés vers la droite, le bras légèrement plié.

18. Coup de tête.

Au commandement de :

Coup de tête — un!

faire passer le sabre, de bas en haut, tout près de l'oreille gauche, par un mouvement circulaire du poignet, et porter un coup sur la tête de l'adversaire de toute la force du bras.

19. Parade du coup de poitrine.

Au commandement de :

Parez le coup de poitrine — un!

retirer vivement le sabre en arrière, la pointe en bas, de manière à ce que la main droite se trouve à la hauteur et en dehors de l'épaule gauche, le tranchant tourné à gauche, le bras légèrement plié, le coude à la hauteur de l'épaule droite.

Au commandement de :

En garde!

reprendre la position normale.

QUATRIÈME LEÇON.

Position en garde en quarte.

Balancer en avant et feinte du coup de figure (en dehors).

Coup de poitrine en se fendant.

Parade du coup de tête.

Coup de poitrine.

20. Position en garde en quarte.

Voir le N^o 11 b.

21. Balancer en avant et feinte du coup de figure.

Au commandement de :

Balancer en avant et feinte du coup de figure — un!
exécuter les mouvements indiqués au N^o 12, en portant le coup sur la joue droite de l'adversaire.

22. Coup de poitrine en se fendant.

Au commandement de :

Fendez-vous et coup de poitrine — un!
se fendre et porter rapidement à l'adversaire, au moyen d'un mouvement circulaire du poignet, un coup en travers sur la poitrine.

23. Parade du coup de tête.

Au commandement de :

Parez le coup de tête — un!

tourner rapidement la main, les ongles en avant en retirant le bras en arrière; la main dans la direction de l'épaule droite, la pointe du sabre dirigée vers la gauche, le tranchant du sabre en l'air et un peu plus haut que la tête.

24. Coup de poitrine.

Au commandement de :

Coup de poitrine — un!

exécuter les mouvements indiqués au N^o 15.

Au commandement de :

En garde!

reprendre la position en quarte.

CINQUIÈME LEÇON.

Etant en garde en tierce, se fendre et pointer.

Parade du coup de tête.

Coup de poitrine.

25. Etant en garde en tierce, se fendre et pointer.

Au commandement de :

Fendez-vous et pointez — un!

abaisser légèrement la pointe du sabre, sans changer la position de la main, le tranchant en dessus; faire passer la lame par dessous celle de l'adversaire, de manière à l'amener à gauche de celle-ci, et chercher à toucher à la poitrine en étendant le bras et en se fendant; la main doit être élevée à la hauteur de la tête.

26. Parade du coup de tête.

Au commandement de:

Parez le coup de tête — un!

exécuter ce qui est dit au N^o 14.

27. Coup de poitrine.

Au commandement de:

Coup de poitrine — un!

exécuter ce qui est dit au N^o 15, mais sans se fendre.

SIXIÈME LEÇON.

Parade du coup de pointe, de la garde en tierce.

Coup de tête.

Parade du coup de poitrine.

28. Parade du coup de pointe, de la garde en tierce.

Au commandement de:

Parez le coup de pointe — un!

détourner l'arme de l'adversaire à gauche en continuant à la sentir; la pointe du sabre basse, la main à la hauteur de la poitrine et dans la direction de l'épaule gauche.

29. Coup de tête.

Au commandement de:

Coup de tête — un!

faire passer le sabre près de l'oreille gauche en renversant le poignet en arrière et porter un coup sur la tête de l'adversaire de toute la force du bras.

30. Parade du coup de poitrine.

Au commandement de :

Parez le coup de poitrine — un !

exécuter ce qui est dit au N^o 20.

Au commandement de :

En garde !

reprendre la position normale.

SEPTIÈME LEÇON.

Etant en garde en quarte, se fendre et pointer.

Parade du coup de tête.

Coup de poitrine.

31. Etant en garde en quarte, se fendre et pointer.

Au commandement de :

Fendez-vous et pointez — un !

tourner le sabre, le tranchant en dessus, élever un peu la main, sans quitter l'arme de l'adversaire et chercher à le toucher à la poitrine, en se fendant et en étendant le bras.

32. Parade du coup de tête.

Au commandement de :

Parez le coup de tête — un !

exécuter ce qui est dit au N^o 14.

33. Coup de poitrine.

Au commandement de :

Coup de poitrine — un !

exécuter ce qui est dit au N^o 15.

Au commandement de :

En garde !

reprendre la position normale en quarte.

HUITIÈME LEÇON.

Parade du coup de pointe, de la garde en quarte.

Coup de tête.

Parade du coup de poitrine.

34. Parade du coup de pointe, de la garde en quarte.

Au commandement de :

Parez le coup de pointe — un !

tourner la main à droite et en bas, et presser fortement contre l'arme de l'adversaire que l'on engage ainsi sous la sienne; la pointe du sabre doit être basse, le tranchant tourné vers la droite.

35. Coup de tête.

Au commandement de :

Coup de tête — un !

plier le bras, retirer la main en arrière, faire passer le sabre près de l'oreille gauche et porter à l'adversaire un coup de tête.

36. Parade du coup de poitrine.

Parer le coup de poitrine comme il est dit au N° 20.

NEUVIÈME LEÇON.

Etant en garde en tierce, se fendre, feinte du coup de pointe et coup de tête.

Etant en garde en quarte, se fendre, feinte du coup de pointe et coup de tête.

37. Se fendre, feinte du coup de pointe et coup de tête.

(De la garde en tierce).

Au commandement de :

Fendez-vous, feinte du coup de pointe et coup de tête — un!
exécuter les mouvements indiqués au N^o 25, puis retirer rapidement le sabre, le faire passer près de l'oreille gauche par un mouvement circulaire du poignet et porter à l'adversaire un coup de tête de toute la force du bras.

38. Se fendre, feinte du coup de pointe et coup de tête.

(De la garde en quarte).

Au commandement de :

Fendez-vous, feinte du coup de pointe et coup de tête — un!

exécuter les mouvements indiqués au N^o 31, mais sans élever la main; le reste comme au N^o 37.

DIXIÈME LEÇON.

Etant en garde en tierce, lever l'arme de l'adversaire et se fendre, coup de poitrine ou coup de figure.

Etant en garde en quarte, lever l'arme de l'adversaire et se fendre, coup de flanc.

Etant en garde en tierce, se fendre, coup de poitrine ou coup de cuisse.

Parade du coup de tête.

Coup de poitrine.

39. Etant en garde en tierce, lever l'arme de l'adversaire et se fendre, coup de poitrine ou coup de figure.

Au commandement de :

Fendez-vous, la main haute et coup de poitrine (figure) — un !

étendre le bras droit et tout en se fendant faire glisser la lame du sabre jusqu'à la poignée, le long du sabre de l'adversaire de manière à le relever, puis porter un coup de poitrine (ou de figure) par un rapide mouvement du poignet.

40. Etant en garde en quarte, lever l'arme de l'adversaire et se fendre, coup de flanc.

Au commandement de :

Fendez-vous, la main haute et coup de flanc — un !

exécuter les mouvements qui viennent d'être indiqués (N^o 39) et porter un coup de flanc.

Ces deux coups se parent de la manière indiquée aux N^{os} 18 et 20 et l'on riposte par un coup de tête, etc.

41. Etant en garde en tierce, se fendre, coup de poitrine ou coup de cuisse.

Au commandement de :

Fendez-vous, coup de poitrine (de cuisse) — un !

on cherche, en se fendant, à porter à l'adversaire un coup à la poitrine ou à la cuisse; il pare ce coup en portant le pied droit en arrière et riposte par un coup de tête.

Parer ce coup de tête comme cela est indiqué au N^o 14 et porter un coup de poitrine (N^o 15).

ONZIÈME LEÇON.

Avancer et coup de figure.

Parade du coup de figure.

Avancer, feinte du coup de figure, parade du coup de pointe et coup de tête.

42. Avancer et coup de figure.

Au commandement de :

Marchez et coup de figure — un!

exécuter les mouvements prescrits au N^o 3 et porter un coup de figure.

43. Parade du coup de figure.

Au commandement de :

Parez le coup de figure — un!

exécuter le mouvement indiqué au N^o 6, en étendant le bras droit et en baissant légèrement la tête, sans quitter l'adversaire du regard.

44. Avancer, feinte du coup de figure, parade du coup de pointe et coup de tête.

Au commandement de :

Marchez, feinte du coup de figure, parez le coup de pointe et coup de tête — un!

marquer seulement le coup de figure, parer le coup de pointe (N^o 28) et porter un coup de tête.

SECONDE PARTIE.

PREMIÈRE LEÇON.

Formation sur deux rangs.

Déploiement.

Prendre les distances du second rang.

Position en garde.

L'instruction suivante a pour but d'occuper à la fois 8 à 12 élèves et de les exercer à exécuter, avec rapidité et précision et consécutivement, les coups et les parades qui leur ont été démontrés séparément dans la première partie de l'instruction.

Le maître doit soigneusement veiller à la position du corps et à ce que les mouvements soient exécutés avec légèreté et, si possible, avec quelque élégance; il aura soin, pendant ces exercices, de faire fréquemment battre des appels.

1. Formation sur deux rangs.

On placera les élèves par rang de taille, sur deux rangs; chaque élève aura, à la main droite, un gant d'escrime, garni d'une manchette, et tiendra son sabre de la main gauche.

2. Déployer.

On commandera:

*Pour l'escrime, déployez à droite (gauche)! A droite
(gauche) — droite (gauche)!
et trois pas de distance — marche!*

Au commandement de:

„Droite (gauche)!“

exécuter le mouvement voulu.

Au commandement de:

„*Marche!*“

la seconde file fait trois pas en avant, la troisième en fait six et la quatrième neuf, puis elles s'arrêtent et font front.

3. Prendre la distance sur le second rang.

Au commandement de:

Premier rang, trois pas en avant — marche!

les sommes du premier rang font trois pas en avant, puis au commandement de:

Demi-tour — droite!

ils font front du côté du second rang.

4. Position en garde.

Au commandement de:

Garde à vous — en garde!

exécuter consécutivement les quatre mouvements indiqués au N^o 11 de la première partie.

DEUXIÈME LEÇON.

Feinte du coup de figure et parade en tierce.

Feinte du coup de figure, coup de flanc et parade.

Feinte du coup de figure, coup de flanc, coup de tête et parade.

Feinte du coup de figure, coup de flanc, coup de tête, coup de poitrine et parade.

5. Au commandement de:

Premier rang: feinte du coup de figure.

Second rang: parez le coup de figure — un!

chaque rang exécute les mouvements indiqués.

Après chaque mouvement, on fait reprendre la position normale en commandant : „*en garde!*“ mais pour tout ce qui suit, on ne donnera plus ce commandement; on se bornera aussi à donner les commandements pour les deux rangs qui devront exécuter les mouvements indiqués, au commandement de „*un!*“

6. *Premier rang: feinte du coup de figure, coup de flanc (en se fendant).*

Second rang: Parez le coup de figure et le coup de flanc — un!

7. *Premier rang: Feinte du coup de figure, coup de flanc, et parez le coup de tête.*

Second rang: Parez le coup de figure et le coup de flanc et coup de tête — un!

8. *Premier rang: Feinte du coup de figure, coup de flanc, parez le coup de tête et ripostez le coup de poitrine.*

Second rang: Parez le coup de figure et le coup de flanc, ripostez le coup de tête et parez le coup de poitrine — un!

Ensuite, le maître fait exécuter les attaques par le second rang et les parades par le premier.

TROISIÈME LEÇON.

Feinte du coup de figure et parade, en quarte.

Feinte du coup de figure, coup de poitrine et parade.

Feinte du coup de figure, coup de poitrine et parade du coup de tête.

Feinte du coup de figure, coup de poitrine, parade du coup de tête et coup de poitrine.

9. *Premier rang: Feinte du coup de figure.*

Second rang: Parez le coup de figure — un!

10. *Premier rang: Feinte du coup de figure et coup de poitrine.*

Second rang: Parez le coup de figure et le coup de poitrine — un!

11. *Premier rang: Feinte du coup de figure, coup de poitrine, et parez le coup de tête.*
Second rang: Parez le coup de figure et le coup de poitrine, et ripostez le coup de tête — un!
12. *Premier rang: Feinte du coup de figure et coup de poitrine, parez le coup de tête et ripostez le coup de poitrine.*
Second rang: Parez le coup de figure et le coup de poitrine, ripostez le coup de tête et parez le coup de poitrine — un!

QUATRIÈME LEÇON.

Se fendre et pointer en tierce.

Se fendre, pointer et parer le coup de tête.

Se fendre, pointer, parer le coup de tête et coup de poitrine.

13. *Premier rang: Pointez.*
Second rang: Parez le coup de pointe — un!
14. *Premier rang: Pointez et parez le coup de tête.*
Second rang: Parez le coup de pointe et ripostez le coup de tête — un!
15. *Premier rang: Pointez, parez le coup de tête et ripostez le coup de poitrine.*
Second rang: Parez le coup de pointe, ripostez le coup de tête et parez le coup de poitrine — un!

CINQUIÈME LEÇON.

Se fendre et pointer, en quarte.

Se fendre, pointer et parer le coup de tête.

Se fendre, pointer, parer le coup de tête et coup de poitrine.

16. *Premier rang: Pointez.*
Second rang: Parez le coup de pointe — un!

17. *Premier rang: Pointez et parez le coup de tête.*
Second rang: Parez le coup de pointe et ripostez le coup de tête — un!
18. *Premier rang: Pointez, parez le coup de tête et ripostez le coup de poitrine.*
Second rang: Parez le coup de pointe, ripostez le coup de tête et parez le coup de poitrine — un!

SIXIÈME LEÇON.

Se fendre, feinte du coup de pointe et coup de tête, en tierce.

Se fendre, feinte du coup de pointe, coup de tête et parer le coup de poitrine.

Se fendre, feinte du coup de pointe et coup de tête, en quarte.

Se fendre, feinte du coup de pointe, coup de tête et parer le coup de poitrine.

19. *Premier rang: Feinte du coup de pointe et coup de tête.*
Second rang: Parez le coup de pointe et le coup de tête — un!
20. *Premier rang: Feinte du coup de pointe, coup de tête et parez le coup de poitrine.*
Second rang: Parez le coup de pointe et le coup de tête et ripostez le coup de poitrine — un!
21. *Premier rang: Feinte du coup de pointe et coup de tête (de la position en quarte).*
Second rang: Parez le coup de pointe et le coup de tête — un!
22. *Premier rang: Feinte du coup de pointe, coup de tête et parez le coup de poitrine.*
Second rang: Parez le coup de pointe et le coup de tête et ripostez le coup de poitrine — un!

SEPTIÈME LEÇON.

Etant en garde en tierce, lever l'arme de l'adversaire, se fendre et porter le coup de poitrine (ou de figure).

Etant en garde en quarte, lever l'arme de l'adversaire, se fendre et coup de flanc.

23. *Premier rang: Fendez-vous la main haute, et coup de poitrine.*

Second rang: Parez le coup de poitrine — un!

24. *Premier rang: Fendez-vous la main haute, coup de poitrine et parez le coup de tête.*

Second rang: Parez le coup de poitrine et ripostez le coup de tête — un!

25. *Premier rang: Fendez-vous la main haute, et coup de flanc (en quarte).*

Second rang: Parez le coup de flanc — un!

26. *Premier rang: Fendez-vous la main haute, coup de flanc et parez le coup de tête.*

Second rang: Parez le coup de flanc et ripostez le coup de tête un!

HUITIÈME LEÇON.

Etant en garde en tierce, se fendre, coup de poitrine ou de cuisse.

Se fendre, coup de poitrine ou de cuisse, et parer le coup de tête.

Se fendre, coup de poitrine ou de cuisse, parer le coup de tête et coup de poitrine.

27. *Premier rang: Coup de cuisse.*

Second rang: Coup de tête — un!

Voyez N^o 41.

28. *Premier rang: Coup de cuisse et parez le coup de tête.*

Second rang: Coup de tête — un!

29. *Premier rang: Coup de cuisse, parez le coup de tête et ripostez le coup de poitrine.*

Second rang: Coup de tête et parez le coup de poitrine
— **un!**

NEUVIÈME LEÇON.

Marcher et porter un coup de figure.

Marcher, feinte du coup de figure, parer le coup de pointe, et coup de tête.

Marcher, feinte du coup de figure, parer le coup de pointe, coup de tête et parer le coup de poitrine.

30. *Premier rang: Marchez et coup de figure.*

Second rang: Fendez-vous en arrière et coup de pointe — **un!**

31. *Premier rang: Marchez, feinte du coup de figure, parez le coup de pointe et coup de tête.*

Second rang: Fendez-vous en arrière, coup de pointe et parez le coup de tête — **un!**

32. *Premier rang: Marchez, feinte du coup de figure, parez le coup de pointe, coup de tête et parez le coup de poitrine.*

Second rang: Fendez-vous en arrière, coup de pointe, parez le coup de tête et ripostez le coup de poitrine — **un!**

Lorsque les exercices précédents seront terminés, on pourra, si l'on en a le temps, les faire répéter en commandant, pour chaque exercice, à un rang d'avancer et à l'autre de rompre avant d'exécuter les coups et les parades indiqués.

Le moulinet, qui consiste à faire tourner le sabre par un mouvement du poignet, est un bon exercice, pour donner de la souplesse à cette articulation; on peut l'exécuter en tierce et en quarte, d'abord séparément, puis consécutivement.

En quarte.

Au commandement de :

Moulinet — un!

amener vivement le sabre dans la position du coup de tête après l'avoir rejeté en arrière et fait passer tout près de l'oreille gauche, au moyen d'un mouvement circulaire du poignet, sans presque bouger le bras.

En tierce.

Au commandement de :

Moulinet — un!

amener vivement le sabre dans la position du coup de tête après l'avoir rejeté en arrière et fait passer le plus près possible de l'oreille droite, au moyen d'un mouvement circulaire du poignet et en pliant le bras.

Moulinet double.

On commandera :

Double Moulinet — un — deux!

Au commandement de „*un!*“ exécuter le moulinet en quarte, au commandement de : „*deux!*“ exécuter le moulinet en tierce et continuer ainsi à exécuter les deux moulinets alternativement jusqu'au commandement de „*halte!*“

Engagement.

Il y a engagement, lorsque deux tireurs armés de sabres croisent le fer, dans le but de décider auquel des deux restera l'avantage.

On distingue l'engagement *lié* et l'engagement *détaché*.

Lorsque l'on ne fait que toucher légèrement l'arme de l'adversaire avec la sienne, l'engagement est *lié légèrement*.

Lorsque l'on presse fortement l'arme de l'adversaire avec la sienne, pour l'obliger à exécuter un mouvement qui permet d'accomplir ce que l'on se propose, l'engagement est *lié forcément*. Lorsque les deux armes ne se touchent pas, l'engagement est *détaché*.

Du salut avant et après l'assaut.

Les deux adversaires se placent en face l'un de l'autre à la distance indiquée au N^o 3 de la seconde partie, un masque est placé à gauche de chacun d'eux; après avoir frappé deux appels, ils ramènent le pied droit contre le gauche et saluent les assistants, le bras tendu, la main gauche tombant le long de la cuisse, en aisant tourner leur sabre sur leur tête deux fois vers la gauche, depuis la garde en quarte, et deux fois vers la droite depuis la garde en tierce, et en se tournant du côté où ils saluent; après quoi ils font front, la main droite contre la poitrine, tombent en garde en quarte, battent deux appels, ramènent le pied droit contre le gauche et se saluent.

Après ce salut, on met les masques, on les assujettit et l'assaut commence. Une fois l'assaut terminé, les deux tireurs ôtent leurs masques et, les tenant de la main gauche, exécutent le salut de la même manière qu'en commençant, avec la différence toutefois, qu'après être tombé en garde en quarte, ils ramènent le pied gauche contre le droit avant de se saluer; après le salut, ils prennent leur sabre sous le bras gauche et se tendent la main en signe de réconciliation.

Des armes.

1. *Le sabre.*

Pour tirer la contre-pointe, on se sert d'un sabre en bois de noyer ou de frêne, d'environ 31 $\frac{1}{2}$ pouces de long; la lame a 27 pouces de longueur et 14 lignes de largeur; la poignée a 4 $\frac{1}{2}$ pouces de longueur et 4 lignes d'épaisseur; la poignée est munie d'une coquille à laquelle est fixée la garde, la lame passe dans un trou pratiqué à la coquille, sa courbure mesurée, à partir du dos de la poignée, est d'environ 3 pouces.

Les sabres en bois ont l'avantage d'être meilleur marché que ceux en fer; ils endommagent moins les masques et les plastrons, et les coups mal parés sont moins dangereux.

2. *Le Plastron.*

Le plastron protège le devant du corps jusqu'au-dessus des hanches. Il est en forte toile et rembourré de crin ou de crin végétal. Il se fixe au corps au moyen de courroies qui passent sur les épaules et autour de la taille.

3. *Le masque.*

Le masque est un treillis de fil de fer, fixé sur une monture en fer, qui a la forme de la tête et qui entoure le menton ; il est rembourré et garni de cuir intérieurement et extérieurement et se fixe au moyen d'une boucle et d'une courroie.

4. *Le gant.*

Le gant est en peau de daim, rembourré en crin autour du pouce, sur les doigts et sur la main jusqu'au poignet ; il est garni d'une manchette de cuir épais qui doit protéger le bras jusqu'au coude et qui se ferme par-dessous au moyen de crochets.

APPENDICE.

Lorsqu'il s'agit de faire de l'escrime au sabre contre un tireur armé de la baïonnette, il semble au premier abord que celui-ci a tout l'avantage en raison de la longueur de son arme. Il est cependant facile de reconnaître, en y regardant de près, que l'avantage sera presque toujours pour le tireur armé du sabre, dès qu'il abordera rapidement son adversaire corps à corps, car il est impossible, avec le fusil qui est plus lourd et moins maniable, de parer les coups aussi promptement qu'avec le sabre.

D'après le règlement actuel, l'on ne peut exécuter avec la baïonnette que le coup de pointe, la feinte du coup de pointe et tout au plus encore le coup de tête, tandis que le tireur au sabre peut, une fois qu'il a paré le coup de pointe, riposter par bien des coups différents.

Dans ce genre d'escrime, il n'y a ni pour le sabre, ni pour la baïonnette aucun avantage à se mettre en garde en tierce plutôt qu'en quarte, on peut prendre indifféremment l'une ou l'autre de ces positions. Fantassin contre fantassin, on prendra toujours la garde en tierce.

Voici quelques indications qui donneront une idée de la manière dont doivent se comporter deux tireurs armés l'un du sabre et l'autre de la baïonnette.

En tierce.

- 1° Avec la baïonnette : Feinte du coup de pointe et tête — parez.

Avec le sabre : Parez le coup de figure bas, fendez-vous, ripostez le coup de tête — **un!**

- 2° Avec la baïonnette : Coup de pointe, tête — parez et à gauche (droite) — parez.

Avec le sabre : Parez le coup de figure bas, fendez-vous, ripostez le coup de tête ou le coup de flanc (poitrine) — **un!**

- 3° Avec la baïonnette : Feinte du coup de pointe, tête — parez et à droite (gauche) — parez.

Avec le sabre : Parez le coup de figure bas, fendez-vous et ripostez le coup de tête ou coup de flanc (poitrine) — **un!**

- 4° Avec la baïonnette : Coup de tête.

Avec le sabre : Parez le coup de tête, un saut en avant et coup de tête — **un!**

A chaque parade, le tireur armé du sabre doit chercher à saisir l'arme de son adversaire de la main gauche et riposter sans perdre de temps.

On peut aussi parer en faisant un pas ou un saut à droite, ce qui assure la riposte; le tireur au sabre à tout l'avantage à attaquer le premier.

Il serait à désirer qu'en remaniant l'instruction sur l'escrime à la baïonnette, on eût égard à la manière de se comporter contre un adversaire à pied armé du sabre et que l'on y introduisît les exercices nécessaires pour la baïonnette contre le sabre.

