

#### Numérisation du traité de Emile André

Titre: L'Art de se défendre dans la rue avec armes ou sans armes

Auteur: Emile André

Publié: Ernest Flammarion, Paris

Ce document est téléchargeable à cette adresse : http://www.ffamhe.fr/collectionpalas/Art-de-se-defendre-dans-la-rue.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



#### **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.

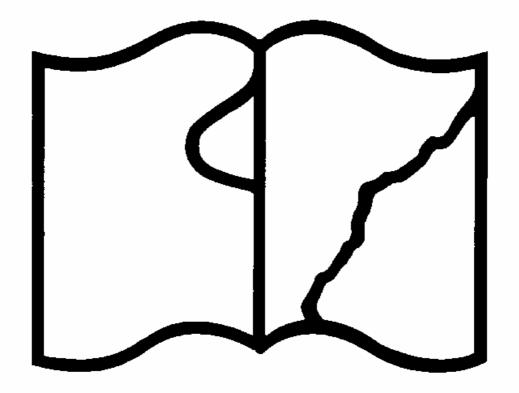
=

#### **WARNING**

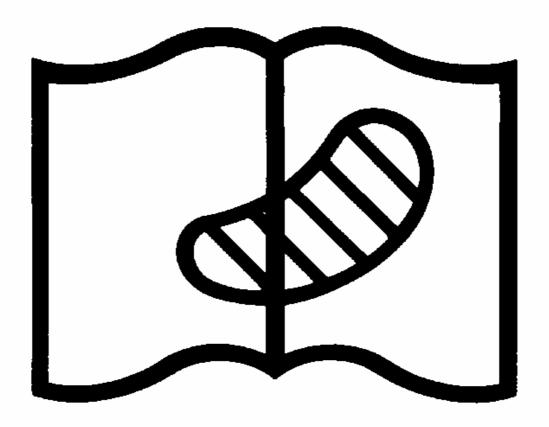
In order to preserve the original document, we favored the use of a microfilm to make this reproduction.

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

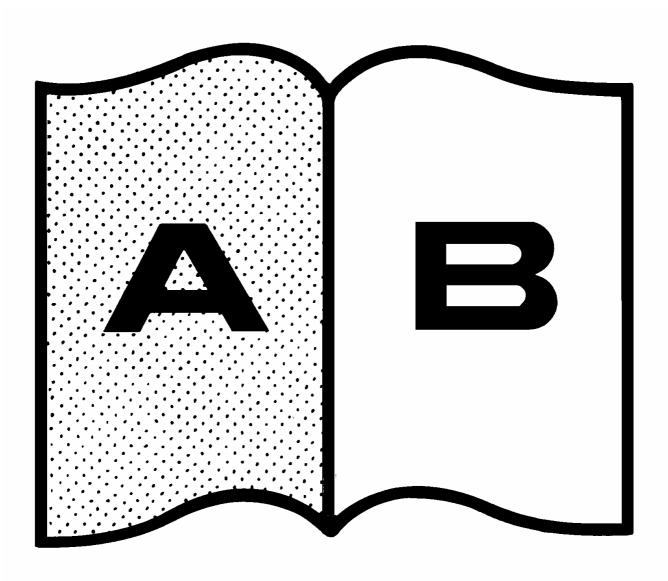


Texte détérioré — reliure défectueuse NF Z 43-120-11



Original illisible

NF Z 43-120-10



Contraste insuffisant

**NF Z 43**-120-14

8°V 41738

ÉMILE ANDRÉ

# L'Art de se défendre dans la rue

AVEC ARMES OU SANS ARMES

# BOXE ET LUTTE SANS CONVENTIONS

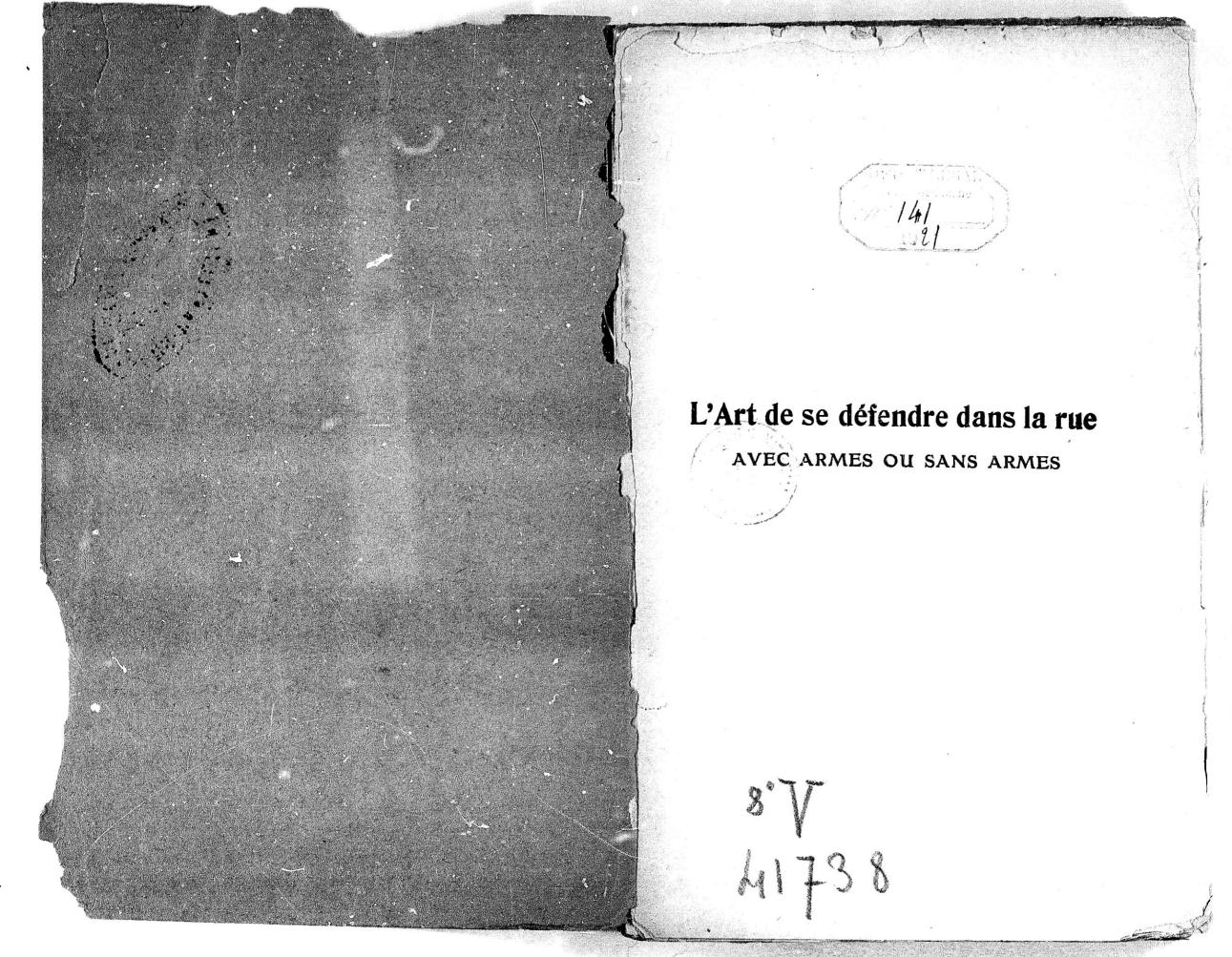
CANNE, COUTEAU-POIGNARD, REVOLVER, PISTOLET AUTOMATIQUE, &C.





PARIS
ERNEST FLAMMARION, EDITEUR

26, Rue Racine, 26



## DU MÊME AUTEUR

#### Chez le même éditeur :

LA GYMNASTIQUE SUÉDOISE. Manuel de gymnastique rationnelle à la portée de tous et à tout âge, d'après la méthode de LG. Kumlien, médecin-gymnaste, professeur à Paris. I beau volume in-8° carré orné de 183 illustrations. Prix
L'ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE DES JEUNES FILLES. I beau volume in-8° carré orné de nombreuses illustrations. Prix
LES DUELS FRANCO-ITALIENS. Documents inédits et nombreuses illustrations. 1 vol. grand in-18 Prix 5 fr. >
LES TRUCS DU DUEL (Pistolet, Épée, Sabre). 1 vol. in-18. (Epuisé).
L'ESCRIME DU SABRE A CHEVAL, en collaboration avec A. Alessandri, ancien maître d'armes de la Garde républicaine. Prix
100 COUPS DE MU-MITSU. (Nombreuses illustrations). 1 vol. in- 18 Prix 2 fr. 50
POUR SE DÉFENDRE CONTRE LE VOL ET L'ESCROQUERIE. I vol in- 18 Prix

LA GYMNASTIQUE SUÉDOISE et le petit volume sur le JIU-JITSU ont été traduits en espagnol, ainsi que deux autres ouvrages du même auteur : le MANUEL D'ESCRIME (Fleuret, Epée, Sabre), et, le MANUEL DE BOXE ET DE CANNE. Garnier, éditeur.

Ouvrages épuisés: LE JEU DE L'ÉPÉE (en collaboration avec Jacob), — Ollendorss, éditeur; — et L'ART DE N'ÊTRE PAS VOLÉ, ESCROQUÉ, ESTAMPÉ, à la Bourse, aux Courses, au Jeu. Garnier, éditeur.

E. GREVIN - IMPRIMERIE DE LAGNY

# ÉMILE ANDRÉ

# L'Art de se défendre dans la rue

AVEC ARMES OU SANS ARMES

RÉSUMÉ DES PARTIES LES PLUS SIMPLES ET LES PLUS PRATIQUES

DE LA BOXE FRANÇAISE, DE LA LUTTE,

DU JEU DE LA CANNE ET DU BATON, DU MANIEMENT DU COUTEAU

ET DU POIGNARD,

AVEC DES DÉTAILS SPÉCIAUX SUR LES COUPS DE SURPRISE

DANS LA RUE.

Conseils pour l'emploi de diverses armes, du revolver et du pistolet automatique.

#### 63 ILLUSTRATIONS

D'après des photographies de MM. LECLERC Frères et G. LECLERC de M. LEVACHER (François le Bordelais), etc.

#### **PARIS**

ERNEST FLAMMARION, ÉDITEUR

26, RUE RACINE, 26

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous les pays.

# AVANT-PROPOS

DE

# LA NOUVELLE ÉDITION

Se défendre! Contre quoi, même en temps de paix, ne faut-il pas se défendre — dans tous les sens de cette expression?

Mais trêve aux réflexions philosophiques qui me viennent à la pensée : il s'agit uniquement, en ce livre, des moyens de se défendre, au sens le plus terre à terre de ces mots, lorsqu'on est attaqué dans la rue, spécialement, et... un peu partout.

Malgré les progrès de la civilisation... et votre nombre croissant, insuffisant encore, braves agents, et vous, vaillants gendarmes, les occasions ne manquent pas où l'on peut avoir à se défendre soi-même. Si l'on n'a aucune agression à repousser, on est satisfait de savoir qu'on y est préparé, qu'au besoin on aurait « de la rebiffe », comme ils disent élégamment sur les boulevards extérieurs et que l'on pourrait rendre, même avec usure, coup pour coup, sinon tenir les gens en respect.

En dehors même des nombreux quartiers chers aux « apaches », 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 représentants 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... Et où ne trouve-t-on pas l'occasion d'échanger des horions? A la Chambre des députés, dans les réunions d'actionnaires, au théâtre, au cinéma, au café, dans les bals publics, aux courses, en chemin de fer, dans le métro, etc.

Dans l'art de se défendre, il faut une certaine variété de jeu, car enfin, il ne faut point être trop méchant, n'est-ce pas, et si l'on a simplement une querelle avec un voisin grincheux de théâtre, de cinéma, ou de café, on ne doit pas, à moins que lui-même ne soit trop brutal, employer les mêmes moyens qu'avec les malfaiteurs qui cherchent à vous faire le coup du père François, ou autres coups classiques des « fortifs' » et autres parages mal famés.

Non seulement l'usage du revolver, que d'ailleurs l'on n'a pas toujours sur soi, que beaucoup ne prennent jamais, serait inadmissible dans la plupart des cas, mais même l'emploi de divers coups trop dangereux serait évidemment à éviter en un grand nombre de querelles.

La variété des moyens de défense est nécessaire encore pour cette raison que l'on peut se trouver en des conditions bien différentes, ne permettant pas toujours d'évoluer à son aise.

Si vous vous querellez pressé dans une foule, ou serré entre deux rangées de fauteuils, de chaises, de tables, vous ne pouvez appliquer là un certain nombre de coups de pied de la boxe française. Il y a aussi nombre de coups de canne qui demandent assez d'espace pour évoluer. (Les « coups de bout » en exigent moins).

On peut avoir été saisi, par surprise ou autrement, on peut d'ailleurs se trouver dans l'obscurité.

Il arrive aussi que l'on est géné par d'autres personnes, ou bien par l'étroitesse de l'endroit où l'on est attaqué: corridor, escalier, etc. Parfois le terrain est peu favorable aux déplacements de jambes. Des cas très différents sont à envisager.

Il faut, en somme, étudier plusieurs sports de combat pour un, afin d'en combiner l'emploi, au besoin, mais aussi pour employer l'un ou l'autre isolément, suivant les circonstances.

L'étude de ces sports est d'ailleurs utile à plusieurs points de vue :

Non seulement comme préparation au combat sous forme de voies de fait, depuis l'échange de coups de poing jusqu'au duel (1), cette voie de fait avec une arme spéciale à la main; mais aussi comme entraînement au genre de combat latent sous des dehors plus ou moins trompeurs de politesse, que beaucoup négligent, du reste, comme surannés.

Souvent nos modernes « struggle for lifers », nos arrivistes à outrance, ne prennent même plus la peine de dissimuler, avec quelque effort de poli-

tesse, l'apreté des compétitions, des rivalités de tous genres. Ils l'aggravent plutôt de « rosseries » inutiles, que d'ailleurs, ils peuvent payer tôt ou tard.

Les sports de combat sont donc utiles comme entraînement à cette lutte si fréquente. Ils ont en outre l'utilité de former des exercices attrayants et hygiéniques.

\* \*

En résumer les parties essentielles, les plus pratiques; expliquer, le moins longuement possible, bon nombre de coups et de parades, qui n'avaient encore été signalés dans aucun ouvrage; former comme un sport neuveau et pratique en vue du « combat réel », avec la combinaison de différents sports: tel est le but de ce livre, disais-je dans la première édition. Depuis, d'autres livres du même genre ont été publiés.

Outre mes études personnelles, et de nombreuses lectures des ouvrages spéciaux (1) d'autrefois et d'aujourd'hui publiés en France et à l'étranger, j'ai consulté différents professeurs et amateurs.

J'ai utilisé particulièrement, en plusieurs parties,

<sup>(1)</sup> Plus rare, depuis la guerre, et plus discret; mais il y a encore un certain nombre de rencontres, surtout pour « causes d'ordre intime ».

<sup>(1)</sup> Ne combinant pas autant de moyens défensifs.

les excellents conseils du renommé professeur de boxe Julien Leclerc. Depuis la mort de ce maître regretté, j'ai consulté son fils Georges, qui continue si bien les traditions paternelles (1).

Pour divers coups de lutte et stratagèmes pratiques dans le combat réel, j'ai utilisé les habiles démonstrations de M. Levacher, autren ent dit François le Bordelais, dont la Leçon de Lutte doit être étudiée par tous les amateurs de ce sport.

Pour le maniement du couteau et du poignard, et la façon de s'en défendre, j'ai fait un chapitre spécial assez détaillé; cette étude peut servir en cas d'attaque nocturne, par exemple, en France et encore plus en divers pays où le couteau est à la mode. D'autre part, j'avais vu dans les livres espagnols une escrime spéciale de la navaja qu'il était intéressant et curieux de combiner avec des coups de boxe française.

\* \*

La partie originale, en fait de défense personnelle, de la méthode japonaise, le jiu-jitsu, a été l'objet d'un petit livre que j'ai intitulé « 100 coups

(1) M. Georges Leclerc dirige, 15, rue de Richelieu, une salle de boxe qui s'est agrandie, signe d'un succès bien mérité.

de jiu-jitsu ». Une grande partie de la méthode japonaise était déjà connue, en France et ailleurs, sous forme de lutte libre et de coups interdits dans la lutte classique. De cette partie commune au jiu-jitsu et à la lutte sans conventions, j'avais déjà donné, dès la première édition de L'Art de se défendre dans la rue, les coups et parades les plus pratiques.

lesquels les boxeurs américains et nos principaux champions actuels ont complété la boxe anglaise depuis un certain nombre d'années, ils ne rentrent pas, sauf exceptions, dans une méthode de défense simplifiée. Certaines innovations sont d'ailleurs plus pratiques sur le ring, avec des gants rembourrés, que dans un combat réel à poings nus. D'autres conventions éloignent les adversaires des réalités du combat (1).

Mais il est équitable de reconnaître que les boxeurs américains ont développé l'art du Knock-out, autrement dit du coup décisif qui met l'adversaire hors de combat, après l'avoir atteint sur une partie sensible telle que l'angle de

<sup>(1)</sup> Je fais allusion, tout d'abord, à l'intervention fréquente de l'arbitre, sans laquelle les adversaires, arrivés au corps à corps, seraient tentés trop souvent d'employer des coups de lutte.

la mâchoire (ou la pointe du menton), la carotide, la région du cœur et le creux de l'estomac (sur le centre nerveux dit « plexus solaire », près de l'extrémité du sternum), et le foie.

Au creux de l'estomac et dans la région du cœur, le coup peut être très douloureux. Naturellement un Knock-out dans la région du cœur sur un cardiaque peut être plus que dangereux.

Dans les Notes complémentaires placées à la fin du livre, je donnerai quelques détails sur des coups et parades de boxe qui ne rentrent pas entièrement dans le cadre d'une méthode simplifiée.

J'ai choisi ce qu'il y a de plus simple et de plus pratique pour le combat réel, sans conventions, dans la boxe française qui est, comme on sait, la combinaison des coups de poing et des coups de pied, complétée par quelques coups de lutte (1).

(1) Elle se prête moins aux matches publics que la boxe anglaise qui, la réclame aidant, fait de mirifiques recettes.

Pour que les coups de pied de la boxe française eussent toute leur valeur dans un match, il faudrait d'ailleurs qu'au lieu de s'en tenir souvent à les c indiquer de avec des effets de souplesse et d'adresse, on pût les détacher plus à fond, avec des chaussures aux semelles assez fortes. Et comment admettre que dans un assaut on risquât ainsi de briser la jambe de l'adversaire ou de lui porter un mauvais coup au ventre, dans le seul but de se rendre compte de la valeur des coups de chaque champion et de comparer les mérites respectifs de la boxe française et de la boxe anglaise? Forcément incomplets sont les résultats des expériences faites dans cet ordre d'idées: on peut,

Pour les autres moyens défensifs, soit sans armes (des coups de lutte plus variés et des coups divers complétant la boxe), soit avec armes, j'ai également cherché à simplifier, à indiquer surtout ce qu'il y a de plus pratique.

\* \*

En plusieurs sports de défense il est bon d'avoir quelques coups favoris, que l'on a spécialement étudiés, que l'on possède assez bien pour pouvoir les exécuter comme instinctivement, à l'occasion.

Quels que soient les cas nombreux à distinguer et à envisager, avec armes ou sans armes, il convient avant tout de ne pas se laisser surprendre.

Tout est possible par surprise, et un premier coup porté ainsi par un adversaire moins fort,

dans un match, réduire le nombre des conventions; mais il en reste assez pour éloigner plus ou moins l'épreuve des réalités du combat de rue.

Malgré l'utilité des coups de pied dans le combat réel, celui qui cultive la boxe française doit pratiquer les coups de poing avec autant de soin que s'il devait faire uniquement de la boxe anglaise, ne fût-ce qu'en raison des cas où la place manque, où le terrain est défavorable, Puis il fâut se méfier, en prévision d'une « rentrée » de l'adversaire, d'avoir compromis un peu son équilibre pour préparer un coup de pied.

XIV AVANT-PROPOS DE LA NOUVELLE ÉDITION

moins exercé, peut influer sur le reste du combat... ou parfois même le terminer.

Gare à « l'attaque brusquée » qui peut amener « la décision »!

ÉMILE ANDRÉ.

# L'Art de se défendre dans la rue

AVEC ARMES OU SANS ARMES

# PREMIÈRE PARTIE

## SANS ARMES

Coups de boxe française et de lutte.

Dans la première partie de cette étude, je suppose que l'on est sans armes, du moins sans autres armes que celles dites naturelles, dont la boxe française et la lutte apprennent à se servir d'une façon raisonnée.

En dehors du cas normal où l'on a devant soi un seul adversaire, j'examinerai aussi les cas suivants:

On a affaire à deux ou plusieurs adversaires également sans armes;

On se trouve en face d'un adversaire armé tandis qu'on est sans armes, - et alors il faut distinguer suivant le genre d'armes dont il est muni (canne, couteau, etc.);

On a affaire à des adversaires armés, et, dans ce cas également, il faut distinguer suivant le genre d'armes dont ils sont munis.

Les coups de boxe et de lutte que je vais indiquer d'abord peuvent s'apprendre rapidement et être très utiles.

Même en sachant peu de coups, on peut en tirer grand parti, si l'on sait bien les porter et à propos.

L'adversaire qui connaît et emploie lui-même quelques coups de ce genre, - que ce soit un escarpe ou simplement un Monsieur trop nerveux, trop enclin aux voies de fait, après boire ou même avant, - n'ira pas vous dire:

- Gardez-vous, je me garde!

Il ne s'agit plus d'un assaut ordinaire, loyalement commencé.

Rappelez-vous donc qu'un coup de surprise,

même d'un adversaire moins fort ou moins habile que vous (1), peut vous enlever tout d'abord vos moyens habituels de riposte.

De plus, par surprise peuvent réussir bien des coups qui ne se aient pas pratiques, et, en tout cas, moins efficaces, avec celui qui se tient sur ses gardes, prêt à parer ou à esquiver le premier coup, et à frapper aussitôt. Il doit même être prêt à frapper le premier, s'il est menacé de voies de fait, s'il voit le combat inévitable.

(1) Entre autres exemples, citons le cas suivant : Deux hommes se disputent dans un bar de Montmartre, et

conviennent d'aller vider leur querelle dans la rue.

Au moment où l'un d'eux - qui avait une réputation de boxeur, et qui avait « cherché », provoqué l'autre, - va ouvrir la porte, son adversaire très vigoureux, mais moins entraîné, lui envoie brusquement un coup de poing à la figure. Il en résulte un saignement de nez que l'homme ainsi assailli par surprise va étancher à une fontaine voisine. Et, sous le coup d'une sorte de commotion, il ne cherche même pas à rejoindre son adversaire.

#### CHAPITRE PREMIER

### 1° NOTIONS PRÉPARATOIRES DE BOXE FRANÇAISE. 2° JEU TRÈS SIMPLIFIÉ.

La boxe française est la combinaison des coups de poing de la boxe anglaise et des coups de pied de l'antique « savate » française perfectionnée (1).

(1) On emploie aussi maintenant l'expression de méthode française de boxe dans le sens de méthode française des coups de poing. C'est ce que l'on peut lire par exemple, dans le livre publié par Carpentier, où il explique et commente ses grands succès dans le ring.

Il importe donc de bien préciser que, nous préoccupant uniquement du combat réel, et non du ring et de ses conventions, nous entendons toujours, par « boxe française, » la combinaison des coups de poing et des coups de pied, complétée par quelques coups de lutte.

Munis de chaussures aux semelles suffisantes, les pieds sont une arme naturelle redoutable. Dans des rixes, des coups de pied au bas-ventre, à l'estomac, ont eu parfois des suites mortelles. Le premier surtout ne doit être employé que contre des malfaiteurs. Les Anglais, puis les Américains ont porté à un haut degré l'art « du plus court chemin d'un poing à un autre ».

Mais en France on sait aussi, à l'occasion, se montrer pratique. Charles Lecour sut combiner savamment coups de pied et coups de poing. Dumas père l'appela « un homme de génie ».

Lecour savait pratiquer et enseigner fort bien son art, je me le rappelle, ayant été, quelque temps, un des élèves de sa très verte vieillesse.

GARDE. — DISTANCE.

MARCHE EN AVANT ET EN ARRIÈRE (1)

Garde. — C'est la position d'attente la plus favorable pour passer à l'offensive ou à la défensive.

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 tient par exemple les

(1) Il conviendrait d'abréger les explications qui suivent, s'il ne s'agissait que du jeu très simplifié du chapitre Ier; mais en vue du jeu plus varié du chapitre suivant, quelques détails complémentaires paraissent utiles.

20

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

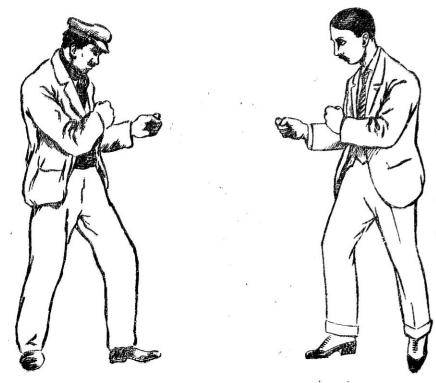


Fig. 1 et 2. — Mise en garde, garde à gauche, et garde à droite, d'après une pose fournie par M. Georges Leclerc.

et en se tenant hors de portée, prêt à se mieux camper en boxeur si le combat commence.

La position normale, régulière (fig. 1 et 2) est en tout cas indispensable à la salle, qu'il s'agisse d'une longue ou d'une courte série de séances.

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 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. La pointe du pied droit est tenue un peu en dedans, le genou gauche perpendiculaire au sol, un peu à droite du cou-de-pied

27

gauche, et le genou droit légèrement fléchi en avant.

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

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'estomac, partie sensible 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 gauch e relevé et formant un angle à peu près droit avec la partie supérieure du bras est opposé à l'adversaire, la main fermée, le pouce par-dessus les autres doigts. L'épaule droite est à moitié effacée.

On doit bien regarder l'adversaire, la tête inclinée légèrement en avant, le menton près de la poitrine. (On cherche plus qu'autrefois à préserver la pointe du menton).

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 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,

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

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.

Les façons les plus prudentes de s'avancer consistent en ceci :

1º Étant en garde à gauche, avancer le pied gauche et rapprocher le pied droit du pied gauche à la distance ordinaire, de 30 à 40 centimètres, selon la taille.

Inversement, pour rompre, porter le pied droit en arrière et rapprocher le pied gauche à la distance ordinaire.

Il faut se mésier d'être attaqué pendant la marche en avant, et, si l'on n'est pas un tireur exercé, surtout, il faut se rapprocher plutôt à petits pas.

2º Etant en garde à gauche, rassembler d'abord le pied droit près du pied gauche, et porter le pied gauche en avant.

Inversement, pour rompre, rassembler le pied gauche près du pied droit, et porter le pied droit en arrière.

Cette deuxième façon d'avancer ou de rompre est plus prudente que la première et laisse moins de prise aux coups de l'adversaire (1).

(1) La marche en avant et en arrière, en changeant de garde, ne rentre pas dans le jeu simplifié qui nous occupe. Pour se porter en arrière, on fait à l'occasion de petits bonds. Sauf exception, les petits bonds en avant seraient imprudents, surtout si l'on est peu entraîné.

Il faut, pour marcher et rompre à volonté, et dans la mesure voulue, d'une façon ou d'une autre, que le poids du corps soit également bien sur les deux jambes.

La distance entre les deux pieds ne doit pas être trop grande (1), car cela empêche de marcher et 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)

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

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

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

environ, le genou gauche à peu près perpendiculaire au cou-de-pied. Le pied 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.

Étant fendu, 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.

Étant 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 coup chassé à la jambe (ou chassé-bas), et le coup de pied de pointe.

Pour certains cas, on pourra y joindre le genre de coup de côté, dit crochet (hook), qui se donne le bras replié en crochet, — et le coup de bas en haut au menton (uppercut).

Si l'on veut encore simplifier, soit faute de temp s 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, en y joignant quelques parades.

### JEU TRÈS SIMPLIFIÉ

# Coup de poing de figure direct à la figure.

A propos de ce coup, rappelons quelques principes importants sur l'exécution des coups de poing, avec réponse à certaines objections.

Dans les coups de poing, il faut :

1º Frapper avec les os de la main (1), non pas avec les phalanges des doigts;

(1) Les os métacarpiens, à la naissance des doigts.

2º 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, tout en lui retirant de la précision; 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.

Le coup de poing de figure, auquel s'appliquent naturellement les règles générales indiquées plus haut, peut s'exécuter soit directement, soit de

côté.

Nous nous occuperons d'abord uniquement du coup de poing de figure direct.

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

Manière de l'exécuter. — 1° Du bras de devant, sur place. — Étant en garde à gauche, il faut détendre le bras gauche à fond en même temps que la jambe droite, et, de la façon montrée à la fig. 3,

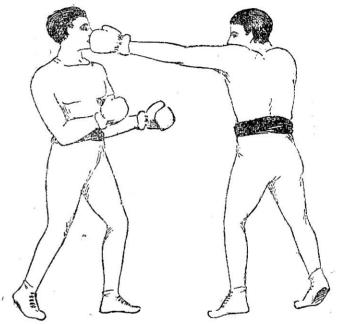


Fig. 3. — Coup de poing de figure direct du bras de devant, du bras gauche en garde à gauche.

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 bien en ligne avec le bras gauche.

2° Du bras de devant, en marchant. — Porter rapidement le pied gauche en avant (nous supposons encore qu'on est en garde à gauche), 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 pied gauche touche terre.

Pour revenir à la position première, on reportera le pied droit en arrière, la pointe touchant la première, puis le pied gauche à la distance de la garde; tout cela, avec vitesse.

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

Si l'adversaire vous poursuit sur la retraite, on peut, pour l'éviter, au lieu de reposer le pied gauche devant le droit, le reposer à côté et faire un second bond en arrière.

C'est un mouvement facile et pratique.

3° Du bras de devant, en se fendant. — Il se fait peu. On se fend plutôt pour porter un coup de poing à la figure du bras tenu en arrière.

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.

1º Sur place. — On frappe avec le poing droit,



Fig. 4. — Coup de poing de figure direct, du bras tenu en arrière.

le petit doigt en dessous (1), 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. 4).

(1) Le coup s'exécute aussi les ongles en dessous.

32.

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 facilité l'avancement de l'épaule droite.

(En marchant. — Il est peu employé, même par les tireurs exercés.)

\* \*

Étant 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.

## Coup de pied bas.

Le coup pied bas est très pratique: 1° parce qu'il peut s'exécuter d'assez loin, et par conséquent sans se livrer; 2° parce que le coup bien appliqué sur la jambe de l'adversaire le met, 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



Fig. 5. - Coup de pied bas.

en les appliquant dans un autre sens), 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 (1).

# Coup d'arrêt à la jambe.

Le coup que nous venons d'indiquer, soit simple,

(1) Ajoutons que pour un tireur exercé, le premier coup, dans le coup de pied bas doublé, peut servir de fausse attaque; en ce cas, on le donne moins vigoureusement, de façon à conserver toute la force pour le second, qui est le coup sur lequel on compte.

Mais les fausses attaques ne sont pratiques que pour les tireurs exercés, et ne rentrent pas dans un jeu simplifié. 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



Fig. 6. — Coup d'arrêt sur le coup de pied bas.

d'arrêt. Nous reviendrons sur les coups d'arrêt. Disons, dès maintenant, que ce 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. 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 centimètres du soi, 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. 6) et à l'arrêter.

## Coup de pied de pointe.

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.

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 gauche à la hauteur de la ceinture, la pointe du pied basse, et détendre la jambe, la pointe du pied tendue, à la hauteur des parties sexuelles de l'adversaire.

Le coup de pied de pointe s'exécute, comme il suit, de la jambe placée en arrière :

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 des parties sexuelles de l'adversaire, la pointe du pied tendue (fig. 7).



Fig. 7. — Coup de pied de pointe de la jambe placée en arrière.

Coup de pied de pointe « doublé » (ou répété).

— Si le coup a porté dans le vide et que 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.

Quelques mots maintenant sur les parades.

# Parades des coups de poing.

Sans parler d'un jeu de parades plus varié, plus complet, la parade proprement dite consiste, pour le coup de poing, à détourner le coup avec l'avant-bras.

Des parades des coups de poing ont place, en une certaine mesure, dans le jeu très 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 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 et au-dessus de l'épaule gauche, le coude en face et à hauteur de l'épaule droite (V. fig. 8).

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; mais 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 ces parades, il faut écarter le moins possible le bras du corps : les parades



Fig. 8. — Parade avec le bras droit du coup de poing de figure du bras gauche.

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 la réplique à l'attaque de l'adversaire.

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

Il y a une façon plus simple et plus efficace (dite blocage avec les coudes), de parer le coup au corps, c'est de laisser les bras serrés au corps sur la région la plus menacée.

D'autre part, 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'està-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.

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.

Le coup de poing de figure direct peut être employé comme coup d'arrêt sur quelqu'un qui se

<sup>(1)</sup> Rappelons que les coups de poing au corps se portent de préférence dans la région de l'estomac, du cœur et du foie.

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. Si l'adversaire saisissait alors le poing tendu devant lui pour faire une torsion du bras (les torsions de bras — indiquées plus loin — ne furent longtemps bien pratiquées que par quelques lutteurs professionnels), il faudrait rapidement contracter le bras, ce que l'on fait souvent d'instinct, et en même temps porter un coup de boxe de l'autre bras, ou un des coups indiqués dans le troisième chapitre de ce livre.

## Parades des coups de pied.

Utilité du coup d'arrêt à la jambe et des autres coups de pied pour parer ceux de l'adversaire. — Les parades proprement dites des coups de pied avec la main, l'avant-bras, et, à plus forte raison, les « ramassements de jambes » et autres « prises de jambes », 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 le poignet, ou à se retourner les doigts.

Mieux vaut pour lui chercher simplement à éviter les coups de pied en se portant en arrière ou de côté, ou en retirant simplement la jambe, si c'est une jambe qui est menacée, ou parer certains

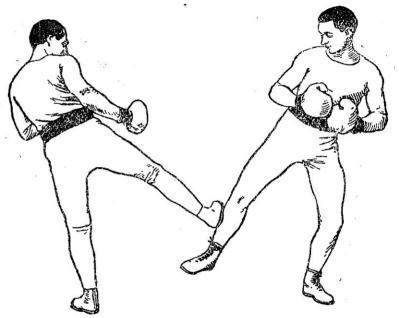


Fig. 9. - Coup d'arrêt sur coup chassé à la jambe (1).

coups avec le coup d'arrêt à la jambe formant parade et riposte.

La figure 9 représente un coup d'arrêt sur le coup chassé à la jambe, dont nous parlons dans le chapitre II.

(1) Les illustrations de ce genre ont été faites d'après des photographies de M. Julien Leclerc (à gauche) et de son frère (Clichés Boisdon.)

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.

Exemple: Coup d'arrêt en coup de pied bas sur un coup chassé à la jambe: au moment où l'adversaire attaque d'un coup chassé à la jambe, exécuter le coup de pied bas, en ayant soin de tirer un peu plus haut, de façon à dominer et à frapper la jambe de l'adversaire (1).

Le coup chassé à la jambe est aussi utilisé assez souvent comme coup d'arrêt. Il porte alors le nom de « coup d'arrêt chassé à la jambe ».

# Ripostes.

La riposte est la réplique à l'attaque de l'adversaire, que l'on vient de parer ou d'éviter. Après

(1) Voici un autre exemple où le coup de pied bas est utilisé en coup d'arrêt, sur une attaque par coup de poing en marchant: au moment où l'adversaire lève le pied pour se rapprocher et donner le coup de poing, portez le coup de pied bas. (Il faut bien faire attention, dans tous les coups d'arrêt, à ne pas laisser trop se rapprocher l'adversaire, car on pourrait se trouver gagné de vitesse et n'avoir plus le temps d'arrêter.)

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 précédemment indiqués.

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 de quelle façon.)

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 ce jeu : 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 dans le jeu qui nous occupe.

#### CHAPITRE II

## Jeu de boxe française un peu plus varié.

Le jeu très simplifié exposé dans le chapitre premier peut s'apprendre très rapidement, et quelques leçons permettent d'exécuter déjà d'une façon utile les coups qui le composent.

Si l'on a un peu plus de temps devant soi, on joindra à ces coups, tout en restant dans les limites d'un jeu simplifié: 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 coup chassé à la jambe (chassé-bas).

On pourra, pour certains cas, y ajouter le crochet (hook), genre de coup de côté qui se donne le bras replié en crochet, — et le coup de bas en haut (uppercut) (1).

(1) Sans chercher à placer ces coups qui, d'ailleurs, se

## Coup de poing de côté à la figure.

Notons d'abord que ce coup se donne souvent sur une attaque de l'adversaire, et en esquivant la tête, comme dans la fig. 10. Mais cela ne rentre pas dans notre jeu simplifié; la fig. 10 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.

4º Du bras de devant. — Étant 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. 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 caroţide, il est très efficace, comme sur la mâchoire.

donnent de près, on pourra, à l'occasion, les utiliser surtout sur un adversaire qui s'approche et se découvre imprudemment.

(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



Fig. 10. — Coup de poing de côté à la figure, du bras de derrière, en esquivant le coup de poing du bras de derrière à la figure.

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. 50

Pour parer le coup, élever le bras droit en se couvrant la figure.

2º Du bras placé en arrière. — Étant 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.

## Coup de poing au corps.

(Dans la région de l'estomac.)

1º Coup de poing 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

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

pouce au-dessous des autres doigts; le corps est légèrement penché à droite, et un peu en avant,

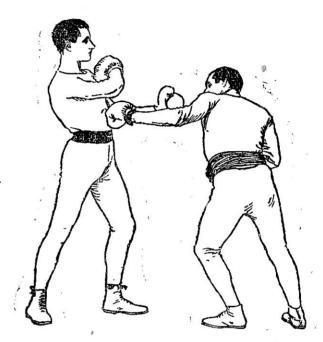


Fig. 11. - Coup de poing direct au corps.

de façon à bien faire porter le poids du corps sur le coup (fig. 11).

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 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.

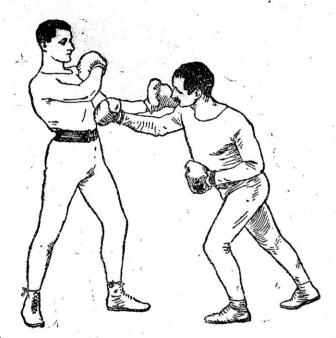


Fig. 12. - Coup de poing direct au corps du bras de derrière.

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.)

2º Coup de poing du bras placé en arrière (bras droit, en garde à gauche) au corps.

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 dessous, 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 tête à gauche, et le poids du corps sur la jambe gauche (fig. 12).

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

## Coup de côté au corps.

(Dans la région de l'estomac.)

Notons d'abord que ce coup se donne souvent sur une attaque de l'adversaire, et en esquivant la tête (fig. 13).

Fait ainsi, il ne rentre pas dans notre jeu simplifié. La figure 13 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 le jeu qui nous occupe actuellement,



Fig. 13. — Coup de côté au corps.

on peut faire rentrer le coup de côté au corps, porté en attaquant soi-même, ou en ripostant.

1º Du bras de devant. — Étant en garde à gauche (1), on donne le coup de côté du bras

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

gauche au corps en portant légèrement la tête à droite.

Parade de ce coup: laisser le bras droit au corps, en opposant le coude au poing qui frappe.

2º Du bras placé en arrière. — Étant en garde à gauche, on donne le coup de côté du bras droit au corps, tout 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'avantbras.

## Crochet (hook).

Ce genre de coup, utilisé à l'ocasion dans le combat de près, comme nous l'avons expliqué, se fait à la mâchoire ou au corps, de la main droite ou de la main gauche.

Le bras est replié en crochet; les ongles sont tournés vers la poitrine, le coude en dehors. Le coup vient de droite à gauche ou de gauche à droite; on pivote sur le pied, pour appuyer le coup, du côté où l'on frappe. Le crochet à la mâchoire, à la pointe du menton, s'exécute comme dans la fig. 14. Un genre de parade consiste à esquiver comme pour le coup de côté.

Pour le crochet au corps, on pare avec les coudes.

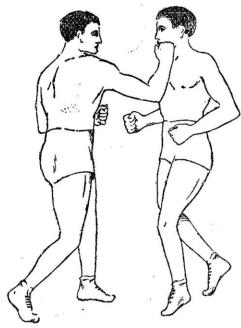


Fig. 14. - Crochet (hook) du droit à la machoire.

## Coup de bas en haut (uppercut).

Ce coup se donne sous le menton et se fait du bras gauche ou du bras droit.

Il vient des reins et des jambes sur lesquelles on se soulève en pivotant sur le pied du côté d'où vient le coup.

Les ongles doivent être tournés vers le corps, le poing perpendiculaire au coude. Nous donnons plus loin (fig. 25) un exemple de coup de bas en haut porté sur le milieu de la figure d'un adversaire qui se penche pour donner un coup de tête.

## Coup 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 coup chassé à la jambe, autre coup très pratique. Voici comment on l'exécute :

Étant en garde à gauche (1), passer vivement le pied droit près du pied gauche, la pointe tournée en arrière, 1<sup>er</sup> mouvement, — et 2<sup>e</sup> mouvement (fig. 15), détendre vivement la jambe gauche, (qui est comme chassée par le pied

<sup>(1)</sup> Mêmes principes en garde à droite, en les appliquant en sens inverse.

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

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

Pour revenir en garde, il n'y a qu'à faire le

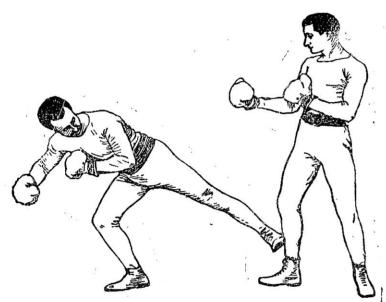


Fig. 15. - Chassé-bas (2º mouvement).

mouvement inverse, c'est-à-dire à porter le pied gauche près du pied droit, et le pied droit en arrière.

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

1º 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;

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

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

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

Ajoutons, à propos du coup chassé, qu'en l'exécutant, il faut sauter le moins possible, il faut glisser à ras du sol, autant que possible.

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

Ainsi que nous l'avons déjà dit, le coup 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.

## Parades et 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.

## Ripostes.

Les coups indiqués dans le chapitre II complètent naturellement les ripostes du chapitre Ier.

## Feintes et fausses attaques.

Mêmes observations à faire, d'une façon générale, que dans le chapitre I<sup>er</sup>. Mêmes réserves à indiquer.

### Coups liés.

En revanche, nous croyons que dans le jeu un peu plus varié du chapitre II, 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 déplacé.

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, 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 coup chassé à la jambe; — Coup chassé à la jambe et coup de poing de figure direct.

## Conseils pour le combat réel.

Avant tout, ne pas se laisser surprendre.

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 tout 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 influer 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 (1) sont à redoubler sans discontinuer, et en alternant avec les deux poings pour compenser le manque de détente qui résulte de la proximité de l'adversaire. Le crochet et l'uppercut trouveront leur emploi en pareille occasion.

M. Leclerc dit dans sa méthode 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 (2).

« 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'élance 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



Fig. 16. - Chassé-bas dans un combat de rue.

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.

<sup>(1)</sup> De préférence au visage, surtout si l'adversaire a des vêtements épais, pouvant amortir le choc. Dans les vêtements peuvent se trouver d'ailleurs des objets durs, tels qu'un revolver, un trousseau de clefs, etc...

<sup>(2)</sup> M. Julien Leclerc supposait le cas, plus fréquent autrefois qu'aujourd'hui, où l'adversaire n'avait guère pratiqué la boxe.

### CHAPITRE III

## Lutte et coups divers de combat réel.

(Coups d'attaques nocturnes, etc., etc.)

Dans la lutte, encore plus que dans la boxe, il importe de faire un choix, si l'on veut s'en tenir aux coups pratiques, car aucun sport de combat ne comporte plus de conventions.

Le but des assauts de lutte classique (1) est, comme on sait, d'arriver à renverser l'adversaire sur le dos et à lui faire toucher terre des deux épaules. Or, au point de vue pratique dans un combat réel, on a bien autre chose à faire, et, en tout cas, l'on aurait plus d'intérêt à renverser

l'adversaire sur le ventre que sur le dos : dans le premier cas, on le domine davantage, on paralyse mieux ses mouvements que dans le second.

Des exercices tels que les « ponts » demandant beaucoup d'entraînement et de souplesse, sont destinés à empêcher de toucher des deux épaules, et ont une utilité simplement conventionnelle.

D'autre part, les conventions destinées à permettre que la lutte à main plate reste courtoise, et à empêcher qu'elle ne produise des cassures de membres, des étouffements, etc., ne sont plus de mise évidemment dans un combat réel où l'on aurait affaire à un malfaiteur.

Il va de soi que même dans le combat réel, si l'on n'a pas affaire à un malfaiteur, il faut tenir compte du genre d'adversaire avec lequel on est aux prises, et que, parfois, on cherchera simplement à le mettre hors de combat ou à paralyser ses mouvements, sans aller, par exemple, jusqu'à lui casser le bras.

Faits rapidement et avec une habileté de professionnel entraîné, divers coups de lutte tels que le tour de bras, le bras roulé, le tour de hanche en tête ou en ceinture, des ceintures diverses, peuvent servir dans le combat réel, surtout si ces coups sont exécutés par surprise ou amenés par des feintes de coups de boxe, pour que le lutteur

<sup>(1)</sup> D'autres genres de lutte ont moins de conventions, mais encore assez pour s'éloigner du combat réel.

puisse « se loger » (1). Nous supposons qu'il connaît également la boxe.

Bien entendu, dans le combat réel, ceux qui exécutent ces coups de lutte n' « accompagnent » pas leur adversaire à terre, comme il est prescrit dans la lutte de convention, et au contraire, ils le jettent, le « piquent » plus ou moins brusquement. Ils emploient au besoin des ceintures « en force », avec des heurts violents faisant perdre l'équilibre.

Des professionnels ou des amateurs de lutte très entraînés préféreront employer certains coups tels qu'ils ont l'habitude de les faire, sans les passements de jambes interdits dans le sport ordinaire classique.

Mais si l'on n'a qu'une demi-connaissance de la lutte, mieux ne vaut pas tenter ces coups dans le combat réel, surtout avec un adversaire alerte et vigoureux. On y mettrait trop de lenteur, on les raterait tout en se livrant, en s'exposant à un coup quelconque qui peut être dangereux, même de la part d'un adversaire inexpérimenté se défendant instinctivement.

Peut-être le tour de bras, qui, parmi les coups

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

A défaut d'exercice suffisant et de souplesse, il sera plus prudent, si l'on arrive au corps à corps, de se contenter de divers coups sortant des règles de la lutte, coups comprenant parfois des passements de jambes et certaines ruses, certains « trucs », pour employer un mot familier.

Diverses parades pour les coups de corps à corps sont également à pratiquer et faciles à apprendre en peu de temps. Quelques-unes se font plus ou moins bien, instinctivement.

M. Leclerc dit dans sa méthode complète :

« Un boxeur doit éviter autant que possible le corps à corps, mais il se peut que l'on se trouve, par surprise ou autrement, saisi au corps. Si vous conservez votre sang-froid, il vous sera facile de vous dégager.

« J'indique ici quelques coups principaux d'une exécution facile, car sans cela il faudrait toute la théorie de la lutte pour arriver à donner tous les coups que l'on peut exécuter étant corps à corps :

<sup>(1)</sup> Une fois logé, il peut faire feinte d'un coup de lutte pour en exécuter un autre, par exemple faire feinte de ceinture de devant pour exécuter un tour de bras. Mais il faut pour cela un lutteur très exercé.

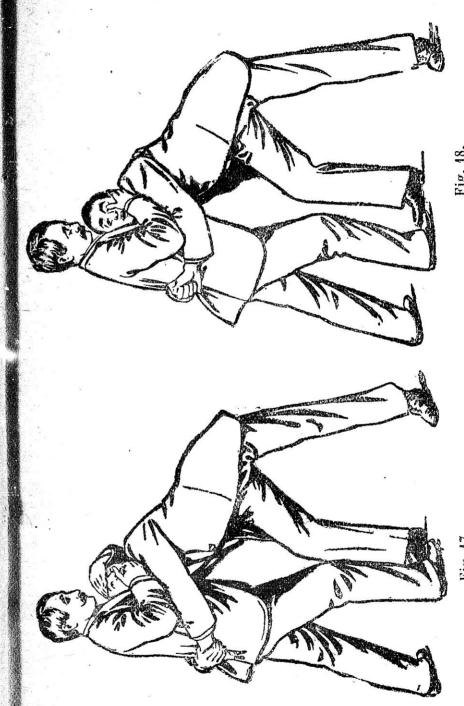
« 1º Si l'adversaire cherche à vous ceinturer par devant, placez l'avant-bras droit ou gauche, selon le bras qui se trouve en avant, sur la gorge de l'adversaire en tenant le poignet avec l'autre main et poussez vivement en avant, vous serez instantanément dégagé;

« 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. 17);

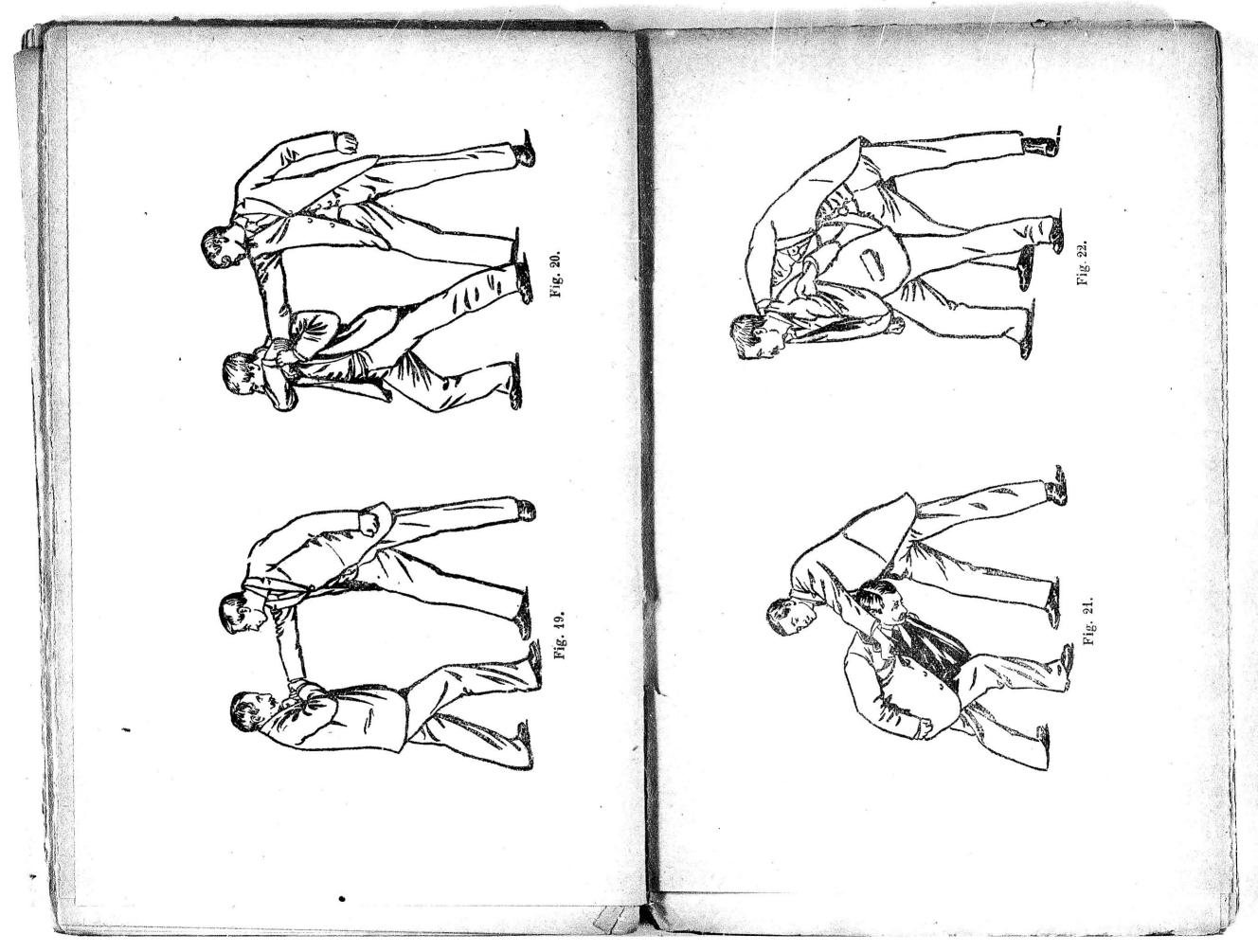
« 3° Si, étant ceinturé par devant, vous n'avez qu'un bras de libre, saisissez la tête de l'adversaire de l'unique main libre, en lui plaçant le pouce sur l'œil, et appuyez : il lâchera immédiatement (fig. 18);

« 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. 19 et 20);

« 5° Si l'adversaire vous a saisi au collet avec



a posé notamment M. Levacher (François le Bord Les illustrations de ce genre ont été faites d'après des photographies de MM. Pour d'autres illustrations du chapitre III,



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. 21 et 22);

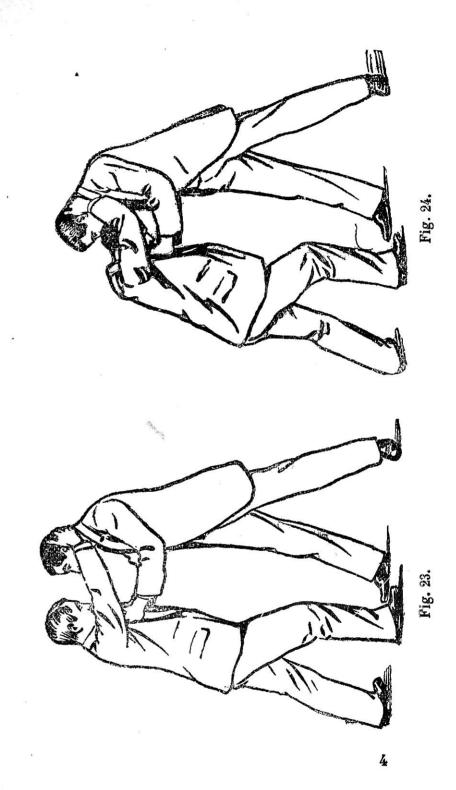
« 6° Étant saisi au collet, passez les deux mains derrière la tête de l'adversaire, ou une seule si vous ne pouvez passer les deux; baissez la tête et attirez violemment à vous la tête de l'adversaire, qui viendra se frapper la figure sur le dessus de votre tête (fig. 23 et 24);

« 7º 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. »

Ajoutons les détails suivants sur un certain nombre de coups particuliers de combat réel, avec la manière de s'en défendre.

Par « coups particuliers », nous entendons des coups sortant des règles habituelles de la boxe et de la lutte. (Ils peuvent être combinés avec des coups plus réguliers ou complétés par ceux-ci.)



Ire SÉRIE DE COUPS PARTICULIERS.

Série de coups relativement simples.

A la figure. — Il a été question plus haut du coup de tête direct à la figure.

Si l'on veut vous faire le même coup, en voici la parade : se baisser rapidement, puis se relever, c'est vous qui meurtrissez le visage de l'adversaire.

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.

Le coup de tête en arrière à la figure 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.

Coups de coude. — Soit par devant, soit par derrière en se retournant, on peut, dans les 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 mésier.

Voici divers coups à la figure qui ne se font guère que par surprise : on doit s'en mésier 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. — Il consiste à lancer l'index et le médius écartés « en fourche », dans les yeux de l'homme attaqué. En faisant ce coup, de toutes façons peu recommandable, on risque de porter à côté des yeux et de se faire malaux 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 le coup de la douleur.

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 médius, 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'homme attaqué à suivre tel ou tel mouvement.

Coup du chapeau ou de la casquette. — En se découvrant, porter brusquement un coup du chapeau ou de la casquette sur la figure; si l'on n'a pas esquivé le coup, on est tout au moins étourdi.

\*

Divers coups peuvent être portés au cou soit dans le corps à corps, soit par surprise.

Coups du tranchant de la main. — Certains sont très connus.

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.

Un autre coup du tranchant de la main, du côté du petit doigt, sans chercher à faire porter celuici, coup porté sur la carotide, est aussi à éviter, — et à ne « répéter », bien entendu, qu'avec ménagement (1).

Cravates et colliers de force. — Ces deux genres de coups, d'une exécution moins simple, 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 audessous de la pomme d'Adam.

<sup>(1)</sup> L'emploi des coups du tranchant de la main, spécialement endurci à cet effet, a un rôle important dans la méthode japonaise, comme nous l'avons expliqué dans notre brochure sur le jiu-jitsu.

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 déja indiqués ou que nous indiquerons par la suite (coups de poing ou de pied, coups de talon sur l'orteil, etc.).

\* \*

A la poitrine et au ventre, divers coups particu-

liers 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.

Coups de coude. — Il faut se méfier des coups de coude dans la poitrine, au 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 mésier 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, on doit aussi se méfier des coups de genou aux parties.

Parmi les coups partic

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 faits 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.

Cette première série de coups particuliers serait à compléter par les plus simples des torsions indiquées à part (3° série).

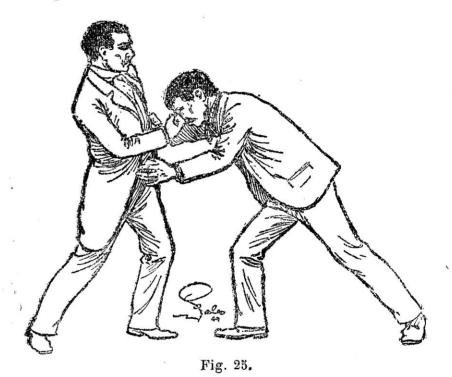
2e SÉRIE DE COUPS PARTICULIERS

Quelques coups de tête et 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 coup. En le fai-



sant, 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 un coup de poing porté de bas en haut. 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, it 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. 25); 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 saisir 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.

3º SÉRIE DE COUPS PARTICULIERS

Coups avec passements de jambe.

Le passement 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 un des coups que nous allons indiquer.

Il faut éviter, dans les passements, de trop s'engager, car on se livrerait, et l'on serait enlevé, cembarqué » par l'adversaire si celui-ci connaissait la lutte. On risquerait aussi divers coups avec un homme non exercé à la lutte, mais sachant la boxe, ou très vigoureux.

Notons d'abord qu'un passement 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 passement ou plutôt une sorte de ramassement de jambe et fait perdre l'équilibre.

Nous avons dit déjà que le coup de hanche en tête et surtout le coup de hanche en ceinture, avec ou sans passement de jambe, sont des coups demandant un assez long exercice et qu'ils sont en dehors de notre jeu simplifié.

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

Mais pour être bien fait, 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 ne serait pas à la portée de tous.

Dans la figure 26 nous indiquons la parade 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 passement de jambe et un autre que l'on peut appeler le faux bras roulé avec passement de jambe.

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

La Leçon de Lutte de François le Bordelais,

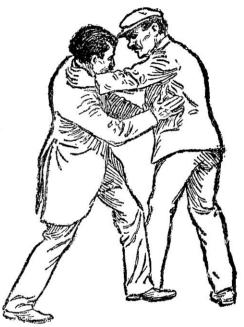


Fig. 26.

explique comme il suit le tour de bras et le bras roulé.

« 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 passements 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. Puis il tâche de profiter de l'avantage de sa situa-

tion, surtout si l'adversaire a été surpris et étourai 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.

Mais il est bon, lorsqu'il y a passement 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.

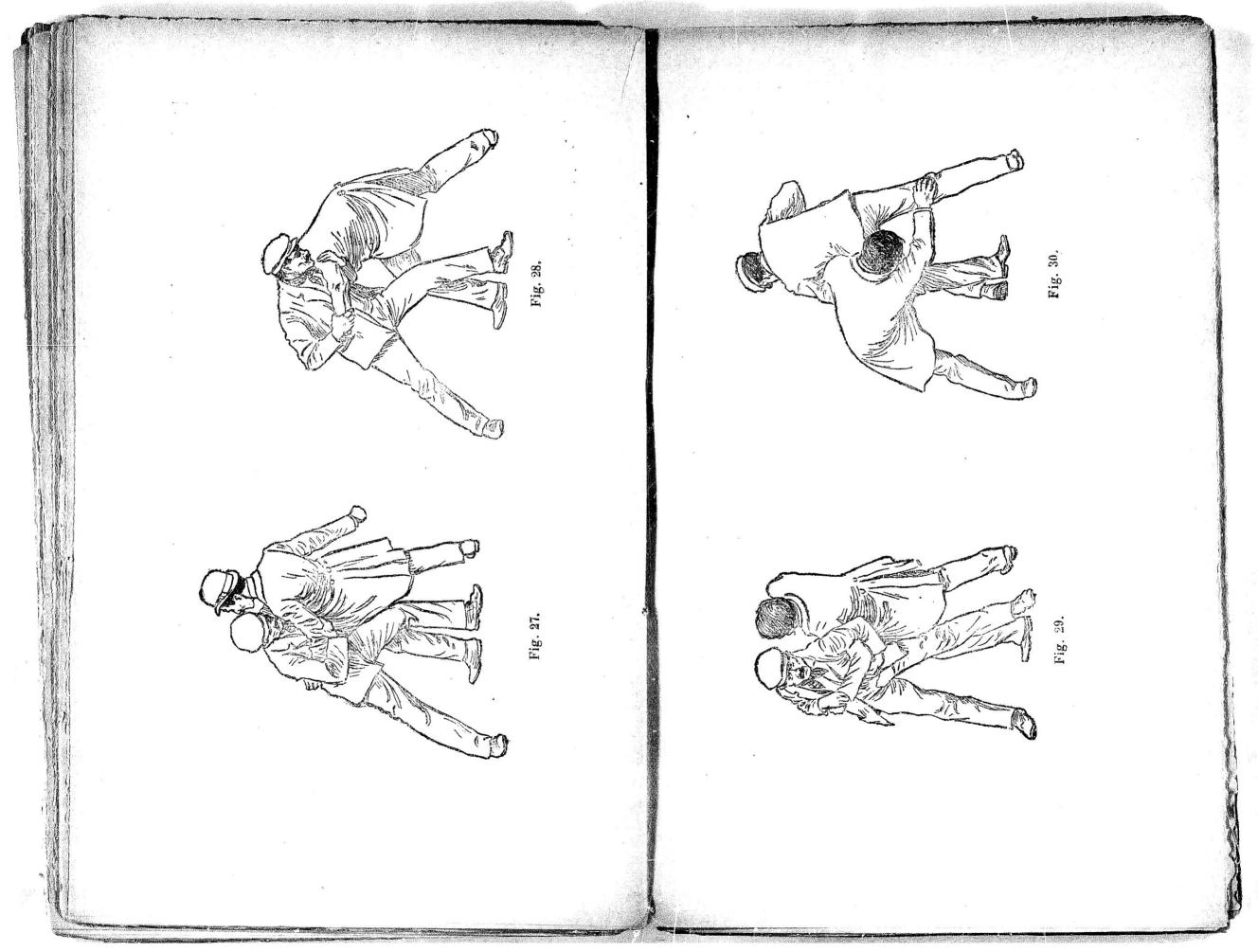
Un des coups auxquels j'ai déjà fait allusion, le faux tour de bras avec passement de jambe (1), est relativement facile à exécuter et consiste en ceci:

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.

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

<sup>(1)</sup> Ce coup m'a été signalé par mon ami Robert Charvay, l'auteur dramatique bien connu, grand amateur de boxe et autres sports pratiques.



Avec quelqu'un qui n'est pas trop supérieur en poids, on peut exécuter un coup analogue au coup précédant en heurtant la poitrine au lieu du bras, et en saisissant le bras plus haut (fig. 27).

En voici la parade:

On tourne la tête, on raidit la jambe « passée », on porte l'autre jambe en avant, et on avance le corps pour faire contre-poids (fig. 28).

Passons au faux bras roulé avec passement de jambe (fig. 29).

Il y a là un fort coup du bras gauche sur le bras gauche de l'homme assailli.

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 30. 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 contre-poids. On peut même chercher avec le bras libre à saisir la jambe de l'adversaire.

Autre coup (fig. 31): 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 diffi-

cile 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



Fig. 31.

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

> 4° SÉRIE DE COUPS PARTICULIERS Torsions.

Nous mettons à part, dans une série spéciale,

les divers genres de torsions, qui 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 complète de M. Leclerc, et dans deux ou trois coups, incidemment, il était question de torsions.

Examinons un certain nombre de coups divers.

Torsion des bras. — Pour tordre les bras, il faut saisir à la fois le poignet 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 empêché de tenter un coup sérieux du bras resté libre ou même des jambes.

Un genre de torsion qui ne peut guère se faire que par surprise consiste à saisir d'une main un poignet de l'adversaire, le poignet gauche, par exemple, à le tordre, tandis que de l'autre main, peur achever de contrarier le jeu des muscles, on presse le haut du bras, ou bien, ce qui est encore plus efficace, on pince entre le pouce, l'index et le médius, le haut du bras gauche.

Ce genre de torsion se fait soit dans un sens,

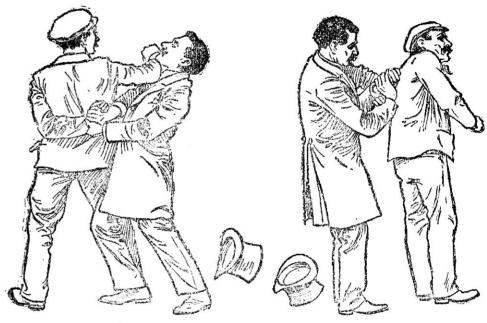


Fig. 32.

Fig. 33.

soit dans un autre. Mais il demande encore assez d'exercice pour être fait avec précision, lorsqu'on veut pincer les muscles du haut du bras, outre le principal inconvénient du coup, qui est de ne pouvoir guère être fait que par surprise.

2º genre de torsion. — Retournement du bras derrière le dos, tout en tordant.

Ce retournement de bras, tel que le font les

L'ART DE SE DÉFENDRE DANS LA RUE

agents, est classique. Il s'exécute 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



Fig. 34.

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. 32).

Mais si le bras retourné est remonté assez haut, la parade indiquée ne peut plus se faire. Celui qui tient le bras est vraiment maître de la situation.



Fig. 35.



Fig. 36.

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. 33).

2º torsion. — En dedans, comme il est indiqué à la fig. 34. Tout en tordant, on baisse la tête et 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.

3º torsion. — En dehors. Torsion analogue à la précédente, en sens inverse (fig. 35).

4º torsion. — En dehors, en passant sous le bras que l'on tord (fig. 36).

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 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

contracterait 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.



Fig. 37

5° Faux bras roulé avec torsion, en allongeant les jambes devant soi. — Sitôt saisi le bras qu'on veut tordre, on ceinture l'avant-bras en faisant levier; en même temps l'on se retourne 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, ne point s'allonger trop brus-

quement, pour ne pas casser le bras (fig. 37). Le coup exige aussi assez de souplesse (1).

En répétant spécialement les torsions les 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'emparer de son poing et commencer la torsion (2).

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 (3), et où l'on ne risquerait, au pis aller, qu'une sorte de demi-coup, peu redoutable.

(1) Une torsion plus difficile à exécuter se fait en s'asseyant presque à côté de l'adversaire, que l'on fait culbuter. Nous ne l'indiquons que comme exemple des complications que l'on peut imaginer. On passe sous le bras qu'on a saisi, tout en tordant, et en faisant faire la culbute à l'adversaire. Nous avons décemposé ce coup en plusieurs temps dans le petit livre : 100 coups de Jiu-Jitsu.

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

(3) Si l'on s'attend de sa part à un coup de pied d'arrêt, on tâchera d'en faire 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.

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.

Ajoutons que, 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.

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

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

Torsions des doigts. — Elles sont très simples à faire et très douloureuses, soit que l'on prenne un doigt ou deux doigts. Se mésier aussi du retournement du pouce.

Il convient d'éviter avec soin, 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 peutêtre le temps, par un coup de tête à la figure ou par un coup de pied, de faire lâcher prise à l'adversaire.

Torsions des jambes. — Si l'on a su prendre la jambe — mais les prises de jambes ne sont pas commodes à faire, sauf pour des hommes très exercés — il y a deux torsions très faciles et très redoutables à faire 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 apu 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,

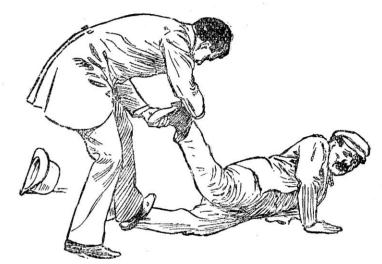


Fig. 38.

en se jetant à terre sur les deux mains, et en lançant, de la jambe restée libre, un coup de pied sur les mains ou ailleurs.

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 38. 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.

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.

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.

5° SÉRIE DE COUPS PARTICULIERS

Coups employés spécialement dans les attaques nocturnes.

Ces coups, qui servent à dévaliser les bourgeois, les pantes, 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 », assez costaud.

Coup de la bascule. — Pour le tenter, 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 passent 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 don-

<sup>-</sup> Au sujet des torsions, ajoutons que certaines

nant une poussée ou un coup destiné à faire rouler à terre le dévalisé, pendant que lui-même se sauve.

Parade 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 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 basventre de l'adversaire, coup qui, bien porté, doit le mettre hors de combat.

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'avions pas à parler dans notre jeu simplifié.

Ajoutons que, 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 fontavec 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



Fig. 39.

un coup, sous la menace de recevoir lui-même un coup de pied dans les jambes.

Pour en revenirau 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 ».

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'asseoit 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. 40).

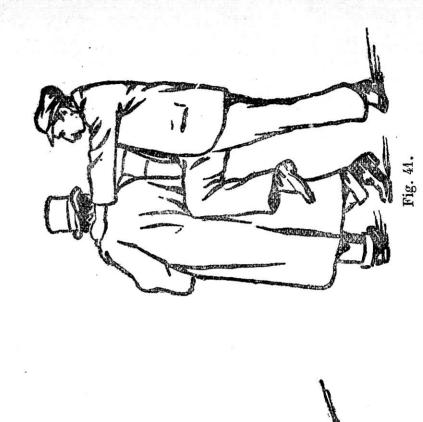
Parade. — Se tourner, si on en a le temps, pour éviter de tomber sur le genou de l'agresseur (fig. 41) et tâcher de se débarrasser de lui le plus vivement possible par les moyens indiqués précédemment ou à la fin de ce chapitre.

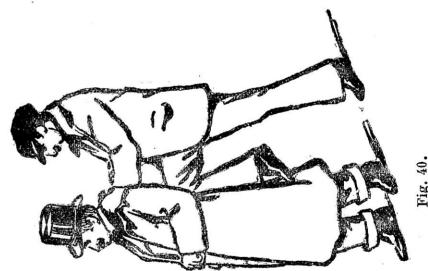
Coup du pante. — Le « pante » est saisi par les deux bras en arrière, et on lui immobilise une jambe, comme dans le coup de la bascule. Il se trouve ainsi entravé, à moins d'avoir une rare vigueur. L'acolyte de celui qui le tient le dévalise tranquillement (fig. 42).

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 pardessus le dos.

On peut aussi, tant qu'on n'est pas immobilisé, chercher à porter le coup appelé élégamment coup de pied en vache, lancé en arrière, en faisant porter le talon sur une jambe de l'adversaire.

On peut aussi utiliser le coup de tête en arrière.





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

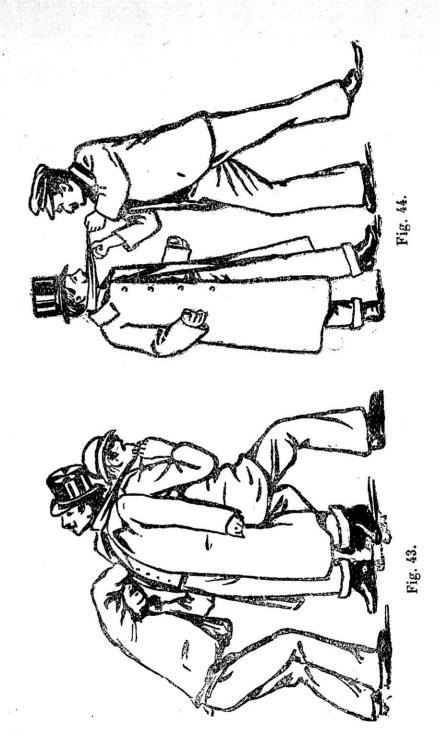
L'agresseur met parfois ses mains hors de portée d'une morsure, en les joignant sur la



Fig. 42.

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, « au blair », dont il faut se méfier.



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 par les deux bouts, le jette par derrière au cou de sa victime, se retourne aussitôt et enlève le malheureux sur son dos (fig. 43).

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. 44), 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



Fig. 45.

terre les jambes allongées, en se faisant pesant (fig. 45). 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 relève vivement et l'on emploie le plus vite possible contre ses agresseurs un choix de coups énergiques. (Voir plus loin les conseils pour le 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.

#### 6° 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 amener 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 coup 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.

Contre plusieurs. — Même tactique, en risquant encore plus : il faut même agir en « risquetout », car il n'y a plus à espérer, comme dans le combat d'un contre un, qu'on pourra parer ou esquiver autant de coups.

Ajoutons que plusieurs adversaires peuvent parfois se 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 des 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.

On est sans armes en face d'un adveraire armé d'une canne.

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'adversaire armé de la canne, en ne présentant que le bras protégé comme il est dit, et en cherchant l'occasion de sauter sur l'adversaire.

Sitôt que celui-ci 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'élancer 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'em-



Fig. 46.

parer 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 de commencer à la reporter en avant.

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 coup 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 aussi 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 fause attaque qui serait un piège, on cherche à lui porter une riposte, un coup de pied bas ou un coup 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 il est d'ordinaire difficile de le faire sans se blesser. Cela demande en tout 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 tentatives 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 utilement 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. Il y a, du reste, diverses ruses usitées dans le combat du couteau contre le couteau, dont nous parlons plus loin dans un chapitre spécial; et quelques-unes peuvent être utilisées dans le combat sans armes contre le couteau.

Contre deux adversaires armés. — Il faut naturellement risquer davantage, chercher avec décision à étonner les adversaires, qu'il faut supposer lâches, et s'efforcer de mettre l'un d'eux hors de combat ou de s'emparer de son arme (1).

(1) Sans armes, contre plusieurs adversaires armés, un truc qui ne relève plus de la défense personnelle, mais que nous avons noté à titre de curiosité, a été utilisé par un passant attardé se voyant entouré, rue d'Uzès, à 3 heures du matin, par trois malandrins.

— Mais voyons, leur dit cet homme rusé : je suis un copain, et je peux même vous indiquer un bon coup à faire ensemble chez un bijoutier du quartier.

Les malandrins écoutent... et entendent un bruit de pas qui les décide à la retraite. Des gardiens de la paix paraissent au coin de la rue Montmartre, — car les agents n'arrivent pas toujours aussi tard que les carabiniers d'une fameuse opérette.

# DEUXIÈME PARTIE

### **AVEC ARMES**

1º Escrimes diverses : Canne, Bâton à deux mains, Couteau et Poignard, Canne à épée, etc. 2º Armes à feu : Revolver, Pistolet automatique.

### CHAPITRE PREMIER

### La Canne.

Une canne solide, sans être trop lourde, pour être plus facile à manier, forme une arme défensive et offensive d'une grande utilité.

Voici en résumé les principes de l'escrime à la canne.

Manière de tenir la canne. — On prend la canne à environ deux centimètres du gros bout (si on la prenait tout à fait par l'extrémité, elle glisserait dans la main, à moins qu'elle n'eût une pomme ou ne fût recourbée), le pouce séparé des autres doigts est allongé sur la canne; les autres doigts sont réunis en dessous de la canne, dans la position de la garde, qui équivaut à la garde de tierce au sabre.

le point d'en venir aux coups, on peut se dispenser de prendre absolument la garde normale, correcte; on n'a pas toujours le temps de la prendre et l'on peut même avoir intérêt à dissimuler cette garde pour que l'adversaire se livre, ait trop de confiance. En pareil cas, par exemple, on se tiendra debout, le bras gauche allongé près du corps, le bras doigt légèrement ployé, la canne un peu relevée, comme pour donner un coup de bout, ou bien le bras droit et la canne tenue comme dans la première position du coup de manchette (fig. 50).

Cela dit, voici les principes de la mise en garde, lorsqu'on s'exerce à la salle.

On place le pied droit à une semelle, une semelle et demie environ (suivant la conformation de chacun) en avant du talon gauche, en fléchissant légèrement sur les jambes.

On tient le corps droit, tourné de trois quarts vers l'adversaire, en s'effaçant assez sans qu'il en résulte de la gêne.

Le corps doit être bien assis et équilibré sur les jambes, les jarrets légèrement pliés.

Par rapport au pied gauche, le pied droit est placé presque en équerre; autrement dit les jambes sont légèrement « décroisées » pour qu'on ait plus d'équilibre; la pointe du pied droit est placée dans

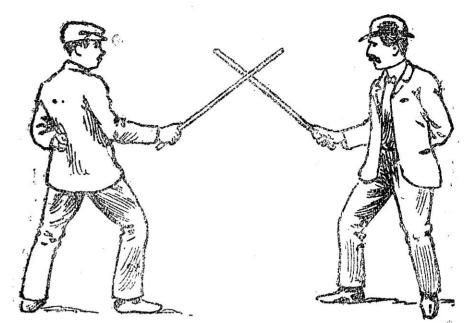


Fig. 47.

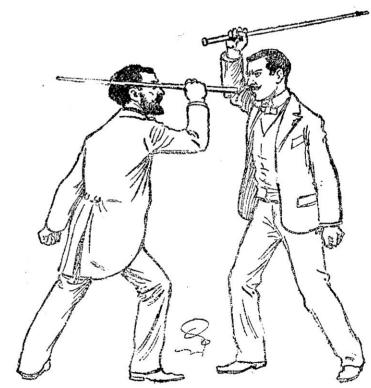


Fig. 48. — Coup de talon.

la direction de l'adversaire, le talon droit presque en face du talon gauche.

La main droite est tenue soit à la hauteur du sein droit, soit, plus fréquemment, un peu audessous, suivant la conformation de chacun; le bras droit est ployé, la partie supérieure formant à peu près angle droit avec l'avant-bras.

Dans la position de la garde, la main droite présente la canne obliquement, le petit bout à hauteur du visage de l'adversaire.

La main gauche est placée derrière le dos, de façon à n'être pas atteinte par les mouvements que l'on fait soi-même avec la canne (1).

Distance. — Mêmes remarques qu'à propos de la boxe sur l'importance de l'appréciation de la distance. On examine bien la longueur de l'arme de l'adversaire, pour se rendre compte s'il peut vous atteindre sans marcher ou sans se fendre.

Marche en avant ou en arrière. — Allonge, fente ou développement. — Mêmes principes qu'à la boxe, pour se porter en avant ou en arrière, mais

(1) La fig. 47 rappelle notamment une mise en garde en quarte que l'on prend aussi pour s'exercer à la salle, en variant avec la garde ordinaire, en tierce. Dans le combat réel, on se tient moins près, si possible, au début, ne fût-ce que pour éviter un coup sur la main. Pour la protection de la main, voir une note à la fin du volume.

en restant en garde à droite (si l'on est droitier, bien entendu), lorsqu'on a affaire à un seul adversaire.

Les changements de garde, tout en portant des coups, font partie de la voltige, utile contre plusieurs adversaires, et dont nous parlerons à part.

Mêmes principes qu'à la boxe pour le degré d'allonge ou de développement. Comme à la boxe, c'est plutôt une demi-allonge; il faut, tout en maintenant le corps droit, tendre le jarret gauche, porter le pied droit en avant, en rasant le sol (1) à la distance d'une semelle environ, le genou droit perpendiculaire ou à peu près au cou-de-pied.

Façon de porter les coups de canne, soit les coups de bout, soit les coups de canne proprement dits.

— Dans l'escrime de la canne, les coups de pointe sont remplacés par les coups de bout.

On appelle spécialement coups de canne les coups correspondant au coup de tranchant au sabre. Ils se portent avec plus de développement que ceuxci, c'est-à-dire avec plus d'élan pris plus ou moins en arrière pour donner de la portée au coup.

Le coup de canne ne serait pas efficace sans cet

<sup>(4)</sup> Lever trop le pied en se fendant nuit à la vitesse, outre que c'est disgracieux en assaut.

élan (1); mais, pour ne pas se découvrir imprudemment en prenant cet élan, il faut distinguer suivant les cas où l'on se trouve, et d'abord suivant la distance. Il faut supposer une distance suffisante. On doit distinguer aussi suivant que le coup se porte en attaque ou en riposte, comme nous l'expliquons plus loin, et selon le genre de canne que l'on emploie.

\* \* \*

Les coups de bout eux-mêmes demandent à être pris avec un certain élan en arrière, du moins en attaque. Ils se portent de préférence dans le creux de l'estomac et à la figure. Il faut songer qu'ils risquent de passer si l'adversaire se tourne, même légèrement, ou esquive la tête.

D'autre part, il faut se méfier, en portant un coup de bout, surtout au corps, que l'adversaire porte en même temps un coup de canne; on risque alors tout au moins le coup double, d'autant plus que la canne n'a pas de garde protectrice comme le sabre.

(1) Si l'on ne donne pas à certains coups le développement voulu pour qu'ils soient efficaces, on appelle cela tirer devant, parce qu'il n'y a pas assez d'élan pris en arrière. Sur le demi-développement suffisant en certains cas, nous donnons plus loin quelques détails.

Sur un coup de canne (proprement dit), l'adversaire sera moins tenté de tirer en même temps que sur un coup de bout. Il sera plus tenté d'aller à la parade.

En riposte, le coup de bout à la figure après parade de tierce est pratique. Il se porte vite, sans prendre d'élan en arrière.

Naturellement, les coups de bout sont particulièrement efficaces si l'on a une canne terminée par une pointe en fer comme un alpenstock ou un épieu.

Avec une canne très lourde, comme une canne dite « d'entraînement », ils sont les seuls pratiques, car cette arme n'est pas assez facilement maniable pour les coups de canne proprement dits.

Parfois, à courte distance, on prend la canne vers le milieu, de la main droite, ou on la prend des deux mains, en mettant la main gauche vers le milieu; dans le second cas, le coup de bout arrive avec d'autant plus de force.

Mais, à la courte distance que cela suppose, ce sont plutôt les coups de poing et les coups de pied qui entrent en jeu, et mieux vaut employer les coups et les parades indiqués dans la boxe. C'est à défaut de la connaissance suffisante des coups de poing que l'on se servira de sa canne dans le cas spécial que nous venons d'envisager. Parfois, on peut se servir du gros bout de la canne, autrement dit donner un coup de talon, ou en faire la menace comme dans la fig. 51.

Ajoutons que les coups de bout peuvent être utiles comme simple menace destinée à arrêter un adversaire qu'on veut simplement tenir en respect.

Passons maintenant aux coups de canne proprement dits ou simplement coups de canne. Ce sont : le coup de tête, le coup de figure à droite, le coup de figure à gauche, les coupés (à droite ou à gauche), visant la figure, l'épaule ou le bras, le coup de manchette, visant la partie supérieure de l'avant-bras, les enlevés, visant l'avant-bras par dessous ou les parties sexuelles, les coups de flanc (à droite ou à gauche), les coups de jambe (à droite ou à gauche).

Tous ces coups sont pratiques dans le combat réel, sauf les coups de flanc, moins efficaces, surtout s'ils sont amortis par des vêtements.

Pour porter le coup de tête, il faut d'abord, — 1<sup>er</sup> mouvement destiné à prendre de l'élan, — porter rapidement la canne derrière soi en la faisant passer à gauche, la main droite derrière le sommet de la tête, la canne tombant droite derrière le dos, le corps légèrement incliné en arrière; puis, — 2<sup>e</sup> mouvement, — après avoir fait

décrire à la canne un demi-cercle, l'asséner sur la tête de l'adversaire. Au moment de l'achève-



Fig. 49. — Position de départ du coup de figure à droite. On ne prend pas toujours autant d'élan. (Voir les explications dans le texte.)

ment du coup, la main droite est dans une position moyenne, le pouce en dessus.

Avec un peu d'exercice, les deux mouvements

se font rapidement en un seul temps. Cette observation serait également à faire pour les coups qui suivent.

Pour porter le coup de figure à droite, il faut, — 1<sup>er</sup> mouvement destiné à prendre de l'élan (fig. 49), — porter la canne derrière soi, tenue horizontalement, après l'avoir fait passer au-dessus de la tête, en tenant le bras droit ployé devant le cou; en même temps, on efface davantage le corps qui se trouve placé de profil; puis — 2<sup>e</sup> mouvement — on développe le coup en faisant décrire à la canne un demi-cercle, et l'on vient frapper la figure de l'adversaire à droite, tout en ayant un mouvement de reins qui augmente la portée du coup. Au moment de l'achèvement du coup, on tient la main les ongles tournés en dessous.

Pour porter le coup de figure à gauche, il faut — 1<sup>er</sup> mouvement destiné à prendre de l'élan, — porter la canne derrière soi, tenue horizontalement, après l'avoir fait passer par-dessus la tête, le bras droit ployé et un peu en arrière du corps, tenu à peu près de face; puis, — 2<sup>e</sup> mouvement, — développer le coup en se tournant de profil avec un mouvement de reins qui augmente la portée du coup, et en faisant décrire à la canne un demi-cercle. Au moment de l'achèvement du coup, les ongles sont tournés en dessus.

Les coupés ou brisés, qui visent la figure, les épaules ou les bras, se prennent en partant soit de la droite, soit de la gauche.

Pour exécuter le coupé en partant de la gauche, on place la canne derrière soi, tenue obliquement, après l'avoir fait passer au-dessus de la tête, en tenant le bras droit ployé devant le cou; en même temps, on efface davantage le corps; puis, avec un mouvement de reins, l'on développe le coup en le portant un peu plus obliquement que le coup de tête.

Pour exécuter le coupé en partant de la droite, on place la canne derrière soi tenue obliquement, après l'avoir fait passer au-dessus de la tête, la partie supérieure du bras droit tenue dans le prolongement de l'épaule droite, le corps présenté de face, puis l'on développe le coup en se tournant plus ou moins de profil, avec un mouvement de reins. On porte le coup un peu plus obliquement que le coup de tête.

Pour exécuter les coups de flanc à droite ou à gauche, les coups de jambe à droite ou à gauche, on s'inspire des mêmes principes que précédemment pour prendre de l'élan en donnant une autre direction à la canne, à l'achèvement du coup.

Le coup de manchette se porte ainsi : en partant

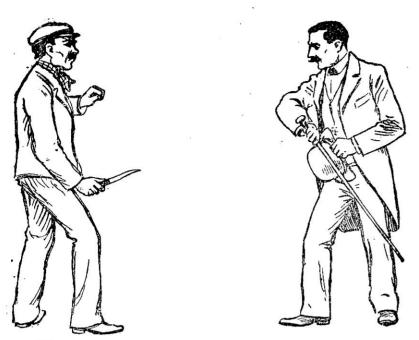


Fig. 50. — Coup de manchette, 1° mouvement.

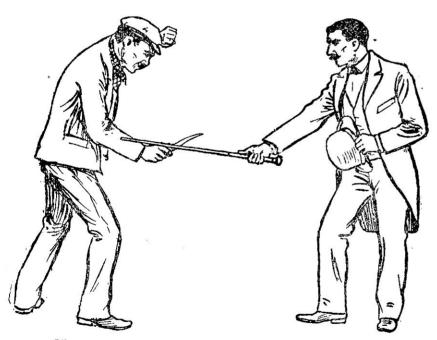


Fig. 51. — Coup de manchette, 2º mouvement.

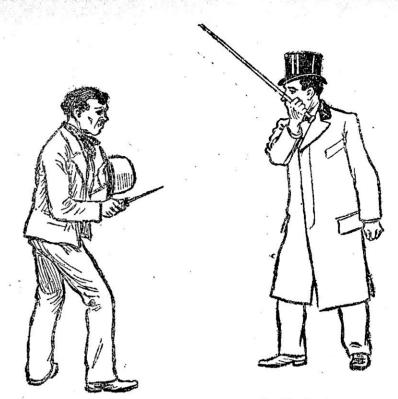


Fig. 52. — 1° mouvement de l'enlevé.

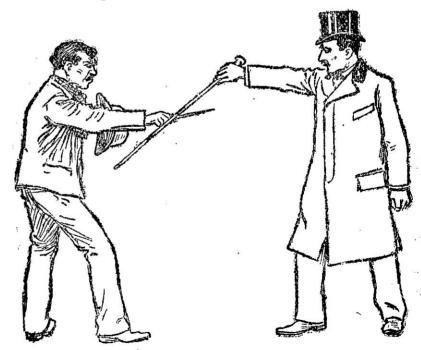


Fig. 53. - 2º mouvement de l'enlevé.

de la garde de tierce, ramener à soi (pour prendre de l'élan) le petit bout de la canne en la baissant, puis en tournant la main et en faisant décrire à la canne un demi-cercle, asséner un coup sur le poignet, l'avant-bras de l'adversaire.

Au moment de l'achèvement du coup, la main est dans une position moyenne, le pouce en dessus.

L'enlevé de gauche à droite s'exécute ainsi : ramener à soi (pour prendre de l'élan), à sa gauche, le petit bout de la canne en l'élevant; puis, en maintenant les ongles tournés en dessous, faire décrire à la canne un demi-cercle et venir frapper en dessous le poignet, l'avant-bras de l'adversaire — ou les parties sexuelles.

Le pouce est en dessous au moment de l'achèvement du coup.

L'enlevé de droite à gauche n'arrive pas avec assez de force pour être aussi efficace sur le bras de l'adversaire; mais s'il atteint les parties, il a une force suffisante. Il s'exécute ainsi : ramener à soi, à sa droite, le petit bout de la canne en l'élevant; puis, en maintenant les ongles en dessus, faire décrire à la canne un demi-cercle et venir frapper en dessous les parties.

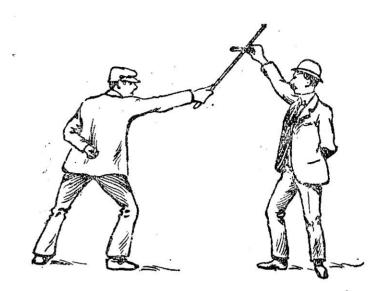


Fig. 54. - Parade de prime haute.

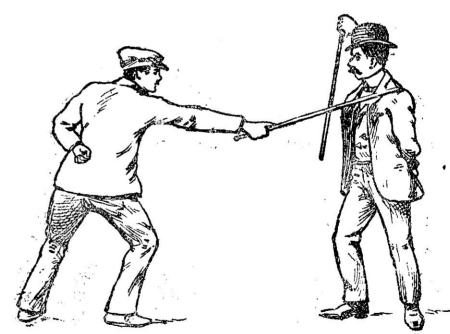


Fig. 55. - Parade de prime.

#### Parades

Les parades, à la canne, sont : la prime haute, la prime, la prime basse, la seconde haute, la seconde, la tierce, la quarte et parfois la quarte haute.

(Nous parlons plus loin de la façon d'éviter, d'esquiver certains coups, sans faire une parade proprement dite.)

La prime haute et parfois la quarte haute servent à parer le coup de tête.

La prime et la prime basse parent les coups de canne visant le côté gauche du corps. La prime peut parer aussi un coup de bout porté au corps.

La seconde est employée contre les coups de canne au flanc droit, à la jambe droite et contre les enlevés. Elle peut parer aussi un coup de bout porté un peu bas.

La tierce et la quarte servent à parer les coups de figure, les coupés et les coups de bout à la figure.

Pour exécuter la prime haute, en partant de la garde de tierce, on élève le bras à droite, en tournant la main droite les ongles en avant, le pouce en dessous, et l'on place la canne un peu en avant, dépassant plus ou moins, selon les cas, le sommet de la tête, le petit bout de la canne un peu plus bas que le gros bout de l'arme, pour que le coup de l'adversaire ne glisse pas sur la main (fig. 54).

Pour l'exécution de la *prime*, en partant de tierce, on élève le bras droit, en le ployant, et l'on place devant le corps l'avant-bras horizontalement ou presque, la main tournée les ongles en avant, le petit bout de la canne baissé (fig. 55).

On tient l'avant-bras un peu plus ou moins élevé suivant que l'adversaire attaque plus ou moins bas. Cette parade devient la *prime basse*, lorsqu'on est amené par l'attaque de l'adversaire à parer bas, en appuyant au besoin le bout de la canne à terre pour mieux résister au choc.

Pour parer seconde, en partant de la garde de tierce, porter la canne vers la droite en baissant le bout de la canne et en maintenant les ongles en dessous. On élève plus ou moins la main pour parer le flanc. (C'est, en certains cas, une sorte de seconde haute). On baisse plus ou moins la main si l'adversaire tire à la jambe (fig. 56 et 57).

Pour la parade de *tierce*, on a la même position que dans la garde de tierce, en tenant la canne avec plus de fermeté pour résister au choc. On élève un peu plus la main et le bras suivant les cas.

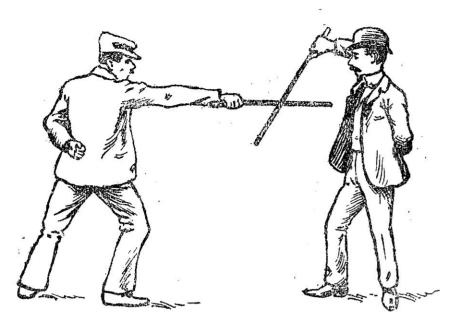


Fig. 56. — Parade de seconde haute.

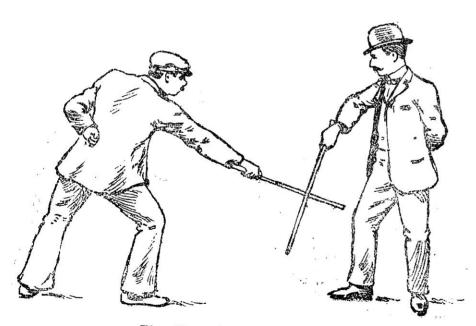


Fig. 57. — Parade de seconde.

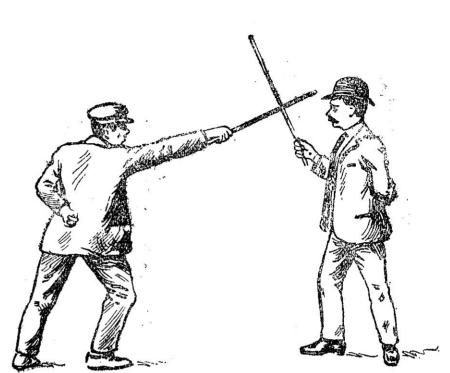


Fig. 58. — Parade de tierce.

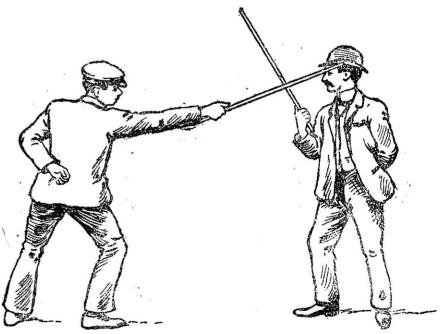


Fig. 59. - Parade de quarte.

140

Pour parer quarte, partant de la garde de tierce, tourner la main les ongles en dessus, en portant la canne à gauche, à la même hauteur qu'en tierce, en tenant le bras également ployé.

Dans la quarte haute, on élève la main plus ou moins suivant les cas.

Façons d'éviter et d'esquiver les coups. — Outre les parades proprement dites, on peut éviter, esquiver les coups, en rompant, ou simplement, lorsqu'il s'agit d'un coup à la jambe ou au bras, en retirant la jambe ou le bras.

On peut aussi faire des échappées de côté, autrement dit se dérober à l'adversaire en se jetant rapidement de côté, pour chercher à le frapper aussitôt.

# Ripostes.

Tous les coups de canne que nous avons indiqués en attaque peuvent se faire en riposte.

En exécutant ces coups, il faut, en riposte comme en attaque, un certain développement, mais il n'est pas toujours nécessaire de donner autant de développement, de prendre autant d'élan. Parfois même, ce ne serait pas pratique. Par exemple, pour donner le coup de tête après la parade de

seconde, on ne va pas, après avoir paré, reprendre de l'élan derrière soi, ce qui serait trop long, et l'on donne le coup de tête, en pareil cas, avec un développement analogue à celui du coup de manchette.

Mais, en général, au moins à la leçon, on accentue le développement des coups de canne dans la riposte comme dans l'attaque, ne fût-ce que pour réagir contre la tendance à ne pas développer assez qui se produit dans l'assaut et dans le combat. (Voir plus loin les conseils pour le combat réel.)

Comme riposte par coup de bout, le coup à la figure après parade de tierce est pratique. Sans avoir besoin d'élan, détaché rapidement comme une riposte d'épée ou de pointe de sabre, il est efficace, et, d'autre part, l'adversaire a besoin, pour le parer, d'être un tireur exercé.

Après la parade de quarte, la riposte par le coup de bout à la figure est, en général, trop facilement parée, comme instinctivement, par un adversaire même inexpérimenté.

Quant aux ripostes par le coup de bout à l'estomac, ce coup demande qu'on prenne de l'élan pour qu'il soit efficace (surtout avec des vêtements épais), et l'on riposterait trop tard.

Les ripostes par coups composés, c'est-à-dire

comprenant une feinte (et à plus forte raison deux) avant le coup final ne rentrent pas dans le jeu simplifié qui nous occupe.

Au sujet des coups d'arrêt, faisons les remarques suivantes : sur un coup de jambe, tout en esquivant la jambe, il est pratique de porter un coup d'arrêt en coup de tête (fig. 60).

Si l'on croit être plus rapide que son adversaire, et si l'on ne pense pas « passer », on peut, sur le premier mouvement du coup de tête, porter un coup de bout à l'estomac. Mais ce serait risqué, surtout pour un tireur peu exercé. Il aurait de grandes chances de recevoir le coup de tête, tout en touchant par le coup de bout, et d'être frappé plus fortement que son adversaire, surtout si celui-ci a des vêtements épais.

Il faut songer, d'ailleurs, que la canne ne possède pas, à la différence du sabre, une garde protectrice pouvant arrêter, avec une certaine position de la main, le coup de l'adversaire.

Sur quelqu'un qui se précipite, les coups de tête, les coups de figure et les coupés peuvent être employés en coups d'arrêt.

Il est tentant de faire le coup de manchette en coup d'arrêt sur un adversaire qui expose trop le bras en prenant de l'élan pour un coup de figure; mais on n'est pas sûr de l'arrêter et de se garantir contre son coup. Mieux vaut parer et riposter. Les coups de jambe sont à l'occasion utilisés en coups d'arrêt.

Doublés. — Un doublé est la répétition d'un même mouvement d'attaque, le premier servant

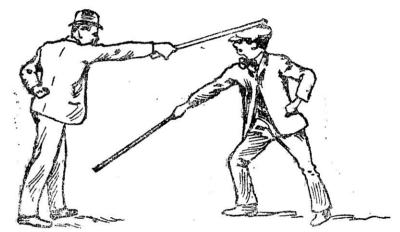


Fig. 60. - Coup d'arrêt en coup de tête.

d'ordinaire de feinte pour un tireur exercé. Mais, comme à la boxe et pour les mêmes raisons, mieux vaut, si l'on est peu exercé à la canne, s'abstenir de feintes et de fausses attaques.

Mieux vaut chercher à frapper réellement, chaque fois que l'on assène un coup. On cherche à toucher par le premier comme par le second coup du doublé.

On double surtout les coups de tête et les coups de figure, et particulièrement ceux-ci.

Pour doubler le coup de figure à gauche, après avoir porté un premier coup les ongles en dessus, on ramène la canne en tournant les ongles en dessous avant de porter un second coup les ongles en dessus.

Cela facilite le mouvement et le développement du coup final.

Les doublés à la figure forment des moulinets horizontaux, et ces mouvements peuvent être utiles pour se faire faire de la place si l'on a affaire à plus d'un adversaire.

Voltige. — Quant aux voltes, aux divers mouvements formant ce qu'on appelle la voltige à la canne, ces mouvements d'exercice qu'on utilise pour se faire faire de la place dans un combat contre plusieurs, ne peuventêtre appris en quelques séances.

Ce sont des mouvements qui, à la leçon, s'exécutent dans le vide, en marchant, en changeant de garde, en tournant, en pivotant, en voltant. Et ce sont surtout des mouvements de coups de figure.

# Conseils pour le combat.

Comme dans te combat sans armes, il faut,

armé d'une canne, tâcher de frapper le premier, si l'on est menacé de voies de fait, si l'on voit le combat inévitable; et là également, on a doublement intérêt à porter le premier coup.

Veut-on se contenter d'étourdir l'adversaire et de le mettre hors de combat au moins un instant? Dans ce cas, si l'on croit qu'un demi-développement donnera au coup de tête, au coup de figure ou aux coupés assez de portée, on pourra se contenter de ce demi-développement, et l'on ne prendra pas d'élan jusque par derrière soi; on se contentera d'un élan analogue à celui du sup de manchette.

Il peut arriver, d'ailleurs, qu'on n'ait pas assez de place pour prendre l'élan complet ou que l'on craigne d'atteindre d'autres personnes.

Le coup de manchette, l'enlevé, sont, d'autre part, des coups qui se prennent normalement avec un élan limité (surtout avec certains genres de cannes, et en s'étant exercé à donner des coups nettement détachés); et ils peuvent mettre l'adversaire hors de combat, sans lui faire une blessure trop grave (sauf l'enlevé sur les parties).

Les coups sur les jambes demandent plus d'élan, mais portant bien sur le tibia, permettent aussi de mettre l'adversaire hors de combat, sans lui faire une blessure trop dangereuse. Sur l'emploi des coups de bout, dans le combat, nous prions les lecteurs de se reporter aux pages précédentes, soit pour l'attaque, soit pour la riposte.

Même remarque au sujet des diverses manières d'exécuter le coup d'arrêt.

Nota. — Pour s'exercer au maniement de la canne, on peut s'inspirer des règlements d'assauts, des règlements de championnats Mais certaines conventions admises dans les assauts, surtout en public, n'ont plus de raison d'être dans les exercices d'entraînement, où il faut, de temps en temps, ne fût-ce qu'en vue du combat réel, admettre les coups visant le bras armé, tels que les coups de manchette et les enlevés visant l'avant-bras.

Il faut admettre aussi de temps en temps, dans ces mêmes séances d'entraînement, l'emploi des coups de bout.

Seulement, il est bon d'avoir, outre des masques solides, des vestes épaisses, et, malgré ces précautions, il faut éviter toute violence dans l'emploi des coups de bout. Pour les autres coups, d'ailleurs, il ne faut pas non plus mettre trop de force en assaut. On se sert de gants spéciaux. Ajoutons qu'il est utile de mettre des jambières.

Pour le jeu de la canne on recherche un bois fibreux et

On emploie de préférence des cannes en chêne ou en cornouiller.

# CHAPITRE, II

# Le bâton à deux mains.

Le bâton à deux mains, ou simplement le bâton, est en somme une canne plus longue que la canne ordinaire, et se maniant à deux mains, soit à cause de la longueur, soit en raison du poids de l'arme.

Le bâton, outre qu'il atteint de plus loin, peut avoir, par sa dimension même, un effet moral sur l'adversaire ou sur les adversaires.

Mais cette arme est d'un emploi moins fréquent que celui de la canne, et comme d'ailleurs beaucoup de règles sont communes à la canne et au bâton, nous parlerons assez brièvement de ce dernier.

On saisit le bâton par le gros bout, et l'on place la main droite en avant; la main gauche est à côté d'elle, et près de l'extrémité du bâton.

Le pouce de la main droite est séparé des autres doigts et placé sur le bâton au lieu d'être audessus des autres doigts. Toutefois, cette position du pouce a moins d'importance qu'à la canne.

Quant à la main gauche, on tient le pouce sur

les autres doigts.

La main droite dirige les coups; la main gauche est simplement son auxiliaire et doit la seconder avec souplesse.

Pour acquérir cette souplesse, il est utile d'avoir fait de la canne de la main gauche.

Dans la garde, on présente, comme à la canne, le côté droit (à moins d'être gaucher) et l'on tient les bras ployés.

- Les jambes sont un peu plus décroisées, et on a un peu plus de garde qu'à la canne, pour cause d'équilibre.

Mêmes principes qu'à la canne pour la marche en avant et en arrière, et pour l'allonge ou plutôt la demi-allonge.

Mêmes principes pour le développement des coups de bâton que pour celui des coups de canne, en prenant ces deux expressions dans le sens correspondant aux coups de tranchant au sabre.

Les coups de bout (correspondant aux coups de pointe) sont plus rares au bâton qu'à la canne, surtout entre adversaires exercés.

Ils seraient moins dirigeables qu'à la canne, et, d'autre part, les adversaires sont plus naturellement garantis contre les coups de figure au bâton qu'à la canne.

Cependant, citons, à l'occasion, la riposte du

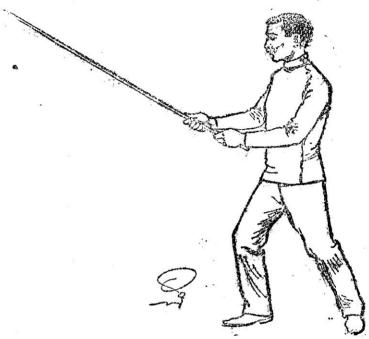


Fig. 61.

coup de bout à la figure après la parade de quarte. Quant à la riposte par coup de bout au corps, comme on est déjà ébranlé par la parade, au bâton, elle n'arriverait pas avec assez de force, à moins de reprendre de l'élan, ce qui retarderait trop.

Comme coups de bâton, citons : le coup de tête, le coup de figure à droite, le coup de figure à gauche, les coupés, les coups de flanc (1), les coups de jambe.

(Au bâton, le coup de manchette ne se fait guère de la façon spéciale indiquée à la canne. Mieux vaut le remplacer par un coupé, comme coup sur l'avant-bras. D'autre part, les enlevés ne sont pas assez efficaces au bâton, à moins d'atteindre les parties. L'enlevé fait de droite à gauche, la main droite tenue les ongles en dessus à l'achèvement du coup, serait préférable à l'enlevé de gauche à droite, recommandé à la canne. Mais celui-là même ne serait pas efficace à moins d'atteindre les parties, et ce genre de coups demanderait en tout cas un assez long exercice.)

Au bâton, les parades sont: la prime haute, la prime, la seconde, la tierce, la quarte, parfois la quarte haute et des parades volantes en forme de moulinets pour parer les coups de flanc et les coups de jambes. Ces parades volantes, en forme de moulinets, sont même des parades-ripostes, tellement la riposte est liée aux mouvements de la parade.

Par exemple, sur un coup de jambe à gauche, il faut (en partant de la position de la garde) baisser vivement l'extrémité du bâton en arrière à

gauche, et, lui faisant décrire un cercle par un mouvement souple du poignet droit, la main gauche toujours près de la main droite, asséner un coup sur la tête de l'adversaire (1). Sur un coup de jambe à droite, baisser vivement l'extrémité du bâton en arrière à droite, et, en lui faisant décrire un cercle par ce mouvement double des poignets, asséner un coup sur la tête de l'adversaire (2).

Mêmes ripostes, en général, comme coups de bâton que comme coups de canne, après les parades indiquées, et sous réserves de ce que nous avons dit au sujet des coups de manchette et des enlevés.

Comme riposte par coup de bout, à la différence de la canne, où la riposte en tierce est plus pratique, ce sera plutôt en quarte après parade de quarte qu'on pourra tenter au bâton le coup de bout à la figure, comme nous l'avons dit.

Les observations déjà faites à la canne au sujet des doublés, des coups d'arrêts, des ripostes par coups composés et de la voltige sont également à faire ici.

<sup>(1)</sup> Les coups de flanc deviennent des coups de reins si l'adversaire présente plus ou moins le dos.

<sup>(1)</sup> Lorsqu'on baisse le bâton, au début du mouvement, la main droite est tenue les ongles en dessous. A la fin du mouvement elle est dans une position moyenne.

<sup>(2)</sup> Au début du mouvement, la main droite est placée les ongles en dessus; à la fin, elle est en position moyenne.

# CHAPITRE tit

# Couteau et poignard.

Il y a différentes sortes de couteaux et, suivant leur longueur et leur largeur, les couteaux sont plus ou moins aptes à frapper de la pointe et du tranchant ou de la pointe presque uniquement.

On voit de grands couteaux, des coutelas, qui deviennent de petits sabres.

Même en s'en tenant aux couteaux de poche, on en trouve qui ont de fortes dimensions, soit comme longueur, soit comme largeur de lame. Ceux qui peuvent être facilement utilisés dans un combat sont naturellement ceux munis de viroles ou de systèmes d'arrêt empêchant la lame de se refermer sur la main.

La principale division à établir entre les différentes sortes de couteaux considérés comme armes, est celle-ci: 1° grands couteaux servant à la fois du tranchant et de la pointe; 2° couteaux ne pouvant guère servir que de la pointe, comme les poignards, autrement dit couteaux-poignards.

La lame des premiers doit avoir à la fois, au point de vue du combat, une partie assez large pour les coups de tranchant, et une pointe assez effilée.

Avec les couteaux de la deuxième catégorie, de plus petites dimensions, le tranchant ne peut guère être utilisé la plupart du temps que pour contribuer à empêcher l'adversaire de saisir l'arme et pour aggraver la blessure faite avec la pointe.

Quant aux coups de tranchant portés avec ces armes, ils n'auraient pas, le plus souvent, assez de pénétration, surtout avec des vêtements épais. Ils pourraient, par exception, être efficaces dans des parties telles que le poignet, le cou et parfois la figure. Mais d'une façon générale, et en raison du peu de longueur et du peu de largeur de ces armes, il vaut mieux les utiliser pour le coup de pointe, comme les poignards.

Nous appellerons les armes de la première catégorie, les grands couteaux; la deuxième comprendra les couteaux ordinaires et les poignards.

Dans toutes sortes de combat avec les armes de ces deux catégories, le coup d'œil et l'à-propos sont particulièrement nécessaires pour éviter le coup double qui est le résultat habituel entre adversaires non exercés ou peu exercés.

Une autre règle générale, commune à tous les cas, que l'on ait une forme ou une autre de couteau ou de poignard, c'est que les connaissances en boxe française restent très utiles, combinées avec le maniement de ces armes.

Le coup de pied bas, le coup chassé à la jambe, en les doublant au besoin, peuvent mettre hors de combat l'adversaire qui laisserait une jambe à portée.

Le coup de pied d'arrêt servira également.

Le coup de pied de pointe, dirigé sur la main armée, peut être employé par un tireur exercé et alerte, pour faire lâcher l'arme.

Mentionnons aussi l'utilité du coup de pied de pointe aux parties sur un adversaire qui se précipite en levant haut la main armée. (Sur le même genre d'attaque on peut encore, si l'on est tireur très exercé et si l'adversaire n'est pas trop supérieur en poids, placer utilement le coup de pied au corps, dont nous n'avions pas à parler dans notre jeu simplifié de boxe.)

La vitesse qu'on a acquise dans la façon de lancer le coup de poing servira beaucoup lorsqu'il s'agira de lancer en avant la main armée. On donnera le coup de couteau ou de poignard à la figure ou au corps comme y donne le coup de poing ou comme on y lance un coup d'épée à l'ayant-bras.

Des mouvements de parade de boxe seront uti-



Fig. 62.

lisés à l'occasion; mais mieux vaut chercher à éviter, à esquiver les coups, et, en tout cas, il est généralement dangereux de chercher à saisir le bras armé, sans les précautions déjà indiquées, rappelées plus loin, et sans y être exercé.

Comme l'étude de la boxe, celle de l'escrime à

l'épée et au sabre est évidemment très utile pour le maniement du couteau et du poignard.

Elle donne aussi le coup d'œil, l'à-propos, le sentiment de la distance, qui sont alors particulièrement nécessaires.

Divers coups d'escrime de la pointe et de la contre-pointe seront applicables.

C'est ainsi qu'avec de très grands couteaux, des coutelas, on peut faire de véritables coups de manchette, de figure ou de cou.

Quant aux coups de pointe à la main armée de l'adversaire, à son avant-bras, comme on n'a pas de garde, on risquerait d'autant plus, si l'adversaire portait les mêmes coups, de faire coup double.

Il est bon de tenir avec le bras gauche un petit bouclier improvisé, qui sera, suivant les cas, un manteau, un vêtement plié (1) sur le bras; ou bien ce sera tout simplement un chapeau tenu de la main gauche.

Signalons, dès maintenant, le coup droit à la figure, de pied ferme ou avec une demi-allonge, sur les préparations de l'adversaire, tandis que,

par exemple, il tourne autour de vous, en faisant trop de mouvements et en se trouvant par imprudence à portée.

En parlant des coups d'arrêt, nous aurons à

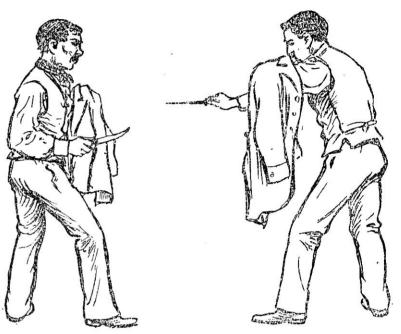


Fig. 63.

mentionner d'autres applications de l'escrime de l'épée et du sabre.

Ces remarques générales faites, expliquons brièvement le maniement du couteau et du poignard, en suivant l'ordre habituel, à commencer par la garde.

Garde. - On se tient généralement en garde à

<sup>(1)</sup> Plié de façon à ne pas gêner la liberté des mouvements de la main gauche, tout en se garantissant, et à pouvoir être jeté, à l'occasion, à la figure ou sur le bras armé de l'adversaire à qui l'on porterait un coup aussitôt. D'autres objets désensifs serviront aussi, au besoin, de projectiles.

droite (si l'on est droitier), à peu près comme dans la garde à droite de la boxe pour la position des jambes, mais en avançant davantage le côté gauche, pour avoir la main gauche presque sur la même ligne que la main droite et assez près d'elle. Les bras sont plus allongés que dans la garde de la boxe et les mains un peu plus basses.

Nous rappelons que la main gauche doit, autant que possible, être munie d'un bouclier improvisé, d'un objet quelconque pouvant servir à parer les coups ou à embarrasser l'arme de l'adversaire... et parfois destiné à lui être jeté à la figure, pour porter un coup aussitôt ou pour chercher à lui saisir le bras.

Une autre garde est quelquefois conseillée: garde à gauche, en présentant en avant la main gauche munie de l'objet défensif. Mais, tout en admettant qu'on peut à l'occasion prendre cette garde, pour varier, pour déranger un projet de l'adversaire, il est préférable, surtout si l'on a fait assez d'escrime ordinaire de salle d'armes (et si l'on est droitier, bien entendu), de tenir le côté droit en avant, pour ne rien perdre de ses moyens habituels, surtout dans les attaques et dans les coups d'arrêt (1).

En tenant le couteau, mieux vaut ne pas avancer le pouce au delà du manche, sur la lame même (comme le font des tireurs étrangers).

Des positions de l'arme dans la main, tendant à faciliter le jet du couteau comme d'un projectile, doivent être généralement abandonnées, car, en ce qui concerne le jet de l'arme, seuls peuvent se le permettre des gens presque aussi exercés que ces professionnels forains qui sont parvenus à une surprenante habileté et en arrivent à lancer des couteaux entre les doigts d'un ou même d'une de leurs camarades et autour de sa tête.

Le couteau (de toute catégorie) se tient souvent le tranchant en dessus et la pointe plus élevée que le manche.

Surtout dans des sortes de duels entre eux, les praticiens du couteau, généralement peu recom-

couteau, et le couteau ordinaire sont pratiqués plus qu'en d'autres pays.)

Avec la navaja, une garde consiste à se tenir de face, les deux pieds sur la même ligne et en faisant passer tour à tour l'arme d'une main à l'autre. Mais on spécifie que ces changements de main (cambios), devant se faire avec beaucoup de rapidité, demandent beaucoup d'exercice.

Disons dès maintenant, sauf à y revenir, que, dans les publications faites en Espagne sur l'escrime au couteau, on lit sans doute d'excellents conseils et des ruses ingénieuses, mais qu'il n'y est pas assez tenu compte du rôle déjà indiqué que peuvent jouer les coups de boxe française et anglaise, même dans un combat au couteau.

<sup>(1)</sup> Il y a d'autres sortes de gardes conseillées par des tireurs espagnels. (On sait qu'en Espagne, la navaja, sorte de grand

mandables, tiennent le tranchant en dessus, pour frapper de bas en haut et donner ainsi au coup de couteau sa plus grande efficacité en ouvrant le ventre, qu'il vise particulièrement.

La pointe plus élevée que le manche contribue d'ailleurs à garantir contre un saisissement de bras par-dessus. Et d'autre part, comme on a la main assez basse, il est difficile d'être saisi au bras pardessus, du moins dans la position de la garde.

Mais on peut aussi tenir le couteau comme on tiendrait un sabre, le pouce sur le dos de la poignée. Du reste, ceux qui ont l'habitude de manier, de « rouler » le couteau entre leurs doigts, passent facilement de l'une à l'autre façon de le tenir.

Distance, marche, développement. — Les principes admis pour la boxe, sur la distance, sur la marche en avant et en arrière (1), sur le développement (demi-allonge), trouvent également leur

(1) Certains mouvements tournants sont usités dans un jeu espagnol dont nous avons parlé en une précédente note. On exécute un mouvement tournant, ou un jiro, un « tour » que l'adversaire évite en tournant de son côté, en exécutant un contra-jiro, un « contre-tour ». (Parfois, on prévoit, on amène ce contra-jiro pour attaquer l'adversaire à ce moment même, en faisant un nouveau jiro en sens inverse du premier. Les changements de main se combinent parfois, à la navaja, avec ces mouvements.)

Ces diverses évolutions demandent beaucoup d'exercice et sont encore risquées.

application dans l'escrime du couteau et du poignard.

Attaques. — Comme attaques, rappelons les coups à la main, à l'avant-bras, dont nous avons déjà parlé. Pour exécuter ces coups, on choisit de préférence l'instant où l'adversaire médite un coup de son côté et songe moins à défendre la partie « la plus avancée » qu'il présente; si l'on ne compte pas ainsi le surprendre, il est d'autant plus prudent, en exécutant ces coups, de se garantir, du moins en partie, la main et l'avant-bras avec l'objet défensif tenu de la main gauche. On porte vivement les deux mains en avant l'une à côté de l'autre.

Si l'on n'atteint pas, de cette façon, le bras adverse, les menaces de coups que l'on y dirige peuvent tout au moins avoir l'utilité de rendre l'adversaire plus réservé, plus circonspect, de l'empêcher de s'avancer, de gagner sur vous.

On redouble ces coups au besoin.

Parfois, on les fait en rompant sur une marche ou sur une demi-allonge de l'adversaire, soit qu'il attaque, soit qu'il riposte.

Le coup à la figure, lancé comme un coup de poing direct ou comme un coup d'épée, est très pratique. Il réussit surtout sur les préparations de l'adversaire, lorsque celui-ci évolue autour de vous, fait trop de mouvements, et se rapproche imprudemment en perdant un peu la tête.

Il se fait soit de pied ferme, soit avec une demiallonge.

En fait d'attaques pratiques, rappelons les coups de boxe française que nous avons déjà cités comme complétant le jeu du couteau ou du poignard.

Parades. — Avec le bras gauche, des parades proprement dites, analogues à celles de la boxe, peuvent se faire, soit en ayant la main libre, soit en ayant pris un objet comme défense.

Si l'on a la main libre, on risque de se faire blesser à la main ou au bras, même si l'adversaire n'a qu'un couteau ordinaire ou un poignard, pendant que l'on cherche à détourner son bras armé, et à plus forte raison, si l'on cherche à le saisir. D'une façon générale, il est difficile de saisir vite quelqu'un par le bras quand il tient un couteau ou un poignard.

On peut soi-même, du bras droit tenant un couteau ou un poignard, faire des mouvements de parade rappelant les parades du sabre, en portant en main de tierce, de quarte ou de seconde, des coups detranchant sur le bras de l'adversaire. Si ces mouvements de tranchant ne peuvent, du moins avec des couteaux ordinaires ou des poignards, pénétrer à travers les vêtements et blesser l'adversaire en formant coups d'arrêt, ils ont du moins l'avantage de détourner un peu le bras de l'adversaire, de former parade. (Parfois ils seront dirigés à la jambe, sur un coup de pied.)

Mais le système défensif le plus prudent est de parer avec le bouclier improvisé qu'on tient de la main gauche en se tenant parfois en garde à gauche, — ou bien de rompre — ou bien de retirer la partie menacée telle que la tête, un bras ou une jambe.

En retirant la jambe, on peut faire un coup d'arrêt à la figure avec la pointe, ou avec le tranchant, en tirant, dans ce dernier cas, soit à la figure, soit au cou.

Ripostes. — Après avoir paré, on riposte en dirigeant le coup suivant la position de l'adversaire et celle où l'on est soi-même. Tantôt c'est dans la ligne haute, tantôt dans la ligne basse, et parfois dans le dos, dans la région des reins, où les manieurs de navaja font de larges et graves blessures.

Coups d'arrêt. — Citons, d'abord, le coup de

pointe dans la ligne haute, sur l'adversaire qui se précipite la main basse. Tout en l'arrêtant ainsi, il est bon de rassembler les jambes en arrière et de rentrer un peu l'abdomen, bien que protégé, au moins en partie, par l'objet tenu de la main gauche. Si l'on a l'avantage de la taille, ce coup d'arrêt est encore plus sûr. Inversement, sur un coup porté dans la ligne haute par un adversaire qui se jette sur vous, on pourrait se baisser rapidement, en portant la main gauche à terre et lancer un coup de pointe à l'adversaire, dans la bas-ventre.

Mais il ne faut guère tenter ce coup que si, à l'inverse du cas précédent, on a affaire à un adversaire plus grand. De plus, il faut être très exercé et alerte.

Un autre coup d'arrêt, rappelant un coup utilisé autrefois à l'épée, même en France, et qui est resté dans l'école italienne sous le nom d'inquartata, consiste en ceci : sur l'attaque en marchant de l'adversaire, surtout s'il menace le milieu et le côté gauche de la poitrine, pivoter rapidement de côté sur le pied droit d'un quart de volte ou même davantage et, tout en dérobant ainsi le corps à l'arme de l'adversaire, lui porter un coup de pointe dans la ligne haute ou un coup de tranchant au cou ou à la figure. Ce coup ne peut être fait que par un tireur très exercé.

De même, des coups d'arrêt en faisant une passe (1) à gauche de l'adversaire, comme dans l'ancienne escrime, ou des coups avec esquive de côté, comme à la boxe, peuvent être faits, mais ne rentrent pas dans un jeu simplifié.

Ruses diverses. — Voici quelques stratagèmes, quelques trucs parmi ceux qui ont été employés, surtout en Espagne, et dont nous citons quelques-uns simplement, à titre de curiosité.

Nous avons déjà indiqué la ruse consistant à lancer à la tête de l'adversaire l'objet défensif que l'on tient de la main gauche, pour porter un coup aussitôt. On peut aussi jeter une poignée de terre aux yeux.

Pour éviter le couteau, lancé comme un projectile, on se jette de côté ou presque à terre.

On peut chercher à désarmer l'adversaire avec un coup sec du chapeau tenu de la main gauche, si par hasard l'arme n'est pas solidement tenue.

Autre ruse plus discutable: « se laisser tomber et même laisser choir son couteau à terre, comme par accident, puis le ramasser vivement et se relever à demi en portant un coup au ventre de l'adversaire. »

<sup>(1)</sup> En portant le pied gauche devant le pied droit (en garde à droite).

Ce n'est pas tout. On indique d'autres malices plus ou moins cousues de fil blanc :

« Détourner ses regards de ceux de son adversaire et les diriger en arrière de celui-ci, qui, croyant que l'on regarde quelqu'un derrière lui, tourne la tête : l'attaquer aussitôt. »

Tout est possible si l'on a un adversaire naïf.

#### CHAPITRE IV

Canne à épée. — Canne-matraque.

La canne à épée permet d'exécuter, avec une portée beaucoup plus grande, les coups de pointe que nous avons indiqués dans le maniement du couteau ou du poignard.

Si l'adversaire n'est pas armé de la même façon s'il n'a, par exemple, qu'un couteau, elle donne une grande supériorité sur laquelle il est inutile d'insister. Mais encore faut-il se méfier que l'adversaire ne saisisse l'épée d'un mouvement rapide, ou qu'il ne la joigne avec un couteau ou un poignard relativement long, pour se rapprocher ensuite et en arriver au corps à corps, après avoir maîtrisé l'épée avec son arme.

1) Les chapitres IV et V ne se trouvaient pas dans les premières éditions. Un adversaire non armé pourrait aussi lancer adroitement et vite un vêtement sur l'épée, dont il gênerait un instant l'action, puis s'élancer ensuite d'un bond plus ou moins de côté, afin de saisir le bras armé et d'arriver au corps à corps.

Avec une canne ordinaire, l'adversaire pourrait chercher à désarmer, au moyen de coups portés sur le fer, ou sur la main, l'homme armé d'une canne à épée.

En somme celui-ci, pour conserver l'avantage de la situation, doit encere se méfier de ces diverses tactiques et retirer un peu en arrière, au besoin, le bras armé.

Inversement, si c'est un malfaiteur qui tient à la main une canne à épée, et que l'on n'ait soimême aucune arme, ou simplement un couteau ou un poignard, ou une canne ordinaire, on cherchera à les utiliser comme nous venons de le dire.

Mais la canne à épée n'est pas employée d'ordinaire par les escarpes; c'est plutôt une arme défensive portée par des hommes susceptibles d'être attaqués.

Même si l'on a devant soi un malfaiteur des moins recommandables, on ne doit pas chercher à donner des coups mortels. Mieux vaut s'efforcer de mettre simplement l'adversaire hors de combat, sauf à le faire arrêter ensuite. Bien entendu, si l'on a affaire à plus d'un assaillant, on ne peut toujours choisir la partie du corps que l'on visera, et l'on est parfois amené à tirer... dans le tas, autrement dit, où l'on peut.

> \* \* \*

Contre un adversaire armé lui-même d'une canne à épée, le jeu à employer devient une véritable tactique de terrain, avec d'importantes différences pourtant.

C'est un cas plutôt théorique que nous supposons, et nous n'en connaissons pas d'exemple. Mais enfin, il peut se présenter, et ne fût-ce qu'à titre de curiosité, nous faisons à ce sujet les remarques suivantes:

1º Les adversaires n'ont pas les témoins réglementaires du duel, dont l'intervention atténue les résultats des « affaires d'honneur ».

Pas de médecin non plus, sauf par hasard.

- 2º Les conventions du duel ne sont pas de mise en pareil cas.
- 3º Les cannes à épée n'ont pas de coquilles protectrices.
- 4° Le combat que nous supposons entre adversaires armés chacun d'une canne à épée peut sou-

vent se passer la nuit, dans une plus ou moins grande obscurité.

L'absence de témoins réglementaires et de médecins risque d'aggraver singulièrement le genre de combat que nous supposons.

Il y faudrait donc une prudence particulière, ne fût-ce que pour cette raison.

Le manque de garde protectrice est une raison de plus pour que l'on redouble d'attention.

Il est vrai que l'en peut prendre de la main gauche, en guise de bouclier improvisé, un chapeau ou un vêtement, comme nous l'avons indiqué dans le maniement du couteau et du poignard.

Ajoutons que l'en pourra employer des coquilles spéciales de poche de notre invention, complément utile soit de la canne ordinaire, soit de la canne à épée, du couteau ou du poignard.

Il serait pessible de supposer encore le cas où un homme isolé, armé d'une canne à épée, se trouve en face de deux ou plusieurs adversaires armés comme lui ou de diverses façons.

Mais ne cherchons pas trop de complications. Les gens armés de cannes à épée se bornent d'oradinaire, s'ils ont une querelle entre eux, à échanger leurs cartes et ne se mettent pas deux contra un.

Du reste, on pourrait s'inspirer des conseils que

nous avons donnés en d'autres occasions pour le combat d'un homme seul contre deux ou plusieurs adversaires.

Rappelons qu'en pareil cas, il faut savoir « risquer » et agir avec d'autant plus de décision, en tâchant d'isoler d'abord un des adversaires et de le mettre hors de combat.

\* \* \*

On vend des cannes armées qui ne contiennent qu'une sorte de long poignard.

Des parapluies même, — car le vulgaire riflard ou pépin n'est pas toujours aussi inoffensif qu'il en a l'air, — sont armés de la même façon.

La longueur de l'arme peut être inutile, car il suffit parfois de dégainer partiellement, pour qu'un malandrin, disposé à vous attaquer, suive son chemin. C'est arrivé deux fois à un de nos confrères, rentrant de son journal à des heures tardives.

On sait que même la menace d'un revolver imaginaire a suffi parfois, en faisant le geste de le chercher dans sa poche, ou en dissimulant dans la main un objet qui, l'obscurité aidant, pouvait faire croire à des malfaiteurs que l'on était armé.

# Canne-matraque.

Cette arme forme un dangereux assommoir, mais elle a mains de portée que la canne à épée, heureusement pour ceux qui en sont menacés.

L'homme armé d'une canne-matraque et qui est amené à s'en servir par suite d'une agression, doit viser de préférence l'avant-bras d'abord, précisément parce que son arme n'est pas très longue.

Des mouvements analogues à ceux du coup de manchette et de l'enlevé (voir les explications données sur le maniement de la cappe ordinaire) sont alors utiles.

Pour se garder soi-même des coups de matraque, les esquives enseignées à la boxe et les retirements du bras, de la jambe, sont tout indiqués:

On peut d'autre part employer un bouclier improvisé tel qu'un chapeau, que l'on porte audevant des coups. On cherche ensuite à saisir le bras armé, à placer rapidement un des coups de corps à corps indiqués dans ce livre.

Rien entendu, si l'on a soi-même une arme telle qu'une canne ordinaire ou un couteau, un poignard, on utilisera les conseils donnés précédemment, en visant d'abord, de préférence, la main, l'ayant-bras de l'adversaire. Coup de poing américain. Bague de Défense. — Casse-tête.

Un bon boxeur n'a pas besoin de coup de poing américain. Les os de ses mains suffisent pour que ses coups, portés avec la détente et la précision voulues, aux endroits sensibles, aient beaucoup d'efficacité.

Mais il est évident qu'un homme sachant mal ou ou assez mal donner le coup de poing pourra trouver un utile complément de force dans l'arme dont il s'agit.

Il y a une catégorie de coups de poing américains munis de pointes, qui en augmentent l'effet.

Il y a même des coups de poing américains munis latéralement d'une lame de poignard.

Ce que nous venons de dire des coups de poing américains ordinaires (sans lame de poignard) s'applique également, dans une certaine mesure, à cette petite arme qu'on appelle une bague de défense.

\* \*

Le casse-tête, si souvent reproché autrefois aux sergents de ville du Second Empire, fait beaucoup moins parler de lui depuis cette époque. On ne l'emploie guère.

C'est, en somme, un petit assommoir du genre de la matraque, plus court, atteignant moins loin, mais, lorsqu'il touche, encore plus violent dans ses effets.

Nous pourrions répéter ici ce que nous avons dit à propos de la canne-matraque, en tenant compte de la différence de portée des deux armes.

#### CHAPITRE V

# Armes à Feu. — Revolver. Pistolet automatique.

L'emploi du revolver, du « rigolo », comme on dit en style argotique, n'est que trop entré dans les mœurs de messieurs les Apaches.

Heureusement, ces messieurs se servent généralement d'armes à bon marché qui manquent de précision, dès que l'on ne tire pas presque à bout portant, et qui sont bientôt hors d'usage, après n'avoir déjà que trop servi.

Felix culpa! Qu'ils s'en félicitent, parce que cela leur met sur la conscience (une façon de parler, évidemment!) moins de meurtres susceptibles de les faire envoyer à la Nouvelle ou même de leur valoir le contact... tranchant de la « Veuve ».

Puis, comme ils tournent souvent leurs rigolos

contre leurs congénères, dans ces rixes entre bandes dont le récit a corsé souvent l'attrait puissant des faits-divers, ils ont doublement intérêt à ne pas avoir des armes trop précises.

Mais il y a des malfaiteurs qui emploient des armes plus dangereuses, soit comme revolvers, soit comme brownings et autres pistolets automatiques.

Le revolver de bonne marque, celui que prennent les bourgeois cossus, les cercleux rentrant à des heures tardives, a une précision beaucoup plus grande que des armes de pacotille, surtout si l'on a le temps d'armer le chien avec le pouce avant de tirer.

Des armes d'une invention plus récente, les pistolets à répétition automatique, ont aussi une grande précision, et, grace à leurs systèmes de « chargeurs », — nom donné à de petits magasins contenant les cartouches, — permettent de tirer plus vite un plus grand nombre de balles qu'un revolver, dans le même laps de temps. On peut du reste avoir des chargeurs de rechange.

Puis elles ont une grande portée. Encore fautil qu'elles soient bien choisies, de bonne marque.

Et même avec celles-là, on a des mécomples, comme nous l'expliquait un armurier expérimenté, M. Ledoyen, si l'on n'emploie pas des cartouches assez récentes.

Il faut prendre diverses precautions. Pas de départ trop doux.

Ces armes conviennent particulièrement à des gardes, à les explorateurs, à des hommes parcoufaint une région où ils peuvent avoir béaucoup d'adversaires contre lesquels il faut se défendre d'assez loin.

Puis, ceruines sont utiles pour tirer le gros

On adapte u besoin une crosse de fusil.

Pour déchager une de ces armes, il ne faut pas se bornera enlever le chargeur, on doit bien verifier s'il de reste pas une cartouche dans le canon.

Ce n'était as inutile de faire pareille remarque, tendant à évier des accidents; car il est arrivé qu'en ayant enevé le chargeur, on croyait l'arme complètement épourvue de cartouches.

Pour les cas abituels de défensive dans la rue, qui nous occupet particulièrement, un bon revolver, de préférence avec des balles non blindées, qui mettent plusvite hors de combat, est tres suffisant, et resteneme l'arme la plus pratique. Il n'expose pas ux mécomptes auxquels nous avons fait allusion

Quelles que soiet l'arme et la marque choisies, il faut commencer ar faire plusieurs expériences pour une, et à des distances diverses, sur des cibles variables.

Autrement dit, il faut « bien connaître son arme » et ne pas attendre, pour l'expérimenter, le moment du danger. Il ne faut pas être surpris, notamment, par une détente plus ou noins forte.

Si l'on a un revolver muni d'une streté, ne pas oublier, comme cela s'est vu, d'enlever la sûreté, de rendre le revolver libre, quand on se croit sur le point d'être attaqué.

Le tir du revolver à travers un vetement, sans avoir sorti l'arme de sa poche, soit our aller plus vite, soit pour une autre raison, a été utilisé parfois.

# Conseils pour les premiers exe/cices de tir.

Rappelons, en les résumant, les principes du tir au pistolet, au revolver et au piste automatique.

Ces règles sont peu nombreus et très simples. Elles sont les mêmes pour le evolver que pour le pistolet, sauf quelques obsevations spéciales, et l'on arrive aussi à avoir bea coup de précision au revolver, si on l'arme, et agissant avec le pouce sur le chien, avant chaqe coup, et si, bien entendu, on a une très bonn arme, munie à la fois de visière et de guidon. (eaucoup de revol-

vers n'ont pas de visière. Elle serait d'ailleurs inutile, dans le combat réel, en cas de hâte ou de jour insuffisant. Pour s'exercer, on vise alors par la ligne médiane du chien ou de la bande.)

Il y a une sorte de « mise en garde » pour le tir au pistolet : garde correcte et utile pour s'exercer et apprendre à bien viser, à bien tirer. En face d'un ou de plusieurs assaillants, on n'a même pas le temps, d'ordinaire, de prendre l'attitude et les précautions que nous allons rècemmander pour le tir à la cible.

Mais il n'en restera pas moins très utile d'avoir

pu s'exercer comme il suit :

Etre bien d'aplomb, bien équilibré, le corps droit, faisant face à gauche, effacé sans être gêné, le pied droit à énviron trente centimetres du pied gauche, la main gauche sur la hanche, la tête tournée droite vers le but.

Tenir la crosse du pistolet avec le pouce et les trois derniers doigts, l'index place sur la détente, et engage jusqu'à la deuxième phalange. La première phalange aurait moins de force pour appuyer progressivement sur la détente (1).

<sup>(1)</sup> Mais ceux qui ont les doigts très courts ou certaine conformation de la main peuvent se servir de la première phalange pour appuyer sur la détente.

Avant de porter le pistolet à hauteur de l'œil, on tient d'ordinaire l'arme abaissée, le bras tendu, obliquement.

Il faut se garder de laisser le canon tomber dans la direction du pied, en cas de brusque départ de la détente. (Nous supposons que l'on a armé le pistolet ou le revolver.)

Tout en tenant ainsi l'arme abaissée, on achève de la bien mettre dans la main, d'assurer la position du corps, et l'on voit rapidement si l'on est placé comme il convient par rapport au but, si le bras en s'élevant pourra bien porter l'arme dans la ligne.

Une fois le corps ainsi placé et le pistolet bien dans la main, on l'élève à hauteur de l'œil et l'on s'exerce à viser, en plaçant l'arme de telle façon que le rayon visuel, passant par le cran de la visière et le sommet du guidon, rencontre le but.

Pour avoir plus de force, plus d'acuité visuelle dans l'œil droit, l'œil qui vise d'ordinaire, on ferme l'œil gauche, et, d'autre part. afin de pouvoir profiter aussi vite que possible de la direction du regard, dès qu'elle est bien réglée, il faut, tout en visant, attaquer lentement la détente, progressivement, sans secousse, de telle façon qu'ayant déjà commencé à faiblir, elle cède presque insensiblement au moment voulu. En

d'autres termes, il ne faut pas qu'il y ait d'à-coup, de brusquerie dans le départ. Il faut se laisser presque surprendre par le départ graduellement amené, au moment où l'arme est bien dans la ligne. C'est à cette condition qu'il n'y aura pas d'écart de tir.

On s'exerce à tirer sur toutes sortes de cibles, mais de préférence, sur ce que dans les tirs publics on appelle le bonhomme, autrement dit la silhouette d'un homme de taille et de grosseur moyennes.

\* \*

Suivant le jour, la lumière dont on dispose, il faut prendre plus ou moins de guiden.

A ce sujet, dans son livre sur le tir au pistolet, le comte d'Houdetot a donné les conseils suivants :

« Si vous tirez dans un jour vif, naturellement votre guidon brille davantage; mais cette espèce de mirage fait paraître souvent au-dessus de la hausse ce qui est au-dessous. Dans ce cas méfiezvous, et ne craignez pas de prendre plus de guidon que de coutume. Par la raison contraire, quand le jour baisse et qu'il fait sombre, prenez un peu moins de guidon, car, pour en distinguer une faible partie, vous êtes dans l'obligation d'en mettre beaucoup en évidence.

« Règle générale: si l'espace dans lequel vous tirez le permet, placez-vous de préférence en face du jour, pour ménager derrière votre hausse une ombre qui vous sert à mieux apprécier votre guidon. Si vous tourniez le dos au jour, la hausse et le guidon étant également éclairés, ce manque d'opposition vous occasionnerait une difficulté de plus. »

Ajoutons que lorsque le jour vient de côté, il faut se mésier aussi des écarts latéraux qui se produisent si l'on déplace un peu l'arme pour mieux voir la partie la moins éclairée du guidon.

# Conseils pour le tir rapide en prévision du combat réel.

Il faut s'habituer à viser rapidement, ne fût-ce que pour prévenir le feu de son adversaire.

Au début des exercices, on avait visé plus du moins lentement. Il importe ensuite d'accélérer un peu le mouvement.

Après s'être exercé à tirer en armant le revolver à chaque coup, on s'accoutume à tirer autrement, comme dans le cas d'une attaque où l'on aurait à tirer plus ou moins vite les six balles de son arme, en appuyant sur la détente sans prendre le temps d'armer.

Il devient naturellement plus difficile d'avoir de la précision, par suite des « coups de doigt » au départ. En pareil cas, on tiendra plus ferme la crosse du revolver, pour atténuer les déviations, et, d'autre part, on s'exercera surtout à tirer dans la ligne : autrement dit, on ne visera pas tel ou tel point du « bonhomme » servant de cible, on cherchera à tirer bien droit dans sa direction, vers le milieu du corps.

De plus, lorsque l'on tire rapidement, on ne perd pas de temps à chercher le sommet du guidon, que l'on risquerait de ne pas voir du tout : on prend plein guidon, sauf à viser un peu plus bas (comme dans le duel au commandement). On vise alors la ceinture pour atteindre le milieu du corps.

Bien entendu, la précipitation du tir, dans un combat réel, contre un ou plusieurs adversaires, amène d'autres écarts, soit de bas en haut, soit latéralement, dont il faut tenir compte. (On tire plus bas pour les écarts de bas en haut, un peu à gauche pour les écarts de gauche à droite.)

Nota. — Au sujet du revolver, M. Gastinne-Renette, l'armurier bien connu, dit dans ses *Principes du tir au Pistolet*:

« Le tir du revolver se pratique de la même façon que celui du pistolet de combat. Il convient seulement de ser-

rer beaucoup plus énergiquement la crossé, pour le révolver, au moins lorsque les cartouches sont à forté charge, afin de combattre le recul et le relèvement du tir qui en résulte. »

\* \*

Pour s'exercer au revolver (et à d'autres armes); rappelons l'emploi des balles Devillers.

Avec ces balles, d'une composition spéciale, on peut tirer en chambre, à condition de tendre une toile à bache ou un vieux vêtement devant le mur.

#### Armes diverses.

On a imaginé des armes très variées. Il y a des cannes formées de tubes métalliques, armés ou non.

On trouve même — sans parler des cannesfusils — des cannes contenant un revolver auquel est vissée une lame de poignard. Ainsi sont réunis différents moyens de défense.

L'important est de faire un choix rationnel de moyens défensifs à sa portée, à sa convenance personnelle, de les étudier de temps en temps pour rester entraîné, — et de les appliquer avec à-propos.

# NOTES COMPLÉMENTAIRES

La boxe actuelle comporte certaines façons de parer, de « blöquer », d'écarter les coups de l'adversaire.

Bloquer, c'est arrêter le coup en le recevant dans la main, ou encore en faisant opposition sur le bras de l'adversaire pour l'empêcher de frapper.

(Les parades en bloquant sont plus pratiques avec des gants rembourrés que dans un combat de rue à poings nus.)

Avec les coudes, on écarte aussi des coups.

De plus, on peut, par des déplacements de jambes, faire passer l'adversaire dans le vide, pour le reprendre d'autant mieux en contre, si l'on est boxeur exercé, sur les coups raccourcis, comme les « crochets », par exemple : « en contre », c'est-à-dire en allant à l'encontre de l'adversaire sur sa propre attaque, et le frapper au moment où il vient attaquer. (On dit « contrer ».)

On emploie des parades en dehors sur le bras de l'adversaire avec la main ouverte, en cherchant à déplacer l'adversaire, ou en se déplaçant soi-même afin d'être dans une position favorable pour porter divers coups. (Nous avons vu enseigner cela, il y a longtemps, à Paris; mais

on le critiquait alors, comme n'étant pas vraiment de la boxe.)

Dans le combat réel de rue, on peut même saisir le bras de l'adversaire, en cherchant à faire pivoter celui-ci, ou du moins un peu tourner, pour porter ensuite divers coups.

\* \*

Le cross est spécialement un coup croisé, comme l'indique le sens du mot en anglais.

On emploie aussi ce mot dans un sens plus étendu, en l'appliquant à des coups du genre swing raccourci, et crochet (hook).

Le coup croisé du droit à la mâchoire, coup recherché dans les matches pour le knock-out, se porte ainsi :

Sur l'attaque du bras gauche à la tête, esquivez la tête à gauche, et frappez du bras droit qui, demi-tendu et contracté, les ongles en dessous, doit croiser par-dessus le bras gauche et frapper l'angle de la mâchoire.

Une parade: esquiver la tête à droite en levant le coude gauche.

Le « coup croisé » ne rentre pas dans notre jeu simplifié.

\* \* \*

Quelques termes anglais:

Swing, coup balancé (littéralement : balancement), coup de côté ;

In-fighting: cette expression désigne le combat de boxe en corps-à-corps, ou de très près;

Punching-ball, ballon à « cogner », à boxer; Punching-bag, sac pour s'exercer, également.

\*\*

Un genre de garde usité dans un certain monde, con-

siste — que l'on se batte à coups de poing et à coups de pied ou à coups de couteau — à s'avancer en esquissant tour à tour une garde à gauche et une garde à droite sans prendre nettement une de ces gardes, pour que l'adversaire ne sache pas au juste s'il va être attaqué en vraie garde ou en fausse garde. Il y a là des mouvements élégants (?) qui évoquent la danse du ventre. On pourrait appeler cela une garde ondulante.

\* \*

Le coup de pied de pointe, lorsqu'il atteint le bas-ventre, est, dans une certaine mesure, un « coup de pied au corps ». Mais les coups de pied au corps proprement dits sont dirigés plus haut; ils portent de la pointe ou du talon.

#### Défense personnelle féminine.

Nous avons consacré quelques pages à ce sujet délicat, dans l'Éducation physique et sportive des Jeunes Filles.

Nous y avons recherché si divers moyens défensifs seraient vraiment pratiques pour le sexe faible, si fort à plusieurs points de vue.

Les coups d'épingles... à chapeaux n'ont pas été oubliés. Nous rappelions également que des Anglaises, des Américaines pratiquent le jiu-jitsu.

Un certain nombre de torsions indiquées dans L'Art de se défendre et dans 100 Coups de jiu-jitsu pourraient convenir à la défense personnelle féminine.

D'aimables lectrices sauraient aussi faire un choix parmi les « coups divers de combat réel » du chapitre III.

La canne, que l'on voit parfois aux mains des femmes, peut leur servir, surtout pour des coups de bout. Même avec des parapluies et des ombrelles, il est arrivé que des femmes ont montré de réelles aptitudes combatives pour repousser, par exemple, des « suiveurs » trep entreprenants, trop tenaces : dans un fait-divers, nous avons même lu que l'un d'eux fut éborgné.

Ah! mesdames, vous avez d'autres moyens plus agréables de nous « taper dans l'œil », — médiocre jeu de mots qui

ferait un déplorable mot de la fin.

Des escrimeuses, comme celles d'un cours d'Academia, pourraient tirer parti d'un certain nombre de moyens défensifs indiqués dans ce livre, et manier utilement, à l'occasion, une arme décrochée d'une panoplie.

Quant au pistolet et au revolver, d'aimables contemporaines ont acquis une rare habileté, et quelques-unes sont

lauréates de tir.

\* \*

Avec les coups particuliers indiqués au chapitre III on peut composer des reprises très variées de « cambat réel » formant le pendant des reprises des leçons de boxe ou de canne.

Surtout en les combinant avec un jeu de boxe complet, elles donneraient lieu à des leçons très variées.

# PETIT VOCABULAIRE

Dans ce même chapitre III, nous avons intercalé quelques expressions d'argot et de langage populaire. L'argot évolue, comme toutes choses en ce monde, et certaines expressions rentrent dans le courant du langage familier. (On a écrit des livres entiers sur l'argot des poilus pendant la guerre.) Voici un petit vocabulaire d'expressions non encore admises par l'Académie, bien qu'il soit permis,

avec Henri Lavedan, Maurice Donnay, Jean Richepin, et d'autres académiciens, de voir s'enrichir rapidement la langue française:

« Coller un marron »;

« Détacher une châtaigne »;

« F... une poignée de viande par la figure ou la g... »

« Emplatrer »;

« Bosseler », etc., signifient donner un coup de poing à la figure.

La « machine à bosseler » et la « chaussette à clous » n'ont été que trop fréquemment employées dans les grèves.

« Faire les châsses », c'est porter différents coups dans

les yeux, les « châsses ».

Lorsqu'il s'agit de désigner un œil « au heurre noir » il y a plusieurs expressions pour une : un « cocard », et, plus récemment un « robert ». On dit aussi « châsse à la manque ».

Nous avons déjà expliqué les expressions « tordre le blair », « allonger la moelle », « démancher un abatis », « donner un coup de pied en vache », « le faire aux pattes ». « Le faire aux tiffes », c'est prendre aux cheveux. « F... la tronche sur la g... », ou « faire le coup du ciboulot », cela veut dire : donner un coup de tête à la figure, « tronche » et « ciboulot », signifiant tête. « Faire un brandillon », c'est casser un bras. « Coup de rigodon », c'est un coup de pied. « Le faire aux gambettes », « aux cliquettes », équivaut à « le faire aux pattes ». « Charriage à la mécanique » est synonyme de coup du Père François; on charge sur le dos... sans jeu de mots. « Occire », vieux mot français signifiant autrefois tuer, est employé par les escarpes dans le sens spécial d'étrangler.

« Dégringoler un pante », lui faire l' « artiche » (le porte-monnaie, ou le porteseuille) c'est dévaliser un bourgeois.

Le « scionner », c'est lui donner un coup de couteau; « scion » est synonyme de couteau.

« F.. les boyaux au soleil », c'est donner un coup de couteau dans le ventre.

« Refroidir », c'est tuer.

« Surin, suriner, chouriner » ont vieilli. Plusieurs autres expressions citées s'emploient moins. Les mots aussi ont leur destin.

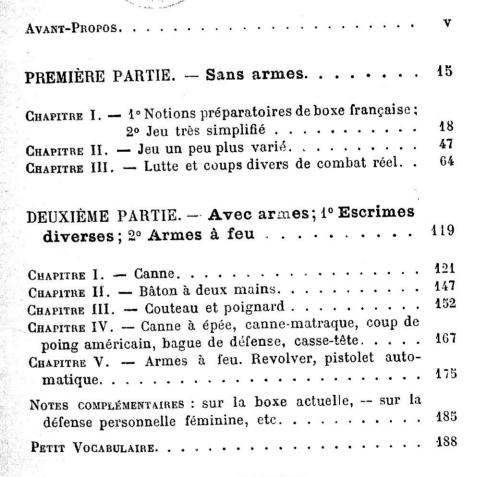


Pour les divers genres de cannes, comme pour le couteau-poignard, nous avons parlé en plusieurs endroits du manque de gardes protectrices de la main.

Destinées à les remplacer, à en tenir lieu, des coquilles spéciales de poche de notre invention se trouvent chez M. Ledoyen, armurier à Paris.

Elles pourront s'adapter à diverses armes.

# TABLE DES MATIÈRES



E. GREVIN - IMPRIMERIE DE LAGNY