



GLADIATORIUM ARTIUM FRIBURGENSIS SCHOLA

Note

Le document suivant est une retranscription légèrement annotée de la brochure de Léon Gallay, *Traité d'escrime pratique au sabre, à la baïonnette et au bâton orné de 16 gravures*, édité en 1877. Cette retranscription indique la pagination originale et donne quelques compléments historiques et biographiques.

La brochure originale se trouve à la Bibliothèque Cantonale Universitaire de Fribourg. Les détails la concernant se retrouvent sous ce lien : http://data.rero.ch/01-R003999908/html?view=FR_V1&lang=fr

Traité d'escrime pratique au sabre, à la baïonnette et au bâton

orné de 16 gravures

par

Léon Galley, professeur de gymnastique, 1^{er} lieutenant au 16^{ème} bataillon

dédié aux sociétés de gymnastique et aux militaires,

*Gloire à Dieu
Fidélité à la Patrie
Honneur aux Armes
Respect aux Maîtres*

Fribourg
Imprimerie Galley, éditeur
1877

¹Introduction

Entreprendre la publication d'un *Traité d'escrime* n'est pas, aujourd'hui, chose si aisée ; car après tout ce qui a déjà été écrit sur ce sujet, depuis que l'enseignement des Armes a reçu un développement aussi sérieux que méthodique, c'est-à-dire après les réformes importantes qui ont été apportées dans cet art par nos devanciers, il reste bien peu à ajouter.

Aussi, n'avons-nous aucunement la prétention d'offrir un travail bien nouveau sur la matière, pas plus que ce n'est dans le but de modifier ou d'élargir le champ de l'escrime que nous nous sommes permis ce petit aperçu ; mais bien plutôt afin de faciliter aux tireurs, en général, et aux commençants en particulier, l'étude, la connaissance et la mise en pratique des armes décrites ici, et cela d'une manière rationnelle et facile.

C'est spécialement aux sociétés de gymnastique, qui poursuivent si noblement le but du développement corporel de la jeunesse en Suisse, que nous dédions cet opusculé. Entièrement composées de jeunes gens qui,² par leurs travaux constants et progressifs, donnent l'exemple de la plus noble des émulations, ces sociétés sont le plus à même de propager et d'encourager l'art difficile de faire des Armes, art inhérent à l'état militaire, il est vrai, mais dont la connaissance est indispensable dans un pays comme le nôtre qui compte un soldat dans chacun de ses enfants, tous appelés à le servir et à le défendre.

Les nombreux désirs, joints à la meilleure volonté que manifestent la plupart des sociétés de gymnastique dans le but d'introduire dans leur sein l'exercice de l'escrime, sont le plus ordinairement venus se heurter contre la difficulté qu'il y avait de trouver un maître d'armes capable d'enseigner aux jeunes gymnastes ce salubre et agréable exercice, qui devrait toujours, à notre avis, marcher de avec la gymnastique. C'est donc uniquement en vue de combler cette lacune que nous avons écrit ce petit Traité principalement destiné aux jeunes gens intentionnés d'apprendre l'art des Armes pratiques, c'est-à-dire ayant une utilité incontestable de nos jours, et cela sans le secours d'un maître.

C'est surtout pour cette dernière raison que nous avons cru devoir nous étendre un peu sur les différentes dénominations concernant l'enseignement de l'escrime, et entrer dans des explications un peu longues, il est vrai, mais d'une compréhension facile et d'une exposition aussi claire que détaillée.

Naturellement, nous ne publions ici que quelques exemples dans chacun des cas spéciaux, laissant à l'intelligence des tireurs un peu consommés le soin de compléter, en observant les règles de l'offensive et de la défensive, par un plus grand développement et une plus grande variation des exercices, les nombreuses sources, qu'offre l'étude approfondie de cet art.³

En général, tous les arts d'exercice ont chacun une utilité marquée, et concourent à former l'éducation.

¹ Début page [p. 5]

² [p. 6]

³ [p. 7]

L'*équitation*, qui est l'art de monter à cheval, est un noble exercice ; il est dans une certaine mesure utile à tout le monde, mais plus particulièrement aux militaires, chasseurs et aux voyageurs. Il rend plus aisé les mouvements des membres.

La *danse* a le mérite de disposer à un bon maintien, de régler les mouvements, de les rendre agréables, de donner de l'agilité et des manières, d'apprendre à marcher, à se présenter et à saluer gracieusement.

La *gymnastique* a une plus grande utilité encore, car outre le développement harmonique du corps qui en est la conséquence, elle contribue puissamment à donner ce degré de force et de vigueur qui conserve les frêles existences et prévient les maladies. Par son application sage, rationnelle et fréquente, elle est d'une utilité incontestable aux jeunes gens ainsi qu'aux personnes employées aux travaux sédentaires. En général, tous les mouvements que procure la gymnastique doivent être considérés comme une condition indispensable de la conservation, et, même sous certains rapports, du rétablissement de la santé.

L'*escrime*, qui est l'art de faire des Armes, c'est-à-dire la science de se servir de la manière la plus avantageuse de l'épée, du sabre, de la baïonnette, du bâton, etc., en général, de l'arme blanche, pour se défendre ou attaquer un adversaire, est, avec la gymnastique, le meilleur et le plus salubre des fortifiants corporels.

Les principes des Armes sont la vivacité, la souplesse, la précision et la fermeté, qui soutenant l'intrépidité naturelle, inspirent la confiance, sur sa valeur physique et apprennent ce qu'il faut faire et ce qu'il éviter dans l'attaque et la défense.⁴

L'escrime est un exercice fort et soutenu qui met en jeu tous nos organes, facilite essentiellement le développement de la force musculaire et ajoute de la vigueur aux hommes naturellement robustes. En effet, la tension violente dans laquelle demeurent les muscles du tireur, l'effort continu qu'il est contraint de soutenir, lui font acquérir cette promptitude, cette facilité de mouvements, ce maintien aisé, conditions essentielles du bien-être. L'escrime fait de plus agir continuellement le cerveau, car l'attention doit toujours être tendue, le coup d'oeil vif, la pensée prompte, la volonté déterminée, la décision rapide et entraînant une exécution instantanée, franche et hardie.

L'escrime et la gymnastique sont des exercices salutaires que personne ne conteste, il est vrai, mais qui, de jour en jour, semblent être, dans certaines localités, de plus en plus négligés au lieu de devenir plus répandus, à mesure que les besoins de la prolongation de la vie se font sentir. Ils devraient, à notre avis, être une partie essentielle de toute éducation publique, car leur influence physique et morale a été reconnue de tout temps par les personnes compétentes.

Nous ne nous occupons donc dans ce traité que des armes que, par leur utilité marquée, ont plus spécialement leur raison d'être de nos jours, tant au point de vue militaire, qu'au point de vue pratique et hygiénique. Ce sont : le SABRE, la BAÏONNETTE et le BÂTON.

Le SABRE, qui a remplacé l'épée de nos officiers, et qui est en outre l'arme de certains corps spéciaux de l'armée, le sabre, disons-nous, a considérablement perdu au change dans le sens de son étude, de sa connaissance et de son emploi comme arme blanche de l'officier. Il n'est plus aujourd'hui, pour la plupart de ces derniers, qu'un insigne de pouvoir et de commandement. On en⁵ néglige tellement l'application, sous le rapport de l'escrime, que

⁴ [p. 8]

⁵ [p. 9]

nous pouvons affirmer, sans crainte d'être démenti, que les trois quarts des officiers suisses ne savent pas s'en servir d'une manière quelque peu avantageuse. Un grand nombre de ceux-ci, et nous en connaissons beaucoup, s'attribuent, souvent le nom de tireur de sabre, alors qu'ils n'auraient qu'à revendiquer que le titre de *traîneurs*. Que fait-on du reste, dans les écoles d'aspirants et d'officiers, dans les cours de répétitions, dans les écoles de tirs, etc., pour son étude et son développement ? — Rien ; si ce n'est quelquefois un simulacre d'escrime qui n'a, la plupart du temps, de cet art que le nom. Si l'aveu n'est pas flatteur pour nos officiers, il a du moins le mérite d'être vrai. C'est pourquoi nous désirerons ardemment que ces derniers s'efforçassent par la pratique de l'escrime au sabre de ne pas encourir plus longtemps le mérite d'un pareil reproche ; car avant d'exiger la parfaite connaissance de l'arme à leurs soldats, ils devraient, ce nous semble, prêcher d'exemple en pratiquant honorablement l'étude de la leur, et ne jamais oublier que l'homme vaillant qui n'a aucune connaissance des Armes, ressemble à celui qui a une grande force sans adresse : le premier se précipite sans raison, le second épuise sa force sans utilité. Ce n'est ordinairement que lorsqu'on cesse d'être téméraire que l'on commence à être véritablement brave ; mais quelquefois la bravoure est insuffisante, si elle n'est pas jointe à la dextérité.

La BAÏONNETTE, qui crée avec le fusil la puissance d'une armée, est l'arme de choc de l'infanterie, ainsi que des troupes de quelques corps spéciaux. Les prescriptions militaires fédérales en réglementent une connaissance, à notre avis, tellement superficielle et incomplète, que l'on peut aisément la taxer de nulle. Car comment admettre⁶ que le soldat se serve avantageusement de sa baïonnette, dans une de ces nombreuses circonstances critiques la lutte où elle pourrait lui offrir une ressource de succès ou de défense, s'il n'en connaît pas sérieusement toute la valeur et s'il ignore les principales règles du combat avec cette arme (*⁷), surnommée à juste titre la reine des armes blanches. — Au point de vue militaire spécialement, nous déplorons cet état de choses, et pour y remédier, nous exprimons le désir de voir l'escrime à la baïonnette enseignée d'une manière plus régulière et surtout plus pratique à nos troupiers, car telle que nous la comprenons, elle donne au soldat plus d'agilité, plus de souplesse, plus de force, plus de confiance en son arme. C'est pourquoi le succès d'un combat corps à corps dépend presque toujours de la célérité dans les mouvements. — Au point de vue hygiénique, l'escrime à la baïonnette augmente la force des muscles et des articulations des cuisses, des genoux et des pieds, rend, toutes ces parties plus souples et leur donne une grande assurance dans l'équilibre.

L'escrime au BÂTON MARIN n'est d'une utilité que secondaire, et cependant elle procure au corps tous les bienfaits de l'exercice des Armes, en y ajoutant l'originalité de la lutte et de l'assaut compliqué, jointe à la facilité de châtier un adversaire insolent avec une arme qui a le rare mérite d'être à la portée de chacun, sans cependant offrir aucun danger.

Ce n'est point, hâtons-nous de le déclarer, dans le but d'encourager ou de favoriser ce combat singulier qui a toujours sa source dans un point d'honneur plus ou⁸ moins faux — le duel — puisqu'il faut l'appeler par son nom, que nous écrivons ces lignes. Bien loin de là. — M. Guizot⁹ a dit quelque part : *Le duel est salutaire, moral et nécessaire*. Nous n'avons

⁶ [p. 10]

⁷ (*) Nous donnons à la fin de cette seconde partie un aperçu des principales règles de combat avec la baïonnette, recommandées spécialement aux militaires, et prescrites par M. Pinette, gymnasiarque, de Paris

⁸ [p. 11]

⁹ François Guizot, pour l'état civil François Pierre Guillaume Guizot, né le 4 octobre 1787 à Nîmes, mort le 12 septembre 1874 à Saint-Ouen-le-Pin (Calvados), est un historien et homme politique français, membre de

jamais été et nous ne serons jamais partisan de cette pernicieuse maxime, car la soi-disant réparation de l'honneur atteint n'en est pas une.

Le duel étant un effet produit par une cause plus ou moins juste, nous ne voyons que cette alternative : ou bien l'injure, qui en est la cause, n'est pas méritée, ou bien elle l'est. Dans le premier cas, le point d'honneur étant véritable, que les hommes soient assez hommes pour prendre à leur juste valeur les calomnies perfides dont on les gratifie injustement, car sans les mériter, celles-ci deviennent des louanges, s'ils ont pour appui l'illustre confiance que donnent la probité et le témoignage de leur conscience, et qu'ils se rappellent que la vertu qui arme quelquefois leur bras pour l'attaque et la défense, ne garantit jamais le succès du combat. L'honneur, du reste, n'est jamais véritable dans l'agression ; et il y a plus de grandeur d'âme et de courage à pardonner une offense qu'à la punir.

Dans la seconde hypothèse, si l'injure est légitimement méritée, le point d'honneur devenant faux, pour quelle raison se vengerait-on ? Tue-t-on la vérité avec celui qu'on veut punir de l'avoir dite ? Non, car après s'être battu pour soutenir que l'imputation est fautive, la réputation ne sera pas plus sauvegardée que la conscience ne sera plus nette. Le point d'honneur qui a la fausseté pour guide et l'horreur pour principe, est toujours coupable ; le véritable honneur seul est invulnérable. — Aussi répétons-nous cette constante vérité du poète¹⁰ :

Qui pardonne a raison, et la colère a tort.¹¹

Pour sa défense personnelle seule, le point d'honneur, est vrai, légitime et raisonnable ; aussi comme l'on se doit le soin de sa propre conservation, il faut nécessairement défendre sa vie, soit par précaution, soit à force ouverte, contre une attaque injuste et inattendue. Le sentiment de l'amour de soi-même et la raison nous l'inspirent.

Ces quelques considérations émises, nous prenons la liberté d'offrir ce modeste travail au public amateur, le prévenant que nous n'avons jamais eu la pensée d'en faire un traité complet et irréprochable, mais seulement un exposé théorique à même de lui faciliter la connaissance et la mise en pratique de ce noble et salutaire me

Puissent ces lignes être de quelque utilité non-seulement aux militaires qui, par leur vocation, sont les premiers appelés à mettre en pratique les armes, mais encore aux autres personnes en contribuant au bien-être de tous les hommes soucieux de leur développement physique.

Car, uniquement considérée au point de vue hygiénique, l'escrime mériterait déjà une recommandation suffisamment élogieuse, mais c'est encore comme délassement, comme émulation et jouissances morales que nous faisons nos efforts pour en encourager la propagation. Elle est, de même que la gymnastique de chambre, d'une grande facilité d'application, puisque le concours d'un tireur complaisant. et une bonne arme en font tous les frais.

l'Académie française à partir de 1836, plusieurs fois ministre sous la Monarchie de Juillet, en particulier des Affaires étrangères de 1840 à 1848, devenant président du Conseil en 1847, peu avant d'être renversé par la Révolution française de 1848. *Source : Wikipedia*

¹⁰ Voltaire, Poème sur la loi naturelle, vers 98, 1756.

¹¹ [p. 12]

L'escrime fortifie la santé, le plus précieux des biens de ce monde ; aussi se voit-on rarement indisposé lorsqu'on exerce les Armes fréquemment, avec modération et proportionnellement à ses forces.¹²

Jeunes gens, à qui s'adressent plus particulièrement ces lignes, rappelez-vous bien ce précepte:

Prévenir vaut mieux que guérir,

et que son application et sa mise en pratique soient aussi fréquentes que son souvenir vivace.

Fribourg, Janvier 1877.

LÉON GALLEY, professeur de gymnastique.¹³

¹² [p. 13]

¹³ [p. 15]

Escrime au Sabre

I^{ère} PARTIE

Les principaux fondements des Armes sont la fermeté sur les jambes, la souplesse et l'équilibre du corps, la connaissance de la mesure, la promptitude dans l'exécution, la précision aux parades, aux ripostes et à la retraite.

Du fort et du faible du sabre, du dedans et du dehors, du dessus et du dessous des Armes.

Le sabre a, pour ainsi dire, deux tranchants : un *fort* et un *faible*. Le fort est compris depuis la garde au milieu, et le faible se prend du milieu de la lame jusqu'à la pointe. Le dos du sabre est la partie opposée au tranchant dans la partie forte ; dans l'extrémité de la partie faible, les deux tranchants sont naturels ; cette partie s'appelle contre-pointe. Tous les coups se tirent, soit en dedans, soit en dehors, soit en dessus, soit en dessous des Armes, et se parent du fort de la lame.¹⁴

Lorsque le sabre est tendu devant soi, on appelle le *dedans des armes* le tranchant de la lame qui regarde le côté gauche du corps, et le *dehors des armes* la partie gauche qui regarde le côté droit. C'est-à-dire dire que le corps se trouve divisé en deux parties séparées par une ligne verticale par le sommet de la tête et la hanche droite. Cette même ligne coupée horizontalement à hauteur de la ceinture donne encore le haut et le bas du corps. — Le côté supérieur de la lame, lorsqu'on la tient à plat, se nomme le *dessus des armes*, et, l'autre côté s'appelle, le *dessous des armes*, soit qu'on la tourne de tierce ou de quarte.

Manière de tenir le sabre

Pour tenir avantageusement le sabre, il faut que la poignée se trouve entre le ténar¹⁵ et l'hypoténar¹⁶ et son extrémité antérieure à la naissance de la main ; que le pouce soit allongé sur le côté supérieur de la poignée et abrité derrière la garde. On doit toujours bien serrer la poignée du sabre, surtout lorsqu'on veut tirer ou parer. Il est cependant des occasions où il faut, lâcher le petit doigt et l'annulaire pour faciliter l'exécution de certains coups ou parades.

De la position.

La position fondamentale exige que les jambes soient droites et jointes, après que le corps a fait un quart de rotation à gauche, les pieds formant par les talons un angle droit, le bras

¹⁴ [p. 16]

¹⁵ L'éminence thénar est une saillie musculaire arrondie à la partie antéro-supérieure de la main, sous le pouce.

¹⁶ L'éminence hypothénar est une région de la main comprenant un groupe de quatre muscles qui contrôlent le mouvement de l'auriculaire.

droit allongé en bas et le gauche plié, la main reposant sur la hanche, la tête haute, et tournée à droite. (Fig. 3.)

De la garde.

Se mettre en garde sous les armes, c'est prendre l'attitude¹⁷ qui est reconnue la plus certaine pour attaquer pour se défendre. Pour être bien en garde, il faut que l'aisance la sûreté, la régularité et, la grâce en déterminent la position. — On efface le corps de manière qu'il soit de profil, et que les pieds, les hanches les épaules et le bras droit soient sur la même ligne pour déployer rapidement leurs ressorts en se portant en avant. Le pied droit avance d'une longueur de pied en conservant la position de l'angle droit formé avec le pied gauche, les genoux se fléchissant légèrement de manière à ce que le gauche se trouve d'aplomb sur le bout du pied tourné en dehors. Le corps en liberté, droit et assis en équilibre sur la hanche gauche, afin de pouvoir lever le pied droit en s'appuyant sur la jambe gauche fléchie sans changer la situation du corps. — Le sabre dans la main droite, la poignée à la hauteur de l'épaule et la pointe dirigée vers les yeux de l'adversaire. Le bras légèrement tendu, pour être souple et libre et avoir les mouvements plus rapides, doit être un peu plié et le coude en dedans vis-à-vis de l'aisselle. (Fig. 1.)

De l'appel.

Faire un *appel* à son adversaire, c'est frapper le pied droit une ou deux fois à terre, en détachant le pied de 5 centimètres du sol et en conservant bien l'aplomb, afin de s'assurer que la répartition du poids du corps est également établie sur les deux jarrets. — Dans l'assaut, l'appel se fait dans le but d'ébranler son adversaire par un mouvement du pied et de la main ou le solliciter de tirer.

De la mesure.

Se *mesurer*, ou être en mesure avec son adversaire, c'est se trouver à portée de pouvoir le loucher dans l'allongement d'une botte. On serre la mesure, lorsqu'en¹⁸ avançant sur lui à petits pas, on l'approche assez pour lui porter un coup ou le recevoir de lui. On a rompu la mesure, quand on a assez reculé pour ne pouvoir être atteint d'un coup tiré à fond.

De la marche.

Marcher à son adversaire, ou serrer la mesure, c'est donc faire un pas en avant sans déranger le corps de sa position. La marche, soit en avançant, soit en reculant, doit avoir tant de liaison et de subtilité, qu'elle paraisse faite d'un seul temps, quoiqu'elle en ait deux. Elle se fait ordinairement à petits pas, en portant le pied droit en avant d'environ la longueur d'une semelle sur la ligne du talon gauche et en faisant suivre le pied gauche dans la même distance.

De la retraite.

Faire *retraite*, ou rompre la mesure, c'est reculer d'un pas pour éviter de se trouver sans défense quand l'adversaire est à portée de vous toucher. On porte le pied gauche en arrière

¹⁷ [p. 17]

¹⁸ [p. 18]

de la longueur d'une semelle ou environ, et l'on fait suivre le pied droit sans le traîner, de manière que l'un et l'autre se trouvent en ligne directe. La retraite sert à connaître le jeu de son adversaire qui veut trop gagner de mesure. Une autre retraite, moins avantageuse cependant, c'est de sauter en arrière et retomber en garde d'aplomb sur les deux pieds.

De l'allonge de corps.

Allonger, c'est faire un mouvement qui permet d'approcher de son adversaire avec son arme, sans déplacer les pieds de la position d'en-garde. On avance verticalement le haut du corps en portant tout le poids de celui-ci sur la jambe droite très-fléchie, en tendant vigoureusement la gauche.¹⁹

De la retraite de corps.

La *retraite de corps*, c'est le mouvement contraire, soit esquiver un coup de sabre de son adversaire, sans déplacer les pieds de la position à fond, en imprimant un mouvement de recul au haut du corps, entièrement appuyé sur la jambe gauche très-pliée et en tendant fortement la droite. (Fig. 2.)

Du développement.

Développer, ou *partir à fond*, c'est se fendre en avant pour approcher de son adversaire avec le sabre, en avançant la jambe droite d'une longueur de pied, de manière que le pied gauche se trouve à plat et ferme à terre, le jarret et la cuisse bien étendus, tandis que la jambe droite fléchie au genou jusqu'à ce qu'il soit d'aplomb sur l'extrémité du pied, soutient tout le poids du buste et de la tête emportés en avant, dans une position verticale, par l'extension impulsive du bras droit. On revient *en garde* en pliant promptement le genou gauche pour se relever avec liberté et en bon ordre sous les armes. Que la tête, toujours tournée vis-à-vis de son adversaire, soit droite et libre dans ses mouvements, et que le poignet, par son opposition, la garantisse toujours dans le coup tiré. (Fig. 2.)

Des engagements.

Faire un *engagement*, c'est joindre le faible de son sabre au faible de celui de son adversaire. On ne le joint par le fort que lorsqu'on se trouve à portée de le toucher. On forme les engagements de tierce et de quarte, de pied ferme, en avançant et en rompant la mesure.

Des dégagements.

Dégager, c'est passer son sabre d'un côté à l'autre,²⁰ par-dessus ou par dessous celui de son adversaire, c'est-à-dire se joindre sans effort de quarte en tierce et vice-versa. Pour que le dégagement soit fin, il doit se faire par le plus court chemin, et toujours après que l'adversaire a fait quelque mouvement ; mais en finissant le dégagement, il faut tâcher de s'assurer du faible du sabre adverse par le fort du sien.

¹⁹ [p. 19]

²⁰ [p. 20]

Des bottes.

L'exercice du sabre comprend cinq degrés et neuf positions différentes du bras et du poignet dans l'exécution des bottes, qui sont toutes plus ou moins offensives et défensives. *Tirer une botte*, ou attaquer, c'est donc porter un coup de sabre à son adversaire dans un de ces degrés. Ces derniers sont : la *Prime*, la *Seconde*, la *Tierce*, la *Quarte* et la *Quinte* ; en y ajoutant la *Tierce haute*, la *Tierce basse*, la *Quarte haute* et la *Quarte basse*, nous aurons les neuf positions énoncées.

Chaque botte s'exécute en deux temps très-courts le premier pour s'élaner sur l'adversaire, et lui porter le coup ; le second pour se relever et reprendre sa garde. Il y a trois positions du poignet qui font exécuter toutes ces bottes, ainsi que les parades ; savoir : la *supination*, la *pronation* et la *position moyenne*. Le poignet est tourné en *supination*, quand la paume de la main regarde en haut. Il est en *pronation*, quand au contraire la paume de la main est tournée en bas. Il est en *position moyenne*, lorsqu'étant en garde ordinaire il tient le milieu des deux positions précédentes, et que le pouce se trouve au-dessus des doigts pliés.

Des parades.

Parer, c'est détourner par un coup sec le sabre adverse pour éviter d'en être atteint, ou plutôt c'est éloigner le²¹ sabre de l'adversaire du point où il porte son coup par un petit mouvement du bras dedans ou dehors les armes. La parade, assurant la défensive, doit être considérée comme la partie la plus essentielle des armes, et c'est cependant ce que la plupart des tireurs négligent aujourd'hui. S'il est utile de savoir tirer avec justesse et célérité, il est plus avantageux encore de savoir écarter les coups de son adversaire.

Toutes les parades s'exécutent du fort et du tranchant de la lame sur le faible de celle de l'adversaire. Aussitôt la parade exécutée, on retourne promptement en garde. La précision des parades rend les ripostes plus vives et plus certaines.

Les principales parades, suivant l'ordre indiqué ci-dessous pour leur plus grande facilité d'exécution, sont: la *Tierce*, la *Quarte*, la *Quinte*, la *Prime*, la *Quarte basse* et la *Tierce basse*. Viennent ensuite : la *Tierce haute*, la *Quarte haute*, la *Quarte renversée* et le *Demi-cercle*.

Voici quelles sont les positions pour effectuer ces différentes parades. On peut exécuter les six premières à la suite les unes des autres sans positions intermédiaires, telles qu'elles sont décrites ici.

Tierce. — On pare en tierce en opposant le fort et le tranchant du sabre tourné en dehors, le poignet en pronation (les ongles en dessous) à la hauteur de l'épaule droite, le bras légèrement allongé, la pointe du sabre à la hauteur des yeux de l'adversaire.

Quarte. — La position en quarte est celle opposant le fort et le tranchant du sabre en dedans, la main en supination (les ongles en dessus), vis-à-vis de l'épaule gauche et la pointe dans la même direction qu'en tierce.

Quinte. — La parade en quinte s'obtient en pliant le bras et en renversant le poignet en position moyenne à la hauteur de l'épaule droite et perpendiculairement au²² genou droit, la pointe du sabre à la hauteur de ce dernier, et le tranchant en dehors. (Fig. 5.) *Prime*. — On pare en prime avec le fort et le tranchant de l'arme, le poignet en pronation, élevé à quelques centimètres au-dessus de la tête, le bras plié, la pointe du sabre dirigée obliquement en avant, et légèrement inclinée. (Fig. 2.)

²¹ [p. 21]

²² [p. 22]

Quarte basse. — Cette parade s'exécute en baissant la main, le fort et le tranchant du sabre dirigés en bas, le poignet situé en position moyenne, à la hauteur de la hanche, appuyé au corps, et l'extrémité de l'arme dirigée à gauche, un peu plus élevée que la main. (Fig. 5.)

Tierce basse. — On pare en tierce basse en tournant, le poignet en pronation, à la hauteur de la hanche droite, le coude fortement plié et serré au corps, le tranchant du sabre en dehors et la pointe dirigée obliquement en haut. (Fig. 5.)

Tierce haute. — La tierce haute n'est qu'une position plus élevée de la tierce ; elle est obtenue en étendant légèrement le bras oblique en haut, la main en pronation.

Quarte haute. — On pare en quarte haute en élevant la position de la quarte ordinaire, de manière à ce que le poignet, toujours en supination, arrive à la hauteur de la partie gauche de la tête, la pointe du sabre légèrement dirigée à droite, le tranchant en dessus.

Quarte renversée. — Cette parade, qui se fait après un coup de ventre ayant une glissade en riposte, s'exécute en pliant fortement le bras droit, la main à la hauteur du front, les derniers doigts ouverts, le sabre pendu librement le long du corps, le regard dirigé entre l'avant-bras et la lame, celle-ci ayant le tranchant en dehors.

Prime basse. — On pare en prime basse en pliant le bras, le poignet à la hauteur de l'épaule gauche, le sabre²³ baissé perpendiculairement devant le milieu du corps et le tranchant à gauche. (Fig. 6.)

Demi-cercle. — Cette parade se fait sur la quarte basse, en abaissant la pointe du sabre et le tranchant à gauche, le poignet en supination, à la hauteur de l'épaule gauche.

²³ [p. 23]

II^{ème} PARTIE.

Des ripostes.

La *riposte* est l'attaque faite à l'adversaire après la parade. La contre-riposte est la parade faite après la parade d'une riposte.

De l'attaque simple.

Attaquer le sabre de son adversaire, c'est faire un ou plusieurs mouvements légers du bras en avant pour l'ébranler et pour le toucher pendant qu'il est en désordre. C'est principalement lorsqu'il rompt la mesure qu'on lui fait des attaques simples, sans dessein marqué.

Du battement de sabre.

Battre le sabre, c'est frapper d'un coup ferme et sec du fort et du tranchant de la lame le faible de celle de son adversaire, autant pour détourner son arme que pour le toucher.²⁴

De l'opposition.

On appelle avoir l'*opposition*, lorsqu'on ferme la ligne droite vers le corps, en tenant en respect le sabre de son adversaire. Il faut toujours faire en sorte d'avoir l'opposition.

Des coups de pointe.

Les *coups de pointe* se portent tous à fond, c'est-à-dire, en développant le sabre dirigé droit en avant, le tranchant en haut, la pointe légèrement baissée, le poignet à la hauteur de l'épaule et tournée en position moyenne. Pour se remettre en garde, on ploie sur le genou gauche en retirant le pied droit. (Fig. 3.)

Voici quelles sont les positions des différents coups de pointe :

- En *quarte*. Tourner le poignet à gauche, le tranchant en dessus, allonger vivement la jambe gauche et partir avec le pied droit de la longueur d'un pied (à fond).
- En *tierce*. Forcer, en appuyant avec le poignet, le sabre de l'adversaire du faible au fort, afin de l'éloigner, et tirer à fond comme en quarte (coup de seconde).
- En *quinte*. Pointer en levant l'extrémité du sabre à la hauteur de la poitrine.
- En *prime*. Tirer en abaissant la pointe à la hauteur, ci-dessus le tranchant toujours en dessus.
- En *tierce basse*. Allonger le bras, la main à la hauteur de l'épaule droite.
- En *quarte basse*. C'est un coup de tête ou de figure appelé glissade, donné en tierce en allongeant vivement le bras, le tranchant de l'arme tourné en dehors.

²⁴ [p. 24]

Des coups de sabre.

Les *coups de sabre* portés à l'adversaire prennent, pour leur désignation, les noms des différentes parties²⁵ du corps touchées par l'arme. Les premiers, soit dans le *haut* du corps, sont :

- Les *coups de tête*, qui se portent au-dessus de la tête et obliquement d'en haut et d'en bas, le poignet en position moyenne. (Fig. 2.)
- Les *coups de figure*, arrivant horizontalement et obliquement sur cette partie de la tête, la main en pronation et en supination, suivant qu'ils sont à gauche ou à droite:
- Les *coups de bras*, touchant la partie comprise depuis l'épaule à l'articulation du coude, la main en pronation.
- Les *coups d'avant-bras* ou de *manchette*, tirés dans les trois positions du poignet, ont pour objectif la partie située entre le coude et la main.
- Les *coups de poitrine* ou de *poignard*, tirés de pointe à la hauteur des pectoraux. (Fig. 3.)
- Les *coups de flanc*, dans le *bas* du corps, se portent en pronation et en position moyenne et touchent le flanc situé entre l'aisselle et l'articulation de la hanche.
- Les *coups de ventre*, touchant l'abdomen ou la partie inférieure de la poitrine, se tirent en supination et en position moyenne. (Fig. 6.)
- Les *coups de cuisse*, se donnent de la hanche au genou droit, au-dessous duquel on ne tire jamais. Ils sont en pronation lorsqu'ils touchent la cuisse en dehors et en supination quand ils la frappent en dedans. (Fig. 4.)

Coups de sabre en retirant la jambe.

Retirer ou *balancer la jambe* s'exécute sur un coup de cuisse en dedans ou en dehors, en portant rapidement la jambe droite à quelques centimètres derrière la gauche, ne laissant reposer à terre que la pointe du pied et appuyant tout le poids du corps sur la jambe gauche légèrement tendue. On profite de cette position pour tirer une riposte à son adversaire. (Fig. 4.)²⁶

- *En quarte*. — Sur un coup de cuisse en dehors, retirer la jambe et porter un coup de tête en quarte.
- *En tierce*. — Sur un coup de cuisse en dedans, retirer la jambe et porter un coup de tête en tierce.
- *En quarte*. — Retirer la jambe, faire un doublé en dehors, en passant le sabre près de l'épaule droite, et tirer un coup de tête en quarte.
- *En tierce*. — Retirer la jambe faire en dedans, en rasant l'épaule gauche, et porter un coup de tête en tierce.
- *En quarte*. — Retirer la jambe en couronnant la tête de droite à gauche, et tirer un coup de figure en tierce.
- *En tierce*. — Retirer la jambe en couronnant la tête de gauche à droite, et tirer un coup de figure en quarte.
- *En quarte*. — Balancer la jambe et tirer un coup de manchette en dehors, en renversant la main gauche, le tranchant du sabre à droite.
- *En tierce*. — Balancer la jambe et tirer un coup de manchette en dehors, le poignet en supination à la hauteur du menton.

²⁵ [p. 25]

²⁶ [p. 26]

Attaque et défense.

Pour *l'attaque*, de même que pour la *défense*, la fermeté sur les jambes, la souplesse et l'équilibre du corps, joints à une grande promptitude dans l'exécution, sont exigés. Pour la facilité de l'application des coups décrits ici, nous désignerons les deux adversaires tirant ensemble par les lettres A. et B.

En général, tous les coups se portent à fond, à l'exception de quelques-uns que nous indiquerons.

En quarte. — A l'attaque de *coup de figure* en dehors, parer tierce, *coup de figure* en dedans, *coup de flanc* et *coup de tête*. (4 temps)

A. porte un coup de figure en dehors, B. pare tierce et tire un coup de figure en dedans, A. pare quarte et²⁷ tire un coup de flanc, B. pare quinte et tire un coup de tête, A. pare prime.

En tierce. — A l'attaque de *coup de figure* en dedans, parer quarte, *coup de figure* en dehors, *coup de ventre* et *glissade*. (4 temps)

A. porte un coup de figure en dedans, B. pare quarte et tire un coup de figure en dehors, A. pare tierce et tire un coup de ventre, B. pare quarte basse et tire une glissade, en allongeant le bras et sans partir à fond, A. pare quarte renversée.

En quarte. — A l'attaque de *coup de flanc*, parer quinte *désarmer* et *coupe de tête*, *coup de manchette* et *coup de pointe*. (4 temps)

A. porte un coup de flanc, B. pare quinte et désarme en passant son sabre par dessus celui de son adversaire en prenant la lame du faible au fort, puis tire un coup de tête, A. pare quarte haute et tire un coup de manchette en dehors, B. pare tierce basse et tire un coup de pointe, dit coup de poignard.

En tierce. — A l'attaque de *coup de ventre*, parer prime basse, *coup de tête*, *coup de manchette* et *glissade*. (4 temps)

A. porte un coup de ventre, B. pare prime basse et fait un doublé en tirant un coup de tête, A. pare prime haute et tire un coup de manchette en dedans, B. pare quarte basse et tire une glissade, A. pare quarte renversée.

Des feintes et doubles feintes.

Faire une *feinte*, c'est marquer le dessein de tirer d'un côté et exécuter le coup de l'autre. La feinte sert à connaître le jeu de son adversaire, pour tromper sa parade. On prépare la feinte par un engagement ou par un appel, soit de pied ferme, soit en marchant. Elle doit être formée de l'extrémité du sabre et déterminée d'un²⁸ clin d'oeil. Il faut pour cela que le coude soit un peu plié, le corps en équilibre et le bras flexible. Les feintes sont analogues aux attaques et aux ripostes, mais elles ne s'exécutent jamais en développant.

Les *doubles feintes* se marquent pour ébranler son adversaire, ou pour le faire tirer sur le temps. Elles s'exécutent de pied ferme et se préparent par une feinte simple.

Feintes, parades et ripostes.

En quarte. — A. fait une feinte de coup de figure en dehors et tire un coup de figure en dedans, B. pare tierce et quarte, puis fait une feinte en tierce et porte un coup de figure en quarte, A. pare tierce et quarte, montre un coup de flanc et riposte un coup de tête, B. pare

²⁷ [p. 27]

²⁸ [p. 28]

quinte et prime, passe un coup de ventre (sans toucher) et tire un coup de tête, A. pare quarte basse et prime, puis riposte sur la tête, B. pare quarte haute et désarme en tierce (en forçant le sabre du faible au fort), puis tire un coup de pointe. (11 temps)

En tierce. — A. fait une feinte de coup de figure en dedans et tire un coup de figure en dehors, B. pare quarte et tierce, montre un coup de figure en quarte et tire un coup de figure en tierce, A. pare quarte et tierce, feint de porter un coup de ventre et tire un coup de tête, B. pare quarte basse et prime, montre un coup de seconde (pointe) et riposte un coup de tête. (8 temps)

En quarte. — A. porte un coupé en dehors sur le bras et tire un coup de tête, B. pare tierce basse et quarte haute, montre un coup de figure en tierce et tire un coup de ventre, A. pare tierce et prime basse, riposte un coup de tête, B. pare quarte haute et désarme en tierce. (6 temps)

En tierce. — A. tire un coup de manchette en dedans²⁹ et un coup de figure en dehors, B. pare quarte basse et tierce, montre un coup de figure en dedans et riposte un coup de flanc. A. pare quarte et quinte, tire un coup de tête, B. pare tierce haute et riposte un coup de seconde. (6 temps)

Des passés.

Un *passé* de sabre, c'est une feinte prolongée sur le coup tiré dans la position d'en garde. Le mouvement se fait très rapidement afin de faire découvrir l'adversaire.

En quarte. — *Coup de flanc passé, coup de figure en dehors, coup de ventre et glissade.* (4 temps)

A. passe un coup de flanc, et tire un coup de figure en tierce, B. pare tierce et riposte un coup de ventre, A. pare quarte basse et tire une glissade.

En tierce. — *Coup de ventre passé, coup de figure en dedans, coup de manchette et coup de pointe.* (4 t.)

A. passe un coup de ventre et tire un coup de figure en quarte, B. pare quarte, riposte par un coup de manchette en dehors, A. pare tierce basse et tire un coup de pointe.

En quarte. — *Coup de flanc passé, coup de flanc, coup de tête et coup de seconde.* (4 temps)

A. passe un coup de flanc et redouble à fond sur le flanc, B. pare quinte, riposte un coup de tête, A. pare tierce haute et tire un coup de seconde.

En tierce. — *Coup de ventre passé, coup de ventre, coup de tête et coupé seconde* (voir les coupés). (4 t.)

A. passe un coup de ventre et redouble à fond sur le ventre, B. pare prime basse, riposte un coup de tête, A. porte quarte haute et tire un coupé de seconde.

En quarte. — *Coup de flanc passé, coup de cuisse en dehors, coup de tête et coup de ventre.* (4 temps)³⁰

A. passe un coup de flanc et tire à fond un coup de cuisse en dehors, B. pare quinte, riposte un coup de tête, A. pare prime en faisant une retraite de corps et tire un coup de ventre en faisant une allonge de corps.

En tierce. — *Coup de ventre passé, coup de cuisse en dedans, coup de tête et coup de flanc.* (4 temps.)

²⁹ [p. 29]

³⁰ [p. 30]

A. passe un coup de ventre et tire un coup de cuisse en dedans à fond, B. pare prime basse, riposte un coup de tête, A. pare quarte haute en retraite de corps et tire un coup de flanc en allonge de corps.

Des coupés.

Couper ou *couper sur pointe*, c'est passer ou dégager la partie moyenne de son sabre par-dessus la pointe de celui de son adversaire, en tirant sur lui. — Les coupés se tirent le plus ordinairement en riposte.

- *En quarte*. Coupé de tête en quarte. — A. passe son sabre par-dessus celui de B. et tire un coup de tête en quarte, en partant à fond.
- *En tierce*. Coupé de tête en tierce.
- En quarte, un coupé de flanc.
- En tierce, un coupé de ventre.
- En quarte, un coupé de cuisse en dehors.
- En tierce, un coupé de cuisse en dedans.
- En quarte, feinte de coup de tête en quarte, tirer un coup de tête en tierce.
- En tierce, feinte de coup de tête en tierce, tirer un coup de tête en quarte.
- En quarte, feinte de coup de figure en dehors, tirer un coupé de ventre.
- En tierce, feinte de coup de figure en dedans, coupé de flanc.
- En quarte, feinte de coup de figure en dehors, coupé de cuisse en dedans.³¹
- En tierce, feinte de coup de figure en dedans, coupé de cuisse en dehors.
- En quarte, double feinte coup de tête, coupé de flanc.
- En tierce, double feinte coup de tête, coupé de ventre.
- En quarte, double feinte de coup de tête, coupé de cuisse en dehors.
- En tierce, double feinte de coup de tête, coupé de cuisse en dedans.
- En quarte, double feinte de coup de tête, coupé de flanc et coupé de ventre.
- En tierce, double feinte de coup de tête, coupé de ventre et coupé de flanc.
- En quarte, feinte de coup de tête en tierce, coup de manchette en dedans.
- En tierce, feinte de coup de tête en quarte, coup de manchette en dehors.
- En quarte, feinte de coup de figure en dehors, tirer un coup de seconde.
- En tierce, feinte de coup de figure en dedans, coupé de seconde.

Des moulinets.

Les moulinets sont des espèces de feintes, exécutées pour tromper ou désorienter l'adversaire. Ils se font en quarte et en tierce, soit en dehors et en dedans ; de pied ferme et en se fendant à fond.

- *En quarte*. — En garde dans cette position, laisser tomber la pointe du sabre à droite en rasant l'épaule et tirer un coup de tête, puis renverser le poignet en tierce en baissant la pointe du sabre et raser l'épaule gauche, pour tirer un coup de tête, sans partir à fond.
- *En tierce*. — Commencer le mouvement en dedans, en tierce, près des épaules gauche et droite, et tirer un coup de tête, sans développer.³²

³¹ [p. 31]

³² [p. 32]

Moulinets de tête à fond.

- *En quarte.* — Faire le moulinet à droite et à gauche, puis tirer un *coup de flanc*.
- *En tierce.* — Faire le moulinet à gauche et à droite, puis tirer un *coup de ventre*.
- *En quarte.* — Faire un moulinet en dehors et en dedans, puis tirer un *coup de flanc* en tierce et un *coup de ventre* en quarte.
- *En tierce.* — Faire un moulinet en dedans et en dehors puis tirer un *coup de ventre* en quarte et un *coup de flanc* en tierce.
- *En quarte.* — Moulinet à droite et à gauche, puis tirer un *coup de cuisse* en tierce.
- *En tierce.* — Moulinet à gauche et à droite, puis tirer un *coup de cuisse* en quarte.
- *En quarte.* — Faire un moulinet en dehors et en dedans, puis tirer un *coup de manchette* en quarte.
- *En tierce.* — Faire un moulinet en dedans et en dehors, puis tirer un *coup de manchette* en tierce.
- *En quarte.* — Moulinet à droite et à gauche, puis feinte de coup de tête et tirer un *coup de seconde*.
- *En tierce.* — Moulinet à gauche et à droite, puis tirer un *coupé de seconde*.

Du liement de sabre.

Lier le sabre de son adversaire, c'est le joindre en coulant et en appuyant brusquement du tranchant et du fort au faible, par dessous, pour le chasser. Les liements se font ordinairement sur les attaques de pointe.

- *En quarte.* — Lier le sabre en tierce, le tranchant en haut, la main à la hauteur de l'épaule, tourner le tranchant en dedans et glisser un coup de ventre.³³
- *En tierce.* — Lier également le sabre de son adversaire avec le dos de la lame, la main à la hauteur de l'épaule et tirer un coup de flanc.
- *En quarte.* — Le même que ci-devant, mais tirer un coup de cuisse en dedans au lieu du coup de ventre.
- *En tierce.* — Le même que ci-dessus, mais tirer un coup de cuisse en dehors, au lieu du coup de flanc.

Du redoublement.

Le redoublement, c'est l'action de répéter l'attaque quand la première a été parée et qu'il n'y a pas eu de ripostes. Le redoublement doit se faire avec une grande rapidité.

Du coup de temps et coup d'arrêt.

Le *coup de temps* consiste à faire une violente attaque sur celle de son adversaire. — Il s'appelle *coup d'arrêt*, si l'attaque de l'adversaire est faite en serrant la mesure. Ces mouvements se font en développant en avant ou en arrière.

Des coups de manchette.

Les *coups de manchette* sont des coups portés en tierce et en quarte, en dessus et en dessous du poignet et de l'avant-bras de l'adversaire. L'extrémité du sabre ayant deux tranchants, ces coups se tirent en deux positions.

³³ [p. 33]

- *En quarte.* — Coup de pointe à fond et tirer un coup de manchette en dedans, avec le dos du sabre, en se relevant en garde.
- *En tierce.* — Forcer le sabre adverse du faible au fort et tirer un coup de manchette en dehors, avec, le tranchant, en retirant le bras.³⁴
- *En quarte.* — Porter un coup de tête en tierce et tirer un coup de manchette, en dedans, en passant le sabre par-dessus celui de l'adversaire.
- *En tierce.* — Porter un coup de tête en quarte et tirer un coup de manchette en dehors.
- *En quarte.* — Double coupé à gauche et à droite et tirer un coup de manchette en dehors.
- *En tierce.* — Double coupé à droite et à gauche, puis tirer un coup de manchette en dedans.
- Lorsque l'adversaire serre la mesure:
 - *En quarte.* — Tirer un coup de manchette en dehors, en rompant la mesure.
 - *En tierce.* — Tirer un coupé de manchette en dedans, en rompant la mesure.
 - Sur un coup de tête en tierce ou en quarte, même riposte.
 - Sur un coup de cuisse en dehors, tirer un coup de manchette en seconde.
 - Sur un coup de cuisse en dedans, tirer un coup de manchette en demi-cercle à gauche.

Des désarmements.

Les *désarmements* sont, de toutes les entreprises des armes, les plus périlleuses ; car, d'un côté, admettant qu'un désarmement vous réussisse en entier, il ne convient pas de continuer le combat avec un adversaire sans arme ; d'un autre côté, lui rendre son sabre, quand il est opiniâtre, c'est s'exposer à soutenir un nouveau combat, qui souvent n'est pas aussi avantageux que le premier. Le seul cas où l'on se trouve contraint d'appliquer le désarmement complet, c'est lorsqu'on est trop allongé ou que l'un et l'autre ont trop serré la mesure.³⁵

Quant aux désarmements partiels, ils se font plutôt pour rejeter le sabre de l'adversaire hors des armes, sans toutefois le faire abandonner la main, afin de pouvoir plus facilement le toucher.

En quarte. — *Coup de tête, désarmement et coup de pointe.*

A. porte un coup de tête en tierce, B. pare quarte haute, passe son sabre à gauche et désarme en tierce haute, du faible au fort, le bras allongé, puis tire un coup de pointe

En quarte. — *Coup de cuisse en dehors, désarmer et coup de tête.*

A. porte un coup de cuisse en dehors, B. pare quinte, désarme en passant son sabre par-dessus celui de son adversaire, avec le dos de la lame, puis tire un coup de tête.

Des voltes.

Volter, c'est lorsqu'on est en face et tout à fait à découvert vis-à-vis de son adversaire, éviter le coup qu'il tire, en lui tournant presque entièrement le dos par un prompt demi-tour, et lui porter en même temps un coup de sabre.

³⁴ [p. 34]

³⁵ [p. 35]

En quarte. — *Coup de figure* en dehors. — Partir du pied droit obliquement à gauche, pivoter à droite sur le talon de cette jambe en avançant le pied gauche, renverser vivement la main en tierce et tirer un coup de figure en dehors.

En tierce. — *Coup de figure* en dedans. — Partir du pied droit obliquement à droite, pivoter à gauche sur le talon de ce pied en portant la jambe gauche en arrière de la droite, et tirer un coup de figure de tierce en quarte.

En quarte. — *Coup de flanc.* — Marcher par un demi à gauche, pivoter sur le talon droit et tirer un coup de, flanc.³⁶

En tierce. — *Coup de ventre.* — Marcher à gauche comme le précédent, et tirer un coup de ventre.

En quarte. — *Coup de cuisse* en dehors. — Le même mouvement que pour le coup de flanc, excepté qu'on tire un coup de cuisse en se baissant légèrement.

En tierce. — *Coup de cuisse* en dedans. — Comme le coup de ventre, mais tirer un coup de cuisse.

Du mur.

On appelle *mur*, l'ensemble des différentes passes d'armes qu'on exécute avant l'assaut. Il a pour but de mettre en jeu les muscles et les ressorts du corps humain et de l'équilibrer.

Tirer au mur, c'est donc s'exercer à régler sa main pour ajuster en ligne droite et avec vitesse des attaques sur la partie du corps que l'on voit à découvert. Cet exercice produit quatre bons effets : la vitesse, la fermeté du corps et des jambes, la justesse et la connaissance de la mesure.

Parer au mur, c'est rester immobile et attendre les coups pour apprendre à les parer avec sûreté et vivacité par le seul mouvement du poignet, sans riposter sur le tireur.

Explications. — Dans la position fondamentale, le sabre au côté gauche, dans la main, le bras droit allongé devant soi, vers son adversaire, saisir le sabre avec la main droite, dégainer, faire un doublé en quarte et en tierce, tomber en garde en quarte, faire deux appels du pied et se relever en arrière en tierce, en rapprochant la jambe droite vers la gauche.

- A. (le plus jeune) adresse alors la parole par ces mots : — *A vous l'honneur !* B. répond : *Par obéissance !* et place la pointe de son sabre en tierce au corps de son adversaire, prend sa mesure et se fend à fond. A. pare³⁷ prime en dessous de l'arme. Tous deux se relèvent en arrière, saluent les spectateurs par quarte en allongeant le bras à gauche et par tierce à droite, ils lèvent leurs sabres perpendiculairement devant eux, se saluent en abaissant lentement le sabre obliquement en accompagnant ce mouvement du regard, puis ils tombent en garde en quarte.
- B. tire un coup de tête de quarte en tierce.
- A. pare la tierce haute et après avoir chassé le sabre de son adversaire, il abaisse le sien, la main en position de seconde sur la cuisse.
- B., après s'être relevé, fait un appel de pied, auquel A. répond, et l'on continue ainsi à tirer six à huit passes, suivant l'accord entre les tireurs, puis on se relève en tierce et A. tire alors le mur à son tour.

Pour terminer, il faut reprendre sa garde, faire un battement de sabre, deux appels, se relever en arrière, puis saluer en quarte, en tierce et devant soi, prendre sa garde en arrière

³⁶ [p. 36]

³⁷ [p. 37]

en tierce, et porter le pied gauche près du droit, en allongeant le bras en bas, en seconde, puis prendre les masques.

De l'assaut.

L'*assaut* est la représentation du combat. C'est pourquoi il y faut conserver toute sa présence d'esprit, avoir du sang-froid et y apporter toute la modération et la courtoisie possibles. Attaquer par coup simples et d'une manière franche ; se tenir plutôt sur la défensive que prendre l'offensive ; parer vivement et riposter plus vivement encore, telles sont les conditions principales d'un bon assaut.³⁸

³⁸ [p. 38]

Escrime à la baïonnette

I^{ère} PARTIE

Les principes généraux de l'escrime à la baïonnette sont : un parfait équilibre, la souplesse et le bon maintien du corps, la régularité et la promptitude dans les coups, et la vitesse des jambes.

Du fusil et de la baïonnette.

Le *fusil*, quel qu'en soit le système, est divisé en plusieurs parties principales qui sont : le talon, la monture, la crosse et la baïonnette. Cette dernière, qui s'adapte à l'extrémité du canon, est une lame triangulaire ou quadrangulaire précédée d'un coude, ayant pour base une douille arrêtée par une virole à l'embase du guidon (fusil suisse). Lorsque l'arme est placée verticalement dans la main droite, le canon appuyé contre l'épaule, le coude de la baïonnette est situé à droite du fusil. Pour l'exercice, on se sert de fusil en bois d'une longueur variant de 125 à 130 centimètres jusqu'au bout³⁹ du canon, et d'une baïonnette en fer doux de 47 à 50 centimètres de long, manie à son extrémité d'un tampon en cuir garni de crin.

De la position.

La position normale avec le fusil, l'arme au pied est celle prescrite par le commandement de *Reposez-Arme!* La crosse à côté du pied droit, sans dépasser la pointe, le bras droit allongé, le canon entre le pouce et l'index, l'extrémité de l'arme près de l'épaule droite, et le bras gauche pendu librement.

On porte l'arme, en l'élevant perpendiculairement et sans la tourner, avec la main droite, et en la prenant vivement avec la gauche à la hauteur de l'épaule droite, puis en même temps on saisit la poignée (la partie supérieure de la crosse qui est amincie) avec la main droite, en ayant le bras droit plié de manière à former dans le coude un angle d'à peu près 45 degrés.

De la garde.

Se mettre *en garde*, ou croiser la baïonnette, c'est prendre la position pour attaquer ou pour se défendre avec le fusil. On arrive à cette position en deux mouvements, qui sont : le premier, en faisant un demi-à-droite sur le talon gauche en conservant l'angle droit entre les talons, les genoux tendus sans les raidir, le corps bien d'aplomb sur les hanches, les épaules effacées sur la ligne du corps, le fusil au port d'arme. Le second mouvement est de porter vivement le pied droit à environ 50 centimètres en arrière et à 5 centimètres sur la droite de la du corps (*⁴⁰), les genoux fléchis, le droit perpendiculairement sur la malléole interne (cheville) et le gauche⁴¹ au-dessus de la pointe du pied ; on laisse fin temps tomber l'arme obliquement en avant, le bras gauche fléchi à angle droit, la main en supination

³⁹ [p. 39]

⁴⁰ (*) On prend également la position de la garde en *avançant* le pied gauche, au lieu de reculer le droit.

⁴¹ [p. 40]

(ongles en-dessus), le pouce allongé sur la monture, le bras droit légèrement tendu en bas, la main appuyée au-dessous de la hanche et saisissant le fusil par la poignée ; la pointe de la baïonnette doit être dirigée à la hauteur du visage de l'adversaire.

Il y a deux espèces de gardes : la garde contre l'infanterie, qui est celle indiquée ci-dessus, et la garde contre la cavalerie, qui est réglée par une position plus élevée avec l'arme, c'est-à-dire la baïonnette à la hauteur de la tête du cheval ou du flanc du cavalier.

De la marche.

Marcher à son adversaire, c'est avancer d'un pas pour s'en approcher, ou reculer pour s'en éloigner. Dans la marche en avant ou en arrière, il faut veiller à ne pas croiser les jambes afin de bien conserver son équilibre. La longueur du pas est d'environ 13 centimètres. Marcher un pas en avant, c'est donc avancer vivement le pied gauche de cette longueur et suivre immédiatement avec le droit, en conservant entre les talons la distance de la garde. — Reculer le pied droit de la même longueur et faire suivre le gauche, c'est marcher en arrière.

Des passes.

Les *passes* sont des mouvements exécutés en ne déplaçant qu'un seul pied, afin de s'approcher ou de s'éloigner de son adversaire, ainsi que pour se porter à sa droite ou à sa gauche, pour être mieux en mesure de le frapper ou d'éviter ses coups. Dans les passes, le poids du corps doit toujours être également réparti sur les deux jambes, de manière que le centre de gravité tombe à égale distance des talons.⁴²

- *Passé en avant.* — Porter vivement le pied droit en avant du pied gauche, à environ 50 centimètres, en rasant, le sol et prendre en avant la position qu'il avait en arrière.
- *Passé en arrière.* — Porter le pied gauche à la même distance en arrière du talon droit en lui conservant la même position.
- *Passé à droite.* — Sans déranger le corps, porter le pied droit à 50 centim. sur la perpendiculaire de droite, en conservant au pied la même direction, mais en tendant le jarret gauche et en fléchissant le droit.
- *Passé à gauche.* — Porter le pied gauche à la même distance sur la perpendiculaire de gauche et conserver la position du pied en fléchissant la jambe gauche et en tendant la droite.

Après chaque passe on reprend la garde.

Des doubles passes.

Les *doubles passes* se font en deux temps, pour s'approcher ou s'éloigner d'une manière plus grande de son adversaire, en ce sens que la jambe gauche n° 2 répète le mouvement de la jambe droite n° 1. (Fig. 7.)

- *Double passé en avant.* — Placer la jambe droite en avant (comme à la passe), et porter le pied gauche à 50 centimètres en avant du droit, pour reprendre la garde.
- *Double passé en arrière.* — Reculer la jambe gauche à la même distance derrière la droite et vivement porter celle-ci derrière la gauche, pour reprendre la position.
- *Double passé à droite.* — Répéter le mouvement de la passe à droite et porter le pied gauche à 50 centimètres sur la ligne perpendiculaire en avant du talon droit.

⁴² [p. 41]

- *Double passe à gauche.* — Comme il est prescrit à la passe à gauche et répéter le mouvement avec la jambe droite, pour reprendre la garde.⁴³

Des faces et des voltes-faces.

Les *faces*, ou les quarts de tour et demi-tour à droite et à gauche, sont des évolutions rapides exécutées en un seul mouvement pour présenter à un adversaire remuant la pointe de sa baïonnette, sans beaucoup déranger la position du corps. Le commandement d'exécution est : *Marche !*

- *Face à droite.* — Faire un à-droite, en tournant sur le talon gauche et en portant le pied droit en arrière à la position de la garde. — Tout le poids du corps doit reposer sur la jambe qui reste en place.
- *Face à gauche.* — Faire un à-gauche en tournant sur le talon gauche et prendre la même position que ci-dessus.
- *Face en arrière à droite.* — Faire un demi-tour à l'arrière de la droite sur le talon gauche, en portant la jambe droite en arrière de la gauche, dans la position de la garde.
- *Face en arrière à gauche.* — Faire un demi-tour à gauche sur le talon gauche, et observer la même position que ci-dessus.

Les *voltes-faces* sont des rotations entières exécutées en deux mouvements pour reprendre la position de la garde en avant tout en reculant et trompant son adversaire.

- *Volte-face à droite.* — Porter le poids du corps sur la jambe droite et faire un demi-tour à droite sur le talon pour faire face en arrière à droite en conservant la garde, puis exécuter un second demi-tour à droite sur le talon gauche, en portant le pied droit en arrière, faisant face en avant dans la position de la garde.
- *Volte-face à gauche.* — Faire un demi-tour à gauche sur le talon droit pour faire face en arrière à gauche, puis exécuter un second demi-tour à gauche sur le talon gauche, en portant le pied droit en arrière et en faisant face en avant dans la position de la garde.⁴⁴

Des engagements.

Faire un *engagement*, c'est joindre sa baïonnette à celle de son adversaire. Si en la joignant, l'arme adverse se trouve à droite, l'on est engagé en *tierce* ; si au contraire, l'arme adverse est à gauche, l'engagement est en *quarte*.

Des dégagements.

Dégager, c'est transporter ou passer la pointe de sa baïonnette d'un côté à l'autre, par-dessus ou par dessous celle de l'adversaire pour le frapper de quarte en tierce ou de tierce en quarte, en prenant l'opposition du côté de l'arme adverse.

⁴³ [p. 42]

⁴⁴ [p. 43]

II^{ème} PARTIE

Des coups de baïonnette.

Tous les coups portés avec la baïonnette sont des coups de pointe, et ils se donnent à la tête, à la poitrine et aux membres, en *quarte*, en *tierce*, en *prime* et en *coup lâché*, en fléchissant le jarret gauche perpendiculairement au-dessus de la pointe du pied et en tendant fortement la jambe droite. — On exécute l'attaque au commandement de :

En quarte (tierce, prime, etc.), *pointez* — **Un !** — **Deux !** A *Un !* on porte le coup, et au commandement de *Deux !* on reprend la position de la garde.⁴⁵

Coup de quarte. — Lancer vivement le fusil horizontalement en avant, la crosse vis-à-vis de la partie gauche de la poitrine, le canon tourné à droite, le bras gauche tendu dans toute sa longueur, le droit plié et le coude ne quittant pas le buste, le haut du corps en avant, la jambe gauche fléchie et la droite tendue.

Coup de tierce. — Lancer l'arme horizontalement en avant en allongeant le bras gauche et pliant légèrement le droit, le poignet renversé en haut, le canon en bas et la crosse appuyée à l'avant-bras droit, le haut du corps en avant, la jambe gauche fléchie et la droite tendue. (Fig.8.)

Coup de prime. — Lancer vivement l'arme en avant en haut, la crosse à 12 ou 13 centimètres au-dessus de la partie droite de la tête, le bras gauche plus tendu que le droit, le canon en bas, la pointe de la baïonnette à la hauteur de la tête de l'adversaire, la même position du corps que ci-dessus. (Fig. 10.)

Coup lâché. — Lancer rapidement le fusil en avant dans un plan horizontal, en lâchant la main gauche, la crosse appuyée au-dessous de l'avant-bras droit, le canon tourné à gauche, la pointe à la hauteur de la poitrine ou de la tête de l'adversaire ; le bras étant au bout de son extension, retirer vivement l'arme en reprenant la position de la garde. Pendant l'exécution de ce coup, le haut du corps doit se porter légèrement en avant, sans tendre les jarrets, mais fortement appuyé sur les jambes. (Fig. 9.)

Des parades.

Les parades, au nombre de sept, sont les suivantes: la *quarte*, la *tierce*, la *quarte basse* ou contre de quarte, la *tierce basse* ou contre de tierce, la *prime à droite*, la *prime à gauche* et la *prime haute*, qui pare la tête contre le coup de sabre du cavalier.⁴⁶

Pour avoir plus de vitesse, de précision et de force dans les parades, il faut un bon équilibre de corps sur les jambes. Les parades s'exécutent au moyen du mouvement seul des bras, sans déplacer la position de la garde, et au commandement de : *En quarte* (tierce, etc.) *parez* — **Un !** — **Deux !** A *Un !* on fait le mouvement de la parade, et à *Deux !* on reprend la garde.

En quarte. — Diriger le fusil obliquement à gauche, vis-à-vis de l'épaule, en ployant le bras gauche, le canon tourné de ce côté, la crosse appuyée à la hanche droite.

En tierce. — Pousser avec la main gauche l'arme obliquement à droite, sur la ligne droite du corps, sans que le coude quitte celui-ci, le canon dirigé à droite et la crosse appuyée à la hanche. (Fig. 8.)

⁴⁵ [p. 44]

⁴⁶ [p. 45]

En quarte basse. — Baisser l'arme avec la main gauche en décrivant avec la pointe de la baïonnette un cercle de 16 centimètres de diamètre, de droite à gauche et à 5 centimètres du sol, le canon tourné à gauche, les bras en position de la parade de quarte. (Fig. 9.)

En tierce basse. — Même mouvement, en décrivant avec l'arme un cercle de gauche à droite, le canon tourné à droite et la crosse appuyée à l'avant-bras, légèrement élevé.

En prime à droite. — Lever le fusil en retournant le canon en dessus et en décrivant avec la baïonnette un cercle de gauche à droite, à la hauteur des genoux, la main vis-à-vis du front et la crosse à la hauteur du sommet de la tête.

En prime à gauche. — Lever l'arme à la même hauteur, le canon en dessus et en décrivant avec la baïonnette un cercle de droite à gauche, les bras dans la même position que ci-dessus.

En prime haute (Tête-parez). — Lever l'arme, le canon⁴⁷ en haut, à 20 centimètres de la tête, obliquement à gauche, le bras gauche entièrement tendu, le droit fléchi, la main à la hauteur du front, et préservant ainsi la tête du coup de sabre d'un cavalier. (Fig. 10.)

Des ripostes.

Riposter, c'est attaquer son adversaire immédiatement après une parade faite sur un de ses coups. Les ripostes sont d'une très-grande importance ; lorsqu'elles⁴⁸ sont faites avec régularité, elles assurent ordinairement le succès dans un combat.

Au commandement de :

En quarte, parez ; en quarte, pointez — Un !

On pare quarte, puis on riposte immédiatement un coup en quarte, et on reprend la position de la garde.

En tierce, parez ; en tierce, pointez — Un !

En quarte basse, parez ; en quarte, pointez — Un !

En tierce basse, parez ; en tierce, pointez — Un !

En prime à droite (ou à gauche), parez ; en prime, pointez — Un !

En quarte (ou en tierce), parez ; coup lâché — Un !

En quarte basse (ou en tierce basse), parez ; coup taché — Un !

Des feintes.

Les feintes ne se font que pour forcer son adversaire à parer du côté opposé à celui par où on veut le toucher. Elles s'exécutent dans toutes les positions des armes engagées.

Feinte en quarte ; pointez — Un !

Passer vivement l'arme, par un dégagement, comme si l'on voulait frapper un coup en quarte et pointer en tierce, puis immédiatement reprendre la garde.⁴⁹

Feinte en tierce ; pointez — Un !

Le même mouvement en tierce et porter un coup en quarte, puis reprendre la position.

Des coups avec les passes.

Pour l'exécution des coups avec les passes, on se sert du commandement de : *Marche !*

Passé en avant, en quarte, pointez — Marche !

⁴⁷ [p. 46]

⁴⁸ lorsqu'elles dans le texte original.

⁴⁹ [p. 47]

	en tierce,
en arrière,	en quarte,
	en tierce,
à droite,	en quarte,
	en tierce,
en avant,	coup lâché
en arrière,	
à droite,	
à gauche,	
en avant,	en prime ; pointez
en arrière,	

Autres exercices :

Quarte haute, parez ; passe en avant ; en quarte, pointez — Marche !

Quarte basse, parez ; passe en avant ; en quarte, pointez — Marche !

Tierce basse, parez ; passe en avant ; en tierce, pointez — Marche !

Prime, parez ; passe en avant ; en prime, pointez — Marche !

Prime à droite, parez ; passe en avant ; en prime, pointez — Marche !

Prime à gauche, parez ; passe en avant ; en prime, pointez — Marche !

Tête et prime à droite, parez ; passe en avant ; en prime, pointez — Marche !⁵⁰

Tête et prime à gauche, parez ; passe en avant ; en prime, pointez — Marche !

Quarte haute et prime à droite, parez ; passe en avant en prime, pointez — Marche !

Quarte haute et prime à gauche, parez ; passe en avant en prime, pointez — Marche !

Quarte, parez ; passe en avant (ou en arrière) ; quarte basse, parez ; en quarte, pointez — Marche !

Tierce, parez ; passe en avant (ou en arrière) ; tierce basse, parez ; coup lâché — Marche !

Prime à droite, parez ; passe à gauche ; quarte, parez ; en quarte, pointez — Marche !

Prime à gauche, parez ; passe à droite ; tierce, parez ; en tierce, pointez — Marche !

Prime à droite, parez ; passe en avant ; quarte, parez ; en quarte, pointez — Marche !

Prime à gauche, parez ; passe en arrière ; tierce, parez ; en tierce, pointez — Marche !

Des coups avec de doubles passes.

On n'exécute la *double passe* qu'avec la dernière parade. Tous les coups portés avec la passe simple peuvent se répéter ici en double.

Double passe en avant ; en quarte, pointez — Marche !

En tierce et en quarte, parez ; double passe en avant ; en quarte, pointez — Marche !

En quarte et en tierce, parez ; double passe en arrière ; en tierce, pointez — Marche !

En prime à gauche, parez ; double passe à droite ; en tierce, parez ; en tierce, pointez — Marche !

En prime à droite, parez ; double passe à gauche ; en quarte, parez ; en quarte, pointez — Marche !

En prime à gauche, parez ; double passe en avant ; en⁵¹ tierce parez ; double passe en arrière ; en prime, pointez — Marche !

En prime à droite, parez ; double passe en arrière en quarte, parez ; double passe en avant ; en quarte pointez — Marche !

⁵⁰ [p. 48]

⁵¹ [p. 49]

Coups avec les 1/4 et les 1/2 tours.

Face	à droite,		en quarte, pointez — Marche !
	à gauche		en tierce,
	en arrière	à droite,	en quarte,
		à gauche,	
	à droite,		coup lâché,
	à gauche,		
	en arrière,	à droite,	
		à gauche,	

En tierce, parez ; face à droite ; en tierce, pointez — Marche !

En quarte, parez ; face à gauche ; en quarte, pointez — Marche !

En prime à droite, parez ; face en arrière à droite ; en quarte, parez ; en quarte, pointez — Marche !

En prime à gauche, parez ; face en arrière à gauche ; en tierce, parez ; en tierce, pointez — Marche !

En prime à droite, parez ; face en arrière à droite ; en quarte, parez ; double passe en avant ; en quarte, pointez — Marche !

En prime à gauche, parez ; face en arrière à gauche ; en quarte, parez ; double passe en arrière ; coup lâché — Marche !

Coups avec les voltes-faces et les pas.

En exécutant les *voltes-faces*, il faut avoir soin de rapprocher le fusil du corps, davantage qu'il ne l'est dans la position de la garde.⁵²

En quarte, parez ; volte-face à gauche ; en quarte, pointez — Marche !

En tierce, parez ; volte-face à droite ; en tierce, pointez — Marche !

En prime, parez ; volte-face à droite ; en prime, pointez — Marche !

En prime, parez ; volte-face à gauche ; en prime, pointez — Marche !

En prime à droite, parez ; volte-face à droite ; en quarte, pointez — Marche !

En prime à gauche, parez ; volte-face à gauche ; en tierce, pointez — Marche !

En quarte basse, parez ; un pas en arrière (rompre) ; en quarte, pointez — Marche !

En tierce basse, parez ; un pas en avant ; coup lâché — Marche !

De l'assaut.

Les prescriptions de l'assaut avec le sabre s'appliquent également pour l'assaut avec la baïonnette. Nous recommandons en outre aux tireurs l'adoption du gant à la main gauche, un masque solide et un bon plastron.⁵³

⁵² [p. 50]

⁵³ [p. 51]

III^{ème} PARTIE

Règles de combat corps-à-corps.

Les principes généraux pour combattre isolément avec la baïonnette contre un ou deux fantassins, ou contre un ou même deux cavaliers, sont décrits ici.

En toutes circonstances, le soldat qui se trouve sur le champ de bataille ne doit (s'il y a possibilité) se présenter au combat qu'avec l'arme chargée ; mais ce sera pour ne la décharger qu'après avoir épuisé les moyens qui lui seront fournis par la baïonnette, se réservant le coup de feu pour la dernière ressource. Cela exige beaucoup de sang-froid et de jugement ; mais au moyen de ces deux qualités et des principes qui vont suivre, il pourra lutter avec avantage contre plusieurs adversaires.

Contre un fantassin.

Pour lutter avec avantage contre un fantassin, il faut tenir en garde à 3m 33 (11 pieds) de son adversaire. La distance que l'on peut toucher est de 2m 66 (8 pieds) sans bouger les pieds de leur place, et à 3m (10 pieds) en dirigeant le pied gauche dans la direction du coup. Si l'adversaire veut s'approcher de trop près, il faut porter le coup lâché ou reculer en observant les mouvements.⁵⁴ Il faut toujours calculer les attaques ainsi que les parades, et il ne faut jamais marcher en faisant des feintes sans être prêt à repousser les coups de son adversaire.

Si l'adversaire tend son fusil sur les mouvements, il faut faire précéder une feinte aux coups que l'on veut lui porter pour avoir la facilité de le frapper avec opposition d'arme. (Ce mouvement s'appelle prendre un temps certain.)

Quand on est incertain d'un coup que l'adversaire pourrait porter, il faut toujours parer sur ses mouvements des contres (primes basses) en les variant, et riposter du tac au tac. (On appelle riposte du tac, l'action de frapper l'arme adverse par un mouvement ferme et vif, pour la détourner sans la suivre, et touchant immédiatement son adversaire.)

On ne doit jamais parer sans riposter, car la riposte est une des parties les plus importantes d'une bonne méthode : parce que celui qui la donne, lors même qu'il ne toucherait pas, a⁵⁵ l'avantage d'empêcher son adversaire, d'agir et même de le forcer à se tenir sur la défensive.

Si l'adversaire reste immobile dans une position défensive, il faut le forcer à des parades, au moyen des feintes, et tâcher de le toucher du côté opposé à celui où il pare, en observant de bien décider les coups, et surtout avec confiance.

Si l'adversaire parvenait par une forte pression en tierce ou en quarte à déranger l'arme, il faut, dans cette circonstance, suivre le mouvement de l'adversaire en parant prime à droite ou prime à gauche, et porter la riposte de prime ; c'est-à-dire, si l'adversaire fait une pression en tierce, il faut parer prime à gauche, et si la pression est en quarte, il faut parer

⁵⁴ [p. 52]

⁵⁵ à

prime à droite. Dans l'un et l'autre cas, il faut riposter le coup de prime et reprendre aussitôt la position de la parade de prime.⁵⁶

Quand on peut s'apercevoir du caractère d'un adversaire sans patience, bouillant et emporté, il faut lui faire des attaques bien prononcées ; si l'on voit qu'il est prêt à se défendre, il faut reculer. Cette ruse devient un excellent moyen d'épuiser les forces d'un adversaire de ce caractère.

Contre deux fantassins.

Si l'on est attaqué par deux fantassins et qu'ils marchent sur vous sans intervalle entre eux, il faut les attendre de front dans une position défensive, et dès qu'ils sont à portée, frapper le coup lâché en se dirigeant par une double passe à droite, si le coup a été porté par l'homme de gauche, et par une double passe à gauche, si le coup a été dirigé sur l'homme de droite. Nul doute, si le coup est bien ajusté, on n'aura plus qu'un ennemi à combattre qui sera obligé d'exécuter une conversion pour se retrouver en ligne et assez près. Supposons même que le coup ait été détourné par le premier, mais le mouvement de la double passe vous a mis sur le flanc droit et vous a donné le temps de redoubler vos coups sur ce premier combattant, tandis que le second ne peut agir qu'après son mouvement de conversion.

Si les deux adversaires marchent sur vous avec un intervalle entre eux, dans le but de vous attaquer sur les flancs et de vous placer entre eux, il faut de suite se diriger diagonalement sur l'homme de droite ou sur celui de gauche en l'attaquant vigoureusement et le forçant de tourner le dos à son second pour faire face de votre côté. Si ce mouvement est exécuté avec sang-froid et promptitude, on peut être sûr de repousser les attaques de ces deux adversaires et de rester maître du champ de bataille.⁵⁷

Si les deux adversaires marchent sur vous, en un temps, l'un devant et l'autre derrière, dans ce cas il faut courir à la rencontre de l'un et l'attaquer avec vigueur pour le tourner, comme il a été indiqué ci-dessus.

Si l'on est entouré par plusieurs combattants, il faut prendre la position de la parade de prime à droite ou de prime à gauche en faisant les voltes et portant des coups de baïonnette à chaque temps d'arrêt.

Contre un cavalier.

La force d'un cavalier consiste dans son adresse individuelle et son audace, et non pas dans l'usage de ses armes ; car le sabre et la lance ne sont plus redoutables aux yeux de l'homme exercé à la baïonnette, et le tir du pistolet et de la carabine sont trop incertains dans les mains du cavalier pour en craindre les effets.

D'ailleurs, un cavalier bien rusé ne s'approchera jamais d'un fantassin qui aura son fusil chargé ; il voltigera à une centaine de pas, il tirera, de cette distance, des coups de pistolet ou de carabine dans le but de forcer le fantassin à décharger son arme. Mais, dans cette circonstance, le fantassin doit mettre le cavalier en joue dans le même instant qu'il tire, faire le simulacre de chercher une cartouche, pour faire croire au cavalier qu'il est dépourvu de son feu.

Si le cavalier se dirige directement sur le fantassin, il doit, dans ce cas, tirer le coup lâché sur la bouche du cheval et faire une double passe à droite, en parant quarte, si le cavalier

⁵⁶ [p. 53]

⁵⁷ [p. 54]

est armé d'un sabre ; mais si, au contraire, il est armé d'une lance, il doit faire une à double passe à gauche en parant le contre de tierce, et riposter le coup de prime si le cavalier est près, et le coup lâché dans le cas contraire.⁵⁸

Un cavalier prudent, même saurait-il que le fantassin est dépourvu de sa munition, ne se jettera jamais d'emblée sur lui ; mais il le chargera vigoureusement, et dès qu'il sera arrivé à dix pas de distance, il obliquera à gauche, ensuite à droite pour le maintenir à sa droite, en tournant autour de lui (cette position est la plus critique pour un fantassin, parce que le mouvement du cheval l'éblouit et l'étourdit). Dans cette circonstance, le fantassin doit se tenir à environ quatre pas du cavalier, en faisant des doubles passes à droite, parant tierce, quarte, le contre de tierce, le contre de quarte alternativement et frappant le coup lâché toutes les fois que le cavalier est à découvert.

Si le fantassin se trouve fatigué par suite du mouvement en cercle, il doit pivoter sur le talon gauche sans parer, mais en observant les attaques du cavalier.

Si le fantassin veut sortir du cercle dans lequel l'adversaire l'a placé, il doit se diriger, par le chemin le plus court, derrière le cavalier et frapper le coup lâché sur les flancs de l'homme ou du cheval.

Si le fantassin n'a pas touché le cavalier, et que ce dernier se dirige à droite par un grand circuit pour tenir de nouveau le fantassin à sa droite, on doit, dans ce cas, se diriger par le chemin le plus court devant le cavalier, et frapper la tête du cheval.

Si le cavalier, au lieu de tourner par un grand circuit, faisait un demi-tour à droite pour sabrer le fantassin de ce côté, on doit l'aborder brusquement par derrière à gauche, dans l'instant où l'on voit qu'il ralentit le mouvement de son cheval pour exécuter son demi-tour ; en même temps, on doit frapper le coup lâché sur le flanc gauche du cavalier.

Si le fantassin a affaire à un cuirassier, au lieu de se⁵⁹ porter en arrière à gauche, il doit se porter en arrière à droite et frapper le coup lâché sur l'aine droite du cavalier ou sur le flanc du cheval.

Si le cavalier qui fait le demi-tour est armé d'une lance, le fantassin peut se servir de deux moyens : le premier consiste à se porter en arrière à gauche comme il a été indiqué plus haut ; le deuxième consiste à l'attendre de pied ferme en lui laissant la droite, ayant soin de frapper la tête du cheval, dès qu'il sera arrivé à distance, on de faire des parades du contre de tierce et du contre de quarte alternativement ; et si l'on rencontre la lance en parant, il faut serrer le cavalier du plus près possible et lui porter le coup de tierce ou celui de prime avec opposition d'arme. On peut également esquiver les coups au moyen des passes et des doubles passes, en les exécutant pour s'éloigner de son adversaire et redressant l'arme près du corps.

Contre deux cavaliers.

Si l'on est attaqué par deux cavaliers chargeant de front, sans intervalle entre eux, on doit les attendre de pied ferme, et dès qu'ils seront arrivés à distance, on doit tirer le coup lâché sur la tête du cheval, en se dirigeant à gauche si le coup a été porté sur la tête de l'animal du cavalier de droite, et à droite, si le coup a été dirigé sur le cheval de gauche.

Si les deux cavaliers chargeaient le fantassin avec un grand intervalle pour le tenir entre eux, on doit, dans cette circonstance, courir sur celui qui se trouve le plus près et frapper le coup lâché en l'abordant, et en se dirigeant de manière à empêcher le second cavalier de

⁵⁸ [p. 55]

⁵⁹ [p. 56]

prendre part au combat, c'est-à-dire que l'on doit tourner le premier de manière à ce qu'il barre le chemin à l'autre.⁶⁰

Si les cavaliers parviennent à cerner le fantassin, on doit exécuter les voltes-faces en parant tierce et quarte alternativement, et en les dirigeant sur le nez du cheval, et portant le coup lâché toutes les fois que l'on voit un vide.

Avec du sang-froid et cette tactique, un fantassin exercé pourra mettre hors de combat deux et même trois cavaliers ; c'est avec confiance que l'auteur de cette méthode de combat annonce ce résultat.⁶¹

⁶⁰ [p. 57]

⁶¹ [p. 58]

Escrime au Bâton

I^{ère} PARTIE

Les principes généraux de l'escrime au bâton sont les mêmes que ceux des autres armes, c'est-à-dire que la fermeté sur les jambes, la souplesse et l'équilibre du corps sont exigés, aussi bien que la promptitude dans l'exécution et la précision aux parades et aux ripostes.

Du bâton.

Le *bâton*, en bois dur, poli et si possible sans noeud, doit avoir les dimensions suivantes : pour longueur, la hauteur du menton du tireur, et un diamètre d'un centimètre et demi à l'extrémité supérieure, allant en s'épaississant jusqu'à deux centimètres au plus à l'extrémité inférieure.

De la position.

Pour obtenir la *position* fondamentale, il faut, dans la position de front, avoir les talons joints, les pieds également tournés en dehors, les genoux tendus, le poids du corps porté également sur la partie antérieure des⁶² pieds, les épaules effacées, la tête droite sans être gênée, le regard dirigé en avant, le bâton dans la main droite, la pointe inférieure à côté du pied droit.

Le bâton est ensuite porté vis-à-vis de la partie gauche du corps, les bras légèrement fléchis, tenu avec les deux mains, la gauche en pronation (les ongles en dessous) et la droite en supination (les ongles en dessus), rapprochées l'une de l'autre, de manière que l'extrémité supérieure du bâton, longeant l'avant-bras gauche, se termine à la hauteur du coude, pour le protéger, et l'autre extrémité dirigée obliquement en haut. (Fig. 11.)

De la garde.

On se met en *garde* avec le bâton de la même manière qu'avec le sabre, en faisant un quart de rotation à gauche et en avançant la jambe droite de la longueur d'une semelle, formant entre la ligne des talons un angle droit, les deux jarrets pliés, le corps effacé à gauche bien d'aplomb sur les hanches, le regard dirigé en avant, et le bâton obliquement en haut (à la hauteur du menton), les mains près de la partie gauche de la poitrine. (Fig. 11.)

De la marche.

De la position de la garde, on *marche en avant* en deux pas : 1° en avançant le pied gauche à un pas de distance devant le droit, puis, 2° en avançant encore le pied droit de la même distance devant le gauche.

On *marche en arrière* en commençant à reculer le pied droit d'un pas en arrière du gauche, puis en faisant suivre le gauche de la même distance derrière le droit, pour reprendre la garde.

⁶² [p. 59]

Des moulinets.

Les *moulinets* sont des mouvements circulaires du⁶³ bâton autour et au-dessus du corps. Ils s'exécutent verticalement à côté du corps en *dessous* et en *dessus*, et horizontalement à *gauche* et à *droite* au-dessus de la tête.

Dans la position des pieds joints, on fait le moulinet en *dessous* en élevant le bout inférieur du bâton et en décrivant un cercle passant près de l'épaule gauche, les poignets tordus, les doigts desserrés et les bras légèrement tendus en avant ; puis on continue le cercle du côté droit du corps pour revenir au point de départ et recommencer le même moulinet, frappant l'adversaire en dessous du menton. (Fig. 11.)

Le moulinet en *dessus* s'exécute en baissant la pointe du bâton et en commençant le mouvement circulaire près de l'épaule droite, que l'on rase en montant, pour ensuite continuer le moulinet du côté gauche, portant les coups verticalement sur la tête.

Le moulinet à *gauche* sur la tête s'obtient en élevant les deux bras, les poignets à la hauteur du front, et en tournant le bâton dans une position horizontale de gauche à droite, l'extrémité supérieure passant sous les avant-bras légèrement tendus, frappant l'adversaire sur le côté droit du visage.

Le moulinet à *droite* sur la tête s'exécute de la même manière, en tournant l'arme de droite à gauche, pour atteindre le côté gauche de la tête de l'adversaire.

Des moulinés.

Mouliner, c'est exécuter avec le bâton des moulinets en dessous et en dessus, en marchant en avant et en arrière. Ils se font, de la position, en quatre temps.

1. Mouliner à gauche en dessous et poser le bâton sur l'épaule droite en avançant le pied gauche dans la position d'un pas devant le droit.
2. Mouliner en dessus à gauche pour prendre la position de la garde en avançant⁶⁴ la jambe droite.
3. Mouliner en dessous pour poser le bâton sur l'épaule droite, et placer la jambe droite à un pas derrière la gauche.
4. Mouliner en dessus à gauche pour reprendre la position de la garde en portant le pied gauche en arrière du droit.

Des coups de bout.

Les *coups de bout* avec le bâton sont simples ou doubles, mais ils ne se donnent jamais dans l'assaut. Ce n'est que comme exercice que nous les inscrivons ici. — Les simples s'exécutent en quatre et les doubles en cinq mouvements.

Coup de bout simple. — 1. Mouliner en dessous en avançant la jambe gauche, comme ci-dessus, et au lieu de poser le bâton sur l'épaule, le placer horizontalement en arrière, appuyé au flanc droit, le bras droit entièrement tendu en arrière, le gauche plié devant le corps. 2. Lancer un coup de bout directement en avant, en lâchant la main gauche, et en avançant la jambe droite, puis laisser balancer l'extrémité antérieure du bâton à gauche près de l'épaule, où la main gauche le ressaisit dans une position oblique en bas devant le corps. 3. Rapprocher les deux mains en glissant la droite, puis mouliner en dessous pour arriver

⁶³ [p. 60]

⁶⁴ [p. 61]

sur l'épaule droite, en avançant la jambe gauche. 4. Mouliner en dessus et reprendre la garde en avançant le pied droit. (Fig. 12)

Le même exercice en reculant. 1. Mouliner en dessous comme ci-dessus, en plaçant la jambe droite en arrière. 2. Coup de bout et reculer la jambe gauche. 3. Mouliner en dessous sur l'épaule droite et placer la jambe droite en arrière. 4. Mouliner en dessus et reprendre la position de la garde en reculant la jambe gauche.

Coups de bout doubles. — 1. Comme le simple, en avançant. 2. Lancer le bâton en avant avec la main droite⁶⁵ et ressaisir l'extrémité avec la gauche, l'arme horizontalement devant le corps, le pied droit en avant. 3. Au lieu de mouliner, faire un demi-tour à gauche sur le talon gauche, et lancer un second coup de bout dans cette nouvelle direction (face en arrière), en plaçant le pied droit devant le gauche, puis ressaisir le bâton comme c'est indiqué plus haut. 4. Mouliner en dessous pour arriver sur l'épaule droite en avançant la jambe gauche. 5. Mouliner en dessus et reprendre la garde en plaçant le pied droit en avant.

Le même exercice en reculant.

Des enlevés.

Un *enlevé*, c'est un coup donné sur la tête ou sur les épaules de son adversaire en moulinant le bâton avec la main droite seule et en lui faisant décrire un cercle dans un plan vertical à droite, en tordant le poignet droit. — Ils sont simples et doubles, et se font en 4 et 5 temps.

Enlevé simple. — 1. Mouliner en dessous, comme ci-dessus. 2. Au lieu de lancer le coup de bout en avant, faire décrire au bâton avec la main droite un rapide mouvement circulaire d'arrière en avant et ressaisir l'extrémité antérieure de l'arme avec la main gauche, pour exécuter le 3^{ème} et le 4^{ème} mouvement décrits plus haut. (Fig. 12.)

Enlevé double. — Exactement de la même manière que pour les coups de bout doubles, avec cette différence : faire deux enlevés au lieu de deux coups de bout.

Les mêmes exercices en marchant en arrière.

Des coups de reins.

Les coups de reins s'appliquent à la hauteur de cette partie du corps, et s'exécutent en position de pieds joints et en position de pas (en carré).⁶⁶ Dans la position des pieds joints, élever les bras à la hauteur de la tête et mouliner le bâton deux fois de gauche à droite et deux fois de droite à gauche, jusqu'à complète torsion des poignets, et en décrivant avec l'arme des cercles dans un plan oblique, l'extrémité inférieure dirigée après chaque moulinet contre l'adversaire, et l'extrémité supérieure du bâton au-dessus des poignets croisés sur la tête.

Des carrés.

On exécute les *carrés* sur place et avec des sursauts, en portant des *coups de bout*, des *enlevés* et des *coups de reins*.

Sur place. — *Carré avec coups de bout.* — 1. Mouliner à gauche en dessous pour arriver sur le côté droit du corps, comme nous l'avons indiqué au coup de bout simple. 2. Lancer le bâton en avant, et en le reprenant pour mouliner la seconde fois, exécuter un quart de tour

⁶⁵ [p. 62]

⁶⁶ [p. 63]

sur le talon droit, la jambe gauche conservant dans cette nouvelle direction la position du pas en avant. Répéter cet exercice dans les quatre directions, puis à la dernière, mouliner sur l'épaule droite et reprendre la garde.

Carré avec enlevés. — Même exercice que le précédent, mais faire des enlevés au lieu de coups de bout.

Carré avec coups de reins. — De la position de la garde, faire deux fois les moulinets des coups de reins doubles à gauche et à droite, en avançant le pied gauche, puis deux moulinets à gauche en tournant un quart de rotation à droite sur le pied droit, la jambe gauche toujours dans la position du pas en avant. — Répéter cet exercice dans les quatre directions, et terminer comme les précédents.

La *chasse aux chiens*, décrite plus loin, s'exécute également dans cette position.⁶⁷

Des sursauts.

Les *sursauts* (pas sautillants) se font en avançant, en reculant et en voltant en arrière ; en quatre temps.

Sursaut en avant. — De la position : 1 et 2. Faire deux sautilllements rapides en avant sur le pied droit en moulinant deux fois le bâton de gauche à droite. 3. Poser le pied gauche en avant en reposant l'arme sur l'épaule droite. 4. Mouliner en dessus et reprendre la garde en avançant le pied droit. (Fig. 13.)

Sursaut en arrière. — 1 et 2. Faire deux sautilllements en arrière sur le pied gauche. 3. Poser le pied droit derrière le gauche. 4. Placer encore le pied gauche derrière, pour reprendre la garde. Même mouvement de bâton que le précédent.

Sursaut en arrière en voltant. — 1. Poser le pied droit derrière le gauche en tournant le corps à droite et en sautillant. 2. Retomber sur le pied gauche en continuant la volte pour faire face en avant. 3. Poser immédiatement après le pied droit en arrière. 4. Avancer la jambe droite devant la gauche, pour reprendre la position de la garde. Mouliner le bâton comme ci-dessus.

Des carrés avec sursauts.

Exécuter le sursaut en avant, comme ci-dessus, puis au quatrième temps, faire un quart de tour à droite et repartir dans cette nouvelle direction, en moulinant le bâton. (Quatre fois.)

Sursaut en carré avec coups de bout. — Faire les trois premiers mouvements du sursaut simple, en lançant un coup de bout en avant au lieu de mouliner sur l'épaule, puis placer le pied droit à droite et mouliner en dessous pour continuer l'exercice dans les 4 directions, et revenir au point de départ en reprenant la garde.⁶⁸

Sursaut en carré avec enlevés. — Comme l'exercice précédent, sauf à faire un enlevé dans chaque direction au lieu d'un coup de bout.

Sursaut en carré avec coups de reins. — Comme les précédents, mais en moulinant deux fois à gauche et deux fois à droite les coups de reins.

Des coups de figure avec sursauts.

De la position d'en-garde, exécuter le sursaut en avant en moulinant le bâton, ainsi qu'il est prescrit ci-devant, puis, dans la position du pied droit en avant, mouliner deux fois l'arme à

⁶⁷ [p. 64]

⁶⁸ [p. 65]

gauche sur la tête pour frapper la joue droite de l'adversaire, et une fois à droite pour arriver sur la joue gauche ; exécuter ensuite un sursaut, en arrière en voltant, toujours en moulinant, puis reprendre sa garde.

Des soufflets avec sursauts.

On appelle *soufflets* en escrime, des coups de bâton appliqués obliquement sur les côtés de l'adversaire, en tenant l'arme avec une seule main.

Exécuter le sursaut en avant comme ci-dessus, puis à la position du pied droit en avant, placer le bâton horizontalement au-dessus de la tête, les deux bras écartés, ensuite abandonner une main pour faire mouliner l'arme contre un des flancs de l'adversaire, puis la ressaisir pour répéter le même mouvement sur l'autre côté du corps ; faire un sursaut en arrière en voltant et reprendre la position de la garde.

Des enlevés en marchant.

Faire un sursaut en avant et marcher à son adversaire en moulinant le bâton en dessus avec la main droite seule, puis frapper un coup de tête (sur l'arme adverse, placée horizontalement) en exécutant le dernier enlevé,⁶⁹ ressaisir ensuite le bâton avec la main gauche et lancer immédiatement un coup de ventre, puis faire successivement trois sursauts en arrière en voltant et reprendre la position de la garde.

On exécute également les moulinets verticaux (en dessus) avec les deux mains, en marchant, pour frapper un coup de tête, un coup de flanc, puis un coup de ventre, après lesquels on volte en arrière à droite pour reprendre la garde.

Ces deux exercices s'exécutent de préférence dans le mur.

De la chasse aux chiens.

La *chasse aux chiens* est un exercice de bâton composé de moulinets et ayant principalement pour objectif le corps et les jambes de ces quadrupèdes. Il s'exécute avec rotation sur place et en marchant.

De la position de la garde, mouliner le bâton de gauche à droite en avançant le pied gauche et en pliant fortement le corps en avant, de manière à faire circuler le bâton dans un plan horizontal, les mains à la hauteur des cuisses, puis revenir de droite à gauche, et tourner un quart de tour à droite, sur la jambe droite, en recommençant le premier moulinet. A répéter dans les quatre directions. Il faut avoir soin de protéger complètement ses derrières de jambes en moulinant. (Fig. 11)⁷⁰

⁶⁹ [p. 66]

⁷⁰ [p. 67]

II^{ème} PARTIE.

Du mur.

Le *mur*, qui est l'ensemble des différentes passes d'armes qu'on exécute avant l'assaut, est assez simple pour le bâton marin.

Explications. — Les deux adversaires A. et B. sont placés vis-à-vis l'un de l'autre dans la position fondamentale à cinq pas de distance. Les bâtons, croisés aux trois quarts, sont posés à terre entre les deux tireurs, dans cette formation

A. >< B.

Tous deux saluent de la main droite et font deux appels de pied dans la position du pas droit en avant ; ensuite le tireur qui se trouve placé du côté des petits bouts croisés (A.) s'avance en deux pas rompus, saisit avec la main droite les bâtons à leur point de croisement, les élève et salue les spectateurs en tournant les longs bouts obliquement en haut à gauche, en tordant la main en supination, puis il salue ensuite à droite avec une rotation de poignet, et s'avance en deux pas rompus vers B. auquel il présente les longues extrémités des armes, dans la position de la jambe droite en avant. B. saisit un bâton, et tous deux font un sursaut en arrière en voltant et prennent la garde.

A. fait un appel auquel B. répond, puis il exécute un sursaut en avant suivi d'une figure quelconque des différents exercices décrits, moulinés, coups de bout, enlevés⁷¹, carrés, etc., etc., et arrive après sur son adversaire auquel il porte un coup de bâton (coup de tête, de liane, de cuisse, etc.) que B. pare sans riposter. A. fait un sursaut en arrière avec ou sans volte, et reprend sa garde. B. avance à son tour en exécutant une autre figure, puis A. pare, et l'on continue l'exercice selon l'accord entre les tireurs.

Pour terminer, on fait deux appels et on se relève en arrière en saluant avec le bâton tenu dans la main droite et élevé verticalement devant le milieu du corps. — Si l'on veut faire assaut, une tierce personne, placée entre les deux tireurs, présente les masques en croisant les bras, c'est-à-dire en offrant le masque tenu par la main droite au tireur de gauche et celui tenu par la main gauche au tireur de droite.

De l'assaut.

L'assaut, qui est dans les armes la représentation du combat, diffère sensiblement à l'escrime au bâton, en ce sens que la plupart des exercices et des coups ne sont pas identiques à ceux exécutés comme exercices préparatoires, et qui sont décrits ci-devant. Voici quelques-unes des règles à observer à ce sujet :

Dans l'assaut, les bâtons sont croisés de manière ce que les extrémités antérieures se trouvent situées à la hauteur du visage, et les postérieures allongées à l'avant-bras gauche. On marche à son adversaire par pas rompus, c'est-à-dire en avançant le pied droit et en faisant suivre immédiatement le gauche de la même longueur. On rompt en reculant le pied gauche et en faisant suivre le droit.

⁷¹ [p. 68]

Le sursaut se fait également d'une autre manière dans l'assaut. C'est un sautillerment chassé, exécuté en trois temps rapides : 1. Avancer le pied droit ; 2. faire suivre⁷² le gauche ; 3. avancer encore immédiatement le droit. En arrière : 1. Reculer le pied gauche ; 2. suivre avec le droit ; 3. reculer encore le gauche, en sautillant.

Les coups de bâton donnés dans l'assaut sont les suivants :

Coups de tête — Ils s'appliquent verticalement et obliquement sur la tête avec l'extrémité antérieure si l'arme est tenue des deux mains, et avec l'extrémité postérieure si c'est un enlevé.

Coups de figure. — Horizontalement sur les joues gauche et droite.

Coups d'épaule et de bras. — Frappant ces parties supérieures du corps, d'une et de deux mains.

Coups de flanc et de ventre. — Ils se donnent avec les deux mains, mais le plus ordinairement d'une seule main, en *soufflet*, lorsqu'ils sont en riposte d'un coup de tête ou d'épaule paré en écartant les mains.

Coups de cuisse. — Ces coups s'appliquent en dedans et en dehors de la jambe droite, avec, la même remarque que ci-dessus.

(Les *coups de bout* sont expressément défendus dans l'assaut.)

Les *parades* sont toutes naturelles dans l'assaut ; d'une grande simplicité, elles n'exigent que de la célérité jointe à l'intelligence et à l'habileté du tireur. Nous en indiquons cependant quelques-unes.

On pare la tête, de la position de la garde, en élevant l'arme dans un plan légèrement oblique, de manière que les mains se trouvent situées au-dessus de la partie gauche de la tête, ou, en élevant le bâton horizontalement sur la tête, les bras écartés, une main à chaque extrémité.

On pare la figure en élevant l'arme obliquement en haut les mains à la hauteur du menton.

Les épaules se parent de la même manière.⁷³

On pare les coups portés sur les bras en abaissant ou en élevant l'extrémité antérieure du bâton, et en dirigeant ce dernier vers la gauche ou la droite du corps.

Le flanc, le ventre et la cuisse se parent en abaissant obliquement l'arme vis-à-vis de ces parties du corps, les mains à la hauteur des épaules.

La parade du coup de cuisse s'exécute également en retirant la jambe droite et en ripostant immédiatement.

Pour l'assaut, le masque et le gant droit sont exigés.

De l'assaut compliqué.

L'*assaut compliqué* au bâton se compose des différents exercices et combats de fantaisie exécutés par un certain nombre de tireurs, bâtonnistes et autres.

Le *grand carré*, exécuté par quatre bâtonnistes, est un exercice facile et agréable. — On marque sur le sol les angles et le centre d'un carré de 4 à 5 mètres de côté ; chaque tireur occupe un angle. Après avoir salué et fait quelques moulinets sur place, les quatre tireurs se dirigent en un sursaut vers le centre, où ils entrechoquent les bâtons en moulinant à gauche et à droite au-dessus de la tête, et voltent en arrière pour reprendre leurs places. Ensuite tous changent, de places et vont occuper par un sursaut ou un autre exercice celles de leurs voisins de gauche (ou de droite), ou bien encore se dirigent l'un contre l'autre pour se

⁷² [p. 69]

⁷³ [p. 70]

rencontrer au milieu d'un côté, et se replacent à un angle pour se porter une seconde fois au centre du carré. L'exercice continue ainsi jusqu'à ce que la variation des mouvements créés par l'imagination du chef-bâtonniste soit épuisée. (Fig. 16.)

Le *double carré* est le combat de quatre bâtonnistes occupant les angles contre quatre autres tireurs, armés de bâtons ou de sabres, situés à l'intérieur du carré, et dont les premiers cherchent à faire sortir.

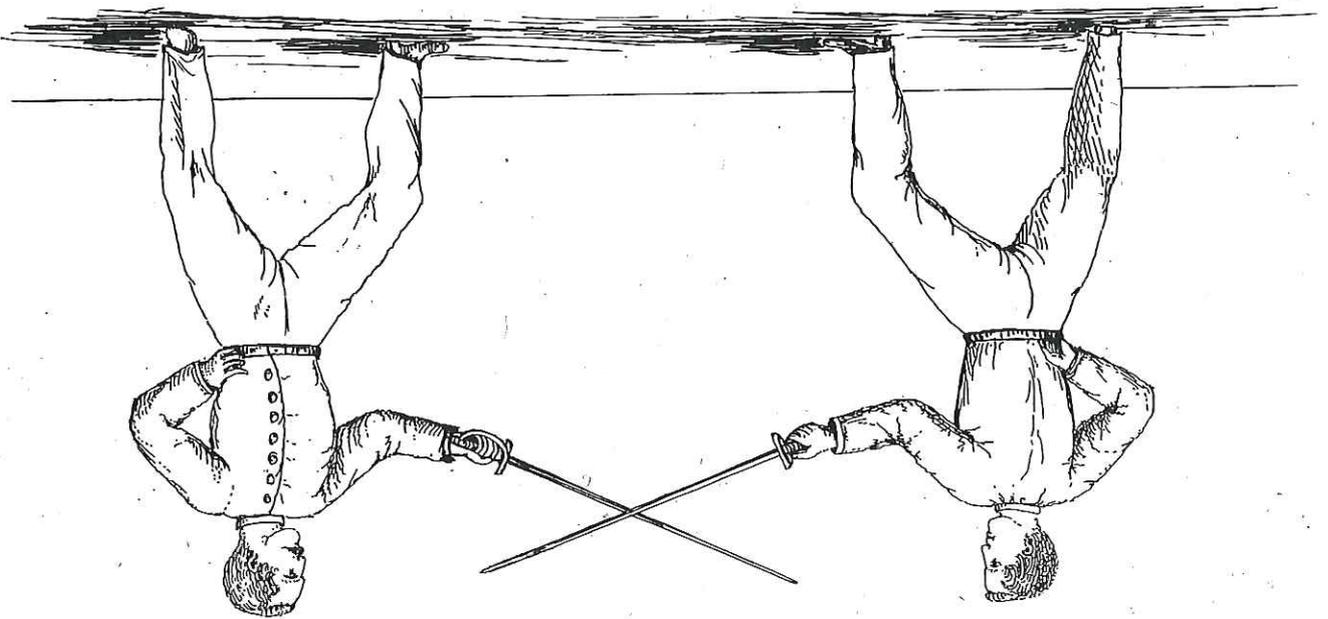
Table des matières

Introduction	1
Escrime au Sabre	6
Ière PARTIE	6
Du fort et du faible du sabre, du dedans et du dehors, du dessus et du dessous des Armes.	6
Manière de tenir le sabre	6
De la position.	6
De la garde.	7
De l'appel.	7
De la mesure.	7
De la marche.	7
De la retraite.	7
De l'allonge de corps.	8
De la retraite de corps.	8
Du développement.	8
Des engagements.	8
Des dégagements.	8
Des bottes.	9
Des parades.	9
IIème PARTIE.	11
Des ripostes.	11
De l'attaque simple.	11
Du battement de sabre.	11
De l'opposition.	11
Des coups de pointe.	11
Des coups de sabre.	12
Coups de sabre en retirant la jambe.	12
Attaque et défense.	13
Des feintes et doubles feintes.	13
Feintes, parades et ripostes.	13
Des passés.	14
Des coupés.	15
Des moulinets.	15
Moulinets de tête à fond.	16
Du liement de sabre.	16
Du redoublement.	16
Du coup de temps et coup d'arrêt.	16
Des coups de manchette.	16
Des désarmements.	17
Des voltes.	17

Du mur.	18
De l'assaut.	19
Escrime à la baïonnette	20
Ière PARTIE	20
Du fusil et de la baïonnette.	20
De la position.	20
De la garde.	20
De la marche.	21
Des passes.	21
Des doubles passes.	21
Des faces et des voltes-faces.	22
Des engagements.	22
Des dégagements.	22
IIème PARTIE	23
Des coups de baïonnette.	23
Des parades.	23
Des ripostes.	24
Des feintes.	24
Des coups avec les passes.	24
Des coups avec de doubles passes.	25
Coups avec les 1/4 et les 1/2 tours.	26
Coups avec les voltes-faces et les pas.	26
De l'assaut.	26
IIIème PARTIE	27
Règles de combat corps-à-corps.	27
Contre un fantassin.	27
Contre deux fantassins.	28
Contre un cavalier.	28
Contre deux cavaliers.	29
Escrime au Bâton	31
Ière PARTIE	31
Du bâton.	31
De la position.	31
De la garde.	31
De la marche.	31
Des moulinets.	32
Des moulinés.	32
Des coups de bout.	32
Des enlevés.	33
Des coups de reins.	33
Des carrés.	33
Des sursauts.	34
Des carrés avec sursauts.	34

Des coups de figure avec sursauts.	34
Des soufflets avec sursauts.	35
Des enlevés en marchant.	35
De la chasse aux chiens.	35
IIème PARTIE.	36
Du mur.	36
De l'assaut.	36
De l'assaut compliqué.	37
Table des matières	39

Fig. 1. — En garde en quarte.



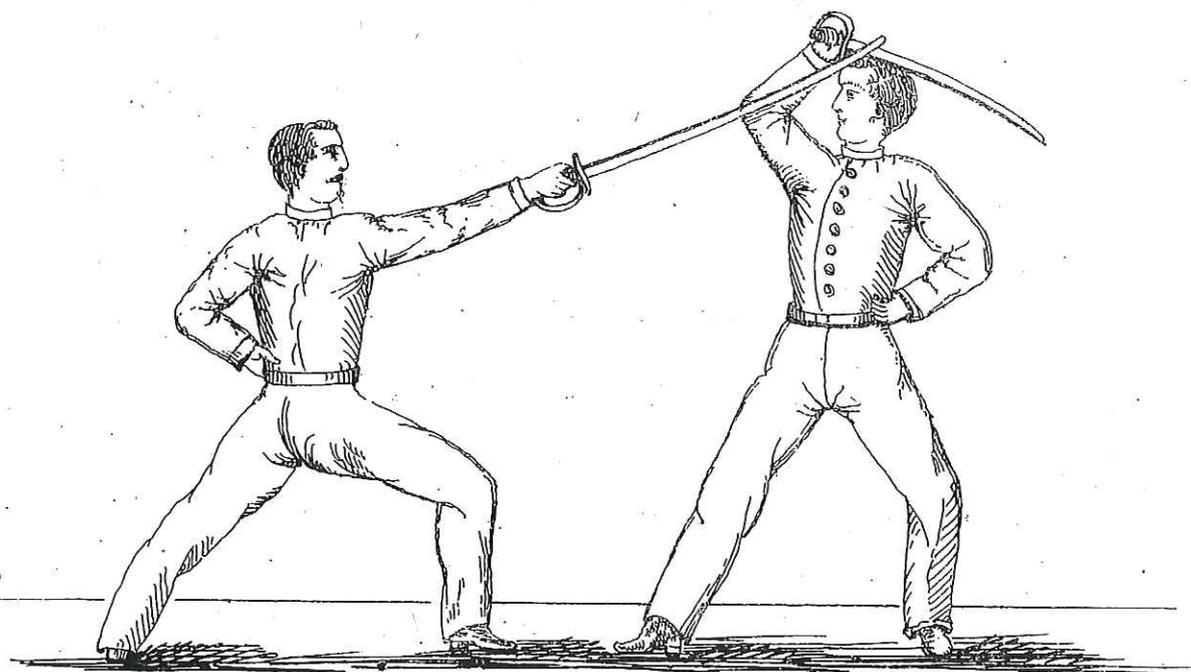
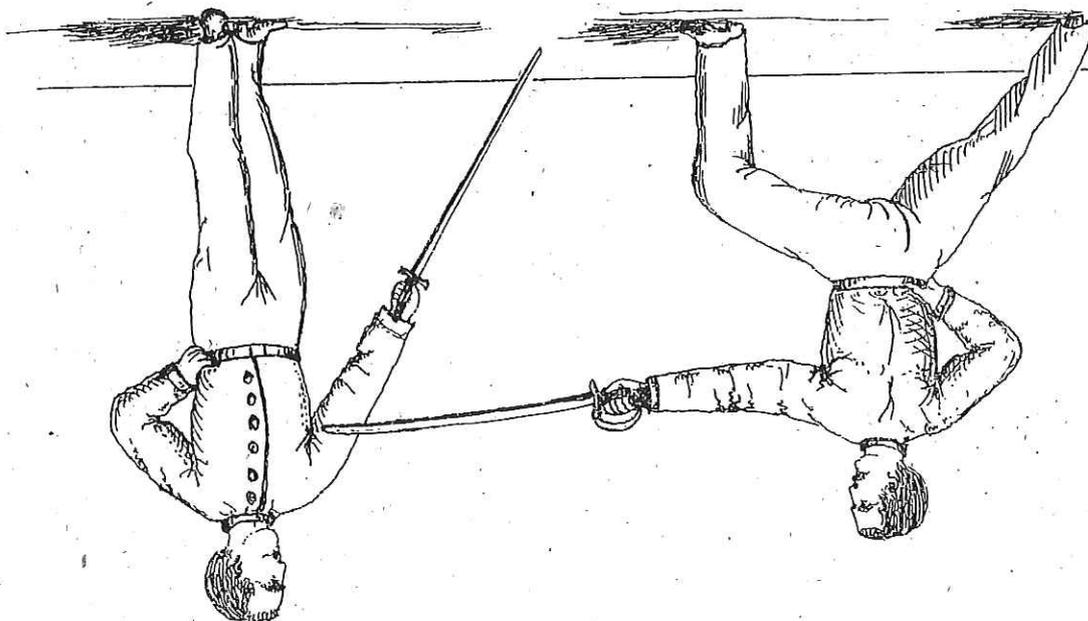


Fig. 2. Coup de tête en développant, parade de prime avec retraite de corps.

Fig. 3. Coup de pointe à fond et position.



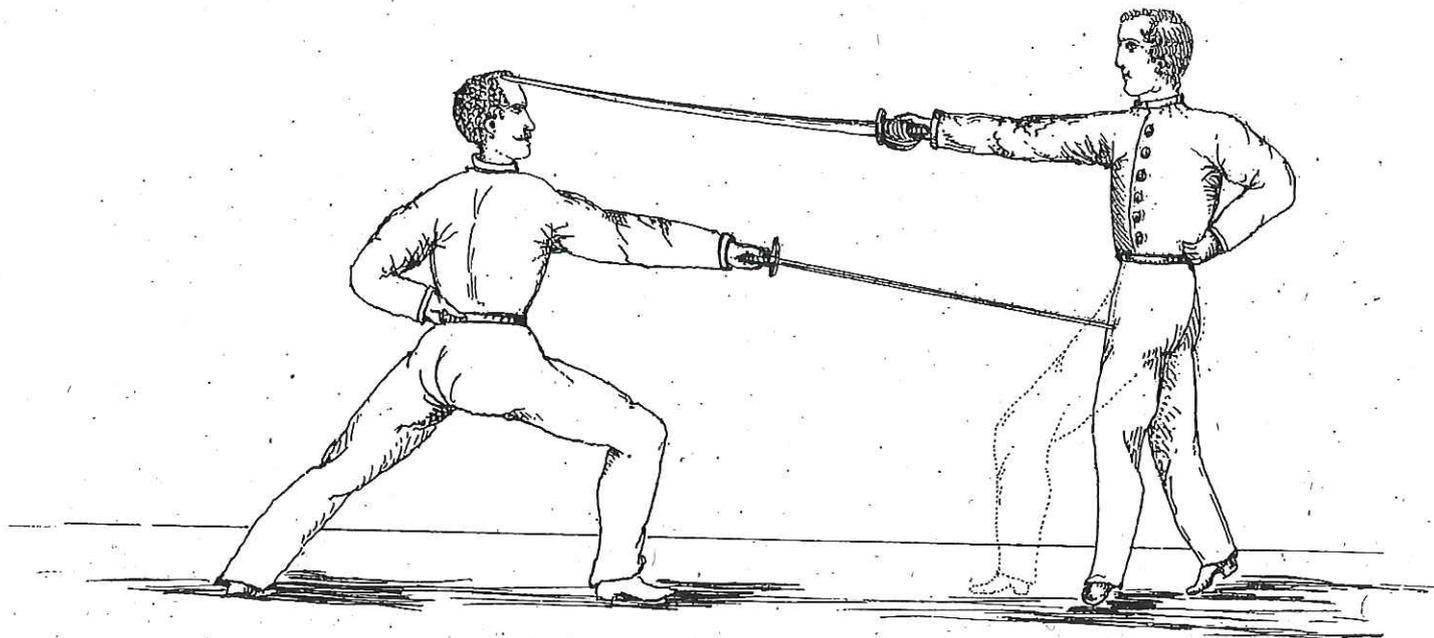
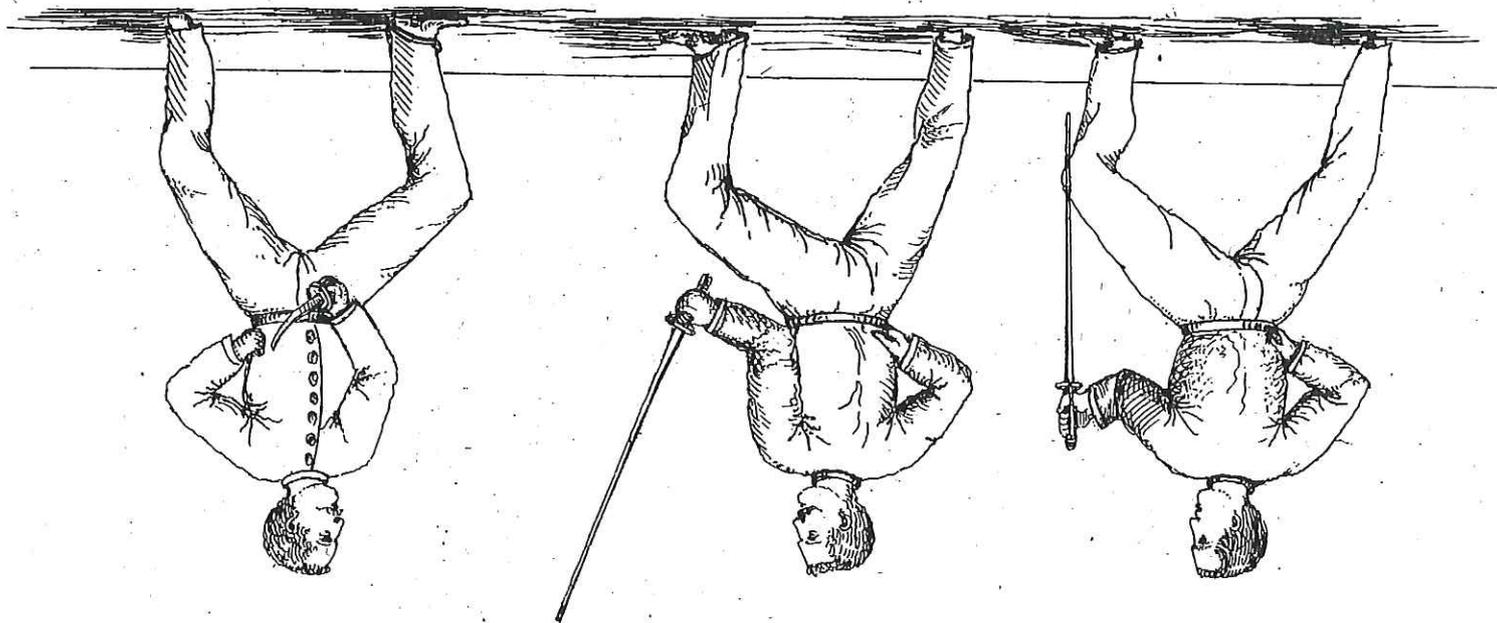


Fig. 4. Coup de cuisse et coup de tête, en retirant la jambe.

Fig. 5. Exercices de pointe, de tierce basse et de quarte basse.



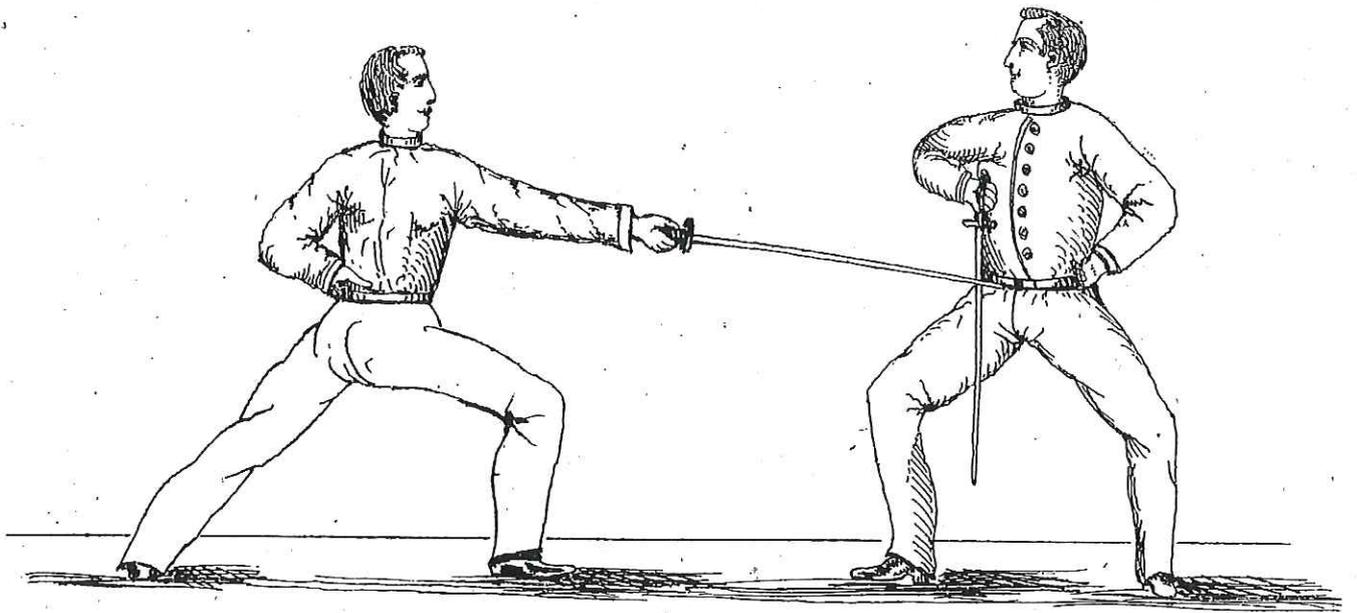
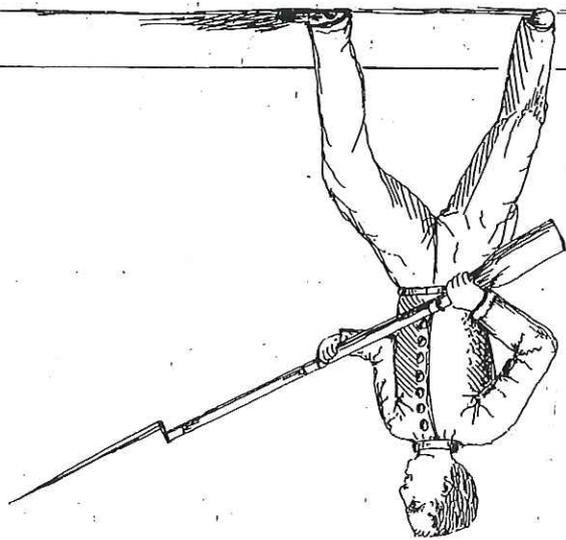


Fig. 6. Coup de ventre et parade de prime basse.

Fig. 7. Double passe en avant, en garde.



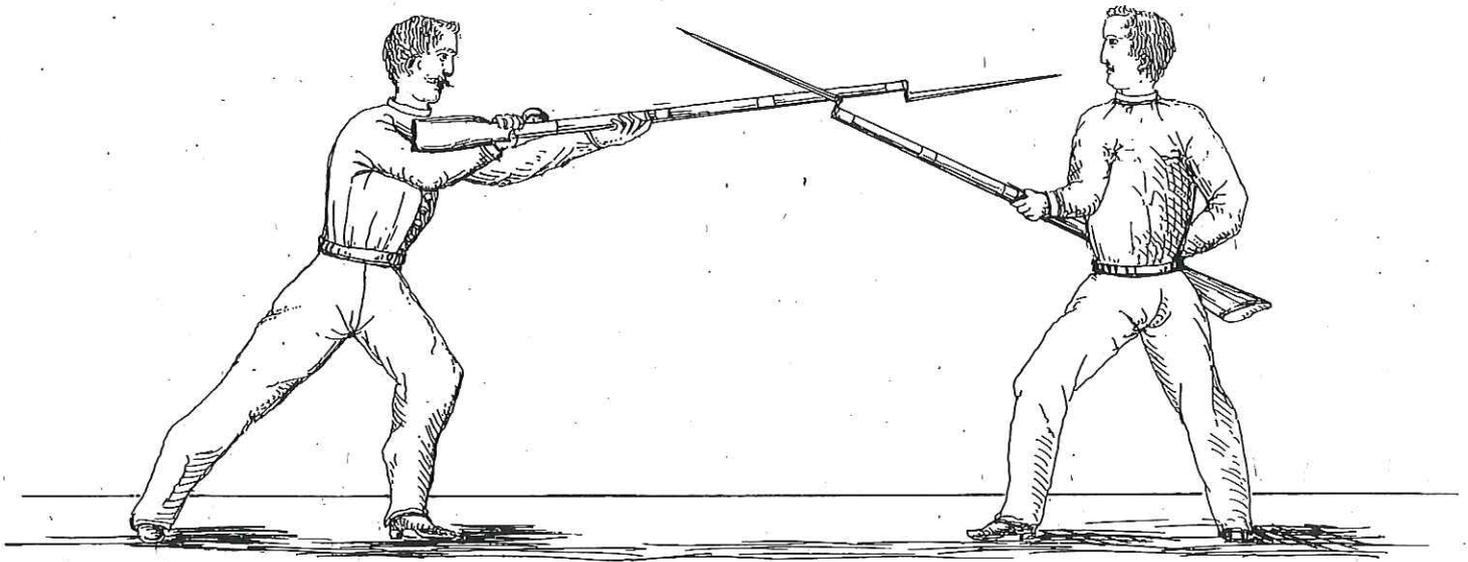
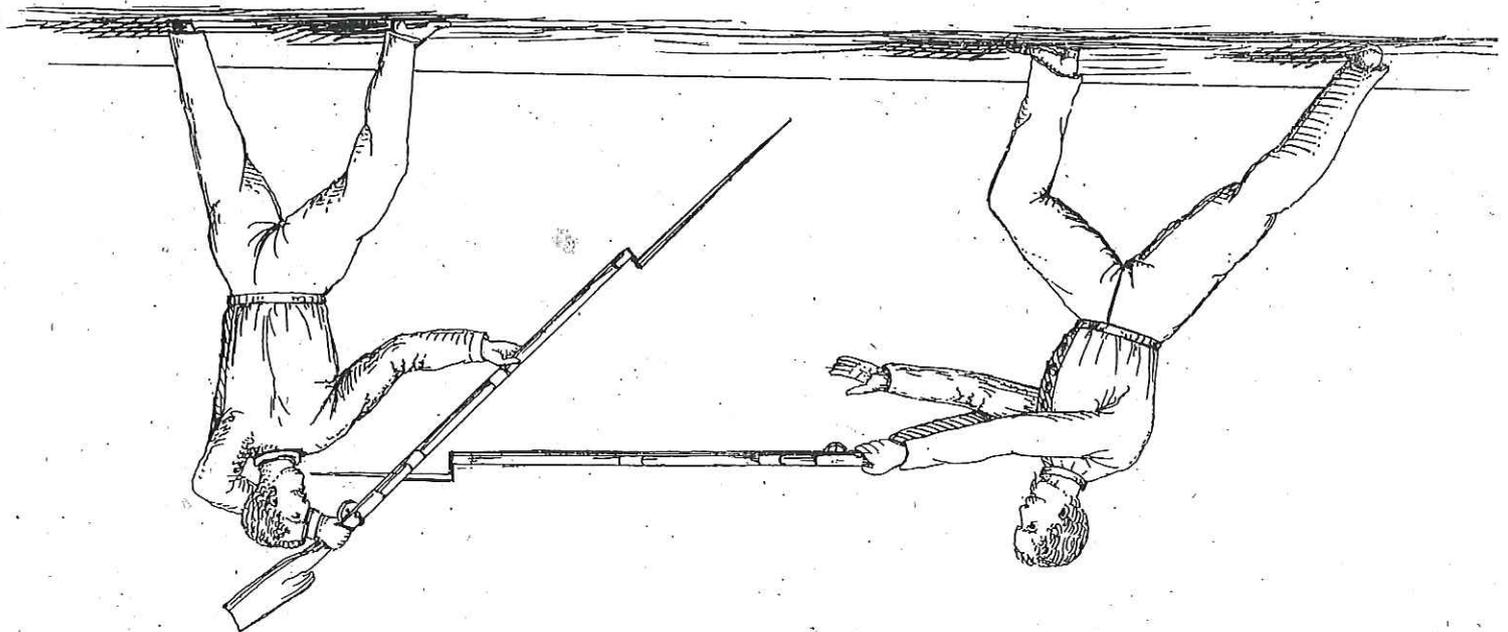


Fig. 8. *Coup de tierce, parade de tierce.*

Fig-9. *Coup caché, parade de garde basse.*



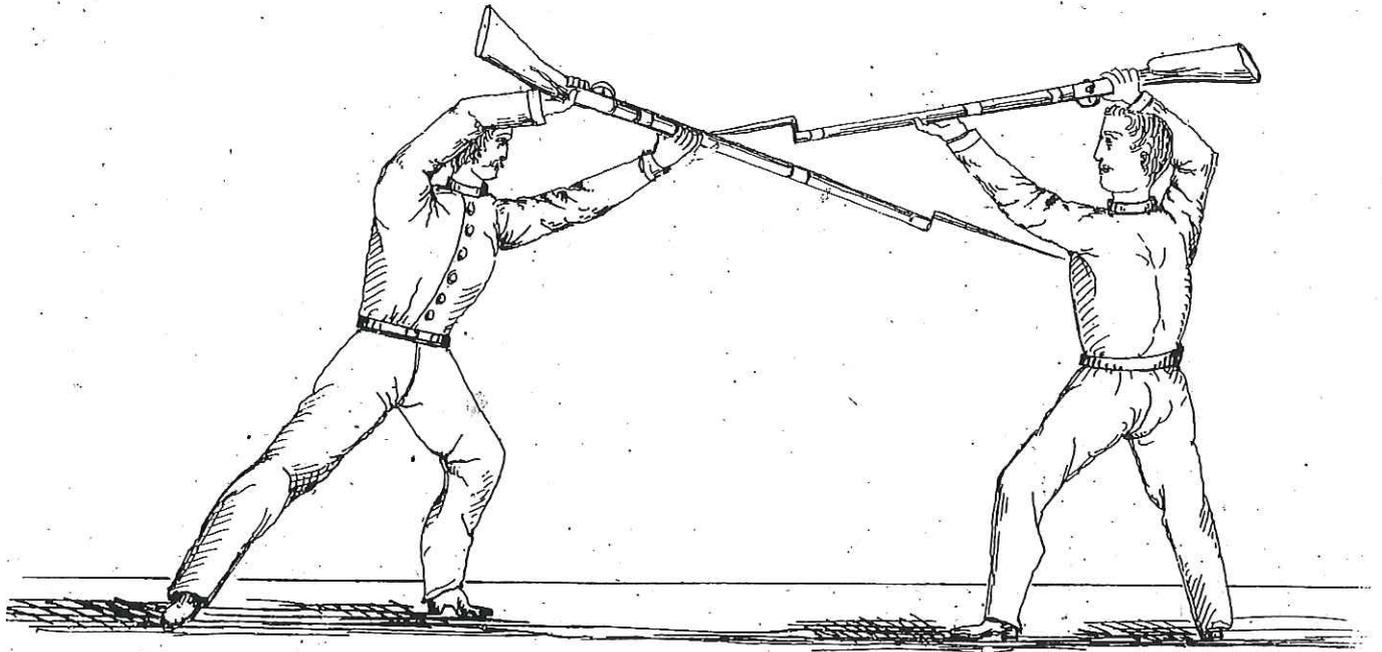
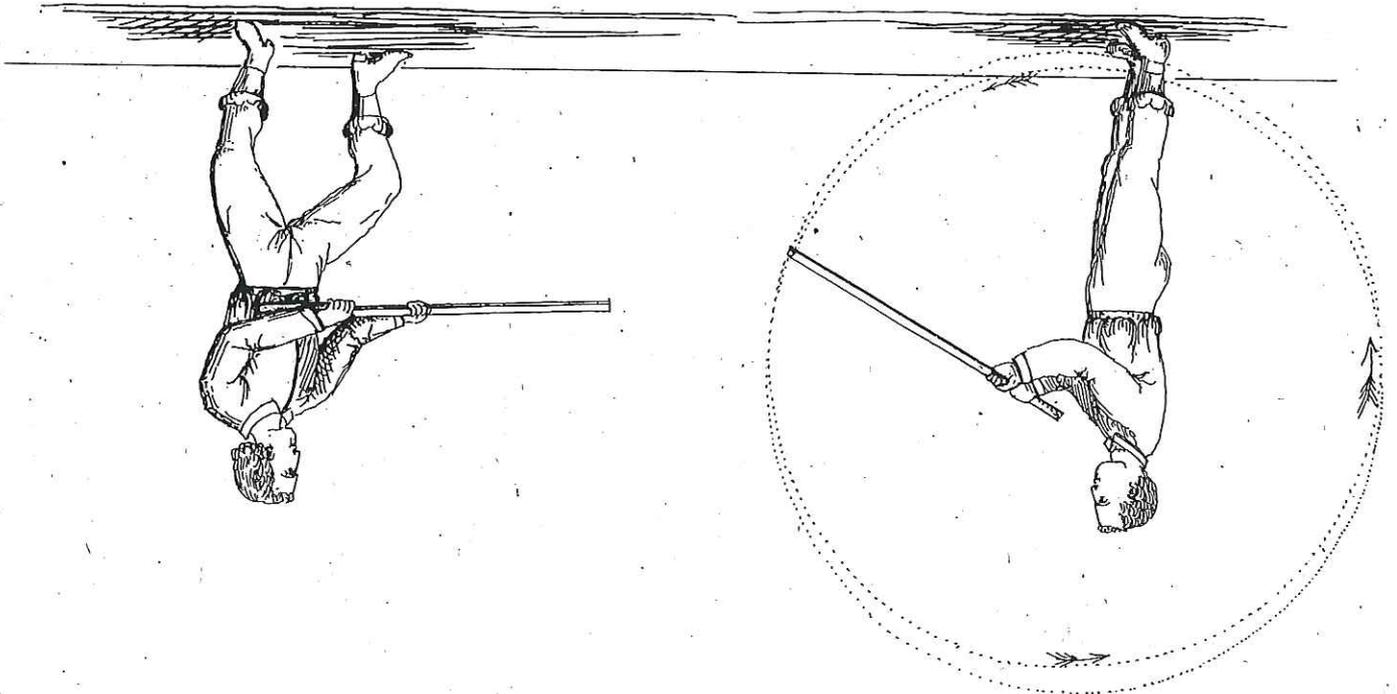


Fig. 10. Coup de prime, parade de tête.

Fig. 11. Position et mouvement en dessous. En garde.



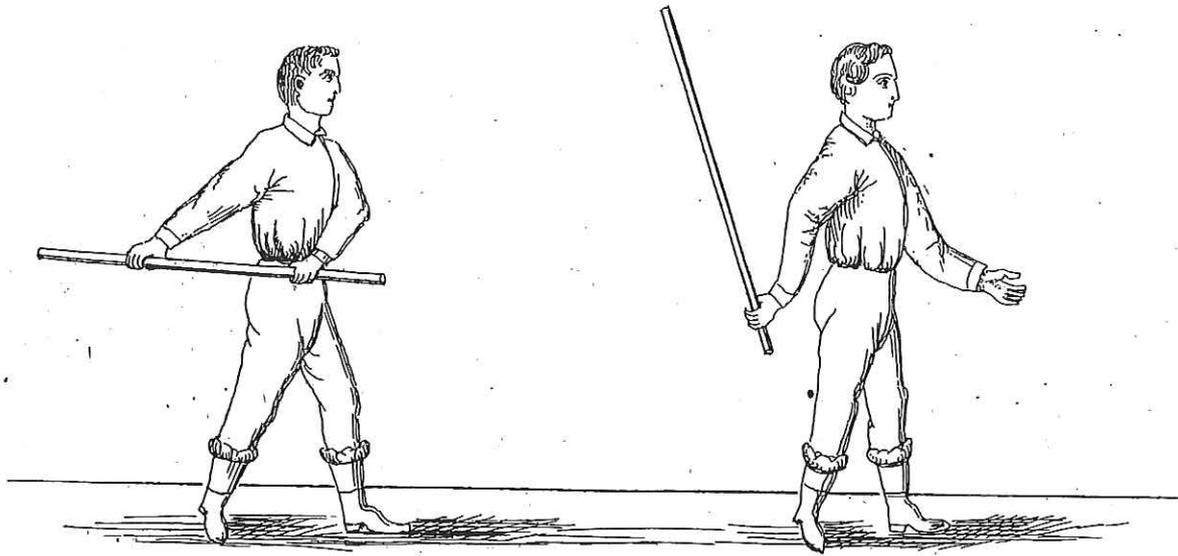


Fig. 12. Coup de bout. — Enlevés

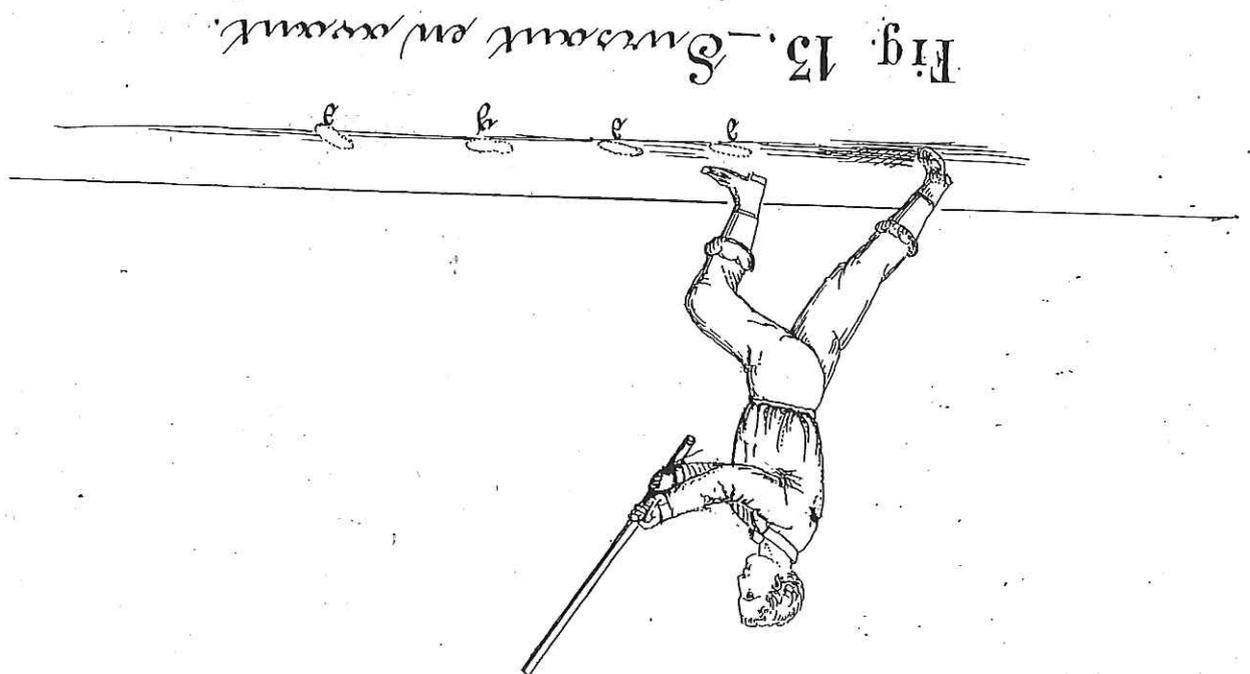
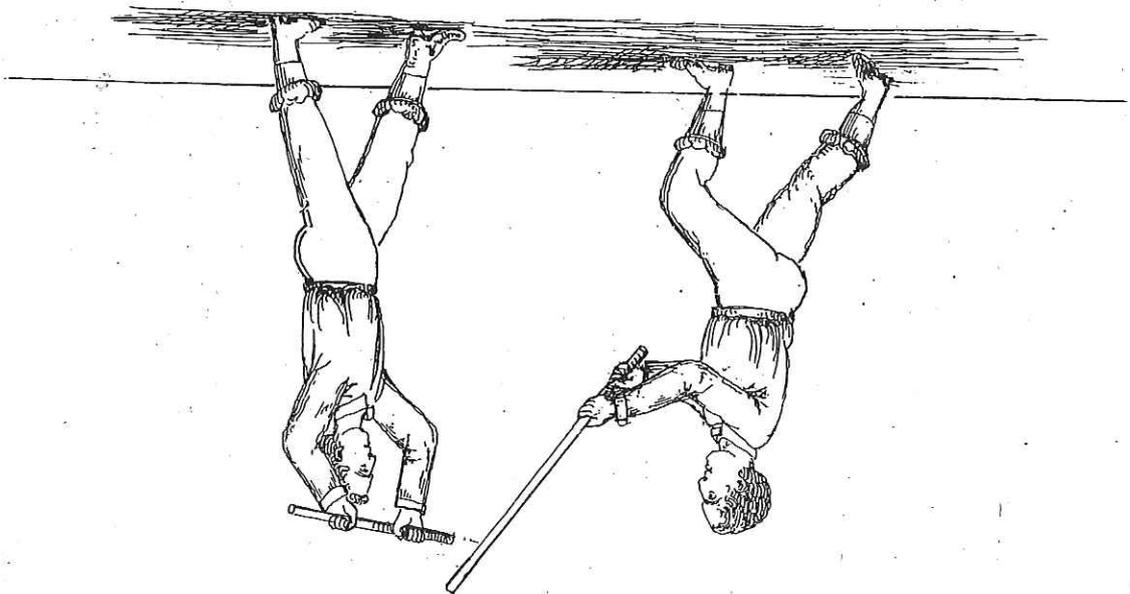


Fig. 13. Sautant en avant.



Fig. 14. *Chasse aux chiens*

Fig. 15. *Exercice. Comp de tête et pieds.*



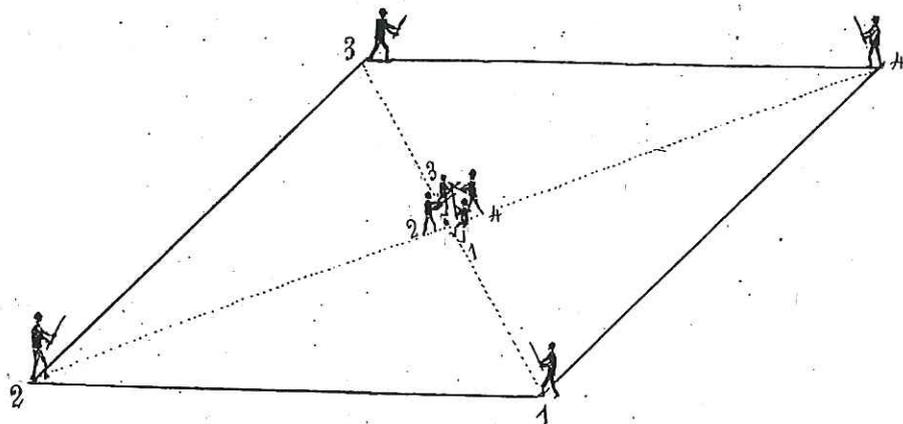


Fig. 16 - *Grand carré.*