

L'escrime à l'épée, traité
d'armes adopté par l'école
d'escrime à l'épée de Paris /
par A. Spinnewyn,... et Paul
[...]

Spinnewyn, Anthime. Auteur du texte. L'escrime à l'épée, traité d'armes adopté par l'école d'escrime à l'épée de Paris / par A. Spinnewyn,... et Paul Manoury,... ; avec des préfaces par M. le Lt-colonel Dérué,... et M. le Cte F. de L'Angle-Beaumanoir,... 1898.

1/ Les contenus accessibles sur le site Gallica sont pour la plupart des reproductions numériques d'oeuvres tombées dans le domaine public provenant des collections de la BnF. Leur réutilisation s'inscrit dans le cadre de la loi n°78-753 du 17 juillet 1978 :

- La réutilisation non commerciale de ces contenus ou dans le cadre d'une publication académique ou scientifique est libre et gratuite dans le respect de la législation en vigueur et notamment du maintien de la mention de source des contenus telle que précisée ci-après : « Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France » ou « Source gallica.bnf.fr / BnF ».

- La réutilisation commerciale de ces contenus est payante et fait l'objet d'une licence. Est entendue par réutilisation commerciale la revente de contenus sous forme de produits élaborés ou de fourniture de service ou toute autre réutilisation des contenus générant directement des revenus : publication vendue (à l'exception des ouvrages académiques ou scientifiques), une exposition, une production audiovisuelle, un service ou un produit payant, un support à vocation promotionnelle etc.

[CLIQUER ICI POUR ACCÉDER AUX TARIFS ET À LA LICENCE](#)

2/ Les contenus de Gallica sont la propriété de la BnF au sens de l'article L.2112-1 du code général de la propriété des personnes publiques.

3/ Quelques contenus sont soumis à un régime de réutilisation particulier. Il s'agit :

- des reproductions de documents protégés par un droit d'auteur appartenant à un tiers. Ces documents ne peuvent être réutilisés, sauf dans le cadre de la copie privée, sans l'autorisation préalable du titulaire des droits.

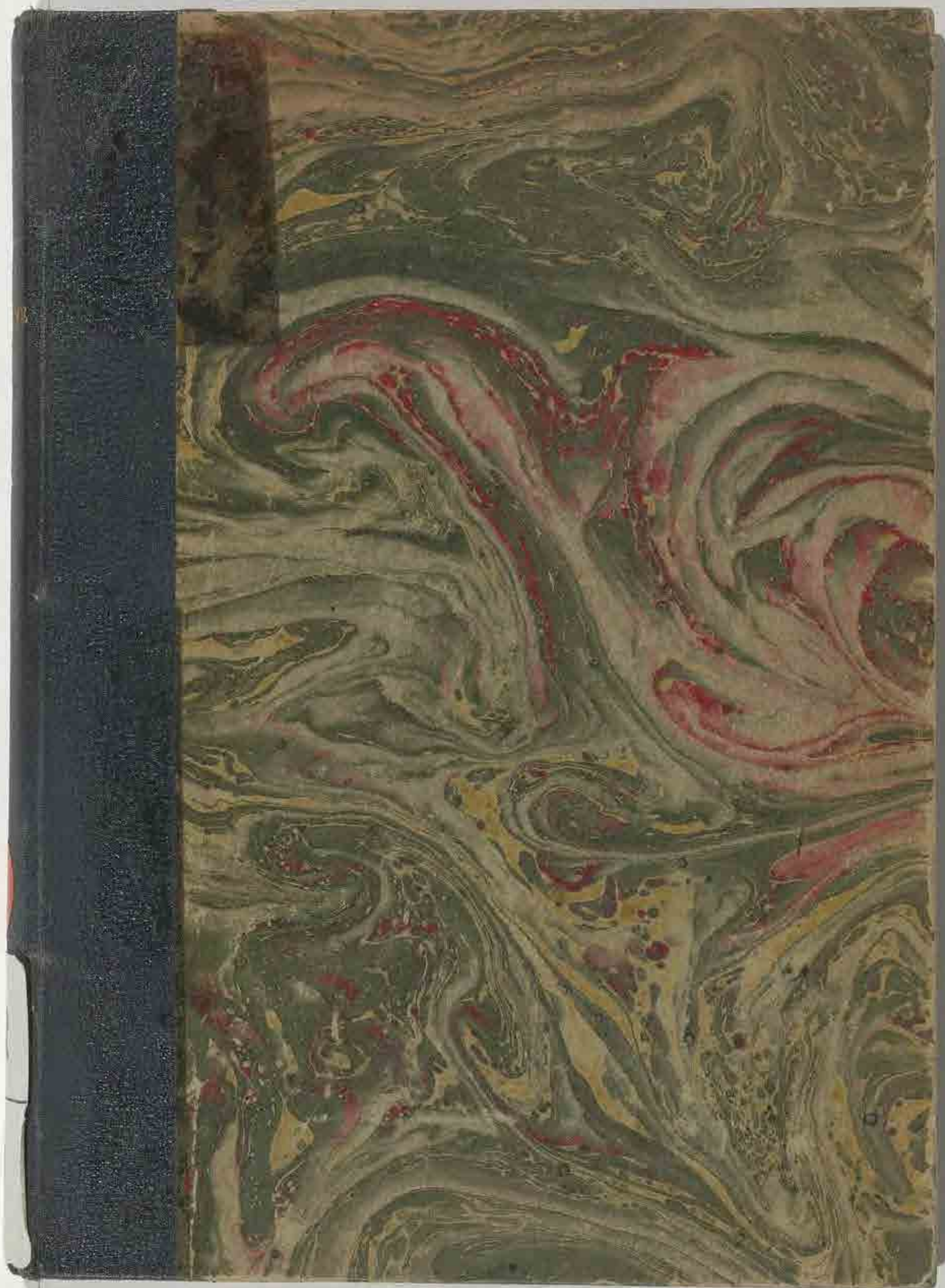
- des reproductions de documents conservés dans les bibliothèques ou autres institutions partenaires. Ceux-ci sont signalés par la mention Source gallica.BnF.fr / Bibliothèque municipale de ... (ou autre partenaire). L'utilisateur est invité à s'informer auprès de ces bibliothèques de leurs conditions de réutilisation.

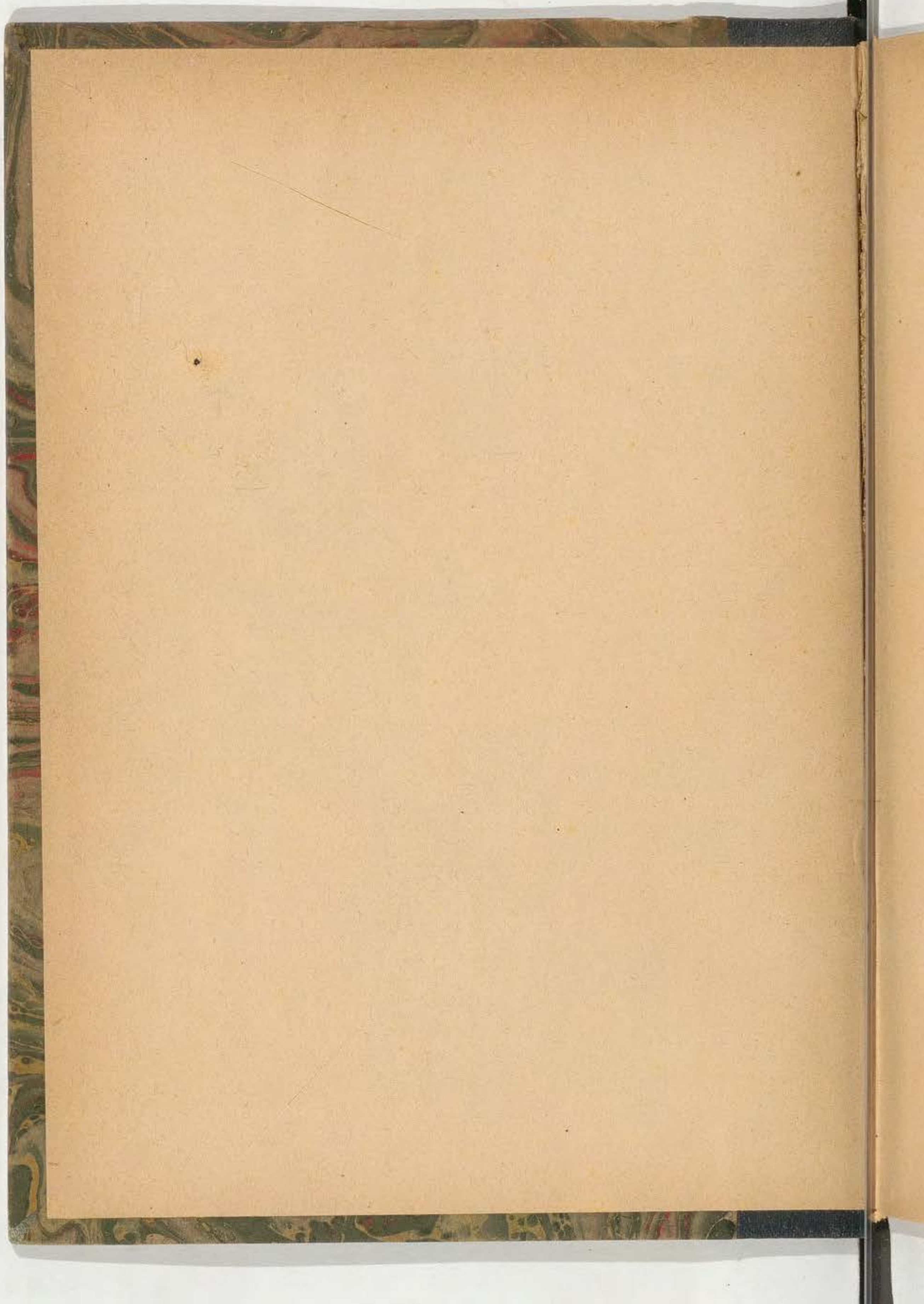
4/ Gallica constitue une base de données, dont la BnF est le producteur, protégée au sens des articles L341-1 et suivants du code de la propriété intellectuelle.

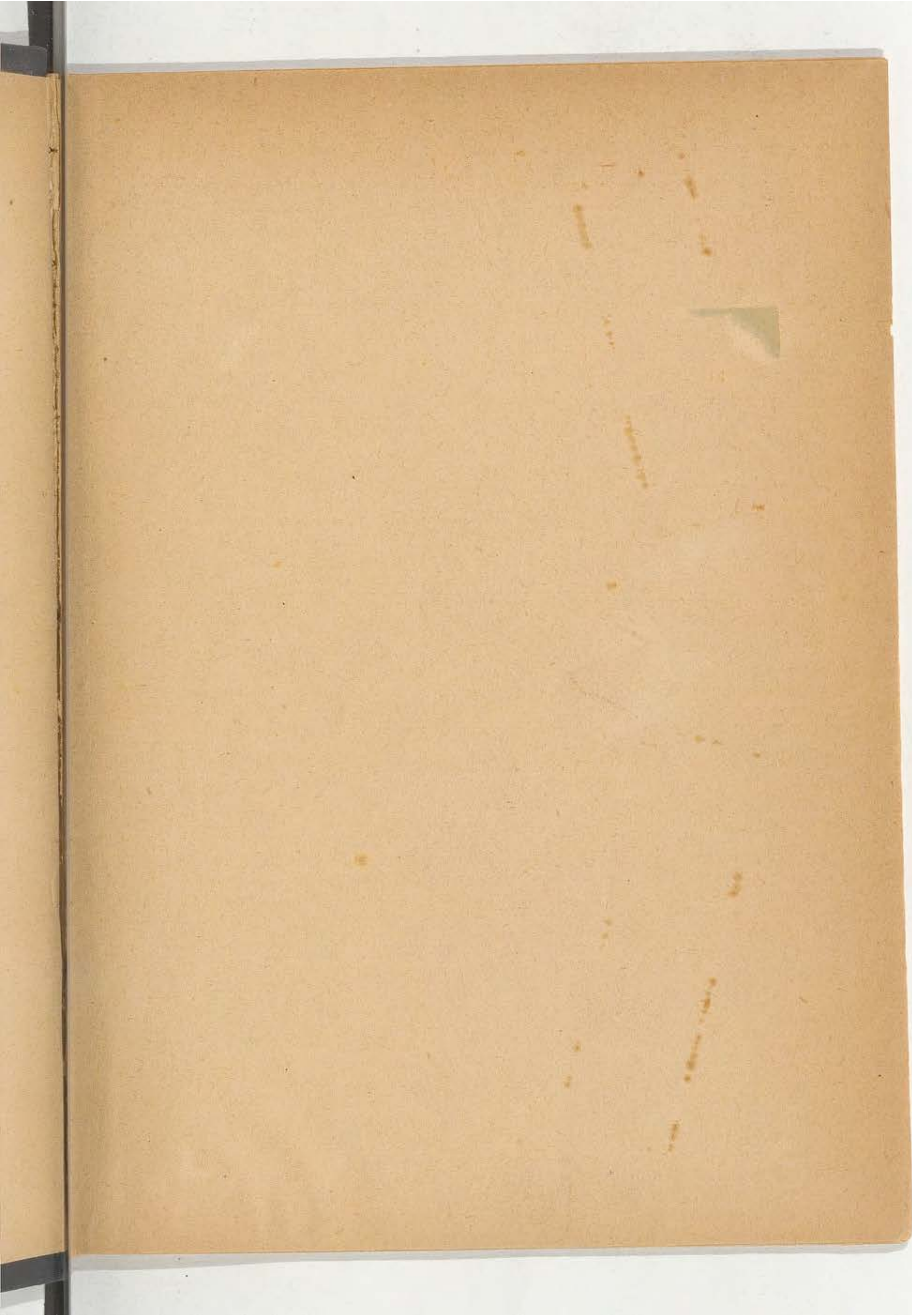
5/ Les présentes conditions d'utilisation des contenus de Gallica sont régies par la loi française. En cas de réutilisation prévue dans un autre pays, il appartient à chaque utilisateur de vérifier la conformité de son projet avec le droit de ce pays.

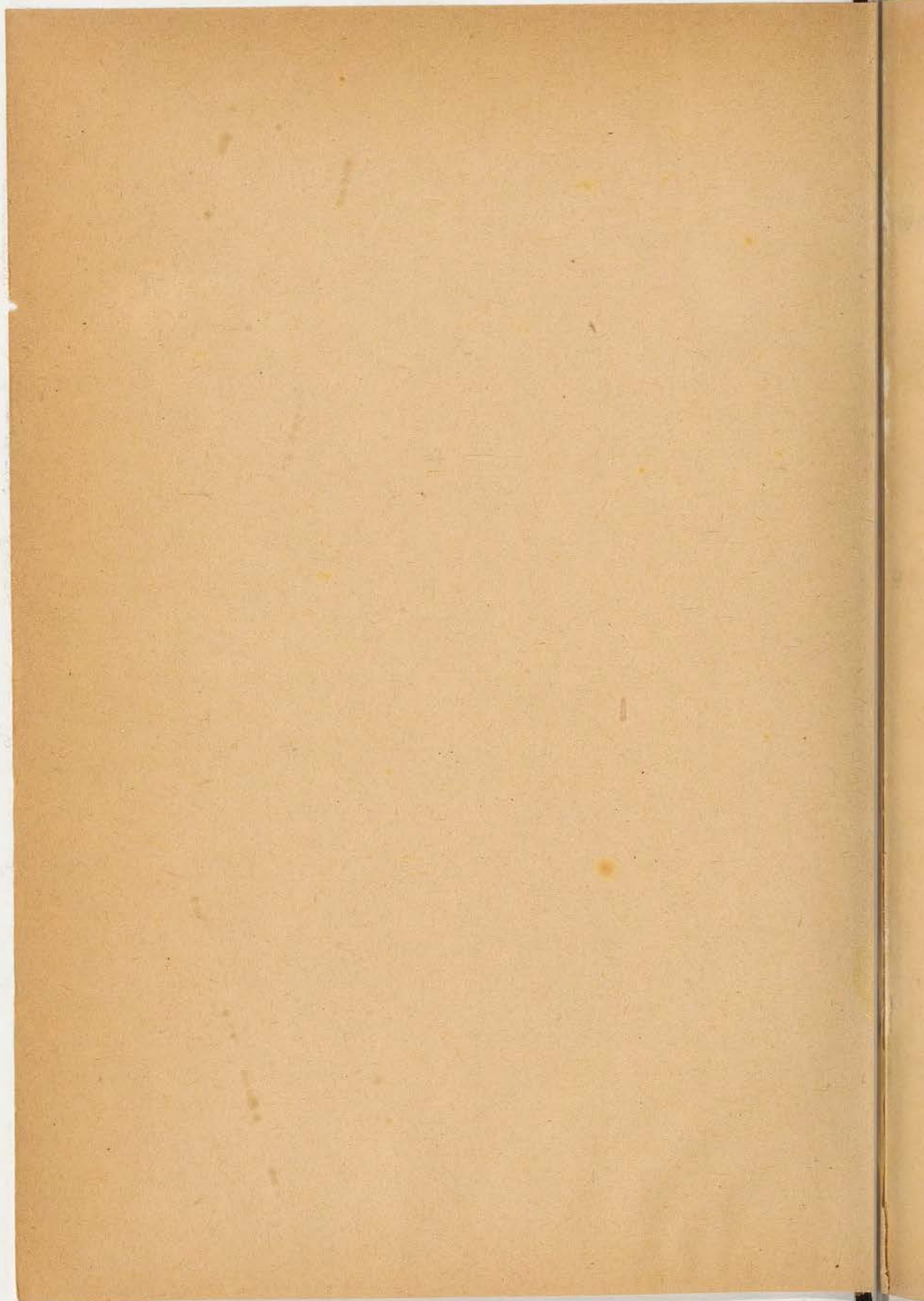
6/ L'utilisateur s'engage à respecter les présentes conditions d'utilisation ainsi que la législation en vigueur, notamment en matière de propriété intellectuelle. En cas de non respect de ces dispositions, il est notamment passible d'une amende prévue par la loi du 17 juillet 1978.

7/ Pour obtenir un document de Gallica en haute définition, contacter utilisation.commerciale@bnf.fr.





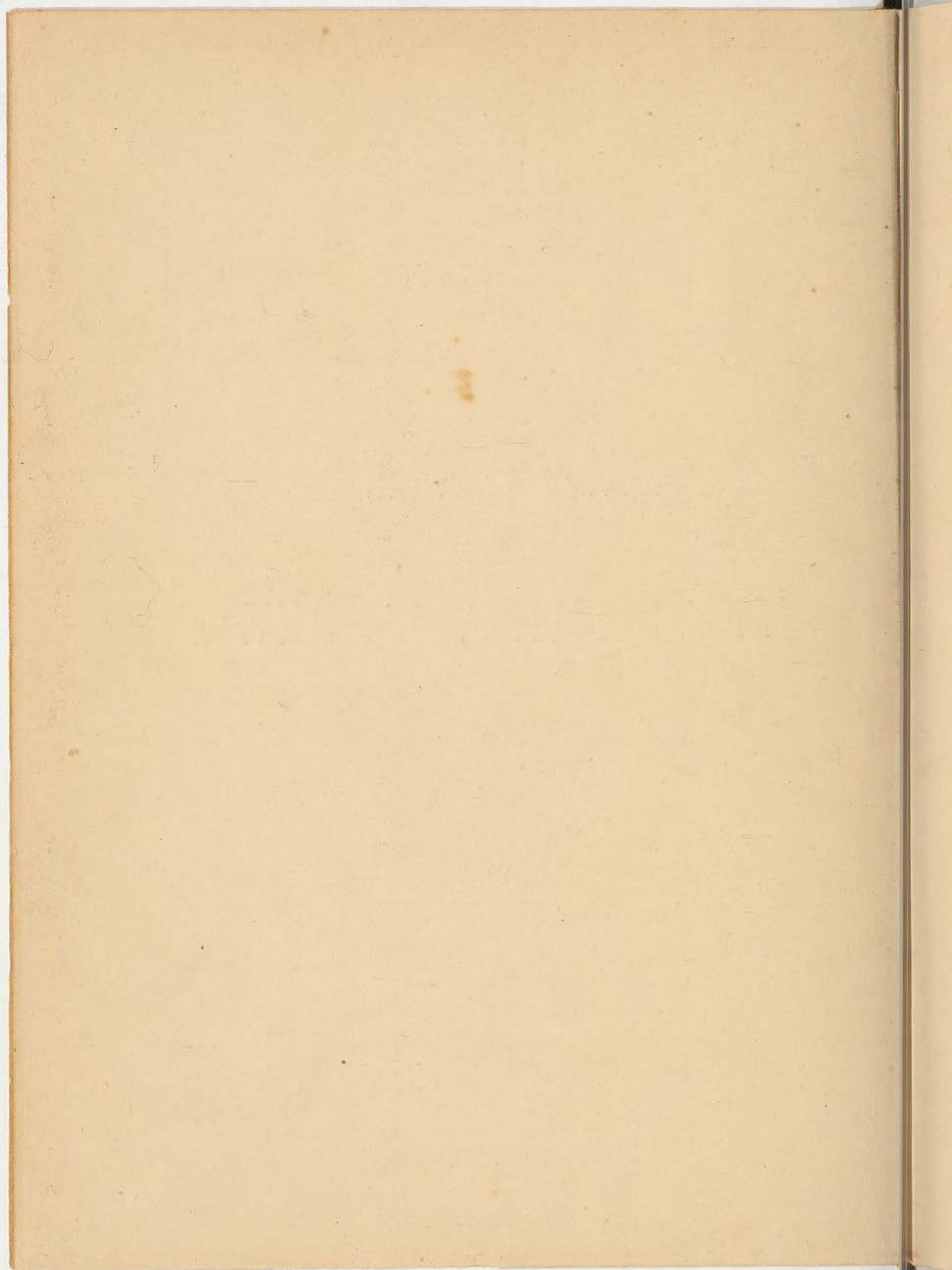




166

TRAITÉ D'ARMES

L'ESCRIME A L'ÉPÉE







LE PROFESSEUR ANTHIME SPINNEWYN

(D'après un pastel de M. Lucien Doucet).

Il ne doit y avoir qu'une école d'escrime, celle qui prépare le tireur aussi bien pour l'assaut public que pour le terrain.

En un mot, j'estime que l'escrime doit rester un art, mais il ne faut pas qu'elle demeure sans utilité pratique.

A. SPINNEWYN.

DON de M^r C. LAPALU
ordre du fût

796.862.3
SPI

L'ESCRIME A L'ÉPÉE

TRAITÉ D'ARMES

ADOPTÉ PAR L'ÉCOLE D'ESCRIME A L'ÉPÉE DE PARIS

PAR

A. SPINNEWYN

Professeur d'escrime — Officier d'académie
Champion du tournoi international organisé par le « Figaro » en 1897

ET

PAUL MANOURY

OUVRAGE ORNÉ DE GRAVURES

PAR LUCIEN DOUCET — GEORGES ROCHEGROSSE ET B. DIATCHKOW
ET DE 70 PHOTOGRAPHIES FAITES D'APRÈS NATURE
PAR M. VAUGON

AVEC DES PRÉFACES

Par M. le L^{ie}-Colonel Dérue

Ancien Commandant de l'Ecole militaire d'Escrime et de Gymnastique de Joinville-le-Pont,
Président d'honneur de la Société d'Escrime à l'épée de Paris,
Membre du Comité de la Société d'encouragement à l'Escrime,
Président de l'Ecole d'Escrime à l'épée de Paris.

et M. le Comte F. de l'Angle-Beaumanoir

Vice-Président de la Société d'encouragement à l'Escrime et de la Société d'Escrime
à l'épée de Paris,
Président d'honneur de l'Ecole d'Escrime à l'épée de Paris.



N^o d'entrée M.G. 20130 *

INSTITUT NATIONAL DU SPORT
ET DE L'ÉDUCATION PHYSIQUE

Classement LR SPI a

PARIS

INSTITUT NATIONAL
DES SPORTS

ROTHSCHILD, ÉDITEUR

13, RUE DES SAINTS-PÈRES, 13

1898

inventaire general :

8936

Bibliothèque Centrale :

4679

PF



INSTITUT DES SPORTS.

N° de l'inventaire général : 8936

N° de l'inventaire particulier : 7048

PRÉFACE

DU

L^t-COLONEL DÉRUÉ

Une préface !... Pourquoi cette ombre entre le livre et le lecteur ?... Pourquoi demander à celui-ci ou à celui-là une dissertation sur un sujet qu'il eût été préférable de laisser méditer, étudier au catéchumène ?... Mais, j'ai si souvent et si longtemps été le parrain attitré de maîtres en mal de salles ou d'enseignement ; on m'a vu et on me voit encore rompre si souvent des lames aux quatre vents de l'escrime, que le professeur Spinnewyn, que les membres distingués de sa salle dont j'ai l'honneur d'être président se sont une fois de plus autorisés, en cette circonstance, à faire appel à mes sentiments d'escrimeur ; et une vieille camaraderie m'a fait répondre comme j'ai tant de fois répondu : Présent !...

Comment n'aurai-je pas obéi à des sympathies

qui me sont chères ? — Comment, après un passé et toute une existence de soldat voués à l'escrime me serais-je refusé, alors qu'il s'agit précisément d'un livre d'armes, d'un livre dont j'ai suivi la genèse en les salles différentes qu'occupa successivement le maître Spinnewyn ?... Comment après avoir en quelque sorte créé Spinnewyn CHEVALIER DU FLEURET aurai-je pu m'éviter d'introduire au lecteur la méthode conçue par le maître de l'Épée ?...

— On aurait crié à l'égoïsme, à l'oubli, au dédain ; et, mon Dieu ! on sait si ces péchés germèrent jamais dans ma tête.

Or, faire connaître l'homme, parler de son labeur, c'est une façon, je crois, d'entrer en matière ; et la tâche m'est d'autant plus aisée que j'ai sous les yeux le monumental volume LES SALLES D'ARMES D'AUJOURD'HUI qu'écrivit, à la gloire de la maîtrise parisienne, un ancien pupille de Joinville : M. Henry de Goudourville.

Dans ce livre publié à peine il y a deux ans, on peut remarquer que l'écrivain avait dit vrai en prédisant à Spinnewyn les succès qu'il se tailla au tournoi international.

Somme toute, et surtout à l'époque où le livre dont je fais mention était en élaboration, Spinnewyn n'était, selon le mot consacré, qu'un illustre inconnu. — Il faut aux masses, au nombre

aussi bien en escrime que dans les autres arts, de nombreux faits tangibles qui, répercutés par les échos, assoient l'artiste sur un piédestal de gloire ; inutile de dire que cette gloire n'accroît pas d'un iota le talent de celui qui en est l'objet, mais l'humanité est ainsi faite : un talent qui n'est point consacré est un talent nul.

Cependant je dois avouer que Spinnewyn, bien que modeste, bien que tenant peu de place et sortant peu de sa coquille, excita cependant nos critiques d'armes les plus autorisés.

J'extrais du livre *les Salles d'armes d'aujourd'hui* (1) les quelques notes suivantes :

« Dans la *Revue des Sports*, le baron de Caters a dit de Spinnewyn :

« Sans être doué de moyens exceptionnels, Spinnewyn possède de la vitesse, a beaucoup travaillé, s'applique à bien faire. Prend place aujourd'hui parmi les professeurs parisiens très considérés.

« Dans *la Nation* du 6 mars 1892, nous relevons dus à la plume de J. Joseph Renaud, le brillant escrimeur, les quelques détails qui suivent :

« L'allonge un peu lourde, mais une main légère, très fine et une garde élégante.

« A peu de moyens relativement, mais en tire

(1) Un fort volume 500 pages, in-8 jésus avec 85 illustrations par Alfred Le Petit. 15 francs. Dentu, éditeur, Paris.

tout ce qu'il peut et arrive à battre des gens doués d'immenses ressorts, avec son jeu savamment composé d'attaques en marchant et de contre-ripostes. Adore son art pour lui-même, et c'est un bien grand mérite par le temps qui court.

« Fait tout ce qu'il peut pour l'escrime ; s'entête à faire progresser ses élèves, à les entraîner par tous les moyens possibles. Bon théoricien, il sait les former aux grands principes.

« Aussi, sans avoir d'indémolissable champion, il a su créer une dizaine de forts tireurs soutenant brillamment la lutte publique, et peu de maîtres ont une si bonne moyenne d'élèves.

« Très en vogue maintenant : est arrivé par son propre mérite, ce qui n'est pas banal. »

Parlant de ses débuts en escrime, M. Henry de Goudourville s'exprime ainsi :

« Engagé volontaire en 1880 au 2^e bataillon de chasseurs à pied, il entrait à la salle d'armes en décembre 1881.

« Connaissant déjà bien avant son arrivée au régiment les ruses du fleuret, il pouvait, après six mois de salle d'armes où son jeu se régla, se disciplina, concourir aux examens de Joinville-le-Pont et obtenir son brevet de prévôt avec le n^o 1 sur ses compétiteurs.

« A Versailles, où son bataillon était caserné, il

se fit un commencement de réputation, escriment un peu partout, donnant des leçons à la salle d'armes Aublanc, au lycée.

« Bientôt un changement de garnison le conduit à Troyes ; là, il est chargé de la salle d'armes du bataillon : le jeune prévôt touche à la maîtrise.

« Son congé en poche, nous le voyons à Paris, donnant des leçons particulières, fréquentant les salles, se multipliant dans des assauts dont quelques-uns sont remarqués.

« Son activité ne fut point vaine, ses relations dans le monde sportif s'affirmèrent, et sa salle d'armes se trouva pour ainsi dire debout à son insu. *D'aucuns prétendent qu'il doit ses succès à son tempérament innovateur...* »

Certes, oui. Spinnewyn doit ses succès à son tempérament innovateur, et j'aime à retenir cette phrase, elle caractérise l'homme.

Innovateur, la chose est certaine ; car, en escrime aussi bien qu'en toute autre chose, si le caractère personnel ou professionnel n'ajoute aucune originalité à la loi écrite, à la méthode, cette méthode est destinée à rester longtemps l'enseigne banale d'une science abstraite, dans le dédale de laquelle se perdront toutes les volontés et toutes les vigueurs.

Et c'est précisément ici, dans cette science de l'épée, que Spinnewyn s'est affirmé innovateur ; et

qu'on ne m'accuse pas de tendresse exagérée à son égard, je renverrais ceux qui me feraient un grief de cette préface au Grand Prix du tournoi international.

« Trente-deux professeurs civils ou militaires, adjudants maîtres d'armes, venus de la province ou casernés à Paris, chefs de salle ou moniteurs de l'École de Joinville-le-Pont, professeurs de diverses salles parisiennes ou provinciales; ils étaient trente-deux! et, si je répète ce chiffre, c'est bien pour affirmer qu'il n'y eut pas surprise: bien au contraire, la lutte fut des plus pressantes, des plus dures et du plus haut intérêt.

« La veille, à l'une des poules organisées par fractions de huit, Spinnewyn était déjà sorti premier de l'épreuve, vierge de tout coup d'épée.

« Le lendemain, alors qu'on mettait en sa présence les vainqueurs des trois autres poules: Bezy, Nys et Mahaut, Spinnewyn, usant de tactique contre les moyens adverses réellement supérieurs, les touchait tous les trois, et cela, je dois le dire, sans faire coup double et par des coups si nets, que le jury n'eut pas l'ombre d'un doute à le proclamer vainqueur.

« MM. Bezy, Nys et Mahaut, doués d'excellents moyens, se sont fait toucher après un long, très long combat: le premier, par un arrêt en pleine

poitrine; le second, par un coup au visage, et le troisième à la jambe.

« Le sergent Bezy fut sûrement le plus à craindre du groupe de Joinville qui, la veille, l'avait emporté sur la maîtrise civile; cette dernière, je dois le dire à la hâte, peut, ce me semble, brûler le cierge de la reconnaissance en l'honneur de Spinnewyn. »

« Ces quelques notes sur le triomphe du professeur Spinnewyn comportent certainement, avec la leçon qui en découle, quelques critiques sur le jeu d'épée tel qu'il doit être fait et compris par la maîtrise; mais ne devant, pour le moment du moins, que rendre un éclatant hommage au talent personnel du vainqueur du tournoi, je me bornerai à proclamer Spinnewyn la première épée de France (1). »

Et ce prix du tournoi conquis sur trente-deux professeurs fut la cause d'un bien grand étonnement. Seuls, les élèves de Spinnewyn ne furent point surpris.

— Et pourquoi, s'il vous plaît ?

— Pourquoi ? parce que chacun d'eux, chacun de nous qui avons pu travailler avec ce maître, était certain que la façon dont l'épée était enseignée par la généralité des professeurs laissait à Spinnewyn toutes les chances de ces épreuves.

(1) Journal *L'Épée*, 2^e année, n° 34, 16 juin 1897.

— Alors M. Spinnewyn aurait donc une méthode qui nous soit inconnue ?

— Parfaitement.

— Mais, cependant, nous avons appris notre art aussi bien que lui ; nous avons été façonnés à la même école, d'après les mêmes données, les mêmes principes ; ses maîtres furent les nôtres.

— Je vous le concède, mais vous admettez aussi que tous les collèges de France se ressemblent, que les élèves y reçoivent une nourriture intellectuelle absolument analogue, et quelques-uns d'entre eux diffèrent cependant de la masse.

Le vocabulaire de celui-ci fut le vocabulaire de celui-là, mais celui-ci aligne ses mots et construit ses phrases de telle façon que les vrais talents s'accordent à lui reconnaître du génie ; tandis que celui-là, disposant cependant du même vocabulaire, a peine à se faire comprendre de son tailleur.

Lui, Spinnewyn, a su comprendre qu'il était ridicule de tenir plus longtemps l'escrime dans une sorte de protocole que d'autres croyaient ne point devoir franchir.

A l'escrime mièvre, certes gracile, pleine de gentillesses, mais propre pour la forme seulement, il a substitué, avec les mêmes éléments, le même vocabulaire : *l'escrime combattive* qui sert à quelque chose.

Nous avions, en l'escrime de salle d'armes, une bien jolie et bien superbe panthère à qui on avait malheureusement emmailloté les griffes et les crocs ; avec l'escrime d'action, trouvée et raisonnée par Spinnewyn, est ressuscitée notre panthère toutes griffes et tous crocs dehors.

Et cette évolution marquera dans les annales de l'escrime ; car, il faut se l'avouer, dans les salles d'armes on ne faisait plus que de l'hygiène un fleuret à la main ; sortis de la salle et obligé de se mesurer sur le pré, le meilleur virtuose ne tardait pas à s'apercevoir, à son corps défendant souvent, que les quelques années passées en ces joutes absolument pacifiques ne lui avaient appris qu'imparfaitement à se battre.

Le : *SI VIS PACEM, PARA BELLUM*, subissait le sort d'une fausse interprétation ; sous prétexte de préparer la paix, on travaillait pour la défaite.

Il ne faudrait pas inférer cependant que l'escrime au fleuret ne pouvait rendre aucun des services que nous reconnaissons à l'escrime à l'épée telle que l'a comprise Spinnewyn ; nous serions dans l'erreur, parce que si l'on va au fond des choses on s'aperçoit facilement qu'il y a corrélation de principes et corrélation d'idée entre les deux, à la seule différence que l'une était un peu trop conventionnellement théâtrale, réglée comme une portée de

musique, que les deux tireurs s'engageaient à suivre à la lettre, sous peine de paraître chanter faux, devant un public qui s'amusait fort de ces passes bien venues, et à qui, somme toute, eût paru bien vilain un croc-en-jambe à la réglementation admise; l'autre, celle innovée par Spinnewyn, est simplement faite en vue du combat réel.

Partant de ces deux ordres d'idées, et si on demandait aux habitués de nos spectacles d'avoir à opter entre un carrousel militaire réglé par un maître de ballet de l'Opéra et une charge en rase campagne, il est certain que beaucoup de mains opineraient pour le ballet-carrousel, oubliant que, s'il est fort joli et très aimable de voir évoluer, s'entre-croiser bêtes et gens en des rythmes variés sur une scène décorée à cet effet, il est beaucoup plus pratique de dresser les escadrons à battre l'estrade, de les habituer à l'imprévu du terrain et des dangers de la guerre. Notre escrime au fleuret de ces quelques temps derniers était un de ces genres d'amusement, réglée, mesurée, astreinte spécialement pour la scène; et le meilleur assaut fut celui où les adversaires firent les passes les plus brillantes bien qu'impraticables souvent sur le terrain...

Enfin, le tournoi international dessilla les yeux à beaucoup; et la victoire de Spinnewyn a cela de particulier qu'elle encouragea cet excellent maître à

publier ce livre avec la précieuse collaboration d'un escrimeur distingué, écrivain de talent et de grand avenir, mon ami Paul Manoury, du *Figaro* et du *Petit Journal*.

Lecteur, saute vite ces quelques mots du préfacier plus habitué à manier l'épée que la plume, et te recommandant, s'il te vient des doutes sur la valeur théorique des principes qui vont t'être présentés, de ne les discuter que les armes à la main.

Je t'ai dit quelle était la route à suivre. La science du bien et celle du mal t'étant connues, — décides-toi pour l'une ou pour l'autre ; mais, plutôt, essaye des deux à la fois, l'expérience te fera bien prendre la meilleure. C'est ce que je souhaite pour mon pays.

L^r COLONEL DERUÉ.

LETTRE
DU
COMTE F. DE L'ANGLE-BEAUMANOIR

MON CHER SPINNEWYN,

Si c'est à la méthode que vous allez faire paraître en collaboration avec mon ami, Paul Manoury que vous devez vos brillants assauts de ces dernières années, votre victoire au tournoi international de 1897, et les élèves que vous avez su former, je peux hardiment, avant de l'avoir lue, la déclarer excellente.

Bien que vous vous soyez consacré à l'épée, vous n'en restez pas moins un maître du fleuret, ayant approfondi les principes de notre vieille escrime française, qui nous ont donné et nous donneront toujours de si remarquables tireurs.

Je suis donc autorisé à penser que ce sont ces mêmes principes, très sagement mis au point par

vous en vue du jeu de terrain, qui ont servi de base à votre nouvelle méthode.

Quoi qu'il en soit, mon cher Spinnewyn, je ne doute pas que votre travail n'obtienne beaucoup de succès, car il le mérite certainement, et nul n'en sera plus heureux que votre bien affectueusement dévoué,

C^{te} F^d DE L'ANGLE-BEAUMANOIR.

Mai 1898.

TABLE DES MATIÈRES

<i>Préface de M. le Lieutenant-Colonel Dérué</i>	VII
<i>Lettre du comte F. de l'Angle-Beaumanoir. . . .</i>	XIX
<i>Avant-propos</i>	1

PREMIÈRE PARTIE

Utilité de l'escrime. . .	9	Manière de se remettre	
L'arme	10	en garde	24
Manière de tenir l'épée. . .	13	La marche et le saut. .	25
La garde	14	Le rassemblement . . .	26
Déploiement du bras . .	21	Le salut.	28
La fente et la demi-fente	22	Les appels	29

DEUXIÈME PARTIE

Les lignes.	34	Les parades.	43
L'engagement.	36	Parades par l'épée . . .	43
Le doigté.	37	Parades de prime . . .	45
L'attaque	37	Parades de seconde . .	48
Le coup droit.	38	Parades de tierce. . . .	50
Le coup de temps . . .	38	Parades de tierce haute	51
Le coup d'arrêt.	39	Parades de quarte . . .	52
Le dégagement.	41	Parades de quarte basse	54
Le coupé.	42	Parades de quarte haute	55
Les feintes	42	Parades de quinte. . . .	56

Parades de sixte	58	Le battement.	67
Parades de sixte haute.	59	Le froissement.	67
Parades de sixte basse.	60	La pression.	67
Parades par retraite . .	62	Le liement	68
La retraite de la jambe.	63	Les parades de liement.	69
La retraite du bras. . .	63	Le croisé	72
La retraite du corps . .	64	Les parades du croisé .	73
La riposte	65	L'enveloppement	73
Le une-deux	66	Les bottes secrètes. . .	74
Le doublement.	66		

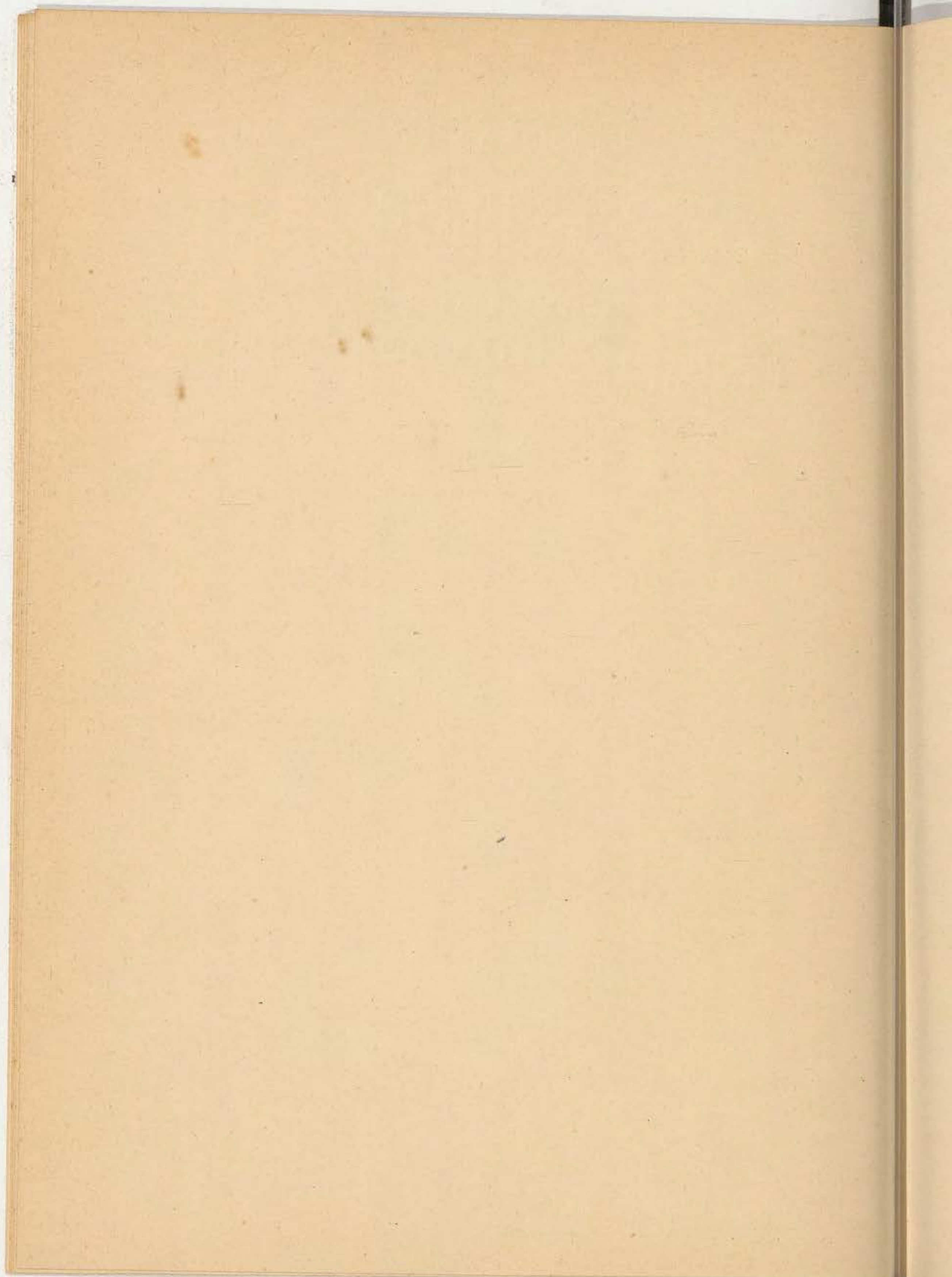
TROISIÈME PARTIE

Leçons diverses	81	Coulés	105
Attaques par un coup droit	83	Coupés.	105
Parades de coups droits	86	Parades de coulés. . .	106
Coups d'arrêt.	88	Parades des coupés. .	106
Dégagements.	91	Attaques précédées d'un battement dans la ligne opposée à l'engage- ment	107
Parades de dégagements	92	Attaques précédées de deux battements dont le premier dans la ligne opposée à l'engage- ment	108
Coups sur des feintes .	92	Attaques précédées d'un coupé dans la ligne op- posée à l'engagement.	108
Une deux.	93	Liements précédés d'un changement d'engage- ment	109
Parades de une-deux. .	95	Attaques comportant plus d'une feinte. . .	111
Doublements	96	Parades de coups com- portant plus d'une feinte.	114
Parades de doublements	97	Ripostes composées . .	116
Attaques précédées d'un battement.	99	Attaques précédées de la marche ou du saut. .	119
Attaques par une pres- sion et attaques par un froissement.	100		
Attaques précédées de deux battements. . .	100		
Liements.	101		
Parades de liements. .	101		
Croisés.	102		
Enveloppements	102		
Attaques et parades dans la ligne basse.	103		
Parades dans la ligne basse.	103		

Remises, reprises d'attaque, redoublements et contre-ripostes. . .	120	Observations générales sur les leçons diverses	122
--	-----	--	-----

QUATRIÈME PARTIE

L'assaut.	127	Principes de l'assaut. .	128
DES TERMES EN ESCRIME.			141



AVANT-PROPOS

Le lendemain même du jour où Spinnewyn triompha si brillamment au Tournoi international organisé en 1897 par le *Figaro*, me faisant l'interprète de nombreux amateurs d'escrime qui avaient été témoins du succès du maître, je l'engageai, dans une chronique de journal, à publier sa méthode.

Spinnewyn me répondit aimablement : « Très volontiers, mais à la condition que vous veuillez bien tenir la plume pendant que je tiendrai l'épée... » J'acceptai, nous nous mîmes au travail, et le petit livre que voici est le résultat de notre collaboration.

Je tiens toutefois à déclarer que l'honneur de la méthode exposée dans cet ouvrage revient tout entier au maître, qui, après l'avoir conçue et établie, en a si bien montré la supériorité dans les assauts restés fameux qu'il soutint au Tournoi de 1897.

Ah ! ces assauts splendides, quel amoureux des belles

armes ne se les rappelle avec plaisir? Les trois derniers surtout furent magnifiques, admirables. — Spinnewyn en sortit vainqueur sans avoir été effleuré par le fer de ses adversaires!

En vérité, à ce tournoi, la victoire de l'excellent professeur fut si complète, si concluante, que beaucoup d'amateurs réputés à juste titre pour leur compétence la considérèrent sur le champ comme l'avènement d'une escrime à la fois esthétique et pratique, appelée au plus brillant avenir. Depuis, maintes personnalités du monde des armes ont adhéré à l'école nouvelle, et la méthode synthétique et rationnelle de Spinnewyn continue de recueillir chaque jour de précieux suffrages.

Nous assistons donc à une évolution qu'il est permis de considérer comme très heureuse.

Rompant définitivement avec la routine poussiéreuse des salles d'armes, l'escrime va s'affranchir enfin des conventions fantaisistes et néfastes qui l'empêchaient de progresser. Elle va retrouver le caractère noble et chevaleresque dans lequel il faut voir son attrait principal et sa plus grande beauté. Elle va, rentrant dans la tradition d'où elle n'aurait jamais dû sortir, renaître et prendre un essor rapide au souffle de la vérité.

Bref, sans cesser d'être un art savant et raffiné, sans cesser non plus d'être un sport éminemment hygiénique et intéressant, l'escrime est en train de redevenir l'image pure et fidèle du combat. Et l'atavisme ne serait qu'un vain mot, n'est-il pas vrai? si cette résurrection ne nous séduisait point.

Aussi bien, l'idée de réformer les règles bâtarde de l'école conventionnelle du fleuret ne date pas d'aujourd'hui. Alors que cette école incidente, qualifiée pompeusement de classique, se trouvait à l'apogée de sa fortune, quelques clairvoyants la tenaient déjà pour un non-sens parfait. Ces « hérétiques », ces « fous », ces « ennemis de l'art », comme les appelaient couramment les rares amateurs de fleuret qui ne les ignoraient pas, qui les connaissaient juste assez pour les méconnaître, ces « ennemis de l'art », dis-je, étaient malheureusement une infime minorité, et c'eût été, de leur part, folie glorieuse, mais folie, que d'entreprendre une croisade contre la mode qu'ils déploraient. Ils se contentèrent donc de pratiquer, de goûter entre eux le noble et véritable exercice des armes, sans se soucier davantage de l'escrime dégénérée et décadente qui florissait dans les salles, de cette escrime où les coups portés à la poitrine entraient seuls en ligne de compte, où, par une anomalie invraisemblable, on ne protégeait que cette partie du corps !

Et qu'advint-il ? Ce qui devait fatalement arriver : chaque fois qu'un duel mit en présence un de ces logiques et un adepte du jeu conventionnel, le fleurettiste paya d'un peu de sang l'erreur de sa religion.

Un assez grand nombre de fines lames furent ainsi assez malmenés par des adversaires absolument inconnus comme tireurs. C'était amusant pour la galerie qui marquait les coups, et l'on put entendre la voix de Gavroche s'élever, gouailleuse, pour porter ce jugement :

« L'escrime, mais c'est l'art de se faire embrocher selon certaines règles. » Et Gavroche n'avait pas tort : l'escrime au fleuret était bien devenue ce qu'il disait.

Il n'est point cependant de comédie, si bien présentée soit-elle, qui ne finisse. Celle de l'Escrime conventionnelle devait se terminer par un drame : le duel Mayer-de Morès.

On se rappelle cette rencontre, qui marque une date mémorable dans l'histoire des armes. Le capitaine Mayer, amateur *di primo cartello*, très applaudi dans les assauts, maniait le fleuret avec une impeccable maestria ; son antagoniste n'avait, au contraire, jamais étudié l'art subtil du fleuret ; il appartenait à cette catégorie de gens qui s'amusaient volontiers à « ferrailer avec de vraies épées — mouchetées bien entendu, — en tâchant de toucher n'importe où et n'importe comment » selon le mot de de Morès lui-même. Hélas ! l'érudition toute spéciale du vaillant capitaine ne lui fut pas d'un grand secours ; loin de là, elle causa sa perte : son talent de fleurettiste le trahit dans ce combat *pour de bon*, et il succomba à un terrible coup qu'il n'eût pas même — amère dérision ! — compté à la salle d'armes.

Alors seulement, car il fallut ce deuil pour dessiller enfin les yeux, on commença de s'émouvoir dans le monde des fleurettistes.

Ils ne voulurent pas reconnaître dans toute sa force l'enseignement qui se dégageait du duel Mayer-de Morès, mais la confiance absolue qu'on avait eue jusque là dans l'escrime conventionnelle n'en était pas moins

ébranlée. Pendant un an on ne s'aborda plus dans les salles qu'en se disant, en guise de bonjour : « A quoi bon être fort au fleuret, si c'est pour faire comme ce pauvre Mayer, cet excellent camarade ?.. C'était pourtant un talentueux de la lame !... »

Oui, à partir de cette époque, les errements de l'école conventionnelle étaient définitivement condamnés, et s'ils ne furent immédiatement rejetés, c'est qu'il est dans la nature humaine d'hésiter à brûler sur le champ ce qu'on a aimé avec passion : le consumer à petit feu, est, paraît-il, moins cruel.

Et peu à peu donc s'en va cette Altesse déchue, le Fleuret. Son étiquette silhouette s'éloigne, lasse et penchée.

Qui sait ? Elle ne tardera peut-être pas à disparaître complètement derrière la carrure vigoureusement superbe de l'Épée à la taille si belle, aux yeux qui jettent des éclairs puissants et dont la voix, en de fiers accents, parle d'honneur.

••

Pratiquée d'abord très discrètement dans quelques salles d'armes, l'escrime à l'épée se généralise en effet de plus en plus.

On vit d'abord dans les cercles se former des sections d'amateurs de l'épée. Enfin on admit l'arme de duel dans les assauts publics ; et les « hérétiques », les « fous » d'antan, triomphèrent dans les réunions sportivo-mondaines après avoir triomphé sur le pré.

Cependant quelques ténors du fleuret, conservateurs

ardents, voulurent entraver, par de violentes critiques, le mouvement progressiste qui se dessinait si nettement. Que fit-on ? On les pria à des assauts d'épée : ils s'en retirèrent battus, mais pas contents, et résolus à prendre leur revanche, et ils la prirent dès qu'ils eurent étudié l'épée, à leur tour.

— Voyez, s'écrièrent-ils alors, il nous a suffi d'un peu de travail avec leur arme pour posséder sur les amateurs de l'épée une supériorité écrasante. Le jeu du fleuret reste donc la véritable école des armes !

La vérité est que la plupart des maîtres enseignant l'épée s'étaient montrés trop simplistes dans cette escrime qu'il leur fallait pressentir, créer de *chic*, ne l'ayant jamais pratiquée eux-mêmes. Par un excès de prudence, ils avaient eu le tort de limiter, en quelque sorte, l'action du tireur d'épée à la défensive, lui recommandant d'attaquer peu et en se tenant aussi loin que possible du fer adverse, le bras tendu, la pointe menaçant bien les parties du corps les plus rapprochées.

On conçoit aisément qu'une escrime aussi rudimentaire n'était point très difficile ni très longue à apprendre, et, pour qu'elle ait pu inquiéter si longtemps des hommes habiles, exercés, entraînés dans l'art du fleuret, il fallait vraiment que cet art reposât sur des principes archi-faux.

Quoi qu'il en soit, après les tireurs à la poitrine, nous eûmes ainsi les tireurs à la main. C'était, on le confessa, tomber d'un excès dans l'autre !



Or, *in medio stat virtus...*

Spinnewyn comprit très bien que l'escrimeur digne de ce nom ne devait pas seulement avoir le talent de toucher à la poitrine ou à la main, mais encore être capable de diriger sa pointe partout où il verrait la possibilité d'atteindre. De même, il le voulut assez habile pour parer n'importe quelle estocade.

Deux escrimes incomplètes étaient en présence; il décida de les réunir; puis, prenant le bon de chacune, il posa les bases de sa méthode.

On sait le reste. Pendant deux ans il n'eut d'autre but que de parfaire l'œuvre qu'il avait entreprise, et il travailla sans relâche.

Heureusement, si la patience est quelquefois amère, son fruit n'en est que plus doux, et le courageux rénovateur eut la grande joie de démontrer péremptoirement, au tournoi de 1897, la valeur de sa méthode enfin mise au point.

En escrime plus qu'en toute autre chose, les paroles ne sont rien que n'affirment et ne confirment des actes. La théorie d'armes la plus séduisante doit être corroborée par des résultats pratiques pour mériter qu'on s'y arrête. A ce point de vue, l'école créée par Spinnewyn a donc fait brillamment ses preuves; c'est ce qui explique et légitime ses progrès constants et rapides, c'est aussi ce qui justifie la confiance que nous avons en elle.

Et maintenant que nous avons dit la genèse, raconté les débuts, enregistré la victoire consécutive et constaté la marche ascendante de l'escrime nouvelle, passons à la partie technique qui doit la définir et en révéler le mécanisme à la fois simple et savant.

PAUL MANOURY.

PREMIÈRE PARTIE

UTILITÉ DE L'ESCRIME

Parmi tous les sports aujourd'hui à la mode, il en est certainement peu dont les mérites puissent rivaliser avec ceux de l'escrime.

Tout d'abord, nos mœurs admettant le duel, il faut considérer cet exercice comme une prudente préparation au combat. La personne la moins belliqueuse, pourvu qu'elle ait sa petite valeur, est exposée à être appelée sur le terrain. Il est tant de jaloux, prêts à la harceler...

Il est donc éminemment utile de pratiquer l'escrime. Elle nous arme contre les malveillants, les méchants, les grossiers et vains personnages qui abondent dans la société. En un mot, elle nous permet de pouvoir défendre notre vie en même temps que notre honneur, s'il est attaqué jamais.

Considérée comme un simple amusement, l'escrime possède maintes qualités. Elle est hygiénique : combien d'hommes faits et de jeunes gens, dont la santé était compromise, lui doivent un rétablissement complet. Et combien de fois aussi avons-nous vu des débutants arriver à la salle las, courbatus, et la quitter, après un travail raisonné, dans la meilleure condition.

Les bienfaits thérapeutiques, physiologiques de l'escrime, son utilité au point de vue du duel, seraient suffisants pour nous la faire aimer, mais ils ne sont pas les seuls : elle donne encore à ceux qui la pratiquent la grâce vraie, l'élégance naturelle recherchées et appréciées par les gens du monde.

Pour toutes ces raisons, personne ne devrait ignorer l'art des armes. Nous le répétons, il n'est pas de passe-temps plus utile, plus agréable et plus salulaire, — ni plus français.

L'ARME

Ainsi que nous l'avons écrit dans l'Avant-propos de cette méthode, il est absolument nécessaire de rejeter le fleuret léger de l'école conventionnelle.

Ce fleuret n'a que de bien vagues points de ressemblance avec l'épée, encore que ses partisans n'hésitent point à l'honorer du nom, plein de pres-

tige, de celle-ci. Qui donc, en effet, n'a pas entendu le professeur de fleuret répéter au cours de sa leçon : « *Engagez l'épée !* » En réalité, l'escrime conventionnelle ne s'est développée, n'en doutons pas, que grâce à cette confusion de mots dont on ne peut s'empêcher de sourire aujourd'hui.

Quoi qu'il en soit, léger, fort léger est le fleuret ; l'épée, elle, est relativement lourde, bien que très maniable. Le fleuret n'a pas de coquille protégeant la main qui le tient ; l'épée en a une. *Et cætera*. Bref, l'un est l'antithèse de l'autre.

Pourtant, si grands que soient les inconvénients du fleuret, il a une qualité considérable : son prix excessivement minime. La lame d'épée coûte, au contraire, assez cher.

Or, les bris de lames ne sont pas rares durant les assauts un peu mouvementés, et toutes les bourses ne peuvent pas accepter indifféremment les exodes qui en sont la conséquence.

Il y avait là, par conséquent, un obstacle sérieux à la propagation de l'escrime à l'épée. Cet obstacle on l'a vaincu ingénieusement à la salle Spinnewyn. Voici comment : les poules mensuelles ont lieu avec la véritable épée de combat ; mais les assauts d'entraînement se font avec *l'épée de salle* innovée par le maître, arme dont le prix n'est pas supérieur à celui d'un fleuret.

Comme le montre la figure 1, l'épée Spinnewyn a toute l'apparence de l'épée de combat : même garde, même coquille. Elle est, en outre, de même

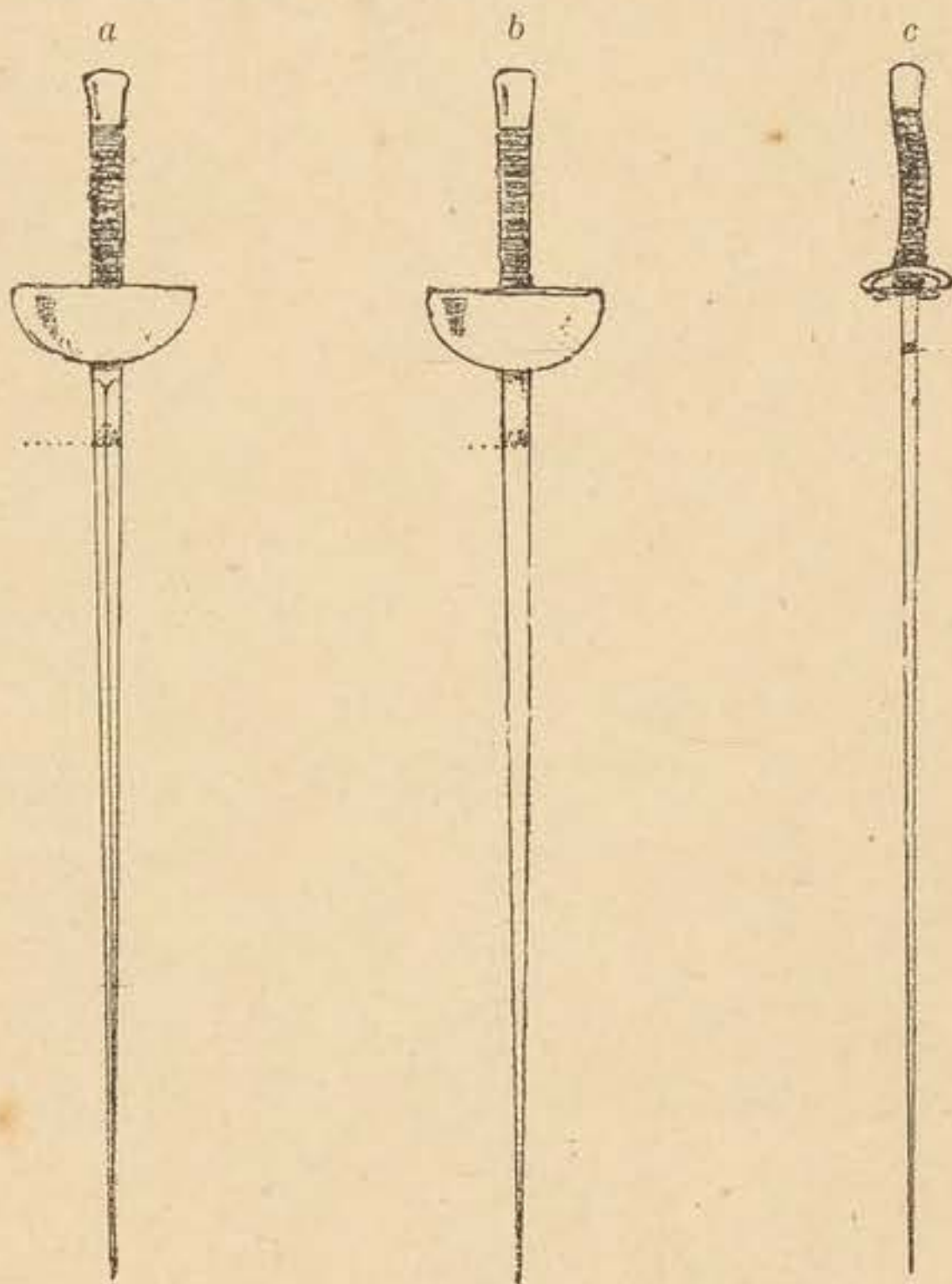


FIG. 1. — *a*, épée de combat; *b*, épée Spinnewyn; *c*, fleuret.

poids. La lame est quadrangulaire au lieu d'être triangulaire, voilà tout. Du reste, cette différence n'influe en aucune façon sur le jeu.

Quand on sait *travailler* avec cette épée de salle, on manie aussi bien celle de duel.

Nous conseillons donc aux amateurs d'escrime, qui reculeraient devant les dépenses que peut occasionner l'emploi constant de l'épée de combat, de se servir de l'épée Spinnewyn. L'expérience a prouvé qu'elle est une excellente arme d'étude.

OBSERVATION SUR L'ARME

L'escrime est un exercice excellent pour les enfants d'au moins dix ans. La femme qui s'y adonne en retire également un grand profit.

Toutefois, pour ces élèves, l'arme ordinaire serait trop lourde. Nous les engageons, en conséquence, à travailler avec une épée dont le poids soit en rapport avec leur force musculaire.

En tout cas, dès que le jeune homme aura l'âge de se battre en duel, il devra se servir de l'arme normale.

MANIÈRE DE TENIR L'ÉPÉE

La poignée de l'épée dans la main droite, le pouce allongé à plat sur le dessus de la poignée et touchant presque la coquille ; les autres doigts réunis en dessous.

Tenir l'épée fermement mais sans raideur avec le pouce et l'index, la poignée reposant entre la première et la seconde phalanges de l'index, les autres doigts restant en contact avec la poignée pour la serrer plus fortement et avoir de l'autorité dans les attaques de fer. Cette façon de tenir l'épée est la préférable.

Il faut bien observer de ne pas engager la troisième phalange de l'index sous la poignée; il en

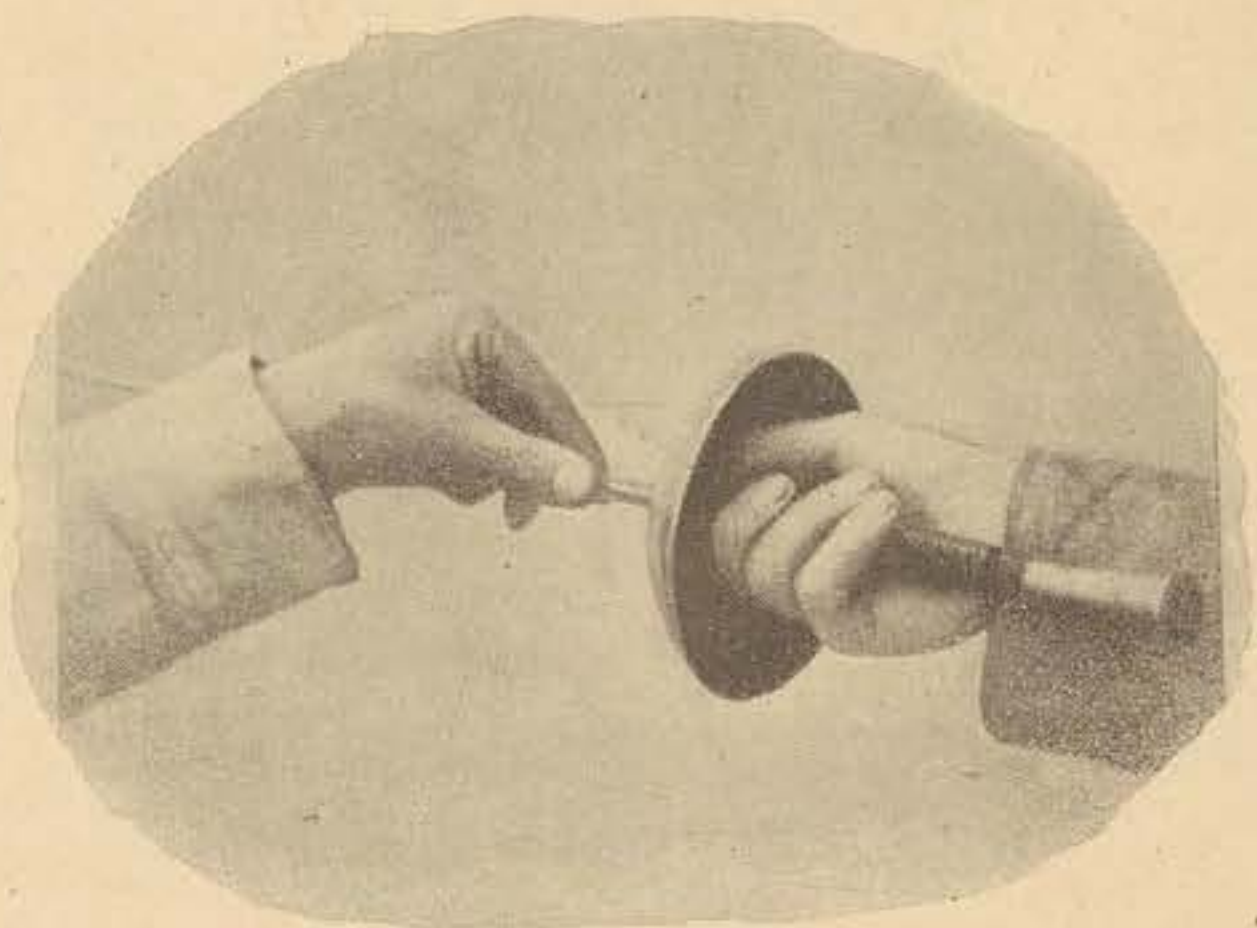


FIG. 2. — Manière de tenir l'épée.
(Placement de la poignée dans la main de l'élève.)

résulterait une grande difficulté dans l'exécution des mouvements où les doigts seuls doivent agir.

LA GARDE

La garde est la position qui permet au tireur d'être prêt aussi bien pour la défense que pour l'attaque, et *vice versa*.

Le tireur étant debout, le corps droit, les pieds en équerre, les talons réunis, la main droite qui tient l'épée à hauteur de la ceinture et sur le



FIG. 3. — Position du tireur avant la mise en garde.



FIG. 4. — Premier mouvement de la mise en garde.



FIG. 5. — Décomposition du deuxième mouvement de la mise en garde.



FIG. 6. — La garde, vue de profil.

côté gauche du corps comme pour tirer l'épée du fourreau (fig. 3), le professeur commande : « En garde ! »

A ce commandement, allonger le bras devant soi, la main droite à hauteur de l'épaule, l'épée dans le prolongement du bras droit, le corps bien



FIG. 7. — La garde, vue de face.

effacé, le bras gauche tombant naturellement le long du corps et les yeux fixés sur la pointe de l'épée (fig. 4).

Raccourcir ensuite légèrement le bras droit, placer la main droite un peu au-dessous du sein et à hauteur du coude, les doigts tournés légèrement en dessus, la lame dans le prolongement de l'avant-bras placé horizontalement ; porter en même temps

la main gauche à hauteur de la tête, cette main un peu cintrée, le pouce se détachant légèrement des autres doigts, et le bras gauche se trouvant arrondi (fig. 5). Reculer en même temps le pied



FIG. 8. — La garde avec la main de tierce, vue de face.



FIG. 9. — La garde avec la main de tierce, vue de profil.

gauche d'environ 50 centimètres, le poids du corps portant sur la jambe gauche, le corps étant bien effacé. Puis, toujours en même temps, fléchir sur les jambes, en conservant le corps bien d'aplomb sur les hanches et de façon que le genou droit se trouve exactement au-dessus de la pointe du pied droit (fig. 6).

OBSERVATIONS SUR LA GARDE

Dans la position de la garde, le corps doit être bien effacé.

La garde de l'épée doit couvrir complètement la main et l'avant-bras droit du tireur, afin de bien protéger ces parties, les plus rapprochées de l'adversaire ; si la conformation du tireur ne lui permet pas de rentrer le coude,



FIG. 10. — La garde du tireur de fleuret.

afin de maintenir exactement la lame dans le prolongement de l'avant-bras ployé comme nous l'avons dit plus haut, le tireur tiendra le bras presque ou complètement tendu, *en observant toujours que la lame soit bien dans le prolongement de l'avant-bras.*

Il est toutefois bien préférable d'avoir le bras demi-tendu ; ainsi faites, les parades ont plus d'autorité et les attaques, comme les ripostes, sont beaucoup plus pénétrantes.

La position du bras et la situation de la pointe que nous avons décrites, bien que très différentes de celles des fleu-

rettistes, ne sont pas nouvelles. Loin de là ! Les anciens maîtres d'armes les connaissaient, et plusieurs d'entre eux les recommandaient. « Avoir la main droite à hauteur du téton et la pointe à hauteur des yeux » est une erreur qui n'a jamais été autant commise que par les fleurettistes de ces dernières années.

Il nous suffira de citer quelques auteurs pour le prouver.

Commençons par Charles Besnard. Dans son traité du *Maistre d'armes libéral*, publié en 1653, il écrivait : « que le pommeau de l'Epée se trouve à la hauteur et à



FIG. 11. — La garde de La Touche.
(Dessin de P. Chaigneau.)

la ligne de la ceinture du haud de chausse et vis à vis l'ouverture de la pochette... » Mais pour ce qui est de la pointe, il n'en fixait pas la hauteur.

La Touche, dans son livre *Les vrais Principes de l'espée seule*, dédiés au roi et imprimés en 1670, après avoir discuté plusieurs gardes, conclut en recommandant celle que nous reproduisons ci-dessus (fig. 11). La nôtre n'en est pas très éloignée, n'est-ce pas ?

En 1766, Danet, écuyer syndic-garde des ordres de la Compagnie des Maîtres en fait d'armes des académies, donne le conseil suivant, dans son *Art des armes* : « Pour être bien en garde... que le pommeau se trouve à hauteur

du flanc droit et la pointe de l'épée un peu plus élevée que le poignet... »

Mais l'auteur avec lequel nous sommes le plus flatté de nous rencontrer est le fameux La Boëssière, pour qui les fleurettistes ont, avec raison, une si grande admiration. La Boëssière est une autorité qu'on ne saurait contester. Son *Traité de l'art des armes*, qui vit le jour en 1818, est le

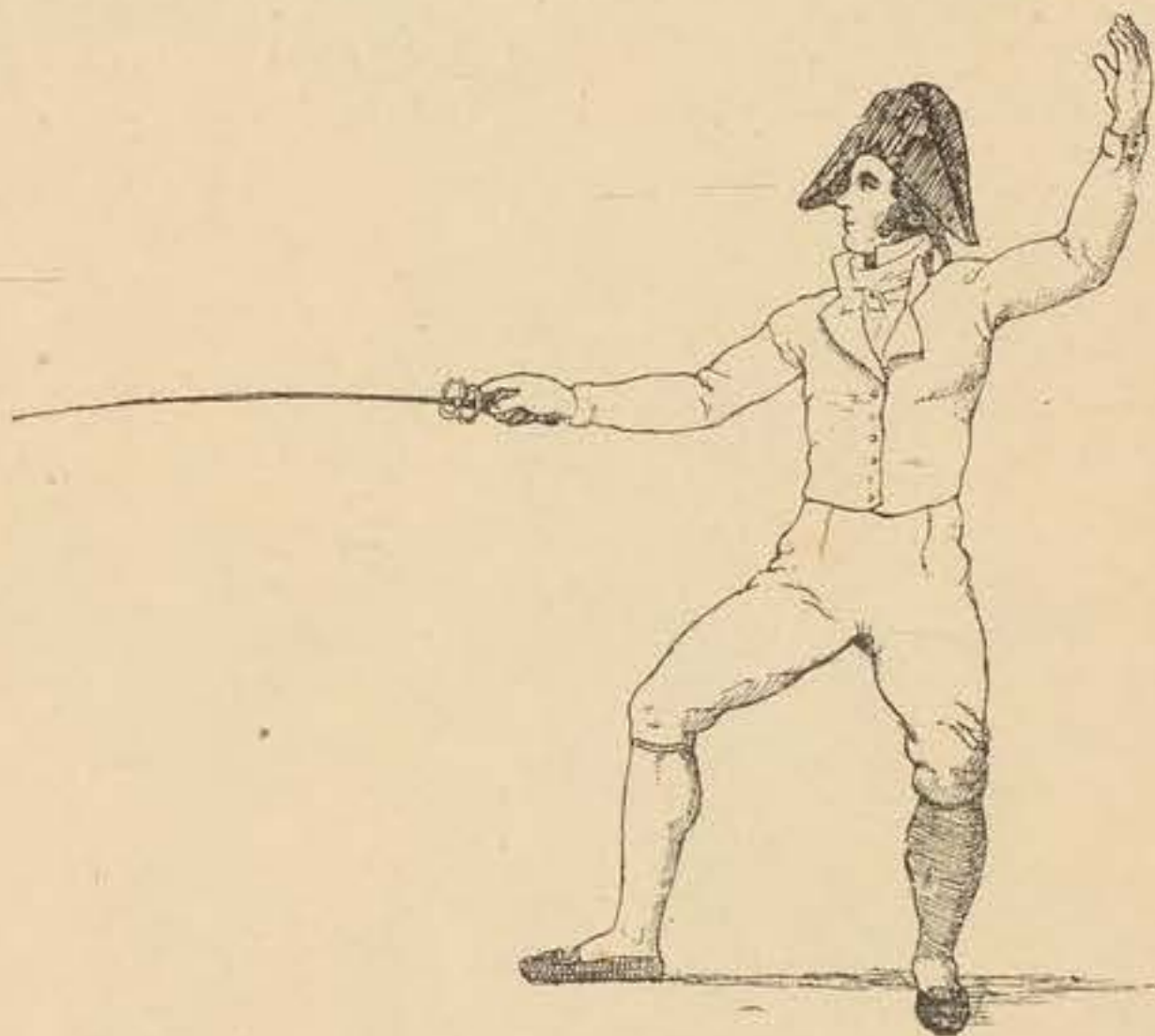


FIG. 12. — La garde, d'après le *Traité de l'art des armes*, par M. La Boëssière, maître d'armes des anciennes académies du roi, des écoles royales, polytechniques et d'équitation. (Dessin de Paul Chaigneau.)

meilleur ouvrage technique que nous ayons lu au cours de nos recherches. Eh bien ! la garde de La Boëssière et la nôtre sont presque identiques. En comparant les figures 6 et 9 avec la figure 12, extraite de son livre, on pourra s'en rendre compte facilement. Quant au texte de La Boëssière, il n'est pas moins intéressant que les gravures qui l'accompagnent : «..... Le maître s'occupe ensuite avec sa main gauche de la droite de son élève ; il la lui incline demi-tierce, dirigeant la pointe de son fleuret à hauteur de la main..... »

Pourquoi, demandez-vous, les fleurettistes ne suivirent-ils pas toujours ces sages conseils ? Simplement parce que l'escrime, sous le poids des conventions, devait forcément se transformer et dégénérer.

Tous les coups ne comptant point, on arriva fatalement à ne protéger que les parties du corps où ils étaient déclarés valables. Et la garde se modifia ! Et le jeu entier se modifia !...

Nous ne faisons donc, à vrai dire, dans cette méthode, que retourner à l'Escrime rationnelle, logique. Cela suffit à satisfaire notre amour des armes vraies et belles.

Certains tireurs négligent de placer le bras gauche dans la position indiquée ci-dessus, « parce que, disent-ils, ils n'en voient point la nécessité essentielle ». La vérité est qu'ils trouvent cette position trop fatigante, car, en dehors de toute question d'esthétique, il est incontestable qu'elle a son utilité ; le tireur qui s'astreint à tenir la main gauche comme nous le recommandons obtient en effet plus de vitesse dans les coups d'allonge, en se servant du bras gauche comme d'un ressort dont la tension *équilibrée*, faite en renvoyant vivement la main le long du jarret, facilite le jeu des muscles des jambes, lesquels se trouvent si fortement mis à contribution dans les attaques à fond.

Enfin il faut s'attacher à ce que le corps soit bien d'aplomb sur les hanches et éviter la raideur, qui compromet toujours la finesse et la sûreté des mouvements. La garde, au début des leçons, doit retenir toute l'attention du professeur et de l'élève. Une bonne garde est essentielle pour faire un bon tireur.

DÉPLOIEMENT DU BRAS

Allonger le bras droit vivement, mais sans saccade, en avançant légèrement l'épaule de façon à gagner quelques centimètres et sans déranger le corps. La main doit alors se trouver à hauteur de

l'épaule, les ongles légèrement en dessus, la garde de l'épée protégeant bien la main et le bras.

OBSERVATION

Les théories d'escrime publiées jusqu'ici recommandent toutes de ne faire agir aucunement l'épaule dans ce mouvement. Il faut au contraire avancer l'épaule le plus possible, sans effort toutefois, afin de donner plus de pé-



FIG. 13. — Le déploiement du bras.

nétration au coup porté sur l'adversaire. Il est bien entendu que le reste du corps doit demeurer immobile, sinon le poids du corps se porterait sur la jambe droite, laquelle, de ce fait, perdrait une grande partie des moyens qui lui sont nécessaires pour se mouvoir rapidement dans l'attaque, dans la marche et dans le saut.

LA FENTE ET LA DEMI-FENTE

Pour exécuter la fente :

Tendre vivement le jarret gauche en conservant

le pied gauche à plat ; avancer rapidement le pied droit d'environ 50 centimètres en le faisant passer



FIG. 14. — La fente.



FIG. 15. — La demi-fente.

près du sol et de façon qu'il reste vis-à-vis du talon gauche, le genou droit se trouvant en dehors

et placé perpendiculairement au milieu du pied correspondant, le corps d'aplomb et suivant l'impulsion donnée par le développement de la jambe, la tête droite et les yeux fixés sur la pointe de l'épée; développer en même temps le bras gauche en arrière, en le laissant tomber le long du corps, l'avant-bras à environ 10 centimètres de la cuisse, les doigts de la main gauche, allongés et joints, le pouce détaché.

La demi-fente s'exécute comme *la fente*, mais en n'avancant le pied droit que de 25 centimètres environ au lieu de 50.

MANIÈRE DE SE REMETTRE EN GARDE

Etant fendu ou demi-fendu, pour reprendre la garde :

Ployer vivement le jarret gauche en ramenant le poids du corps sur la jambe gauche, relever en même temps le bras gauche, et porter le pied droit à sa position, le pied passant près du sol où il doit arriver sans frapper, raccourcir ensuite le bras droit.

OBSERVATIONS SUR LA FENTE, LA DEMI-FENTE ET LA REMISE EN GARDE

Si le jarret gauche fonctionne mal, il est bon de l'exercer séparément.

Certains tireurs se relèvent difficilement après s'être fendus : c'est une faute qu'ils devraient s'appliquer à vaincre par des exercices répétés, car elle les expose énormément. La fente doit être rapide, mais plus rapide encore si possible la reprise de garde. Beaucoup d'énergie, de souplesse, d'adresse, de résolution, voilà ce que le tireur doit s'efforcer d'acquérir pour réussir la fente. On ne se fend et l'on ne revient en garde jamais assez vite. C'est précisément pourquoi il est utile, dans la garde, de placer le bras gauche à hauteur de l'épaule : en l'envoyant vigoureusement le long du corps et en le ramenant promptement en l'air, on donne au corps un plus grand mouvement d'impulsion, car tout est solidaire dans notre organisme.

Ne jamais oublier par conséquent qu'un bon tireur doit, aussitôt fendu, pouvoir se relever et, aussitôt relevé, pouvoir se fendre de nouveau.

Il va de soi que le déploiement du bras doit toujours précéder la fente ; il ne faut en aucun cas attaquer le bras droit raccourci.

Quant à la demi-fente, que l'escrime conventionnelle du fleuret ne prévoyait pas, elle joue un rôle fort intéressant dans le jeu de l'épée. Il est évidemment inutile de se fendre à fond lorsque l'on tire aux parties les plus rapprochées. De plus, l'engagement à fond, si l'attaque n'est pas couronnée de succès, expose souvent le tireur à des ripostes. La demi-fente mérite donc de retenir l'attention des tireurs d'épée qui doivent s'attacher à la faire aussi correctement que la fente complète.

LA MARCHÉ ET LE SAUT

Pour marcher en avant :

Porter le pied droit à 20 centimètres environ en avant, sans déranger la position du corps ni celle de l'épée ; ramener aussitôt le pied gauche à sa distance.

Pour rompre (autrement dit marcher en arrière) :

Porter le pied gauche à environ 20 centimètres en arrière, sans déranger la position du corps ni celle de l'épée ; ramener aussitôt le pied droit à sa distance.

Pour sauter en avant :

Porter les deux pieds en avant, d'un seul mouvement et en conservant bien la position de la garde.

Pour sauter en arrière :

Porter les deux pieds en arrière, d'un seul mouvement et en conservant bien la position de la garde.

OBSERVATION SUR LA MARCHE ET LE SAUT

Les mouvements de marche et de saut doivent être faits très vivement et très légèrement.

LE RASSEMBLEMENT

On appelle « rassemblement » le retour à la position debout, après la leçon ou l'assaut.

Pour rassembler :

Tendre le bras droit dans toute sa longueur, la main droite à hauteur de l'épaule et l'épée dans le prolongement du bras ; laisser tomber en même

temps la main gauche dans le rang (fig. 16).

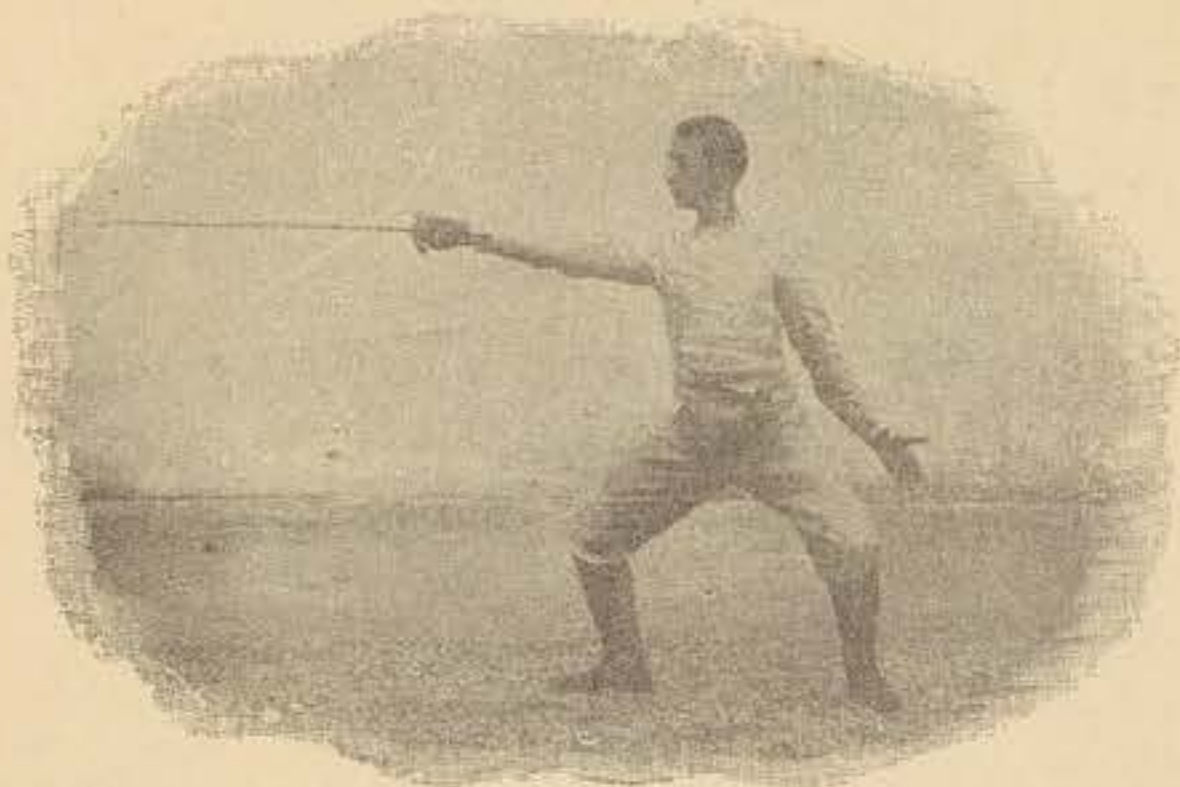


FIG. 16. — Premier mouvement du rassemblement.

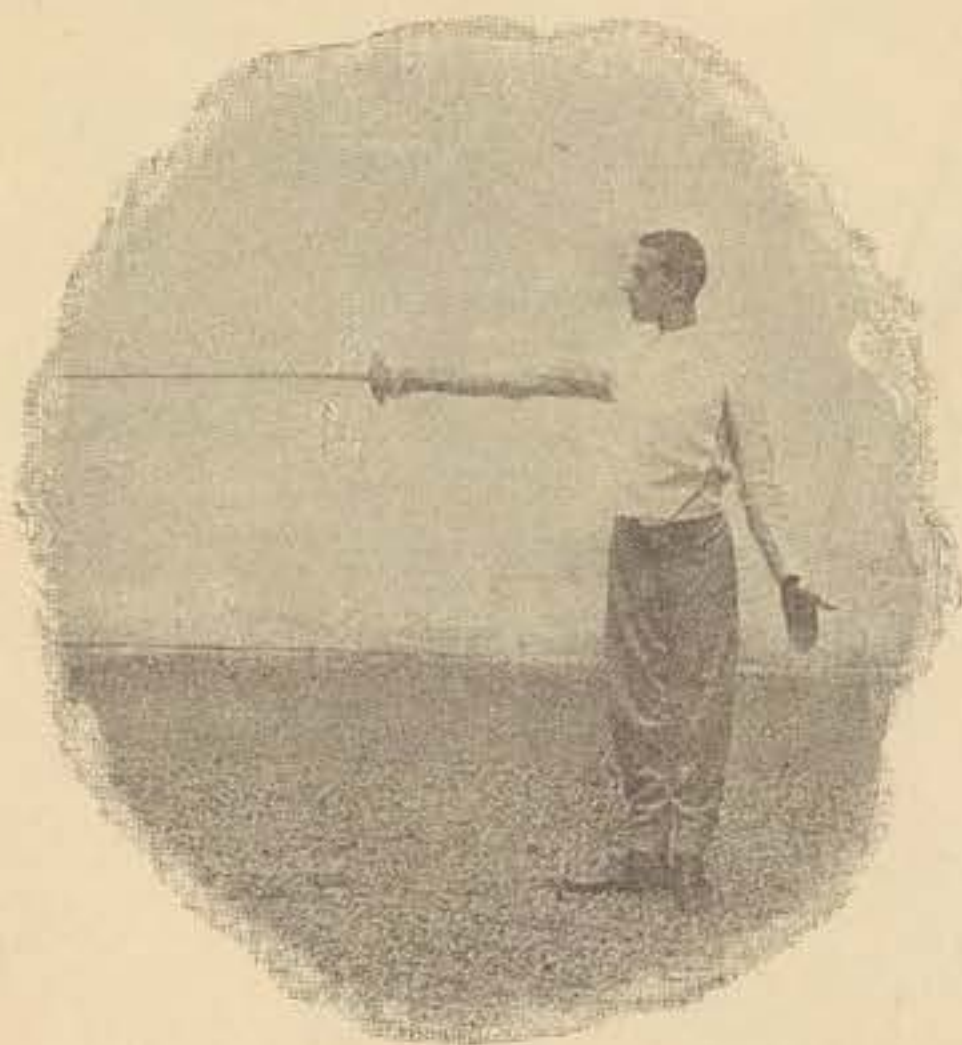


FIG. 17. — Deuxième mouvement du rassemblement.

Rapporter ensuite et aussitôt le talon droit contre le talon gauche en se redressant (fig 17).

LE SALUT

Après le rassemblement, pour saluer l'adversaire, faire les deux mouvements que voici :

Premier mouvement :

Raccourcir le bras droit en portant la garde de



FIG. 18. — Premier mouvement du salut.



FIG. 19. — Deuxième mouvement du salut.

l'épée à environ 5 centimètres du menton, la lame verticale (fig. 18).

Deuxième mouvement :

Allonger le bras droit dans toute sa longueur en dirigeant la pointe vers le sol et en penchant légèrement la tête en avant (fig. 19).

LES APPELS

Lorsque le professeur s'aperçoit que l'élève, étant en garde, porte le poids du corps en avant au lieu de le laisser reposer sur la jambe gauche, il peut l'obliger à rectifier cette attitude défectueuse en lui faisant faire deux appels.

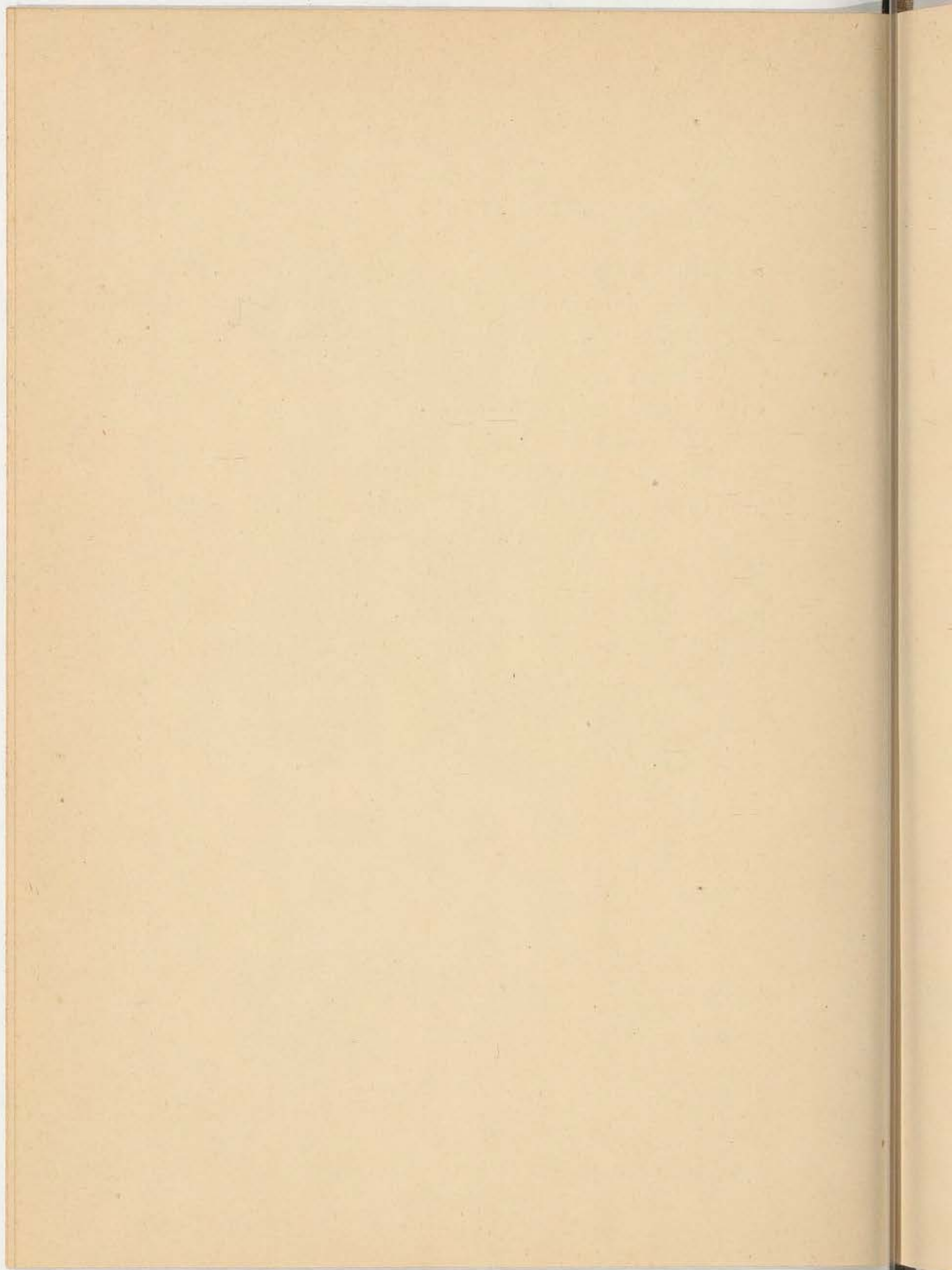
Pour exécuter deux appels :

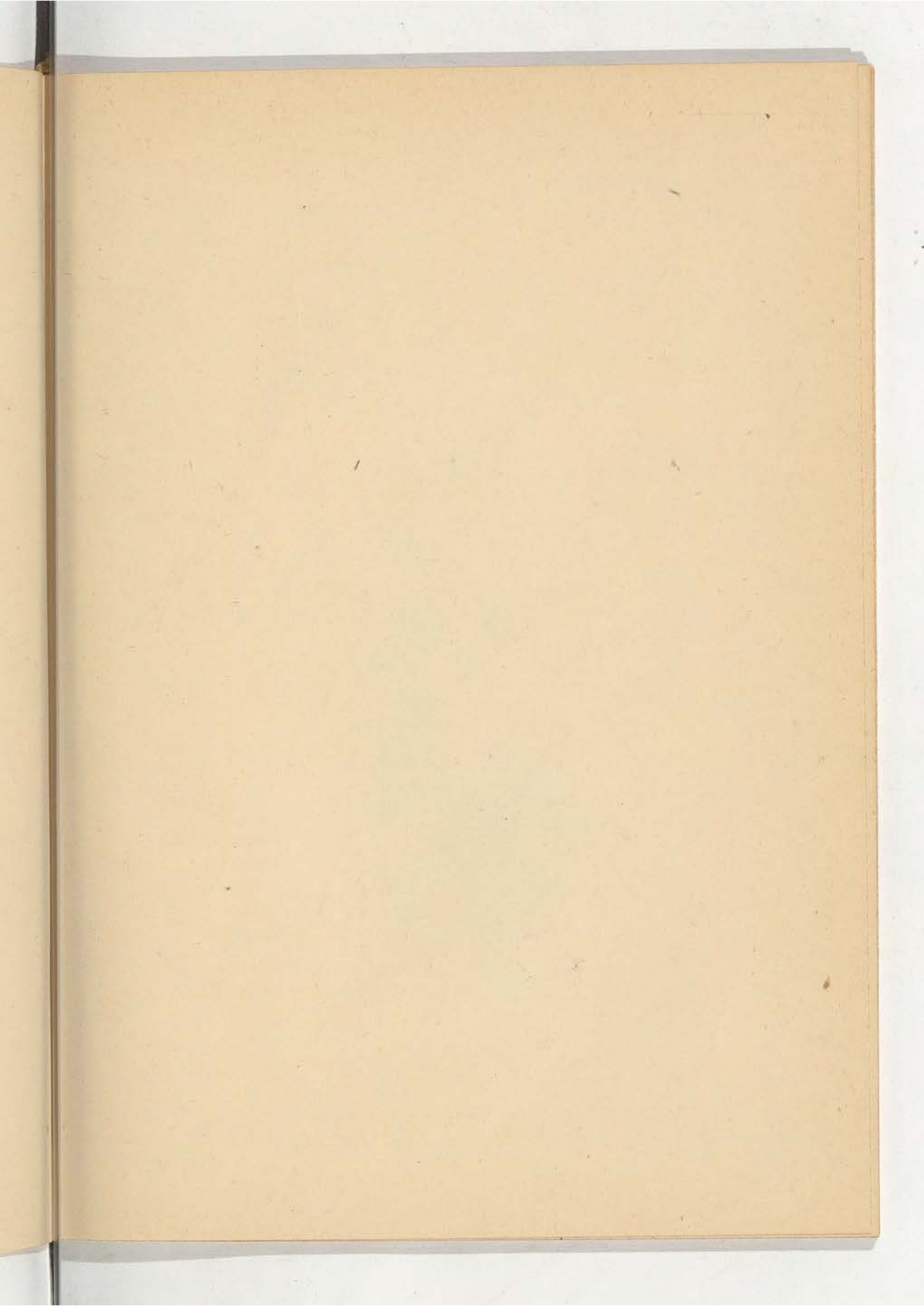
Frapper légèrement le sol deux fois de suite, avec le pied droit, le corps restant immobile.

Il va sans dire qu'on ne peut conserver l'immobilité du corps en frappant le sol avec le pied droit qu'autant que le poids du corps repose sur la jambe gauche.



INSTITUT NATIONAL
DES SPORTS
Inventaire général :







Amackermaite

A Spinner

et le moulin
d'Amackermaite

G. Rochegrosse

DEUXIÈME PARTIE

Nous ne saurions mieux commencer cette deuxième partie qu'en recommandant aux professeurs de ne la faire aborder à leurs élèves que lorsque ceux-ci seront absolument familiarisés avec tous les exercices de la première.

Il faut s'assurer surtout, avant de conduire l'élève dans le dédale des lignes, qu'il possède une garde irréprochable, qu'il exécute facilement et rapidement la marche, le saut, la fente, la demi-fente, et qu'il a, étant fendu, une position normale lui permettant d'attaquer avec succès et de se relever avec promptitude, etc., etc.

Observer strictement les règles que nous avons données dans les précédentes pages est, d'ailleurs, le meilleur moyen de vaincre sans trop de mal les

difficultés que comportent les coups décrits dans celles qui suivent.

Beaucoup d'application, beaucoup de persévérance, voilà les qualités dont, en escrime, le néophyte doit faire preuve. Aussi bien, il est encore plus aisé de s'habituer à de bons principes que de se débarrasser des mauvaises positions non rectifiées impitoyablement par le professeur.

Dans le noble exercice des armes, ce n'est pas aux audacieux que sourit la fortune, mais aux persévérants.

LES LIGNES

On appelle ainsi les zones ou parties de l'espace dans lesquelles l'épée se meut, en partant de la position de la garde, pour exécuter les engagements, les feintes, les attaques, les parades, etc.

Elles sont au nombre de six :

1° La ligne de tierce, ou de sixte, ou de dehors, qui est la zone ou partie de l'espace à droite de l'épée ;

2° La ligne de quarte ou de dedans, qui est la zone ou partie de l'espace à gauche de l'épée ;

3° La ligne de tierce haute ou de sixte haute, qui est la zone ou partie de l'espace à droite et au-dessus de l'épée ;

4° La ligne de seconde ou de sixte basse, qui est la zone ou partie de l'espace à droite et au-dessous de l'épée ;

5° La ligne de prime ou de quarte haute, qui

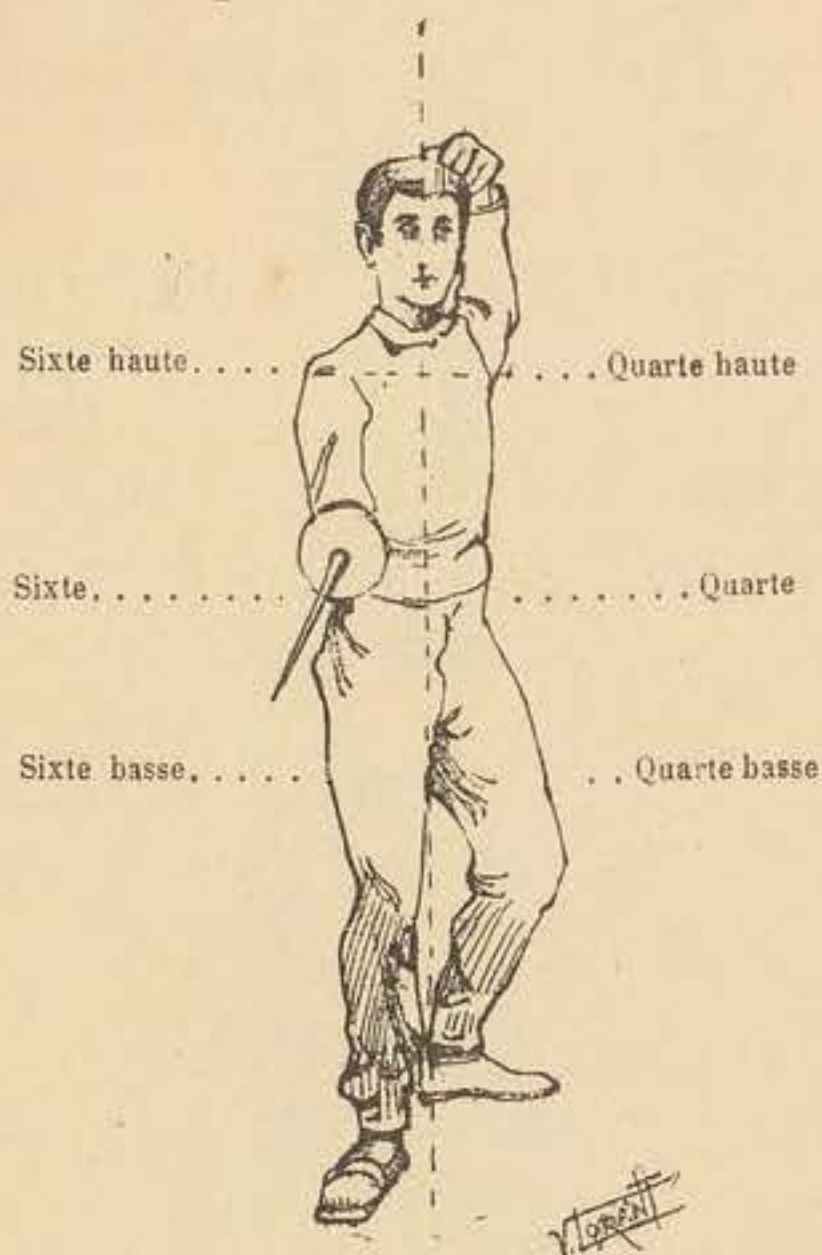


FIG. 20. — Les lignes

est la zone ou partie de l'espace à gauche et au-dessus de l'épée ;

6° La ligne de quarte basse ou de quinte, qui est la zone ou partie de l'espace à gauche et au-dessous de l'épée (fig. 20).

Seules, les lignes de droite et de gauche doivent donner lieu à l'engagement.

Il est indispensable de bien connaître et de bien

distinguer les lignes pour comprendre, apprécier et raisonner les différents coups que comporte l'escrime.

L'ENGAGEMENT

L'engagement est la jonction du fer adverse.

Ayant pris contact avec le fer adverse, pour changer l'engagement de ligne : baisser la pointe de l'épée sans déranger le poignet, la passer par la ligne la plus courte en dessous de l'épée opposée, joindre le fer en maintenant toujours la ligne de sixte fermée et replacer la pointe à la hauteur de la main.

Dans l'engagement de quarte, placer le pouce en dessus, les autres doigts sur le côté. Dans l'engagement de sixte, le pouce doit se trouver à droite et les autres doigts en dessus. Enfin dans l'engagement de tierce, les ongles sont en dessous.

OBSERVATION SUR L'ENGAGEMENT

Les engagements se prennent difficilement lorsque l'adversaire observe bien la garde du tireur d'épée : la pointe à hauteur de la main. Ils sont très faciles, au contraire, lorsque l'adversaire tient la pointe de son épée à hauteur de l'œil, comme on le fait dans l'escrime conventionnelle du fleuret.

LE DOIGTÉ

Le doigté est la faculté de diriger la pointe de l'épée par la seule action des doigts.

C'est une qualité essentielle qu'il faut s'efforcer d'acquérir au début des leçons.

Sans le doigté, on ne peut faire ni de belles armes, ni de bonnes armes.

Quand on ne le possède pas, les attaques, les parades et les ripostes manquent de précision ; on se découvre pendant leur exécution ; en un mot, à chaque mouvement qu'on demande à l'épée, on perd les avantages de la garde correcte, car on s'en départ forcément.

Comment acquérir le doigté ? En s'appliquant à tenir l'épée avec le pouce et l'index, comme nous l'avons expliqué page 13 et à la déplacer principalement au moyen de ces deux doigts.

Les autres doigts ne remplissent qu'un rôle important d'auxiliaires, agissant par pressions spontanées, se serrant et se desserrant selon le besoin.

Eviter surtout la raideur de la main et celle du poignet.

L'ATTAQUE

L'attaque est l'action du tireur qui cherche à porter un coup à son adversaire, en se fendant.

Elle est simple ou composée.

Elle est simple lorsqu'elle ne comporte qu'un seul mouvement, et composée quand elle en comporte plusieurs.

Il y a trois attaques simples : le coup droit, le dégagement et le coupé.

OBSERVATIONS

Dans toutes les attaques, il faut avoir soin de porter la main du côté de l'épée adverse, afin de se bien couvrir.

LE COUP DROIT

Le coup droit touche directement l'adversaire sur une partie découverte quelconque. Il est le résultat du déploiement du bras suivi immédiatement de la fente ou de la demi-fente.

OBSERVATIONS

Les attaques par le coup droit doivent être faites avec beaucoup d'à-propos et de vitesse. Comme dans toutes les attaques, avoir soin de déployer le bras complètement avant le départ du pied.

LE COUP DE TEMPS

Le coup de temps est un coup droit qui surprend l'adversaire au moment où il est en train de préparer une attaque.

Il s'exécute sur une feinte large ou une absence d'épée.

LE COUP D'ARRÊT

Le coup d'arrêt consiste à arrêter l'adversaire, soit dans une attaque, soit dans sa marche, soit dans une préparation d'attaque, par le simple déploiement du bras, sans se fendre.



FIG. 21. — Position du tireur dans le coup d'arrêt aux parties avancées.



FIG. 22. — Position du tireur dans le coup d'arrêt au corps.

On l'exécute en dirigeant vivement la pointe sur la partie du corps que l'on veut atteindre et sans chercher à détourner le fer adverse au moyen de l'épée.



OBSERVATIONS

Si le coup d'arrêt se fait aux parties les plus rapprochées, il faut, en le portant, avancer légèrement l'épaule droite, mais sans déranger la position du reste du corps.

Si, au contraire, on veut, sur une attaque, toucher à la poitrine par le coup d'arrêt, il est nécessaire, pour éviter d'être touché soi-même, de bien effacer le corps, en portant l'épaule gauche en arrière et en tendant le jarret gauche.

Remarquons que le coup d'arrêt dirigé au corps est très souvent d'une exécution dangereuse, car il expose celui qui l'emploie à *recevoir* en même temps qu'il donne.

Il ne faut donc pas abuser du coup d'arrêt au corps, mais en user à bon escient, en n'oubliant jamais qu'il peut donner lieu au coup double appelé pittoresquement « coup des deux veuves ».

Certains journalistes du monde des armes accusent le coup d'arrêt exécuté sur une attaque de manquer de noblesse; d'autres lui reprochent d'être dangereux pour celui qui le tente. En réalité, le coup d'arrêt sur l'attaque a eu de tout temps ses détracteurs, mais les multiples polémiques qu'il a suscitées ne l'ont jamais fait abandonner.

Lafaugère, dans son traité de l'art de faire des armes publié en 1835, a d'ailleurs répondu péremptoirement aux critiques de ce coup par une page de bon sens qui mérite d'être reproduite ici :

« Dans l'art de faire des armes, y déclare tout d'abord le célèbre professeur aux hussards de la garde royale, tout est absolument libre. Il suffit de toucher en se garantissant. »

Cet axiome posé, il s'écrie :

« Qu'importe alors la manière dont je me garantis, que ce soit par une parade ou par un coup d'arrêt, pourvu que je me garantisse, mais il faut cependant que celui qui prend le coup d'arrêt fasse bien attention de lever et d'opposer la main, afin de ne pas être touché dans le haut en même temps que l'adversaire : il n'a pas besoin de faire attention au bas, *parce que celui qui tire dans le haut*

arrive toujours avant celui qui tire dans le bas. Toutes ces précautions étant prises, elles peuvent aussi bien, et mieux, garantir par le coup d'arrêt que par quelque parade que ce soit; et personne n'a raisonnablement le droit d'obliger son adversaire à la parade, plutôt que celui-ci n'a le droit d'empêcher qu'on ne l'attaque.

« Le droit de prendre le coup d'arrêt n'est-il pas encore mieux acquis que celui d'attaquer après une multitude de feintes embrouillées et sans se garantir? Il exige d'ailleurs beaucoup plus de précision et indique bien plus de sang-froid, de jugement et de présence d'esprit dans celui qui l'exécute bien...

« Tous ceux qui sont parvenus à une certaine force emploient et laissent employer à leurs adversaires tous les moyens qu'ils jugent convenables pour leur défense; et ils savent en attaquant se garantir du coup d'arrêt.

.

« Ces fausses prétentions (d'interdire le coup d'arrêt) tirent leur origine des temps anciens, où les masques n'étaient point encore en usage dans l'exercice des armes; l'habitude était de tirer chacun à son tour, et par conséquent les coups d'arrêt, les coupés, les remises, etc., étaient interdits. Cet usage était alors établi par prudence, pour éviter les accidents qui étaient dans le cas d'arriver si les deux combattants étaient partis en même temps. Mais, depuis l'invention du masque, on a banni avec raison des règles et des usages qui n'avaient été établis que pour éviter des accidents aujourd'hui devenus presque impossibles... »

Ce plaidoyer en faveur du coup d'arrêt, — encore aujourd'hui d'actualité! — n'est-il pas concluant?

LE DÉGAGEMENT

Le dégagement est un changement de ligne latéral suivi immédiatement d'un coup droit.

Pour dégager : baisser la pointe de l'épée en ne

faisant agir que les doigts, la passer par la ligne la plus courte, en dessous de l'épée opposée, en déployant le bras, le poignet devant soi; se fendre alors rapidement, le poignet se portant en même temps du côté de l'épée adverse pour se couvrir.

LE COUPÉ

Le coupé est un dégagement exécuté en passant l'épée par-dessus le fer adverse au lieu de la faire passer par-dessous.

Pour l'exécuter : lever la pointe de l'épée, les doigts et le poignet agissant seuls, et la passer le plus près possible par-dessus l'épée opposée, en déployant le bras.

OBSERVATION

Pour peu qu'on commette la faute d'exécuter le coupé avec l'aide du bras au lieu de ne le faire qu'avec les doigts et le poignet, on donne prise à un coup à la main si l'adversaire a bien la pointe en ligne.

Il faut donc travailler beaucoup le coupé à la leçon; d'autant plus qu'on a grand besoin de lui dans l'assaut.

En effet, pendant les corps à corps, ce n'est souvent que par le coupé qu'on peut se débarrasser de l'épée opposée.

LES FEINTES

La feinte est un coup simulé. C'est une fausse attaque qui a pour but de tromper l'adversaire pour diriger ensuite sur lui un coup auquel il ne

s'attend pas ou qui ne lui est point familier. La feinte peut aussi avoir pour objet l'étude de jeu de l'adversaire.

Il faut, en tout cas, que la feinte soit faite de façon à être prise pour le coup lui-même et à provoquer une parade que l'on est déjà prêt à tromper, soit par une autre feinte, soit par un coup véritable.

La feinte d'un coup quelconque s'exécute comme le coup lui-même, mais sans se fendre.

LES PARADES

On appelle parade l'action de se garantir d'un coup.

Il y a deux sortes de parades :

1° Celles qu'on fait en détournant le fer adverse au moyen de l'épée ;

2° Celles qui s'exécutent par la retraite du corps ou d'une partie du corps.

PARADES PAR L'ÉPÉE

Ces parades se subdivisent elles-mêmes en deux classes :

1° Les parades simples ;

2° Les contres.

La parade simple va directement au-devant du

fer adverse pour le détourner de sa direction.

Le contre est une parade circulaire qui enveloppe en quelque sorte l'épée de l'attaqueur avant de la détourner.

On distingue onze parades simples et onze contres.

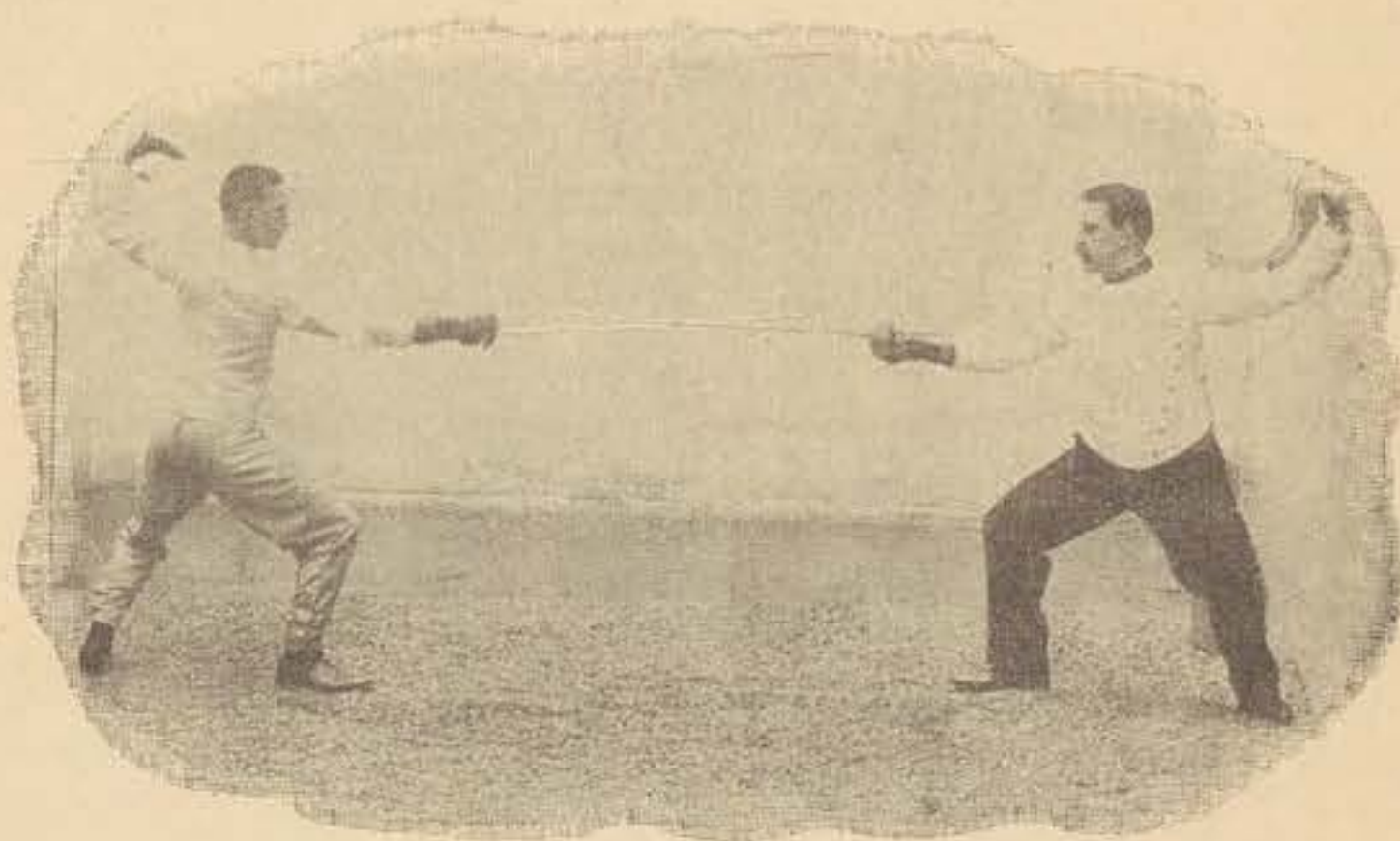


FIG. 23. — Les deux tireurs en garde.

Ce sont :

- 1° La prime simple et le contre de prime ;
- 2° La seconde simple et le contre de seconde ;
- 3° La tierce simple et le contre de tierce ;
- 4° La tierce simple et le contre de tierce exécutés la pointe haute ;
- 5° La quarte simple et le contre de quarte ;
- 6° La quarte simple et le contre de quarte exécutés la pointe haute ;

7° La quarte simple et contre de quarte exécutés la pointe basse ;

8° La quinte simple et le contre de quinte ;

9° La sixte simple et le contre de sixte ;

10° La sixte simple et le contre de sixte exécutés la pointe haute.

11° La sixte simple et le contre de sixte exécutés la pointe basse.

PARADES DE PRIME

Les parades de prime s'emploient sur des attaques dirigées soit en sixte à la main, au bras ou à la poitrine, soit en quarte à la poitrine.

Pour faire la prime simple, tourner les ongles en avant et à droite, en portant la main à hauteur de la tête, le bras ployé, l'avant-bras horizontal, la pointe dirigée en bas, et, une fois dans cette position (fig. 25), frapper le fer adverse d'un coup sec.

Pour exécuter le contre de prime, prendre la même position, et, au lieu d'aller directement à la rencontre de l'épée, décrire autour d'elle, avec la pointe, une circonférence passant d'abord par-dessus le fer ; puis, au moment même où cette circonférence est complétée, frapper la lame adverse d'un coup sec.

OBSERVATION

Quelques tireurs d'épée condamnent les parades de prime parce qu'ils estiment qu'elles exposent l'avant-bras. Il serait plus juste de déclarer qu'elles sont d'une exécution très difficile, sans les rejeter pour cela. A notre avis, elles peuvent être employées sans danger si on y a recours *bien à propos*.



FIG. 24. — Position de la main dans les parades de prime.

Il est *nécessaire*, toutefois, de les faire suivre d'un coupé excessivement rapide. En effet, s'il est vrai que la prime découvre tout le bras, il est non moins vrai que l'on évite d'être touché en cet endroit grâce à la retraite de bras que l'on fait dans l'exécution de la prime. Et le coupé, ainsi employé, constitue une riposte merveilleusement bonne.

Cependant, tout brillant que soit ce coup, les parades de

prime n'en sont pas moins très difficiles à bien faire, comme nous l'avons dit plus haut. Nous ne conseillons



FIG. 25. — Parade de prime.



FIG. 26. — Riposte faite la main dans la position de prime, après une attaque parée la main de tierce.

donc qu'aux tireurs habiles et bien entraînés de les employer dans le combat ou au cours de l'assaut.

Ne quittons pas la prime sans remarquer que les positions respectives qu'y occupent la main, le bras et la lame se trouvent être absolument les mêmes que lorsque l'on tire l'épée du fourreau. De là le mot prime, qui, en réalité, signifie première attitude du combattant.

Les autres parades furent dénommées de seconde, de tierce, etc., parce que les positions qu'elles comportent s'enchaînent fort naturellement si on les prend dans cet ordre après celle de la prime.

L'observation que nous faisons ici, hâtons-nous de l'ajouter, n'a d'ailleurs qu'un intérêt purement historique. Elle fixe l'origine des termes : prime, seconde, tierce, quarte, etc., voilà tout. Il va sans dire, en effet, que, dans l'explication de chacune des parades, nous partons de la garde, décrite page 14.

PARADES DE SECONDE

Les parades de seconde sont excellentes sur les attaques dans la ligne basse.

Pour faire la seconde simple, imprimer au poi-

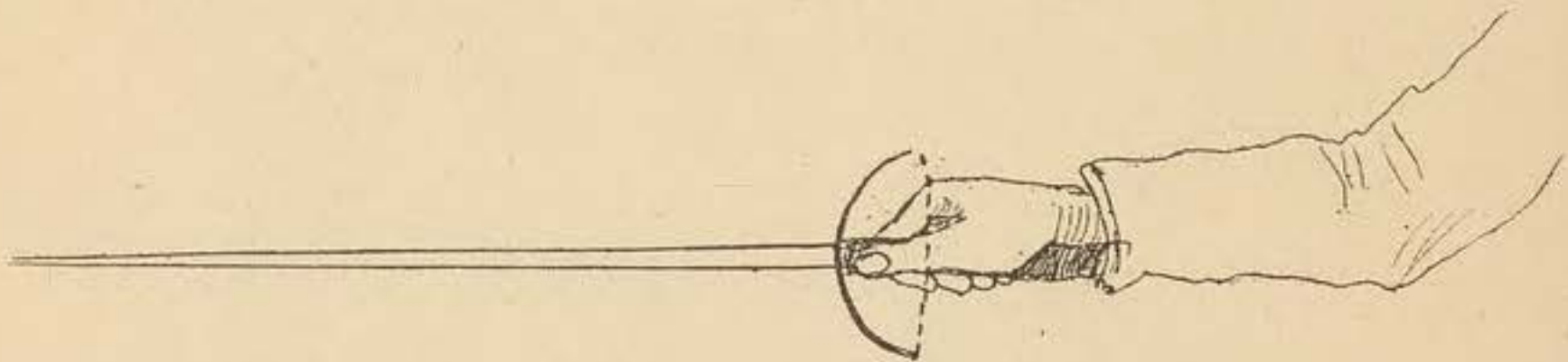


FIG. 27. — Position de la main dans les parades de seconde.

gnet un mouvement de rotation de gauche à droite, en tournant les ongles en dessous, l'avant-bras et la main sur une même ligne horizontale, l'épée placée transversalement par rapport au corps. Une fois dans cette position (fig. 28), déplacer rapidement et

légèrement l'épée, en faisant agir l'articulation du poignet, afin de frapper le fer adverse d'un coup sec.

Pour exécuter le contre de seconde, prendre la même position que dans la prime simple et, au lieu d'aller directement à la rencontre de l'épée, décrire

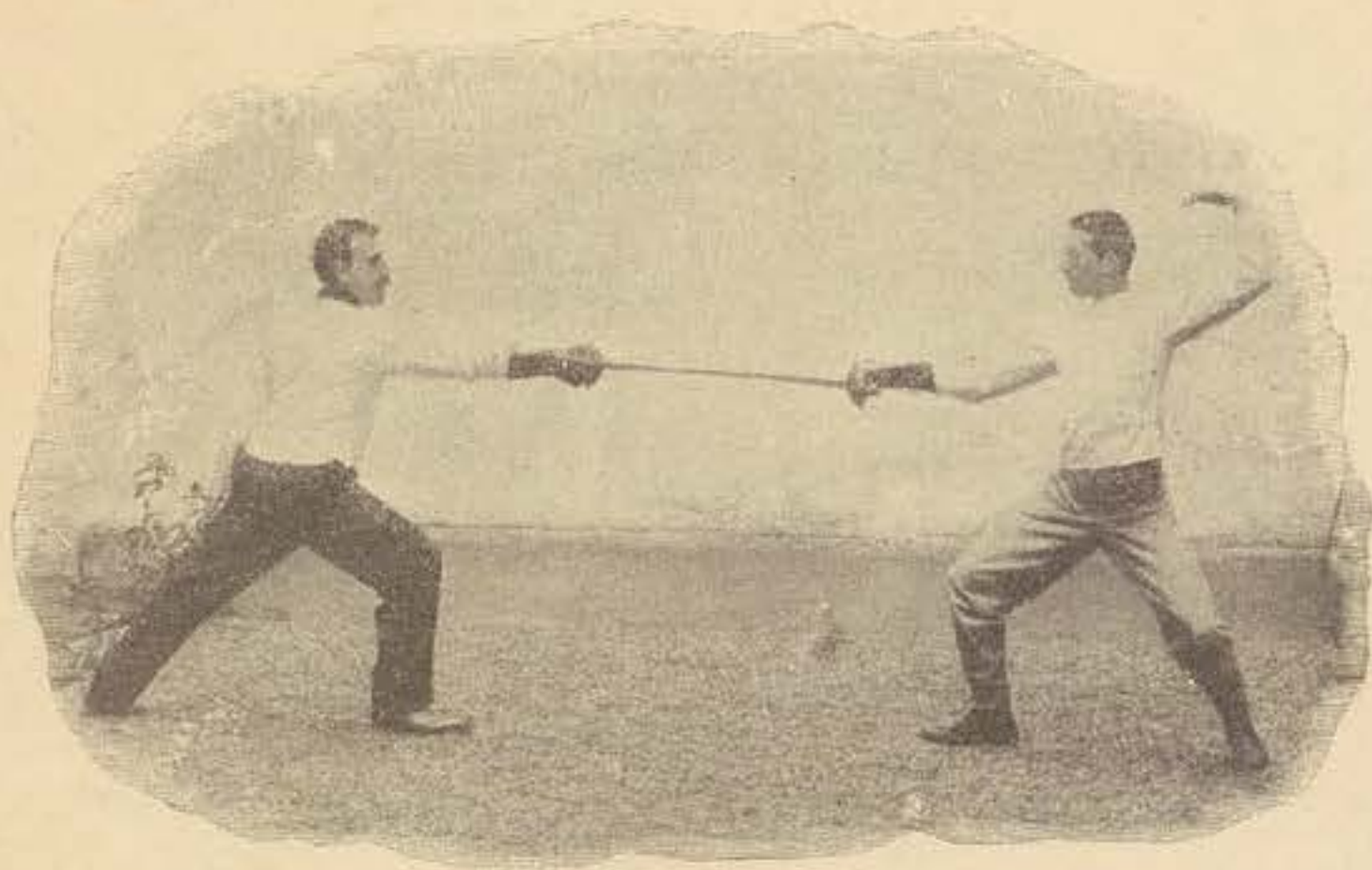


FIG. 28. — Parade main de seconde, sur une attaque de l'avant-bras.

autour d'elle, avec la pointe, une circonférence passant d'abord par-dessus le fer ; puis, au moment même où cette circonférence est achevée, déplacer rapidement, brusquement et légèrement le poignet pour chasser d'un coup sec la lame adverse.

OBSERVATION

Si l'on veut faire suivre l'une ou l'autre des parades de seconde d'une riposte dans les parties basses du corps,

faut remplacer le heurt violent de l'épée contre l'épée par une opposition sans choc qu'on prolonge en dominant en quelque sorte le fer adverse jusqu'à ce que la riposte ait été portée, l'avant-bras suivant le mouvement de l'épée. La seconde simple et le contre de seconde ainsi faits ont l'avantage de ramasser le fer quelle que soit la ligne dans laquelle il se présente.

PARADES DE TIERCE

Les parades de tierce se font sur des coups portés entre la tête et la ceinture, dans la ligne de droite.

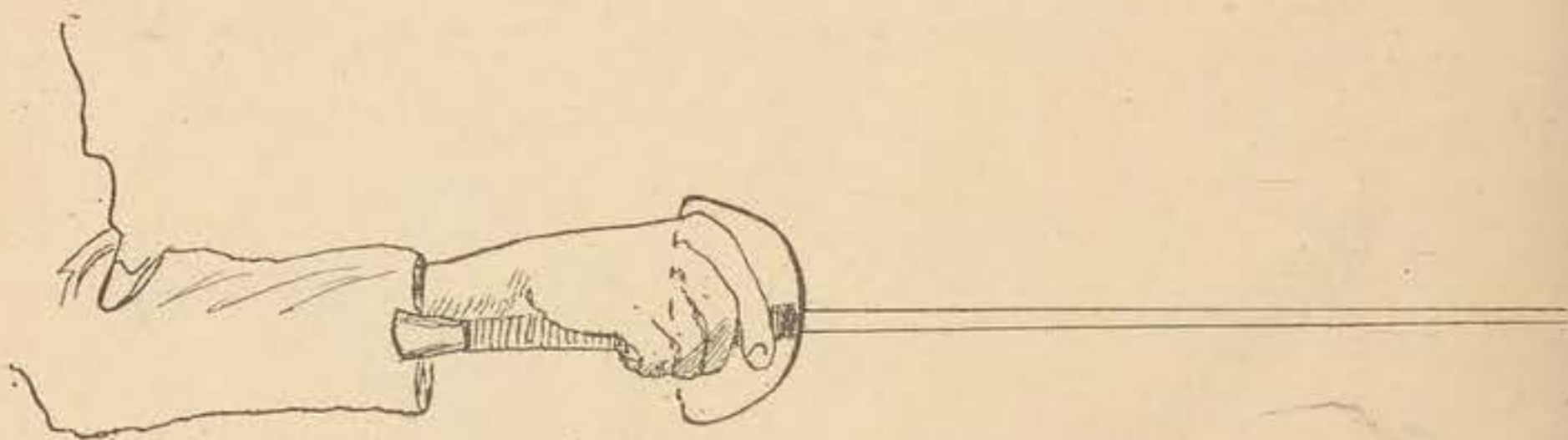


FIG. 29. — Position de la main dans les parades de tierce.

Pour exécuter la tierce simple, porter la main à droite, les ongles en dessous, en faisant agir l'articulation du poignet. Une fois dans cette position (fig. 30), frapper le fer adverse d'un coup sec.

Pour faire le contre de tierce, prendre la même position que dans la tierce simple et, au lieu d'aller directement à la rencontre de l'épée, décrire autour d'elle, avec la pointe, une circonférence passant d'abord par-dessous le fer, puis, au moment pré-

cis où cette circonférence est terminée, frapper la lame adverse d'un coup bien sec.

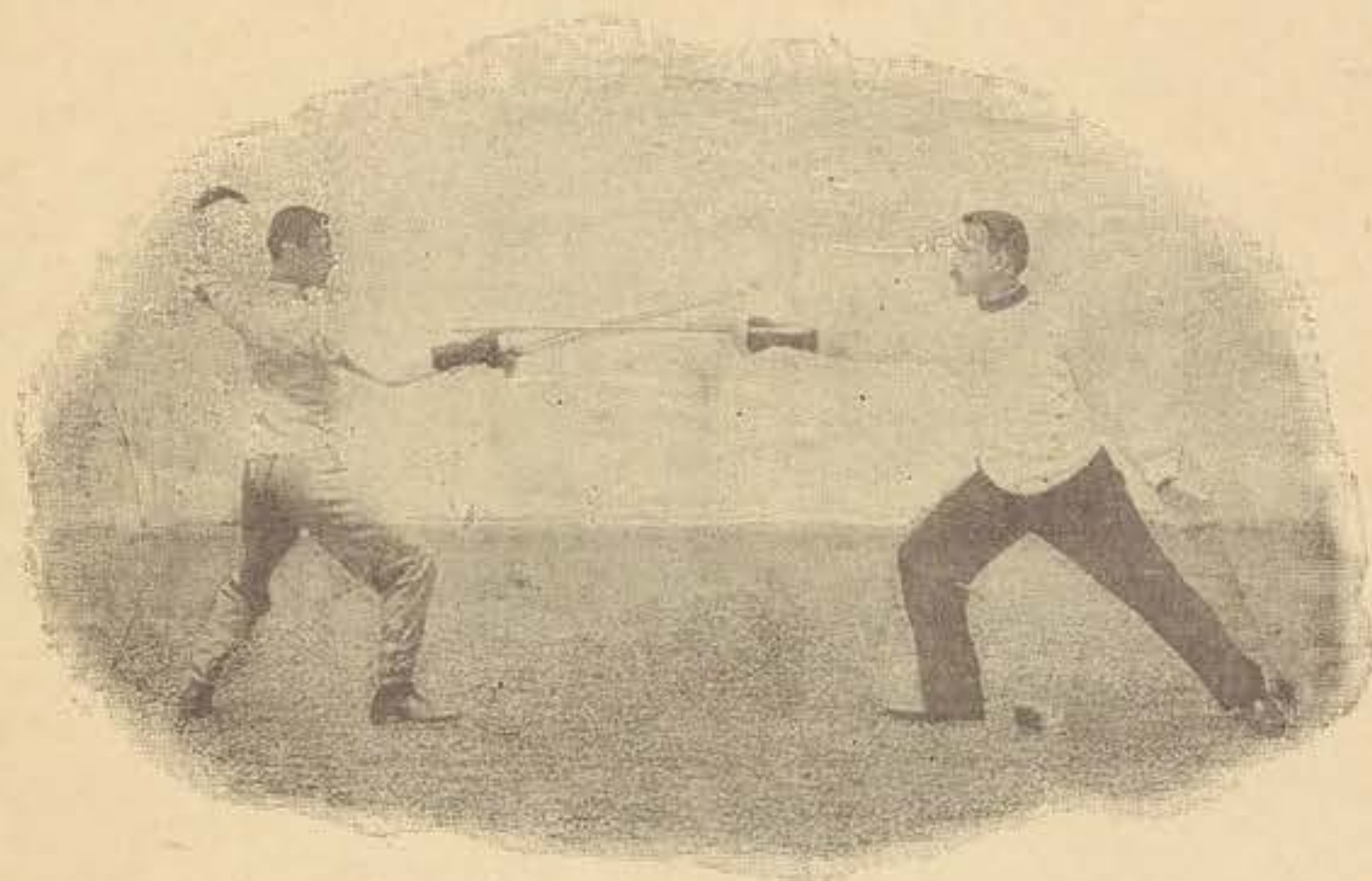


FIG. 30. — Parade de tierce.

PARADES DE TIERCE HAUTE

Les parades de tierce haute se font sur des coups dirigés au-dessus de la ligne des clavicules.

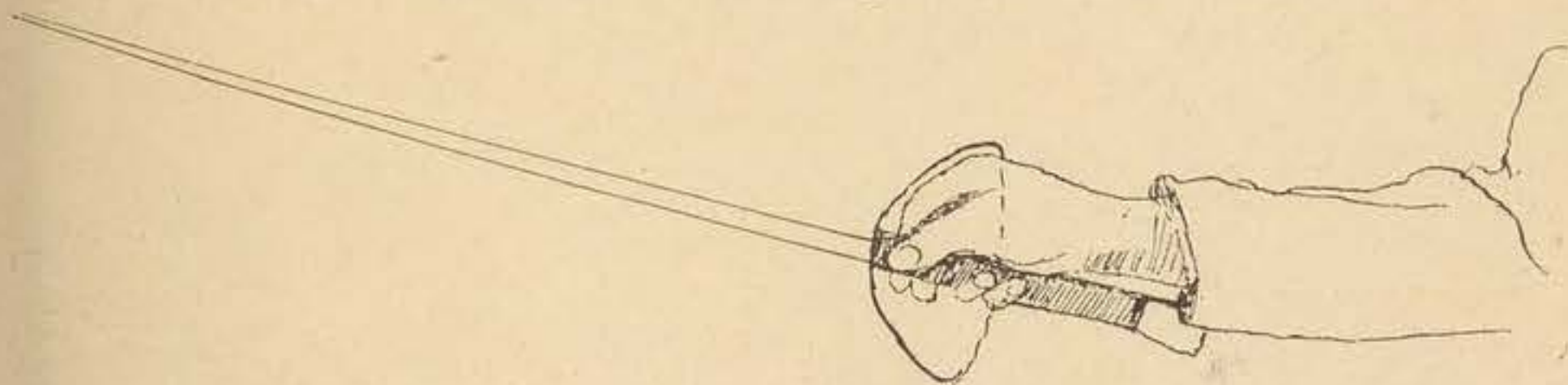


FIG. 31. — Position de la main dans les parades de tierce haute
(vue de la ligne de quarte.)

La tierce haute simple et le contre de tierce

haute s'exécutent de la même façon que la tierce simple et le contre de tierce, avec cette légère différence que la pointe de l'épée doit être portée à la hauteur du sommet de la tête.

OBSERVATION SUR LES PARADES DE TIERCE ET DE TIERCE HAUTE

Quelques tireurs sont très chauds partisans des parades de tierce et de tierce haute. D'une manière générale, nous préférons celles de sixte et de sixte haute, qui remplissent le même objet et sont plus *vites*, puisqu'il n'est point besoin de tourner la main pour les faire.

PARADES DE QUARTE

Les parades de quarte se font sur des coups tirés au corps, entre la ceinture et la tête, dans la ligne de gauche.

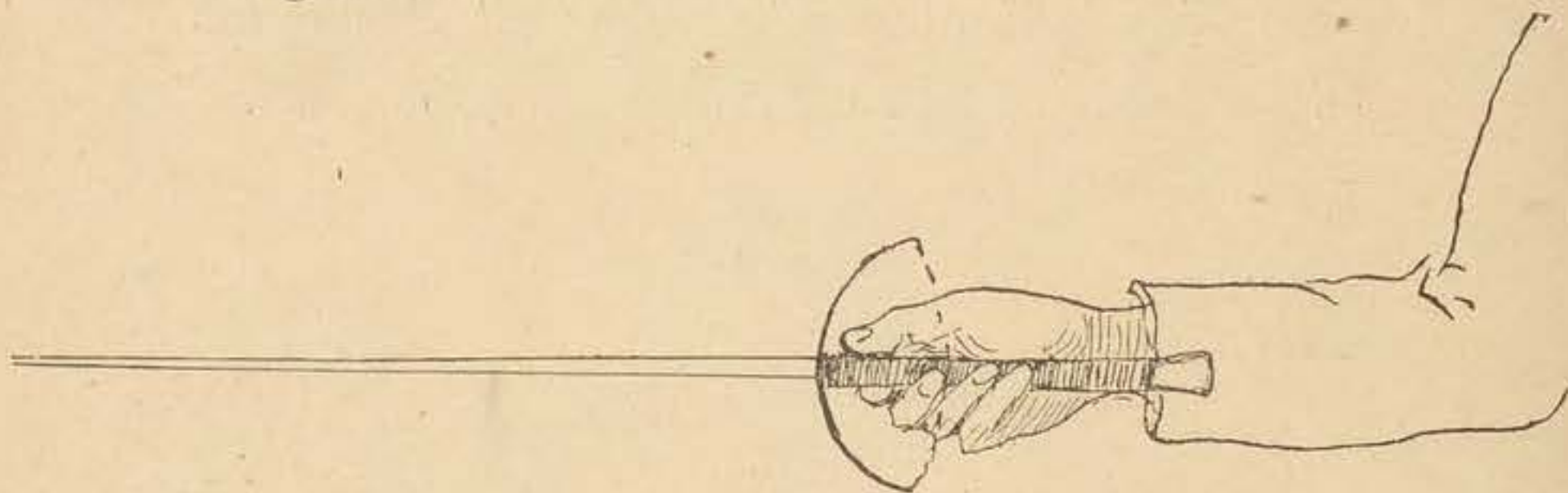


FIG. 32. — Position de la main dans les parades de quarte.

Pour exécuter la quarte simple, porter la main à gauche en faisant agir brusquement l'articulation

du poignet, afin de frapper le fer adverse d'un coup sec (fig. 33).

Pour prendre le contre de quarte, porter également la main à gauche et décrire autour de l'épée de l'attaqueur, avec la pointe, une circonférence passant d'abord par-dessous le fer et, au moment

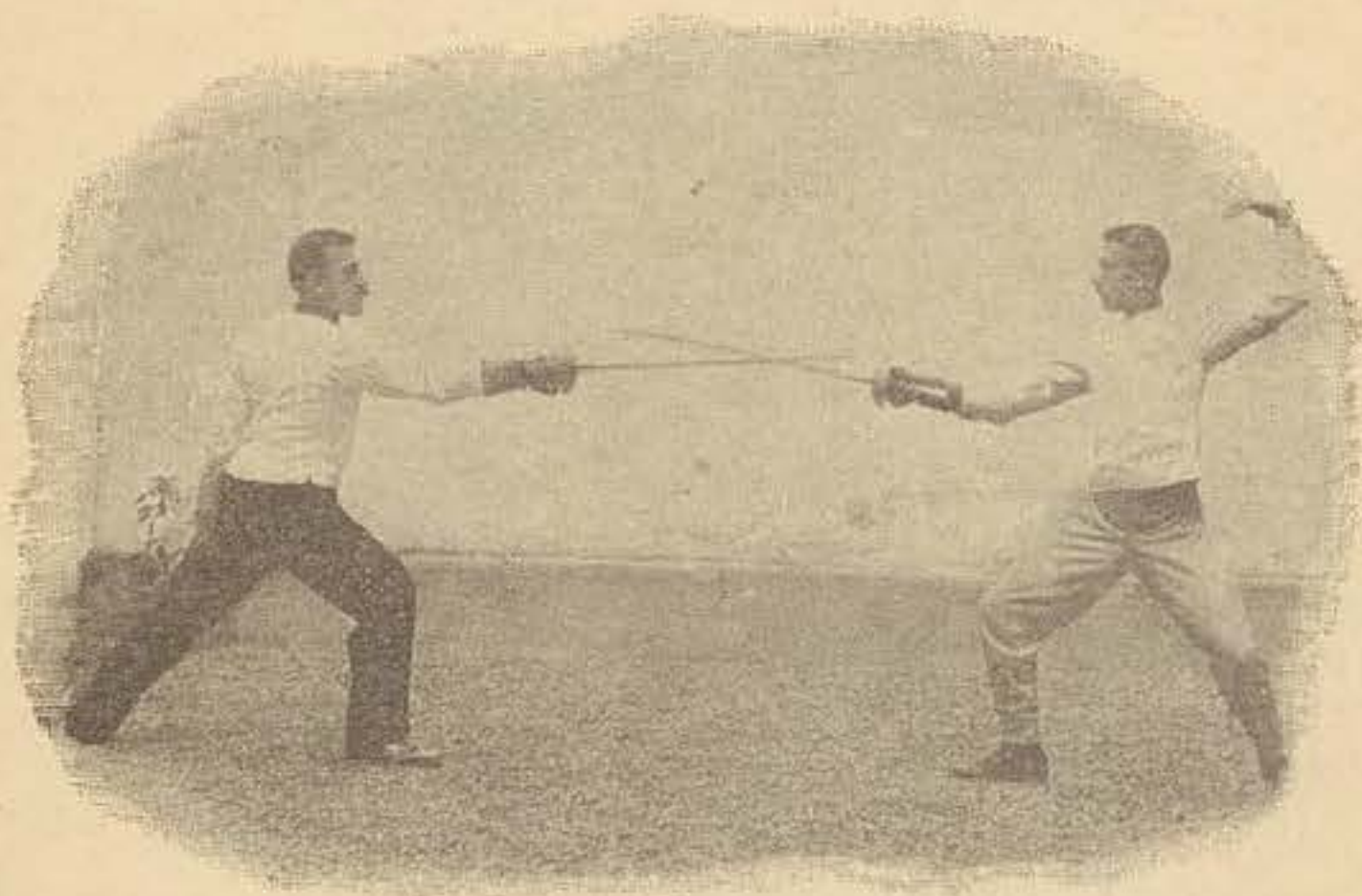


FIG. 33. — Parade de quarte.

où cette circonférence est achevée, frapper la lame adverse d'un coup sec.

OBSERVATION

Le tireur a souvent une tendance à faire les parades de quarte, comme celles de seconde d'ailleurs, en laissant tomber la main. Pourquoi? Sans doute parce que, ces parades étant très naturelles, il a plus de facilité à les exécuter et croit en conséquence pouvoir leur prêter moins d'attention.

C'est là une grave erreur, et le professeur devra veiller à ce que l'élève ne prenne point l'habitude de laisser tomber la main du côté de la parade. Le tireur qui commet cette faute donne prise à des coups aux parties avancées en sixte.

PARADES DE QUARTE BASSE

Les parades de quarte basse se font sur des



FIG. 34. — Position du tireur dans les parades de quarte basse.

coups tirés à la ceinture, dans la ligne de gauche.

La quarte basse simple s'exécute comme la quarte simple, mais en tenant la pointe au-dessous de l'épée adverse, sans modifier toutefois la hauteur de la main.

Pour prendre le contre de quarte basse, décrire autour de l'épée de l'attaqueur, avec la pointe, une circonférence passant d'abord *par-dessus* le fer et,

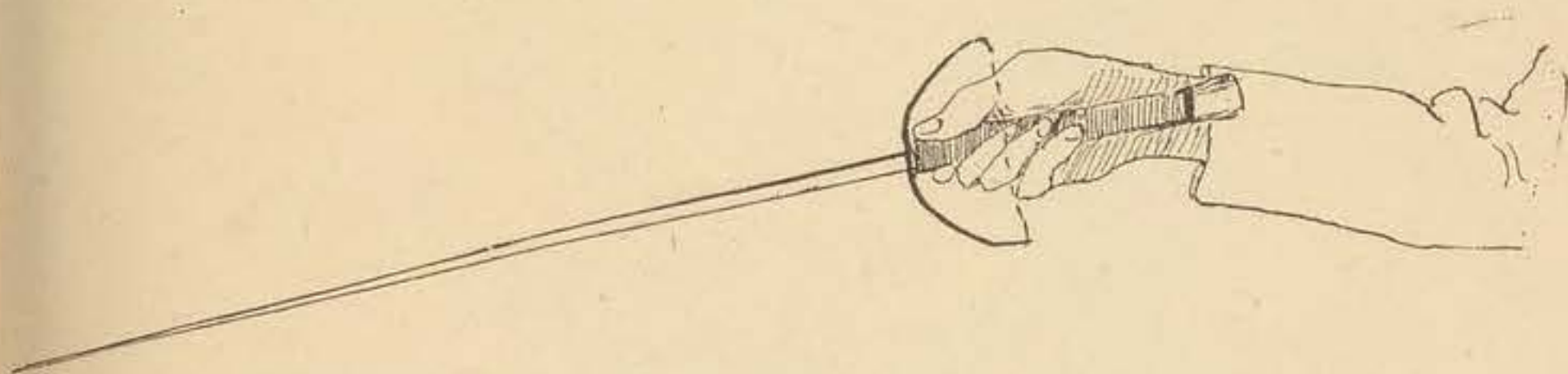


FIG. 35. — Position de la main dans les parades de quarte basse.

au moment où la circonférence est accomplie, frapper la lame adverse d'un coup très sec.

PARADES DE QUARTE HAUTE

Les parades de quarte haute se font sur des coups dirigés au-dessus de la ligne des clavicules.

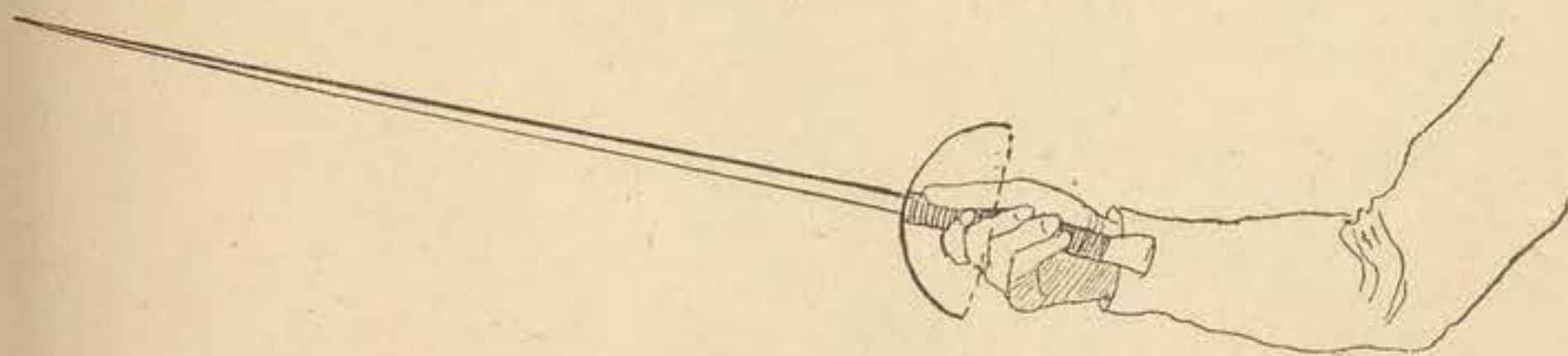


FIG. 36. — Position de la main dans les parades de quarte haute.

La quarte haute simple et le contre de quarte haute s'exécutent absolument comme la quarte

simple et le contre de quarte, mais en tenant la pointe haute (fig. 37).



FIG. 37. — Position du tireur dans les parades de quarte haute.

PARADES DE QUINTE

Les parades de quinte se font sur les coups portés dans la ligne de gauche.

Pour exécuter la quinte simple, imprimer au poignet un mouvement de rotation de droite à gauche, en tournant les ongles en dessus, l'avant-bras, le poignet et l'épée sur une même ligne horizontale et placés transversalement par rapport au corps

Aussitôt dans cette position frapper le fer adverse d'un coup sec.

Pour faire le contre de quinte, prendre la même position que dans la quinte simple, et, au lieu d'aller directement à la rencontre de l'épée, décrire autour d'elle, avec la pointe, une circonférence passant d'abord par-dessus le fer ; puis, au moment

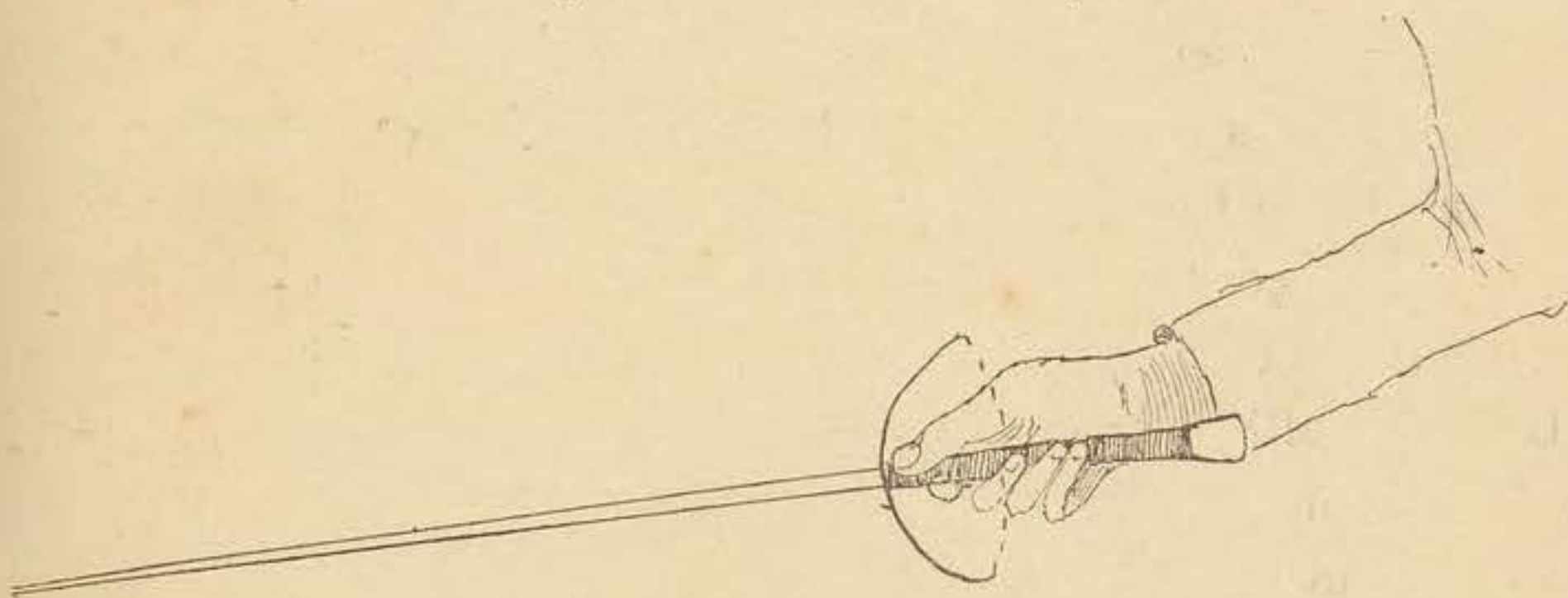


FIG. 38. — Position de la main dans les parades de quinte.

précis où cette circonférence est terminée, déplacer brusquement et légèrement le poignet pour frapper la lame adverse d'un coup sec.

OBSERVATION

Dans les parades de quinte comme dans celles de seconde, lorsque l'on veut riposter dans les parties basses, il faut remplacer le heurt violent de l'épée contre l'épée par une opposition sans choc qu'on prolonge jusqu'à ce que la riposte ait eu lieu, l'avant-bras suivant le mouvement de l'épée.

Ainsi exécutés, la quinte simple et le contre de quinte

ont l'avantage de ramasser le fer, quelle que soit la ligne dans laquelle il se trouve.

PARADES DE SIXTE

Les parades de sixte se font sur des coups portés entre la tête et la ceinture dans la ligne de droite.

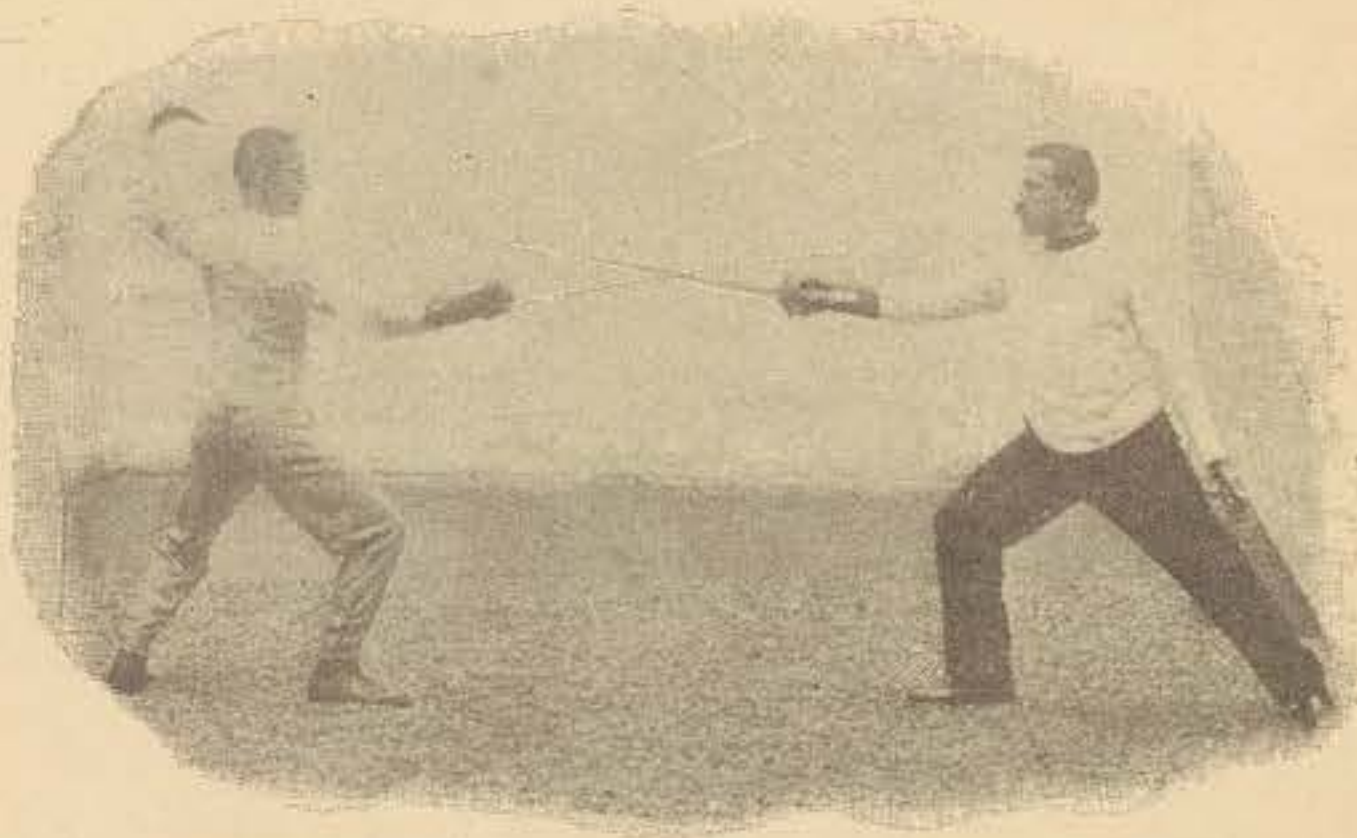


FIG. 39. — Parade de sixte.

Pour exécuter la sixte simple, porter brusquement la main à droite, le pouce de ce côté, les ongles en dessus (fig. 39) en faisant agir l'articulation du poignet rapidement, afin de frapper le fer adverse d'un coup sec.

Pour exécuter le contre de sixte, porter également la main à droite, le pouce de ce côté, les ongles en dessus, et, dans cette position, décrire autour de l'épée de l'attaqueur, avec la pointe, une

circonférence passant d'abord par-dessous le fer ; puis, au moment précis où cette circonférence est achevée, frapper l'épée opposée d'un coup sec.

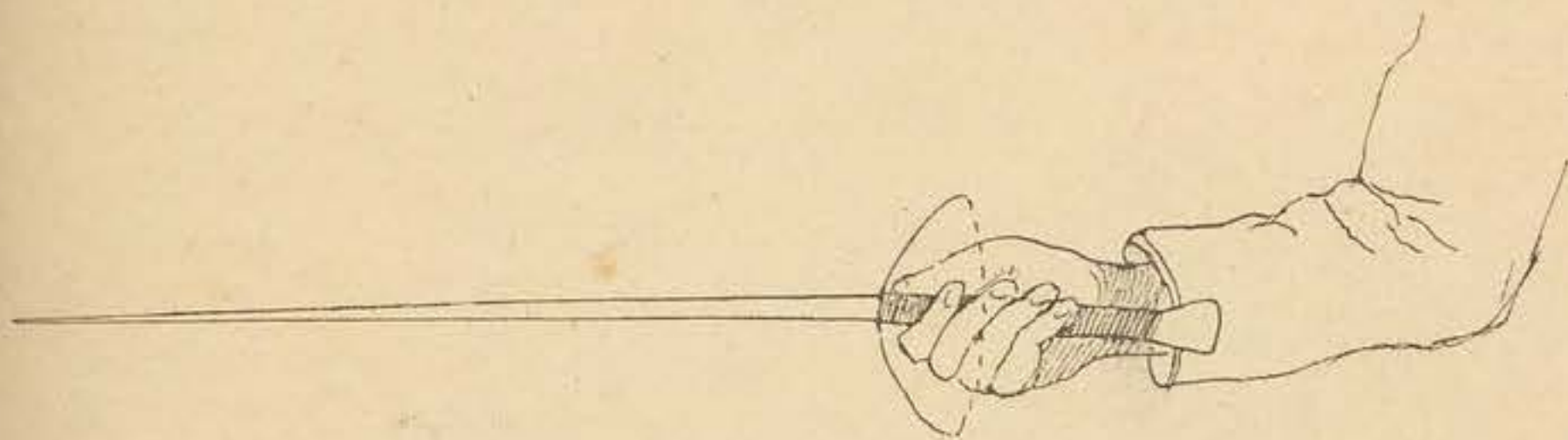


FIG. 40. — Position de la main dans les parades de sixte.
(Vue de la ligne de quarte.)

PARADES DE SIXTE HAUTE

Les parades de sixte haute se font sur des coups dirigés au-dessus de la ligne des clavicules.

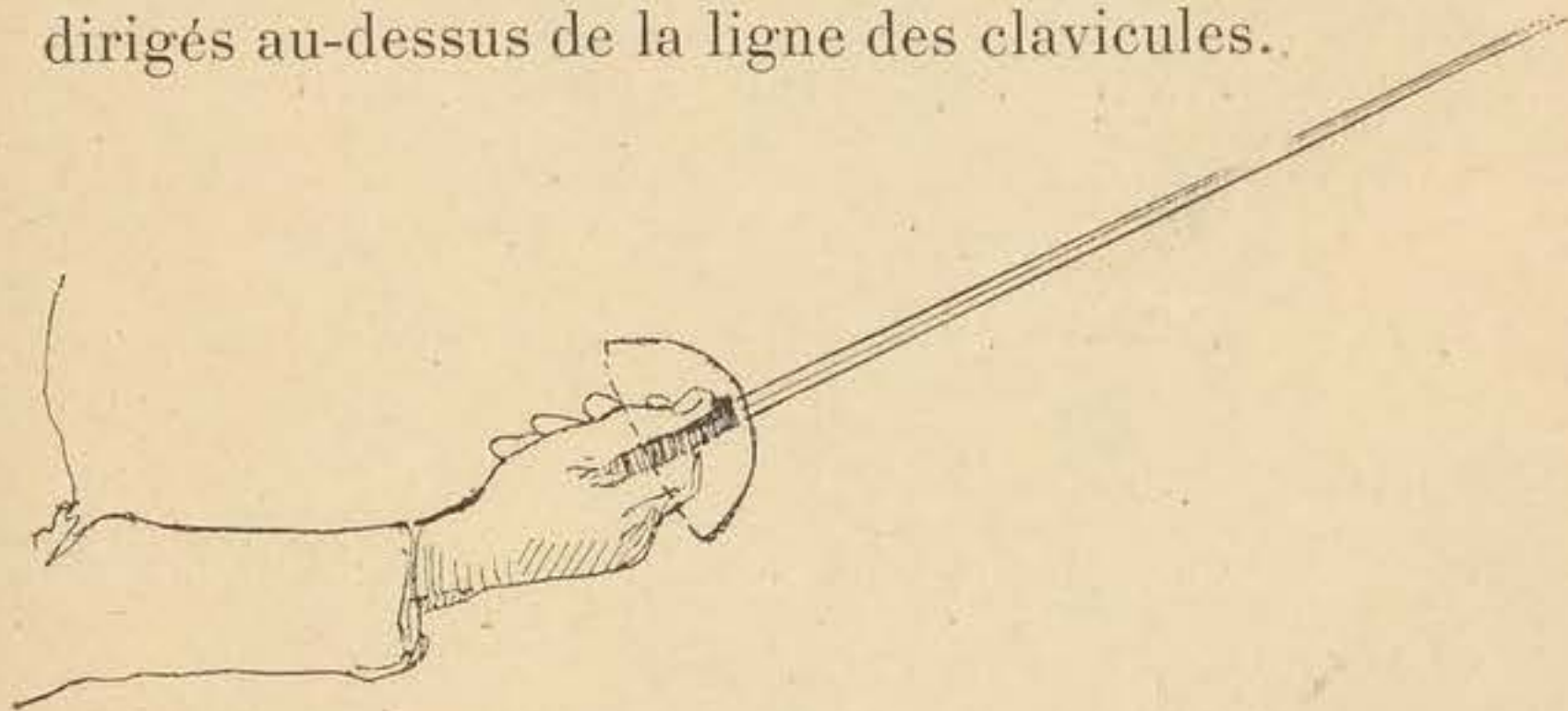


FIG. 41. — Position de la main dans les parades de sixte haute.

La sixte haute simple et le contre de sixte haute s'exécutent exactement comme la sixte simple et le

contre de sixte, mais la pointe à hauteur du sommet de la tête (fig. 42).



FIG. 42. — Position du tireur dans les parades de sixte haute.

PARADES DE SIXTE BASSE

Les parades de sixte basse se font sur des coups tirés au-dessous de la ceinture, dans la ligne de droite.

La sixte basse simple s'exécute comme la sixte simple, mais la pointe basse.

Pour prendre le contre de sixte basse, décrire autour de l'épée de l'attaqueur, avec la pointe, une

circonférence passant d'abord par-dessus le fer et,

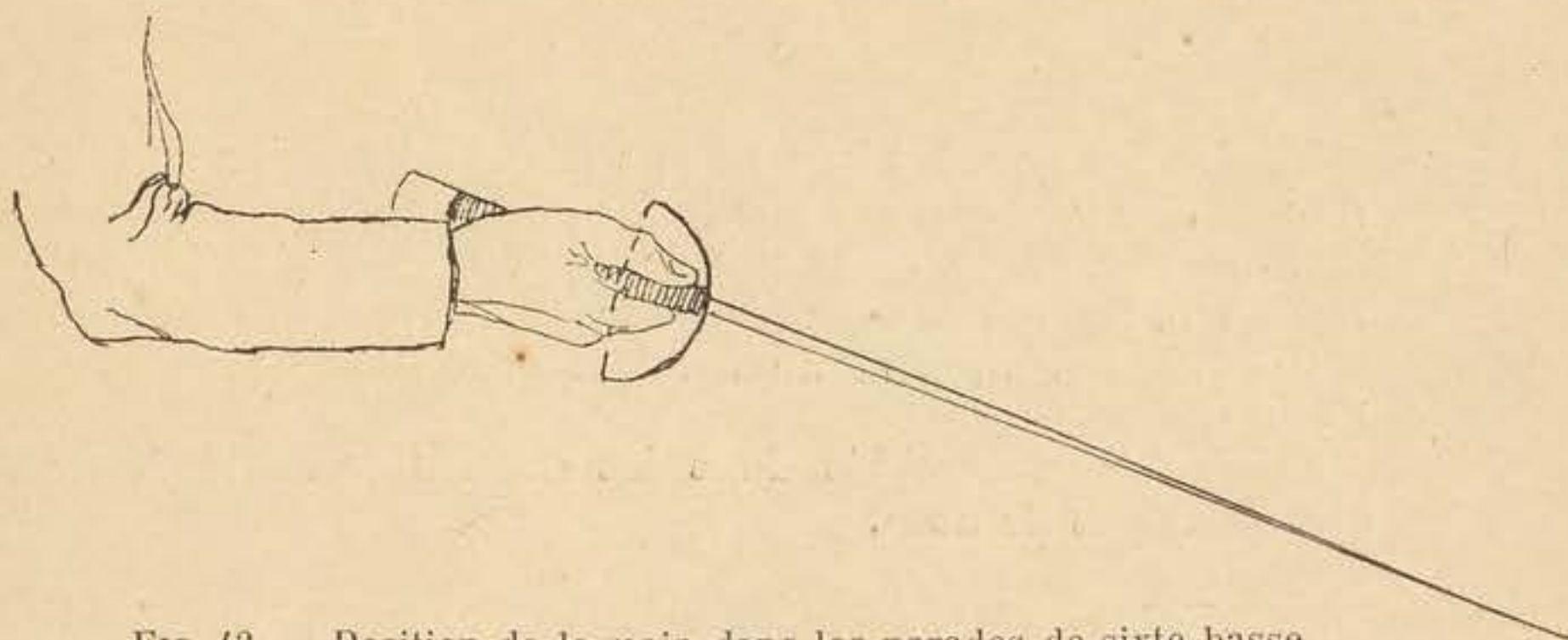


FIG. 43. — Position de la main dans les parades de sixte basse.



FIG. 44. — Position du tireur dans les parades de sixte basse.

au moment où cette circonférence est accomplie,
frapper le fer opposé d'un coup sec.

OBSERVATION GÉNÉRALE SUR LES PARADES PAR L'ÉPÉE

Toutes les parades que nous venons de décrire se terminent par un coup sec sur le fer adverse.

On supprime ce coup sec lorsqu'on veut simplement fermer la ligne, par exemple pour répondre à des feintes.

Les parades simples ainsi faites sont appelées *oppositions*.

Les contres, modifiés dans les mêmes conditions, ne changent pas de nom.



FIG. 45. — La Retraite de la jambe.

PARADES PAR RETRAITE

Ces parades sont au nombre de trois :

- 1° La retraite du bras ;
- 2° La retraite de la jambe ;
- 3° La retraite du corps ;

RETRAITE DE LA JAMBE

La retraite de la jambe se fait, cela va de soi, sur un coup porté à la jambe.

Pour l'exécuter, il faut rapporter vivement le talon droit contre le talon gauche, en se redressant et en dirigeant un coup d'arrêt à la tête (fig. 45).

OBSERVATION

On peut aussi faire la retraite de jambe sur un coup porté à l'abdomen.

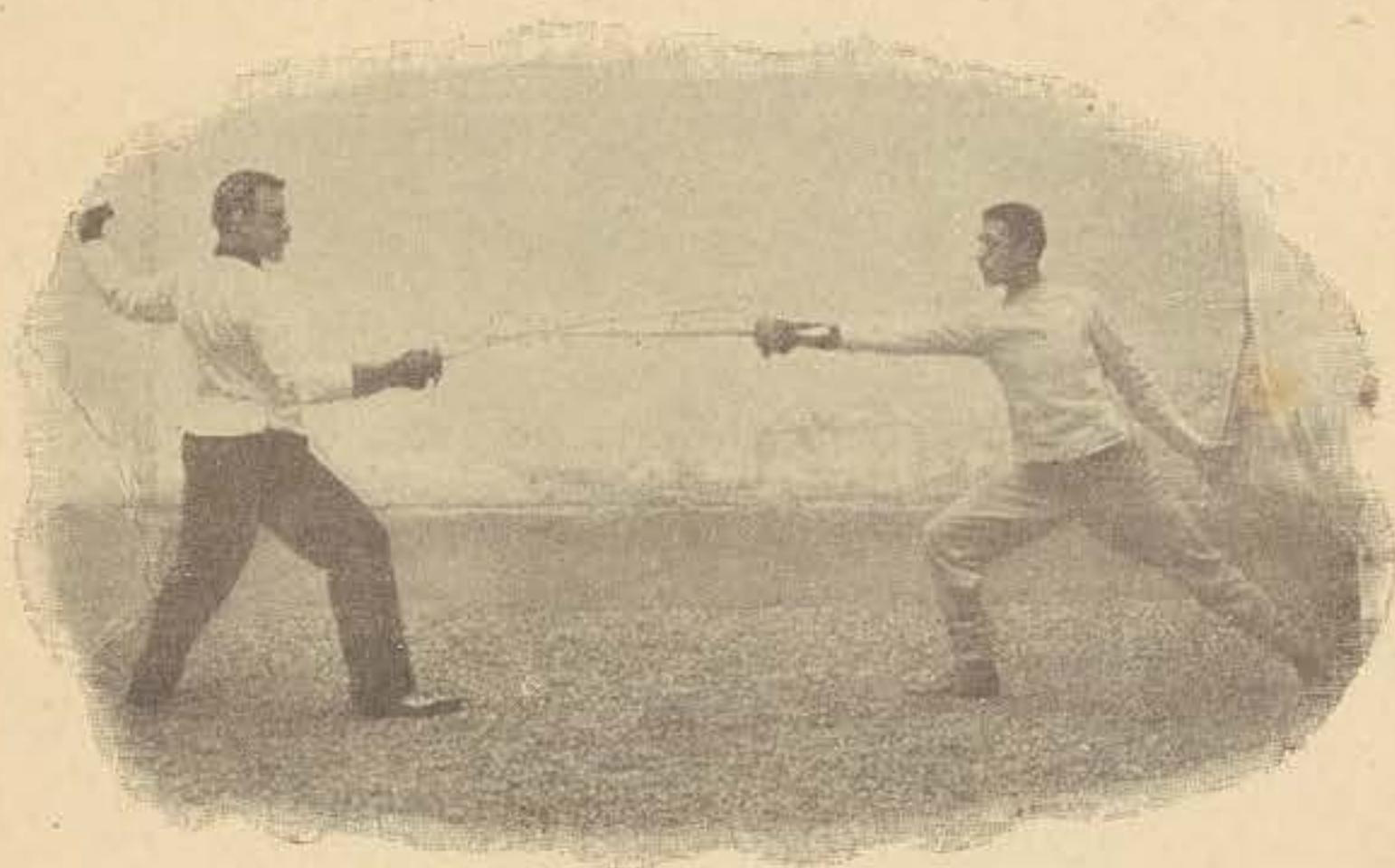


FIG. 46. — Démonstration de la retraite du bras.

RETRAITE DU BRAS

La retraite du bras se fait sur un coup dirigé soit à la main, soit à l'avant-bras.

Pour l'exécuter, il faut rapprocher l'avant-bras du corps en observant de bien se couvrir en sixte, ligne où l'on se trouve particulièrement protégé contre les coups portés aux parties rapprochées (fig. 46).

LA RETRAITE DU CORPS

Tous les coups peuvent se parer par la retraite du corps.

Simple et vite, elle est même la meilleure parade lorsqu'on est surpris par une attaque quelconque.

La retraite du corps s'exécute soit en rompant, soit en sautant en arrière.

OBSERVATIONS

Nous avons souvent entendu discuter la retraite du corps par des amateurs de l'escrime conventionnelle du fleuret : « C'est là, disaient-ils, une parade bien peu chevaleresque... » Faisons-leur remarquer que, dans l'escrime au fleuret, on rompt également. Aussi bien rompre n'est pas fuir ; on l'a dit avec nous et nous ne pouvons que le répéter.

D'ailleurs, les raisons excellentes données par La Fougère pour justifier le coup d'arrêt s'appliquent pour la plupart à la retraite du corps.

Un autre grief contre la parade qui nous occupe est qu'elle fait perdre l'avantage de la riposte. Cela est vrai, mais ne vaut-il pas mieux, dans certains cas, abandonner la chance de toucher qu'offrir la riposte pour ne pas courir le risque d'être atteint par un coup inattendu.

L'art des armes ne consiste pas, contrairement à ce qu'a dit Molière, « à donner et à ne pas recevoir » ; mais à ne pas recevoir d'abord et à donner ensuite, si l'on peut.

LA RIPOSTE

La riposte est l'action de porter un coup *sans se fendre*, à l'instant même où l'on vient de parer une attaque.



FIG. 47. — Riposte à la poitrine, après avoir paré l'attaque en sixte.

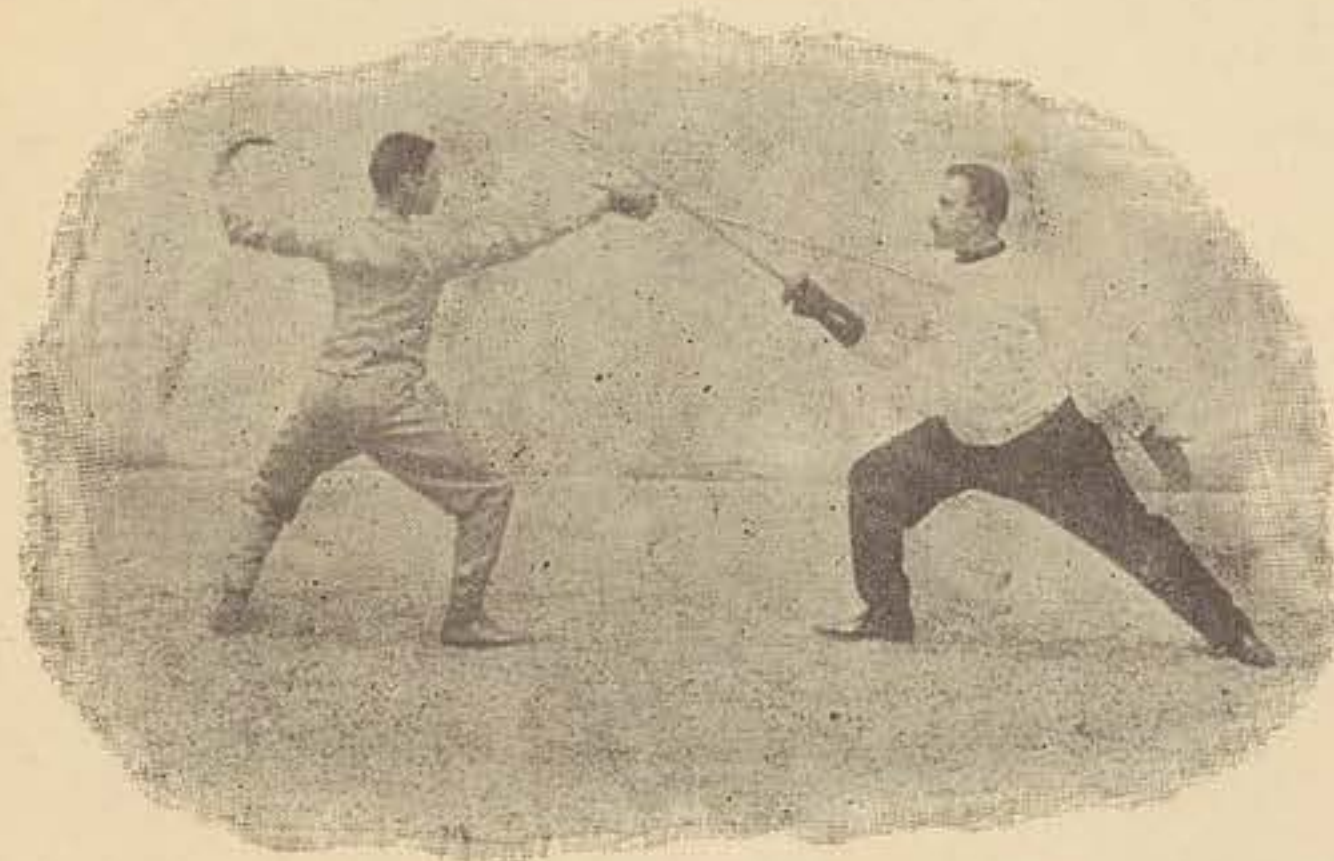


FIG. 48. — Riposte à la poitrine en quarte, après avoir paré l'attaque en quarte.

OBSERVATION

La plupart des coups d'attaque sont applicables comme ripostes.

LE UNE-DEUX

Ce coup, comme son nom l'indique, se décompose en deux mouvements :

1^{er} mouvement : faire une feinte de dégagement.

2^e mouvement : si l'adversaire répond à cette feinte de dégagement par une parade d'opposition, baisser la pointe pour changer de ligne rapidement et se fendre en même temps.

LE DOUBLEMENT

Le doublement, qu'il ne faut faire que dans la ligne haute, comprend également deux mouvements :

1^{er} mouvement : faire une feinte de dégagement.

2^e mouvement : l'adversaire répondant à cette feinte de dégagement par un contre, tromper ce contre en passant l'épée sous le fer opposé pour revenir dans la ligne où a été faite la feinte et se fendre aussitôt.

OBSERVATION

Pendant l'exécution du second mouvement avoir soin de conserver le bras tendu et de bien fermer la ligne en portant la main du côté du fer adverse.

LE BATTEMENT

Le battement est le choc plus ou moins fort de l'épée à l'épée, pour déranger le fer adverse afin de se créer un passage dans le but de porter un coup.

LE FROISSEMENT

Le froissement est une pression brusque, prolongée et glissante exécutée sur l'épée adverse, dans le but de la déplacer pour se créer un passage afin de porter un coup.

LA PRESSION

La pression proprement dite est la poussée plus ou moins forte exercée sur l'épée de l'adversaire afin de la déranger pour se créer un passage et porter un coup.

**OBSERVATIONS SUR LES BATTEMENTS,
PRESSIONS ET FROISSEMENTS**

Lorsque l'adversaire tient son épée la pointe à hauteur de la main, les battements, les pressions et les froissements se font plus difficilement. Dans ce cas, on devra les exécuter en plaçant la main dans la position de seconde ou de quinte, en dirigeant la pointe vers la ligne basse, presque sans remuer le bras ; faute de ce faire, on risquerait d'être touché à l'avant-bras ou au poignet.

Quand l'adversaire tient la pointe de son épée haute (comme on le fait dans le jeu conventionnel du fleuret) les battements, pressions et froissements se font en dirigeant simplement la pointe à gauche ou à droite, par un mouvement du poignet et sans déranger la position du bras, ni celle de la main, afin de rester couvert.

Le tireur doit toujours tenir son épée solidement. De la vigueur et pas de raideur, voilà ce qui lui est indispensable.

Après avoir fait ou reçu soit une pression, soit un frois-

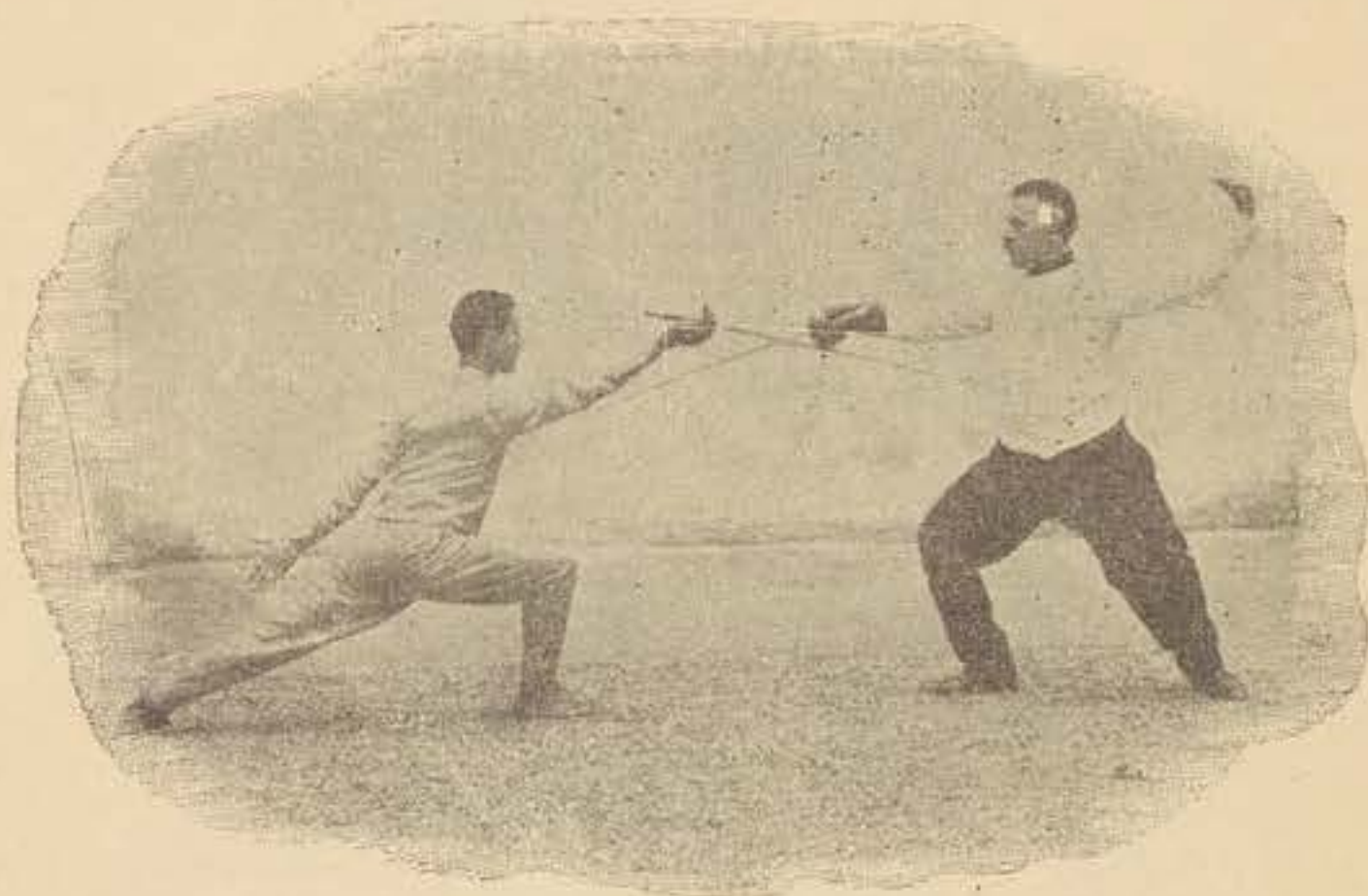


FIG. 49. — Attaque à l'abdomen par le liement.

sement, soit un battement, il faut que l'épée revienne en ligne aussi rapidement que si elle était mue par un ressort.

LE LIEMENT

Le liement est une attaque dans laquelle, partant de la ligne haute, on décrit une demi-circonférence avec la pointe, en opposant le fort de l'épée au

faible de l'épée adverse, pour détourner celle-ci en dehors et toucher, dans la ligne basse, en se fendant (fig. 49).

OBSERVATIONS

En principe, il ne faut faire le liement que lorsque l'adversaire a le bras tendu.

Plus l'adversaire s'efforce de résister au liement en

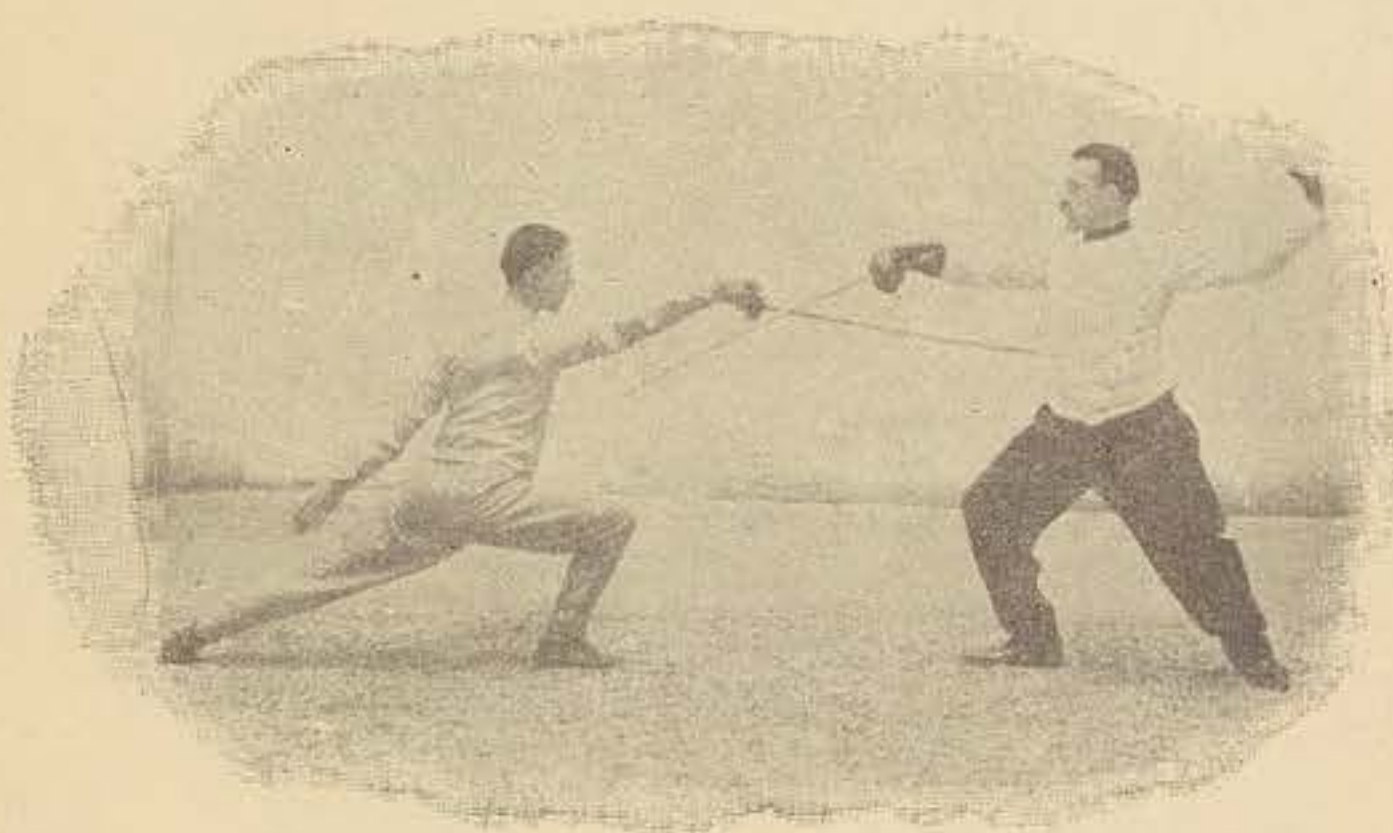


FIG. 50. — Attaque à l'abdomen par un liement fait la main dans la position de seconde.

maintenant le bras tendu, plus il est facile à exécuter.

Le liement bien fait est une des meilleures attaques de l'escrime à l'épée. Il ne donne jamais lieu au coup double. On doit donc l'étudier particulièrement.

Il est avantageux de l'exécuter la main dans la position de seconde.

LES PARADES DU LIEMENT

Le liement se pare, s'il a lieu en sixte, au moyen de la sixte basse simple ou de la seconde simple, en

accompagnant l'épée adverse avec le fer et en faisant une retraite de bras.

S'il a lieu en quarte, le liement peut se parer : 1° au moyen de la quarte basse simple en accompagnant l'épée adverse avec le fer ; 2° au moyen du contre-liement.

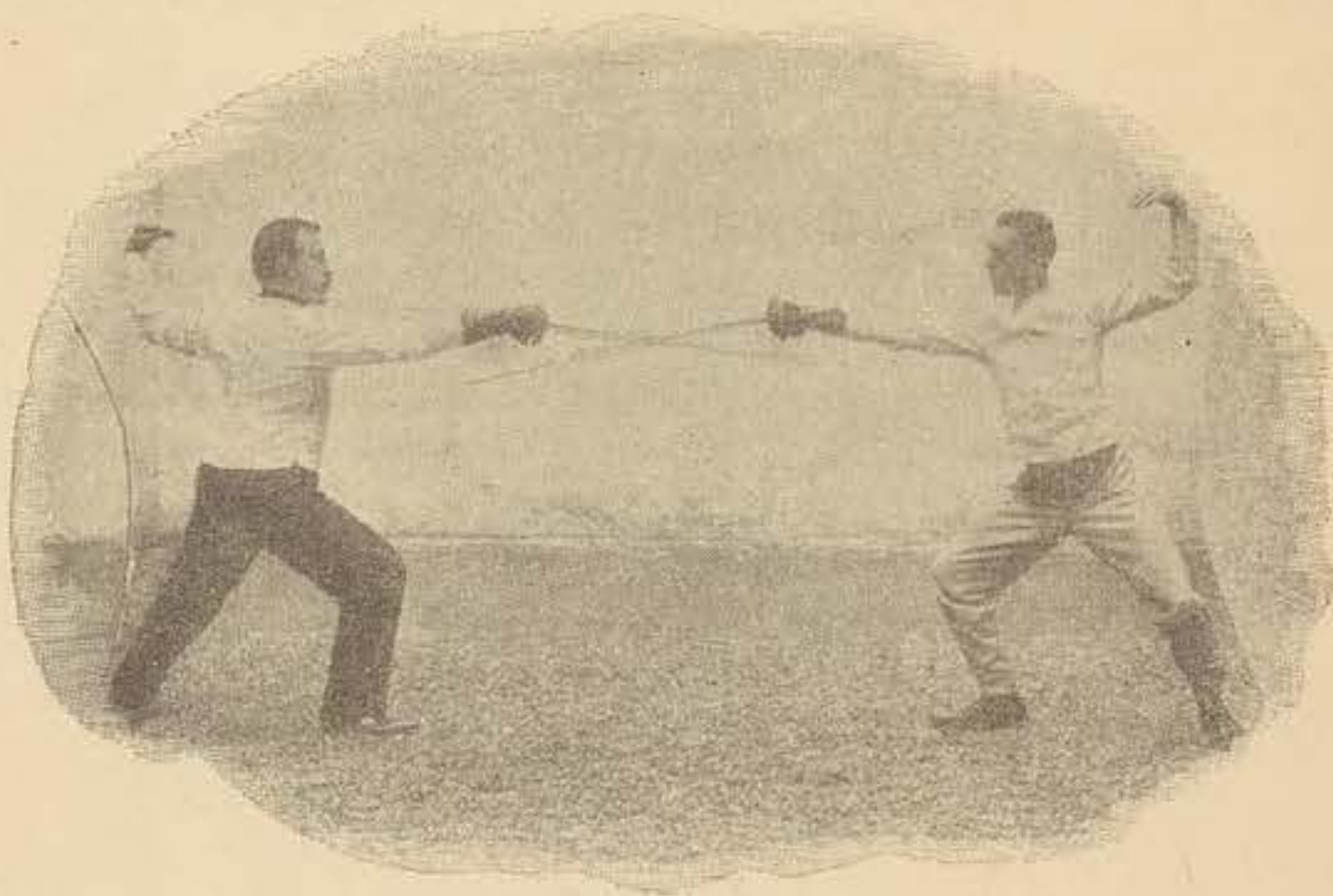


FIG. 51. — Démonstration du contre-liement.
(La finale du liement avant l'attaque.)

Voici comment s'exécute le contre-liement :

Au moment où l'adversaire fait son liement, céder légèrement à la pression, en restant bien en contact avec le fer opposé et en accomplissant une retraite de bras. Puis, tandis que l'attaqueur, ne rencontrant plus de résistance assure son coup et le porte, baisser légèrement la main et, agissant du fort sur le faible, passer le fer par-dessus la lame opposée,

pour revenir dans ligne de quarte, sans avoir perdu

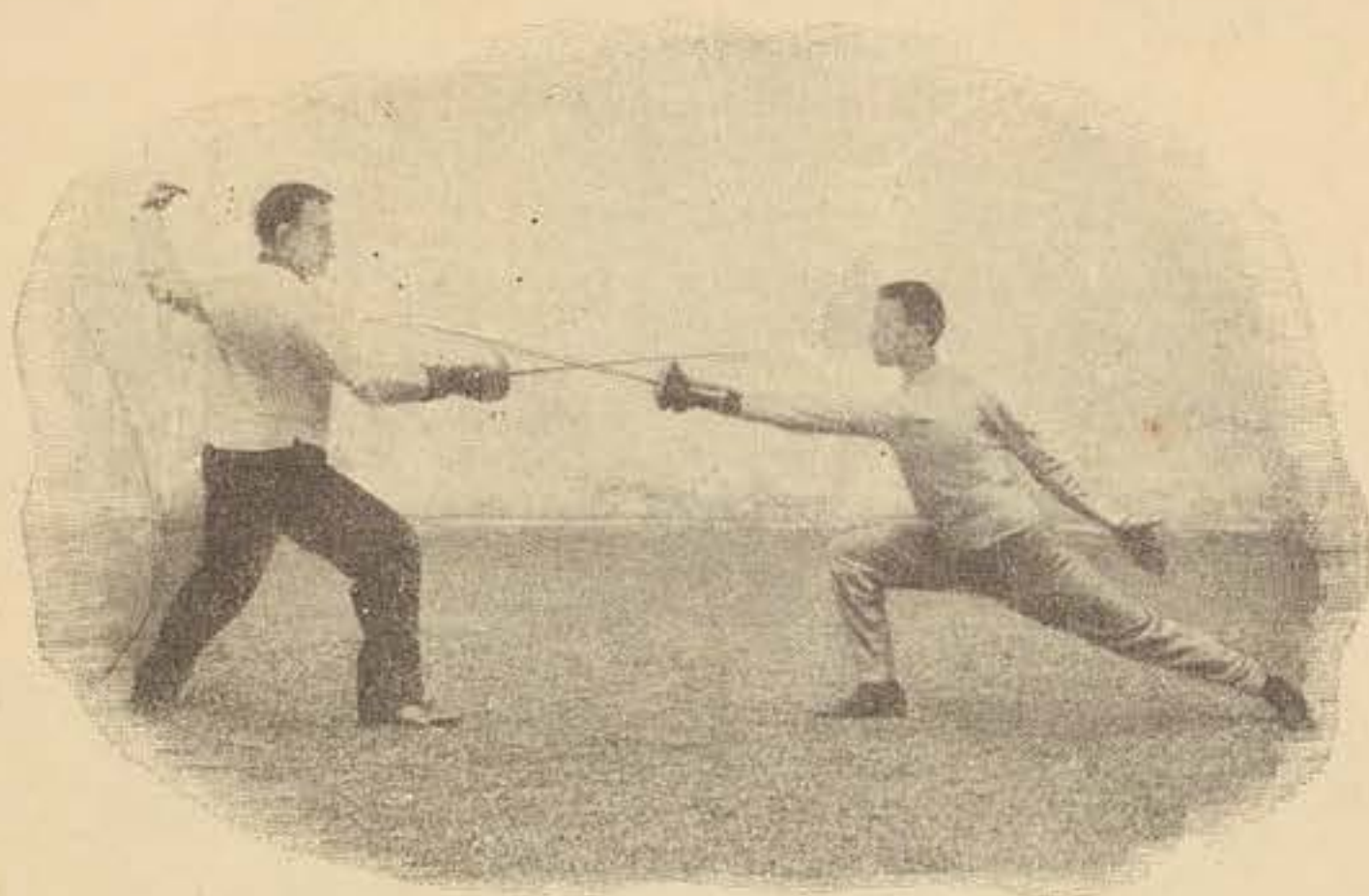


FIG. 52. — Démonstration du contre-liement.
(Position des tireurs le liement paré.)

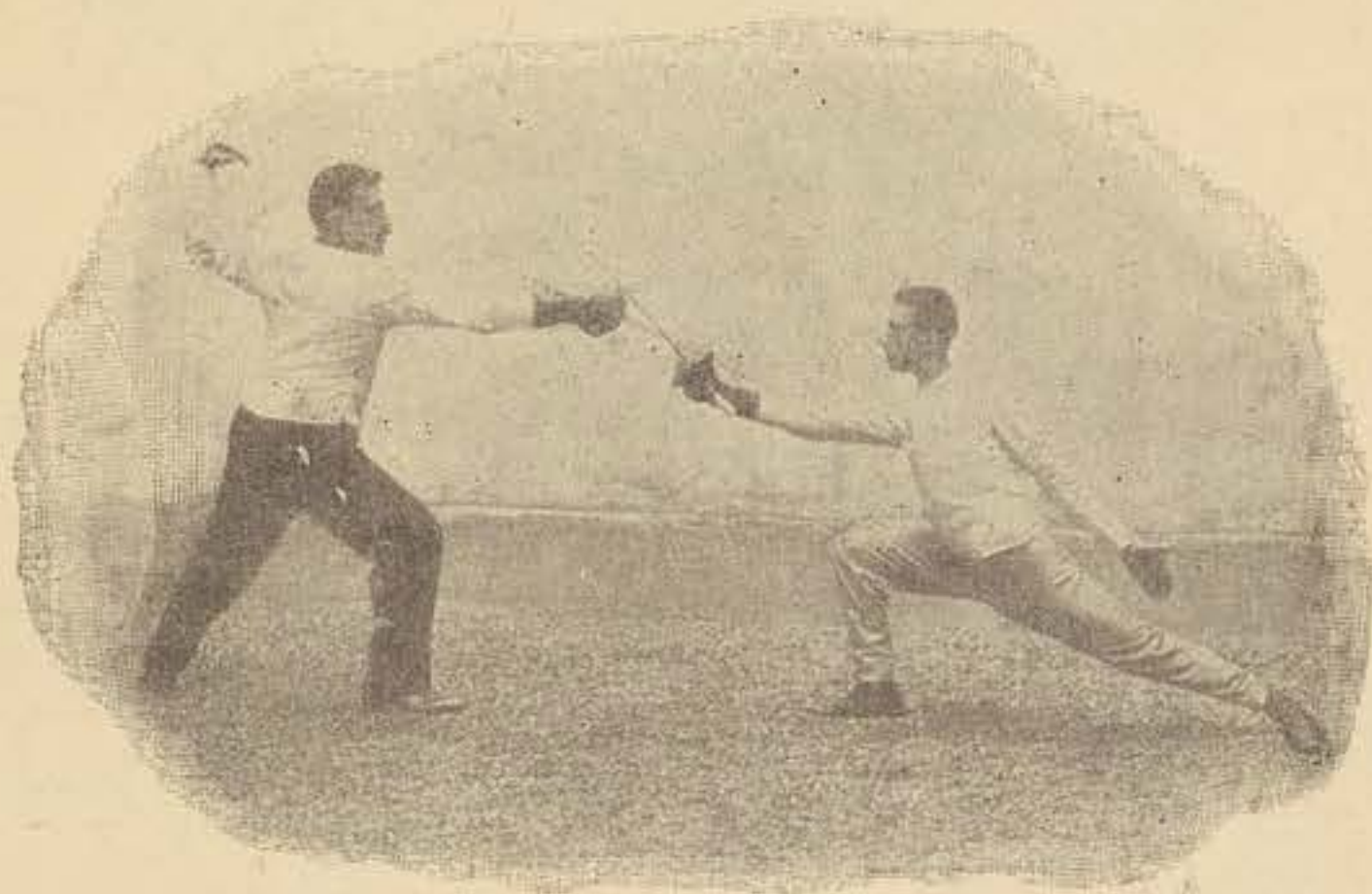


FIG. 53. — Démonstration du contre-liement.
(La riposte.)

un seul instant le contact de l'épée adverse. Bien

fermer alors la ligne de quarte et diriger la pointe en pleine poitrine.

OBSERVATION

Le contre-liement est de beaucoup préférable à la parade de quarte basse simple pour tromper le liement.

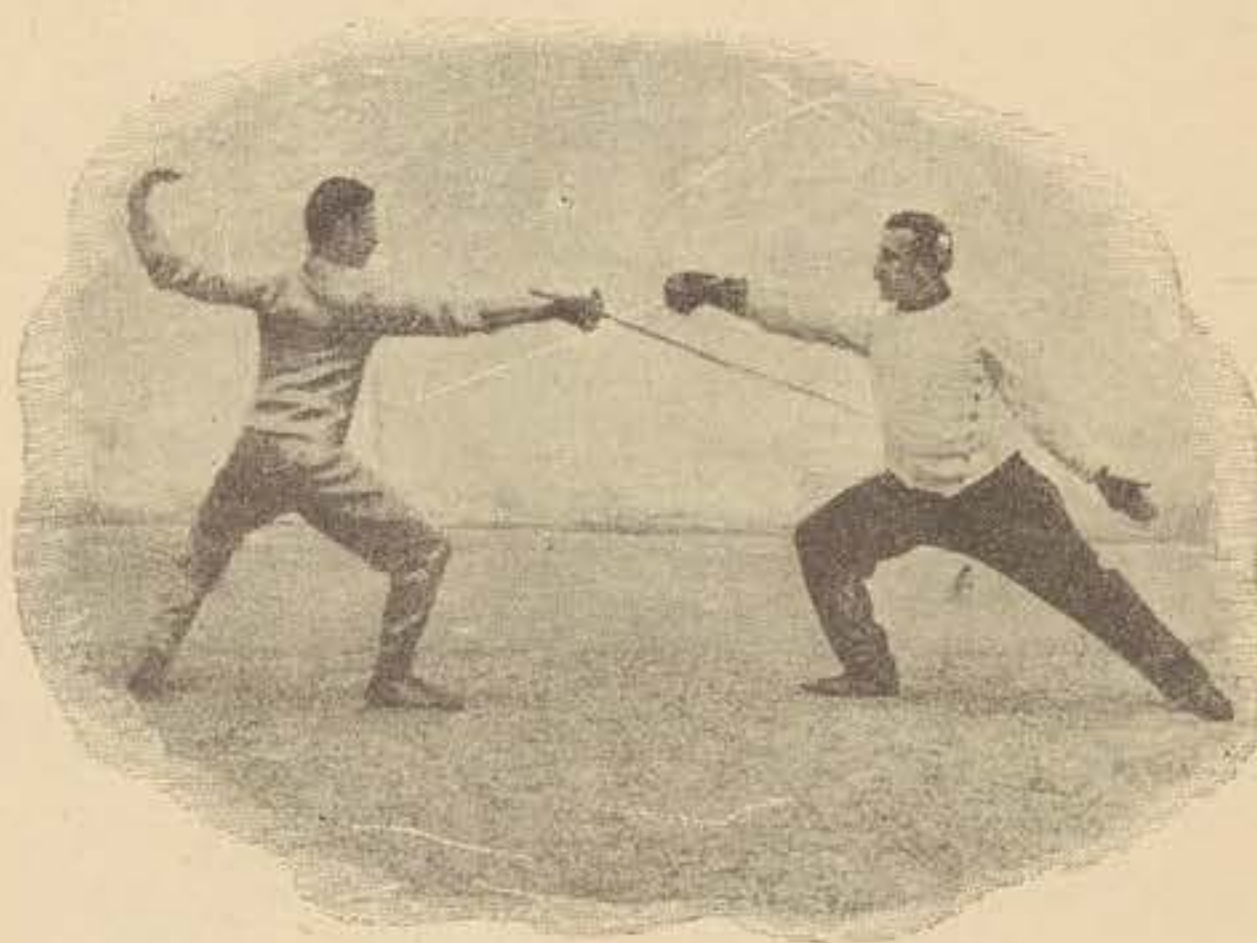


FIG. 54. — La riposte par le croisé.

LE CROISÉ

Le croisé est un liement pris après la parade pour riposter.

Il s'exécute donc de la même façon que le liement mais, comme toutes les ripostes, sans se fendre.

OBSERVATION

Le croisé est une des meilleures ripostes de l'escrime à

l'épée. Il touche en plein corps et n'expose pas celui qui l'exécute.

Nous recommandons de le travailler souvent, comme le liement.

PARADES DU CROISÉ

Le croisé se pare exactement comme le liement.

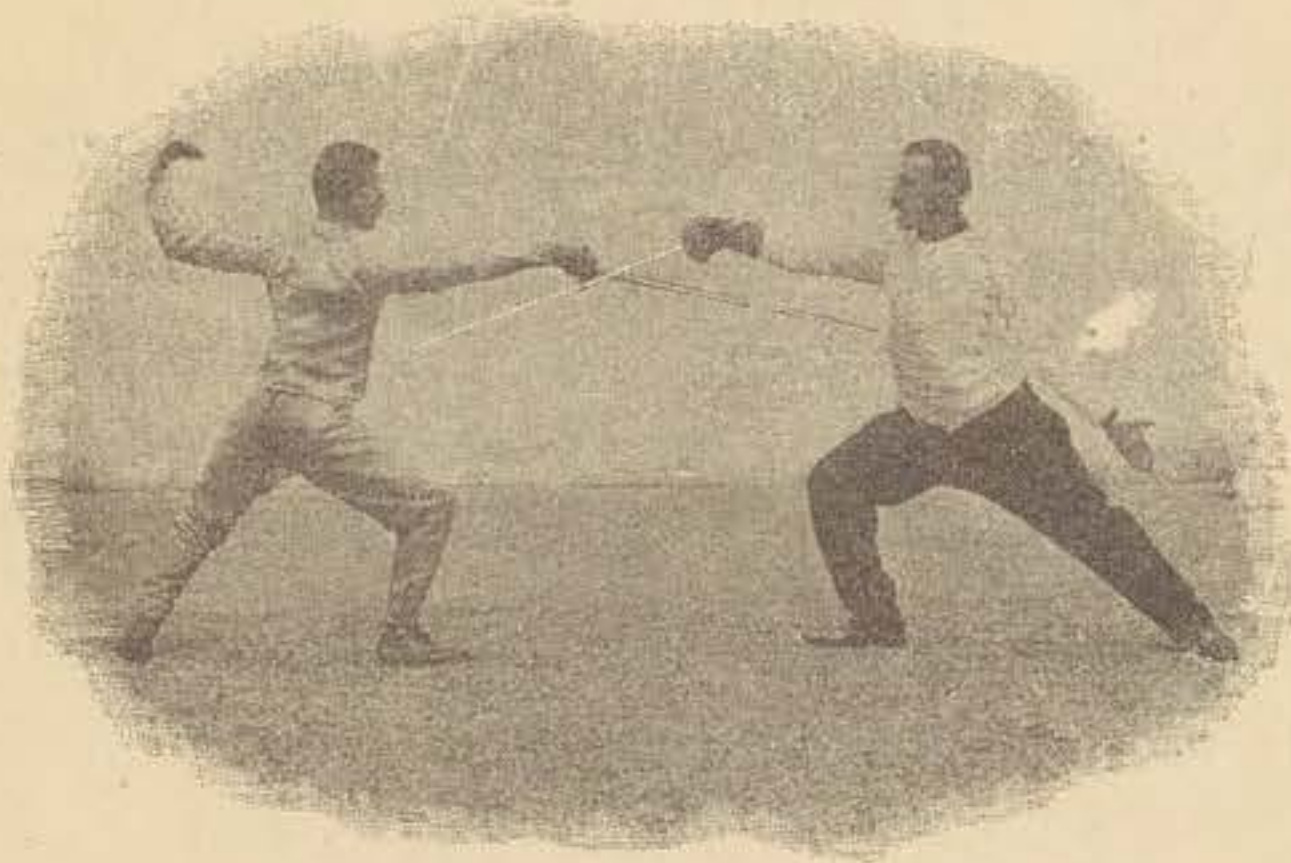


FIG. 55. — La riposte par le croisé fait avec la main dans la position de seconde.

L'ENVELOPPEMENT

L'enveloppement est une attaque dans laquelle on décrit une circonférence avec la pointe en opposant le fort de l'épée au faible de l'épée adverse.

OBSERVATION

En principe, il ne faut faire l'enveloppement que lorsque l'adversaire a le bras tendu.

Les tireurs italiens affectionnent particulièrement l'enveloppement et non pas sans raison.

Nous considérons, pour notre part, qu'il est un des meilleurs coups de l'escrime à l'épée, surtout exécuté dans la ligne de sixte.

Employé comme riposte sur une attaque à la poitrine, il doit être accompagné d'un pas ou d'un saut en arrière, afin d'éviter, en le faisant, d'attirer la pointe adverse au corps.

LES BOTTES SECRÈTES

Un traité d'épée dans lequel il ne serait point question des bottes secrètes serait incomplet aux yeux de bien des gens peu versés dans l'art des armes.

Quant aux personnes ayant tant soit peu pratiqué l'escrime, elles sont fixées sans aucun doute sur la valeur réelle de « ces coups merveilleux par le moyen desquels on tue son adversaire indubitablement et sans aucun péril ».

Il y a quelque deux cents ans, La Touche, le célèbre La Touche, a fait, de magistrale façon, le procès de ces attaques invraisemblables. Notre opinion est si bien conforme à la sienne que nous ne pouvons résister au désir de reproduire ici les principaux passages du chapitre qu'il a consacré aux bottes secrètes, dans son livre curieux et rare, *les Vrais Principes de l'espée seule*.

Voici ce qu'a écrit La Touche :

C'est un défaut commun aux sciences les plus excellentes, et aux arts les plus utiles à la vie de produire beaucoup de charlatans qui se vantent de pouvoir faire des choses extraordinaires et incroyables, soit par le profit qu'ils attendent de leurs tromperies dans des entreprises d'une telle conséquence, ou par la faiblesse de notre nature, et par la facilité qu'ont la plupart des hommes à croire ce qui les flatte, et ce qu'ils désirent le plus. On en voit assez d'exemples dans l'astrologie, la chymie, les mécaniques et la médecine, par tant de diseurs de bonne aventure, d'inventeurs de pierre philosophale.

Car pour parler nettement les bottes secrètes ne sont que le refuge des escoliers ignorants et paresseux, qui ne pouvans pas se résoudre à prendre la peine qu'il leur faudrait avoir pour apprendre ce que l'on peut sçavoir dans cet exercice, s'imaginent qu'ils sçauront en moins de rien, et sans travail, des coups infaillibles, c'est-à-dire des choses miraculeuses et impossibles.

Mais pour ne pas demeurer dans ces propositions générales, et ne rien avancer sans le prouver en même temps, comme je crois avoir fait jusques icy, je suppose que l'on ait inventé le plus beau coup et le plus subtil qu'il soit possible de faire (quoy qu'ils soient tous égaux, comme je le feray voir plus bas). Qui peut asseurer que ce coup aura infailliblement le succès qu'on en attend, car si l'on est en mesure l'ennemy peut la rompre, si l'on n'y est pas il peut vous empêcher de la gagner; si vous poussez il peut parer, si vous lui faites une feinte, il peut demeurer ferme et ne point se laisser tromper, ou pousser dans le temps que lui donne votre feinte, si vous voulez engager son espée il peut dégager; et ce qui est encore plus considérable, c'est que contre vostre coup tout seul il peut faire sept ou huit actions différentes qui toutes rompront le dessein du monde le plus beau et le mieux inventé. Car par exemple, si vous poussez une estocade de quelque manière que ce soit, vostre ennemy peut, dès la naissance du coup, se retirer et rompre la mesure de plusieurs manières, ou esquiver le corps en avant ou en arrière,.... d'où il est aisé de concevoir que tous ces coups infaillibles sont de belles visions qui s'évanoüissent quand on les exa-

mine de près dans la pratique, et que quelqu'un s'oppose à nos desseins.

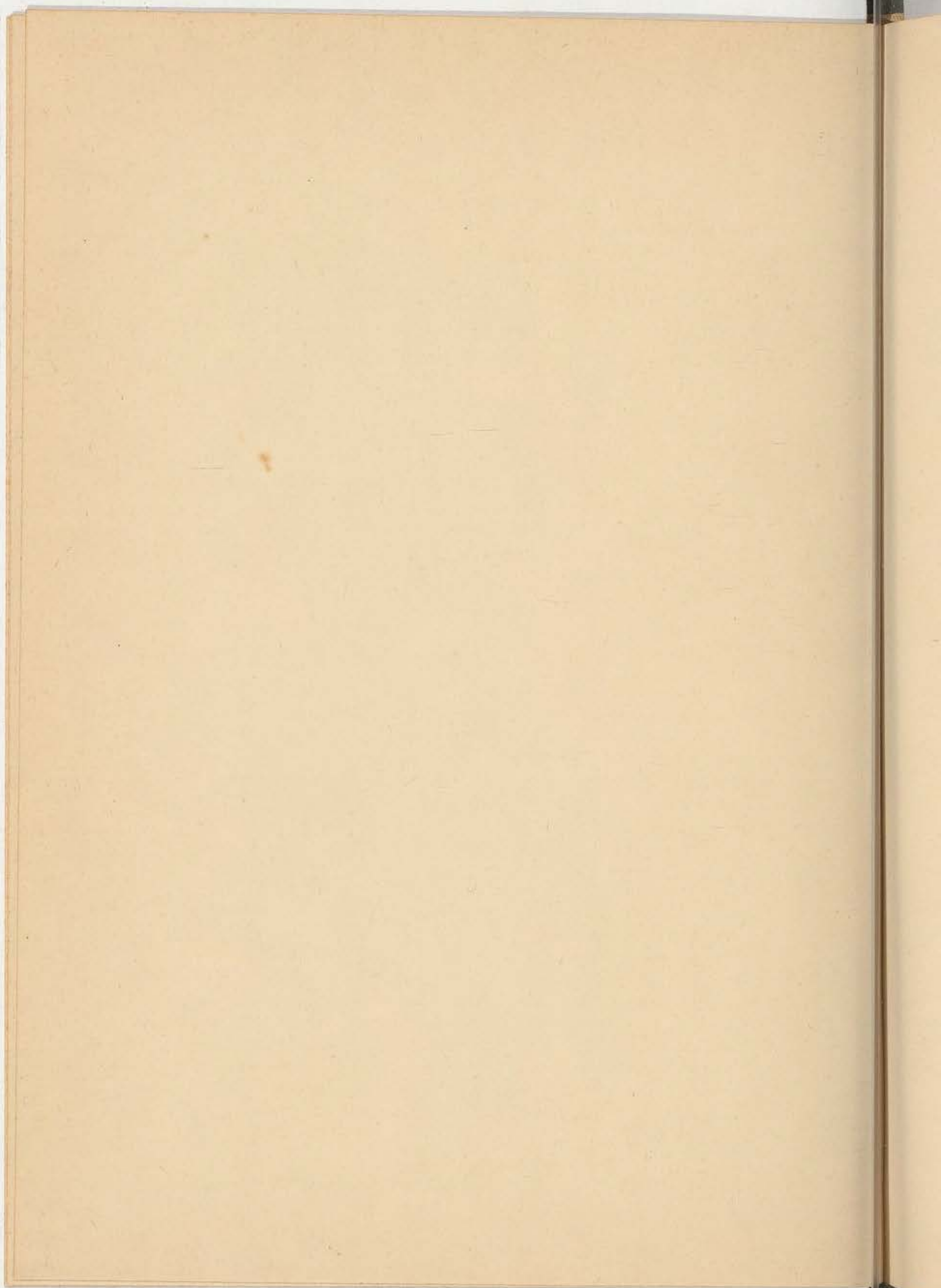
Mais il y a plus que cela, c'est ce que l'on appelle bottes secrettes ne sont pas des coups faits dans les règles, comme ceux dont je viens de parler, car s'ils sont dans l'ordre des vrais principes, je soutiens qu'on ne les dois pas appeler bottes secrettes, puisque tout homme qui sera scavant dans le métier les trouvera facilement quand il en verra l'occasion, et les évitera ou les exécutera aussi bien que celui qui se vantera d'en estre l'inventeur. Tellement que les bottes secrettes ne sont toutes que des coups dont on ne scaurait se servir qu'en s'exposant, et après avoir fait beaucoup de fautes, ce qui seul devrait suffire pour les faire mépriser, puisque outre qu'il ne faut jamais faire de faute pour faire ensuite quelque chose de bon : c'est qu'en cet art aussi bien qu'en celui de la guerre on n'a pas le plus souvent la liberté de pécher deux fois, la moindre faute pouvant estre mortelle.

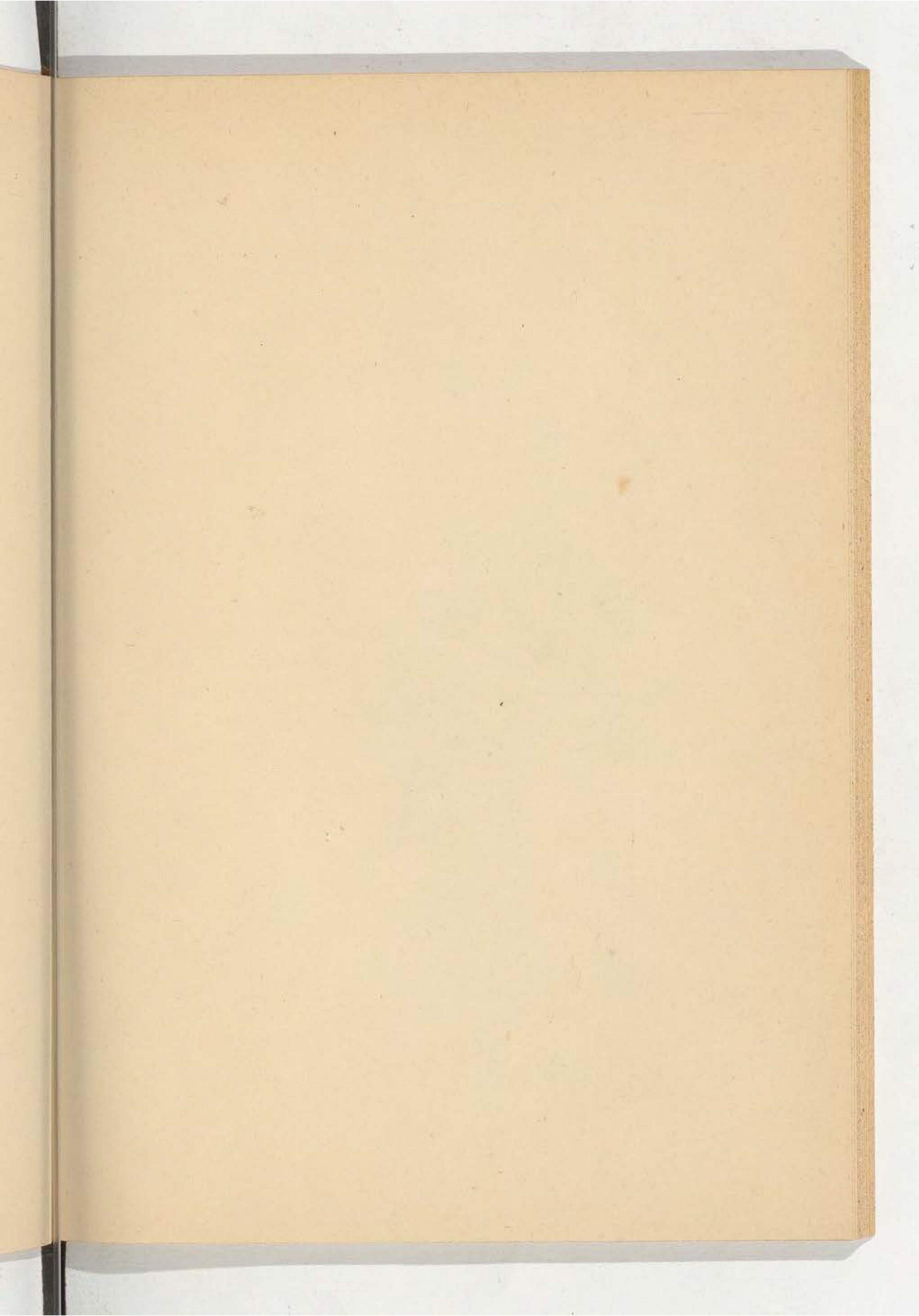
.

A ces remarques, il n'y a point de répliques, si ce n'est que l'on veuille dire que les bottes secrettes sont bonnes contre les ignorans, qui ne savent pas profiter des avantages qu'on leur donne en exécutant le dessein qu'on a formé. Mais il n'est pas mal aisé de détruire cette mauvaise raison, car on n'a pas besoin de chercher des bottes secrettes contre des ignorans, puisque la moindre feinte suffit et vous donne lieu de les frapper en les obligeant à se découvrir : d'ailleurs, il est toujours plus seur de se servir des voyes ordinaires et des vrais principes, en se tenant sur ses gardes, que d'exposer sa vie en suivant ces chemins détournez, puisque quoy qu'un ignorant ne sache pas prendre l'occasion que vous luy présentez : il peut arriver que par désespoir ou par hazard il prendra le temps que vous luy donnerez, et vous tuera de mesme qu'un habile homme. Aussi la plus importante maxime de cet exercice, est de ne jamais mépriser son ennemy, et de se precautionner tout de mesme que si l'on avait à faire à l'homme du monde le plus redoutable, soit de peur qu'il ne dissimule son jeu, ou que le hazard ne lui

fasse faire une fois ce qu'il aurait fait à dessein, s'il avait eu une parfaite connaissance de l'escrime.

Ces considérations, vieilles de plus de deux cents ans, sont restées fort justes, et notre conclusion est la même que celle du célèbre La Touche : il n'est pas de bottes secrètes.







TROISIÈME PARTIE

LEÇONS DIVERSES

Nous avons énuméré et expliqué les mouvements, attaques et parades de l'escrime à l'épée.

Il ne suffit pas de savoir exécuter ces coups séparément, sous le regard du maître, en prenant bien les positions que nous avons définies. Il faut encore apprendre à les employer de façon opportune.

Chacun de ces coups, chacun de ces mouvements, n'est, pour ainsi parler, qu'un mot de la langue des armes.

Imaginez un débat entre deux personnes : elles échangent des réflexions plus ou moins brèves, plus ou moins vives, plus ou moins rapides, selon la gravité de la question qui a provoqué leur discussion, selon le caractère et l'importance des

sujets incidents qu'elles rencontrent, selon la tactique qu'elles ont choisie. Ainsi, leur dialogue, d'abord calme, réservé, prudent, peut-il devenir animé, ardent, pour s'assagir ensuite, puis reprendre bientôt avec violence, et s'apaiser de nouveau, les arguments de l'une étant toujours inspirés par ceux de l'autre. Eh bien ! l'escrime est un débat semblable. Les attaques et les parades en constituent les vocables offensifs et défensifs. Autant de coups, autant de mots !

Avec ces mots, il s'agit de former des phrases correctes, serrées, auxquelles il soit difficile de répondre et qui puissent, comme on dit, *clouer* l'adversaire.

Quand on sait improviser de telles phrases avec facilité, mais alors seulement, on est digne du nom d'escrimeur. Jusque-là, on n'est qu'un enfant incapable de s'exprimer correctement et utilement.

Et, remarquons-le pour montrer que l'art des armes n'est pas ce que beaucoup pensent, combien rares sont les Cicérons de l'épée !

*
* *

Au fur et à mesure que l'élève connaîtra les coups décrits dans les premiers chapitres, le professeur devra donc l'habituer à les appliquer.

Pour cela, il fera exécuter à son élève les exer-

cices suivants en lui donnant lui-même la réplique, l'épée à la main.

En principe, on n'attaque et on ne riposte aux parties rapprochées que dans la ligne de sixte. Ces parties sont toujours couvertes en quarte, à moins d'un défaut de conformation chez le tireur.

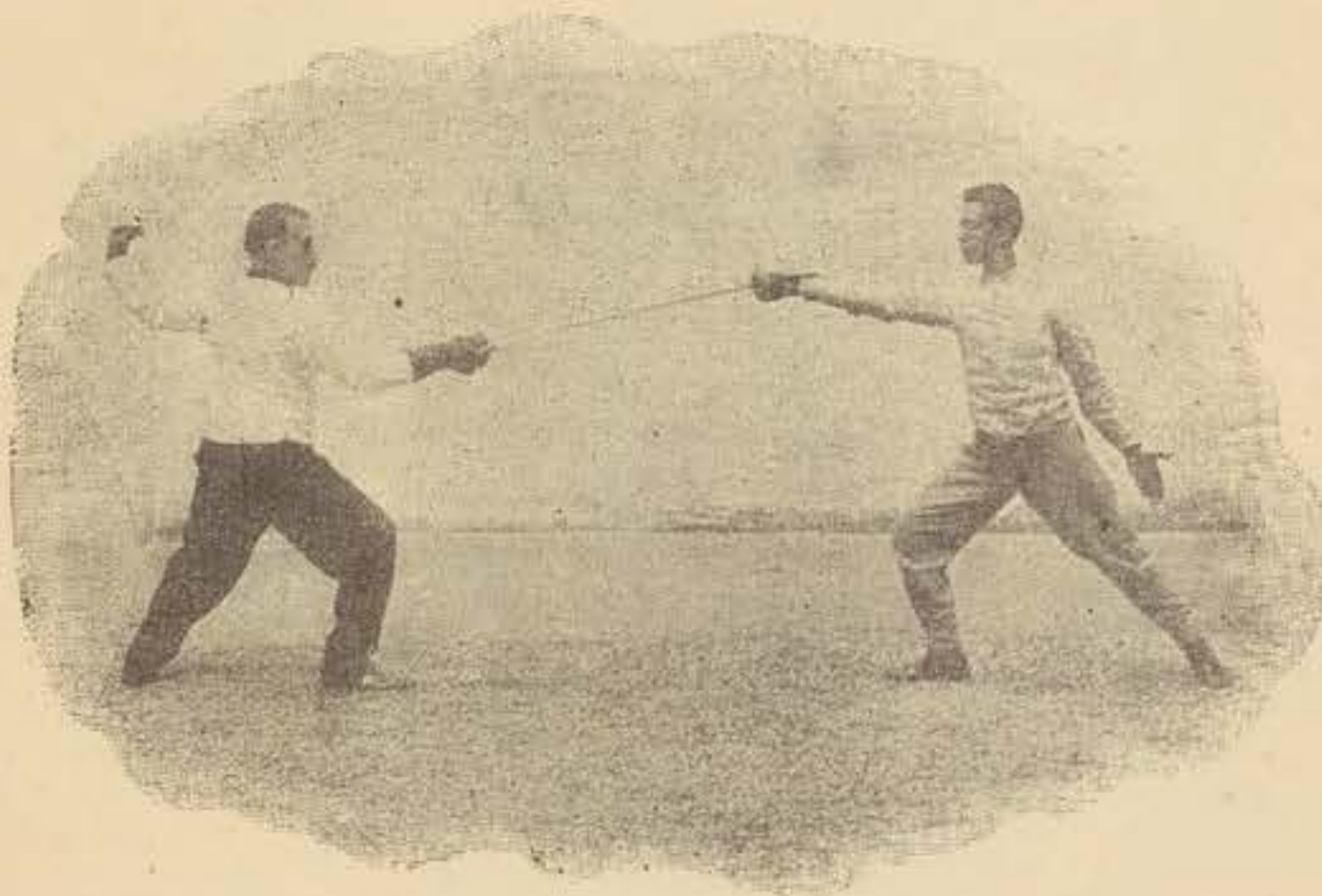


FIG. 56. — Attaque à la main en sixte, avec demi-fente.

ATTAQUES PAR UN COUP DROIT

AVEC DEMI-FENTE

1^o Étant dans la ligne de sixte, l'adversaire ayant la main et la pointe hautes : tirer droit dans le dessous de la main ou dans le dessous du bras ;

2^o Étant en sixte, si l'adversaire n'est pas couvert dans cette ligne : tirer droit dans la main (fig. 56) à droite ou dans l'avant-bras à droite (fig. 57) ;

3^o Sur un changement d'engagement exécuté par l'adver-

saire de quarte en sixte, en se découvrant : tirer à la main ou au bras, ou à la tête (fig. 58) ;

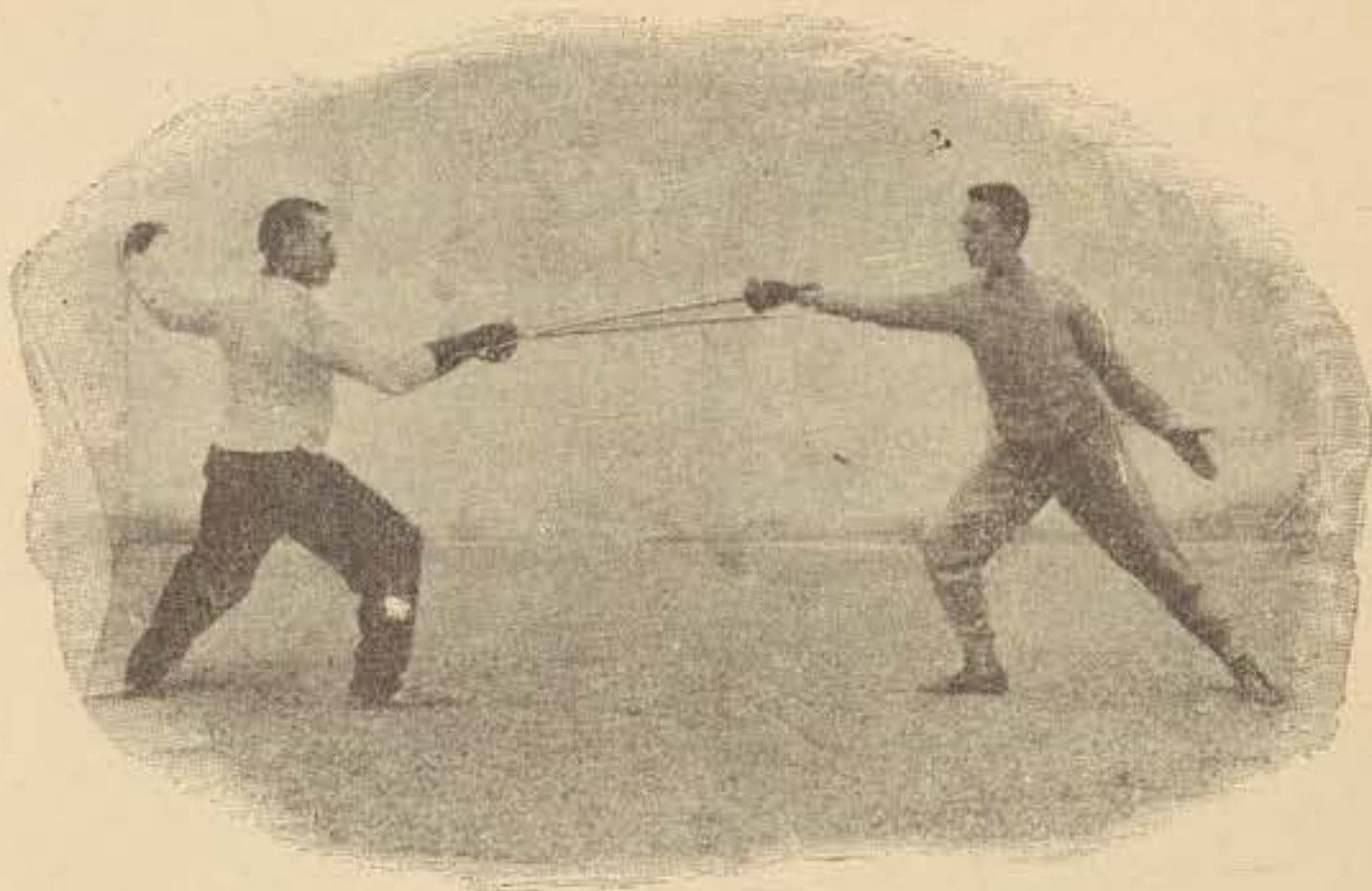


FIG. 57. — Attaque à l'avant-bras dans la ligne de sixte, avec demi-fente.

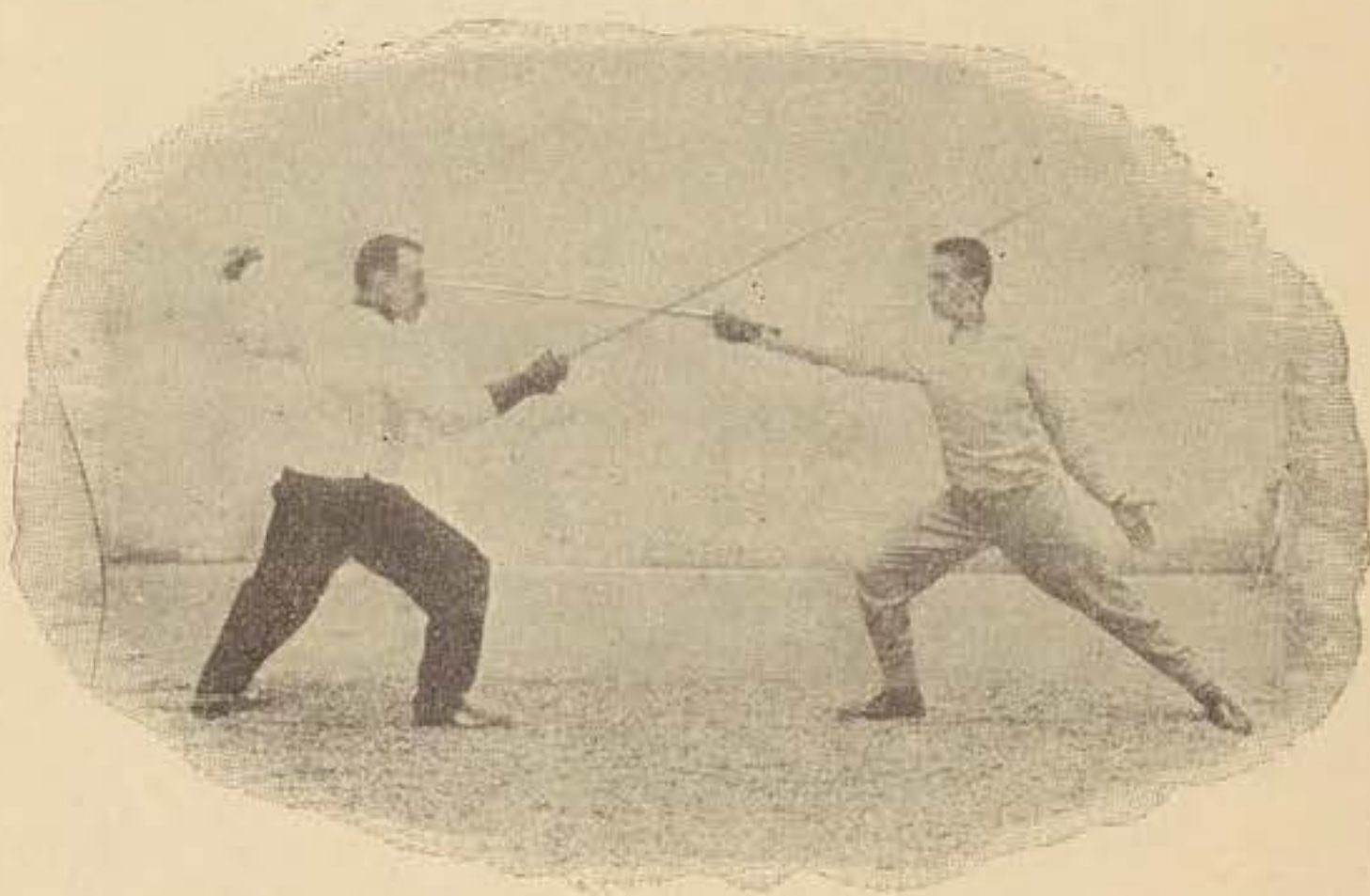


FIG. 58. — Attaque à la tête.

4^o Sur un changement d'engagement exécuté par l'adversaire, dans n'importe quelle ligne, sans être couvert :

tirer droit à la jambe, mais seulement si la jambe est très avancée, et, en tout cas, en se couvrant bien (fig. 59).



FIG. 59. — Attaque à la jambe, avec demi-fente.

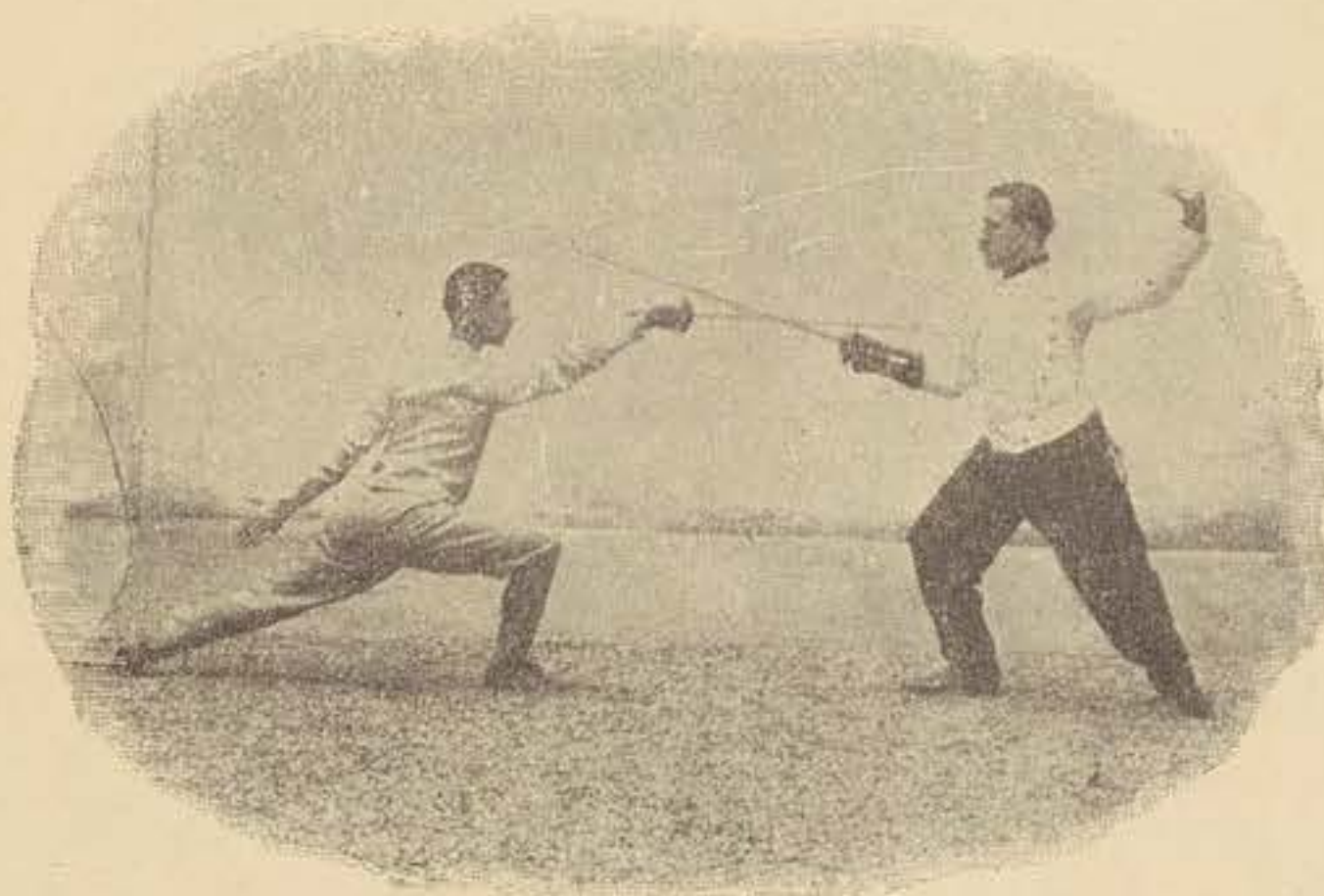


FIG. 60. — Attaque à la poitrine dans la ligne de quarte, avec fente complète.

AVEC FENTE COMPLÈTE

1^o Tous les coups droits ci-dessus s'exécutent avec la

fente complète au lieu de la demi-fente, dans le cas où l'éloignement des tireurs rend cette dernière insuffisante ;

2° Dans n'importe quelle ligne l'adversaire étant découvert : tirer droit à la tête ou à l'épaule, ou à la poitrine (fig. 60 et 61). Ces coups exigent beaucoup d'à-propos et de vitesse dans le combat, comme tous les coups d'allonge à la poitrine d'ailleurs ;

3° Sur un changement d'engagement exécuté par l'adversaire dans n'importe quelle ligne : tirer droit à la poi-

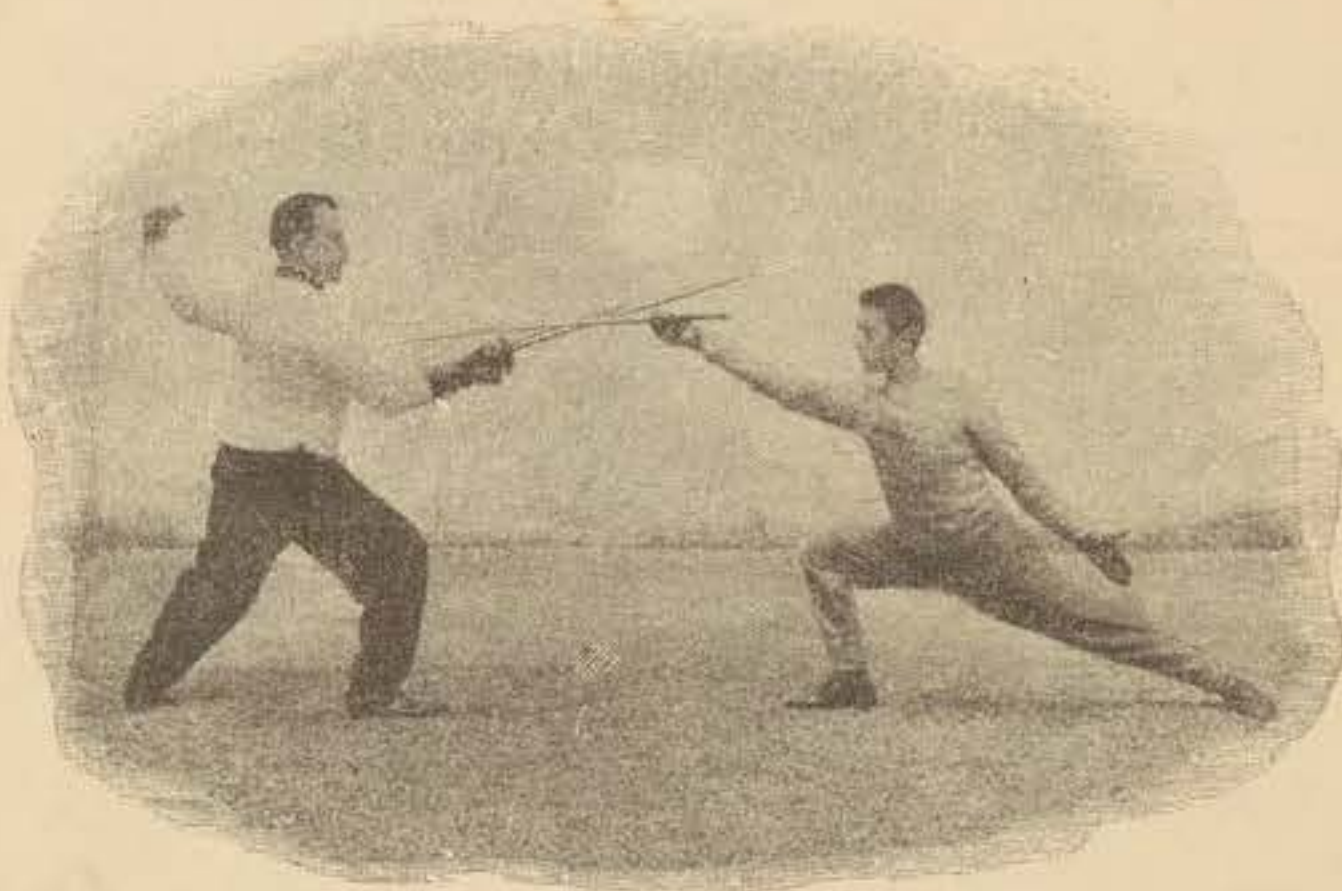


FIG. 61. — Attaque à la poitrine dans la ligne de sixte, avec fente complète.

trine ou à l'épaule, ou à la tête. Même observation qu'au paragraphe précédent.

PARADES DE COUPS DROITS

1° Sur un coup droit en sixte : parer sixte simple et riposter soit à la main ou au bras, soit à la tête ou à la poitrine si l'adversaire est à proximité (fig. 47 et 48) ;

2° Sur un coup droit en sixte : prendre le contre de quarte et riposter ou à la tête ou à la poitrine ;

3° Sur un coup droit en sixte : prendre le contre de quarte

et riposter soit à la tête, soit à la poitrine ou faire un croisé pour toucher dessous.

4° Sur un coup droit en quarte : parer quarte simple et riposter à la tête ou à la poitrine ;

5° Sur un coup droit en quarte : parer quarte simple et riposter soit à la tête, soit à la poitrine, ou par un croisé.

6° Sur un coup droit dirigé dans le dessous de la main : parer seconde et riposter à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine ;

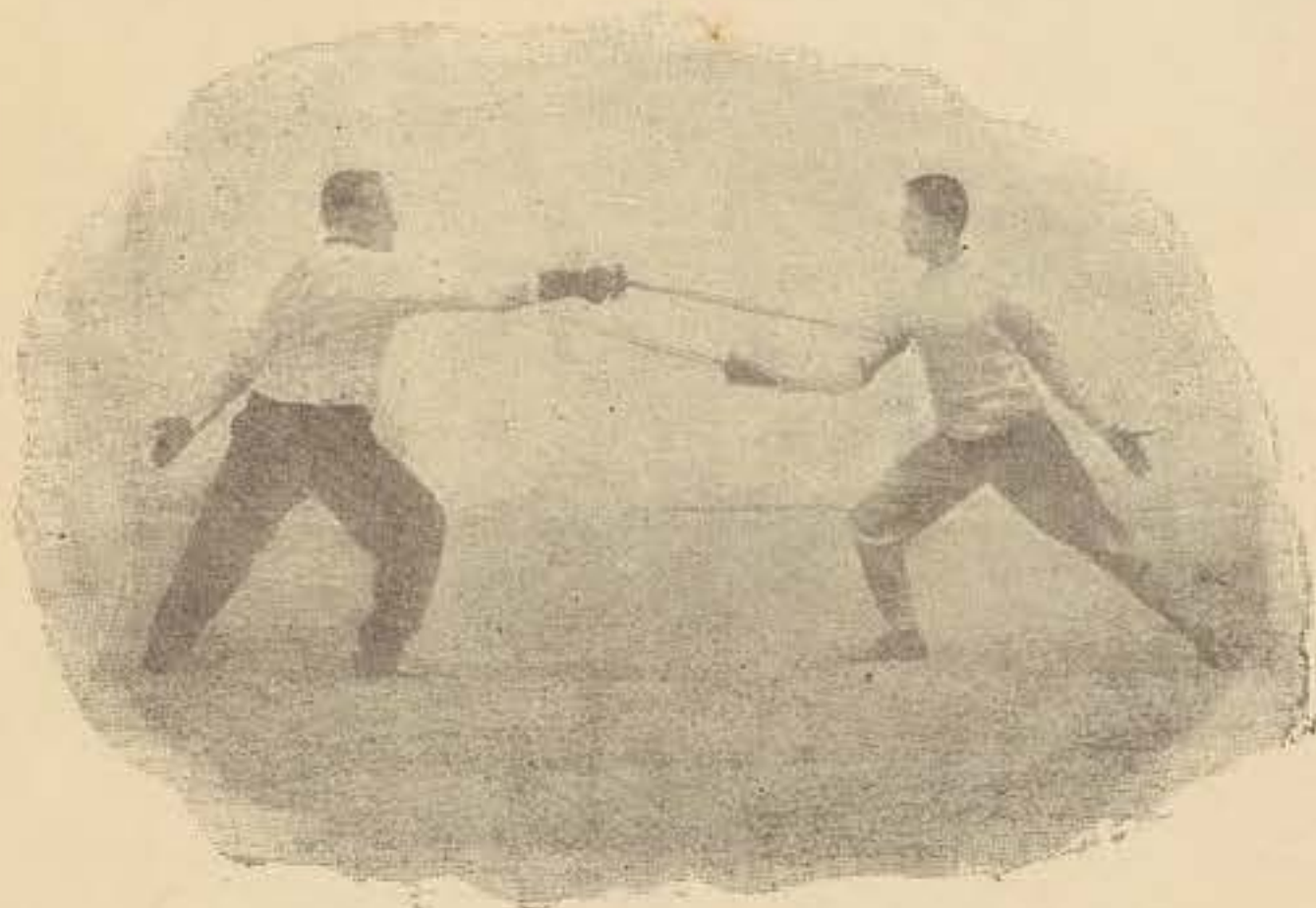


FIG. 62. — Démonstration de la riposte, faite en dégageant en quarte sur la retraite du bras de l'adversaire.

7° Sur un coup droit dirigé dans le dessous de la main : parer quarte simple basse et riposter à la tête ou à la poitrine ;

8° Sur un coup droit au bras ou à la main, en sixte : faire une retraite de bras et riposter en dégageant en quarte à la poitrine (fig. 62) ;

9° Sur un coup droit à la jambe : faire une retraite de jambe et riposter par un coup d'arrêt à la tête (fig. 45) ;

10° Sur un coup droit quelconque : faire une retraite de corps.

Dans les parades par l'épée, le professeur veillera

attentivement à ce que l'élève évite les écarts du bras et de la pointe. Les parades, rappelons-le, doivent se faire par la pression des doigts et en faisant jouer l'articulation du poignet.

Il est d'une importance primordiale de ne pas prendre l'habitude de parer en déplaçant le bras.

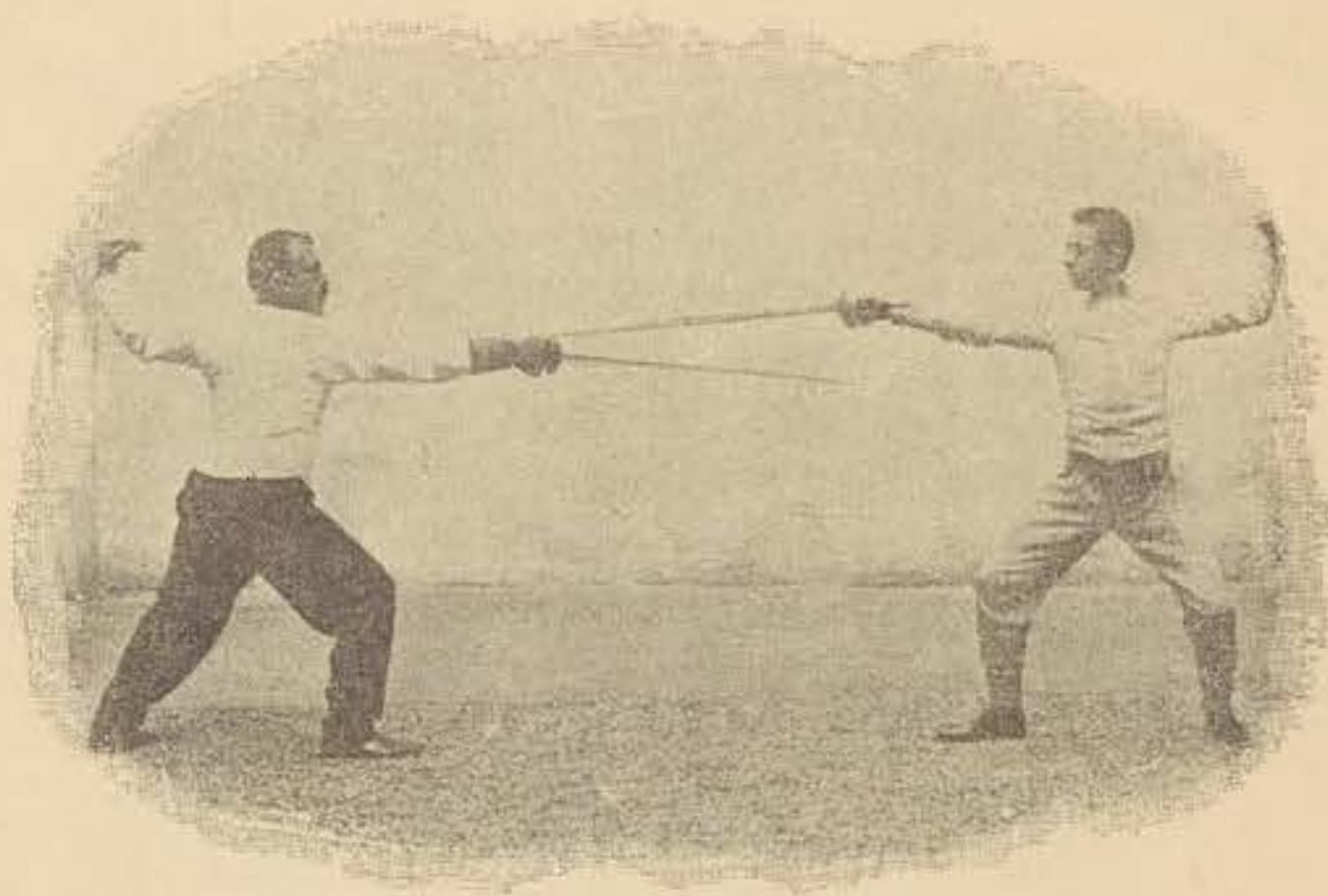


FIG. 63. — Coup d'arrêt dans le dessus de la main sur une feinte basse de l'adversaire.

COUPS D'ARRÊT

1° L'adversaire faisant une ou plusieurs feintes, la main basse : porter un coup d'arrêt dans le dessus de la main ou dans le dessus du bras (fig. 63 et 64) ;

2° L'adversaire faisant une ou plusieurs feintes la main haute : porter un coup d'arrêt dans le dessous de la main ou dans le dessous du bras (fig. 65) ;

3° L'adversaire faisant une feinte large en sixte : porter un coup d'arrêt dans la main à droite, ou dans le bras à droite.

4° L'adversaire tirant en sixte à la main ou à l'avant-bras : porter un coup d'arrêt dans le dessus de la main

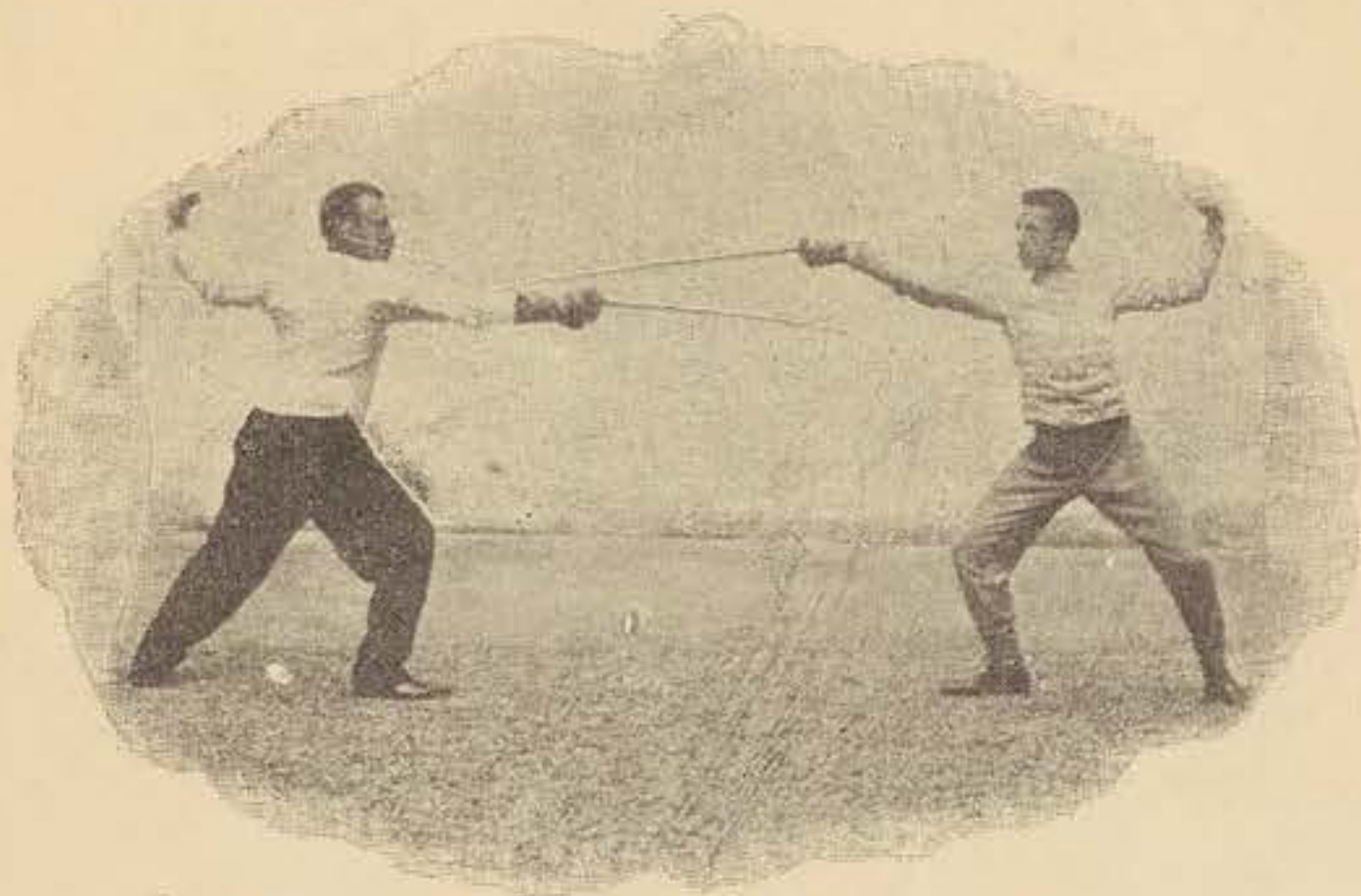


FIG. 64. — Coup d'arrêt dans le dessus de l'avant-bras, sur une feinte basse de l'adversaire.

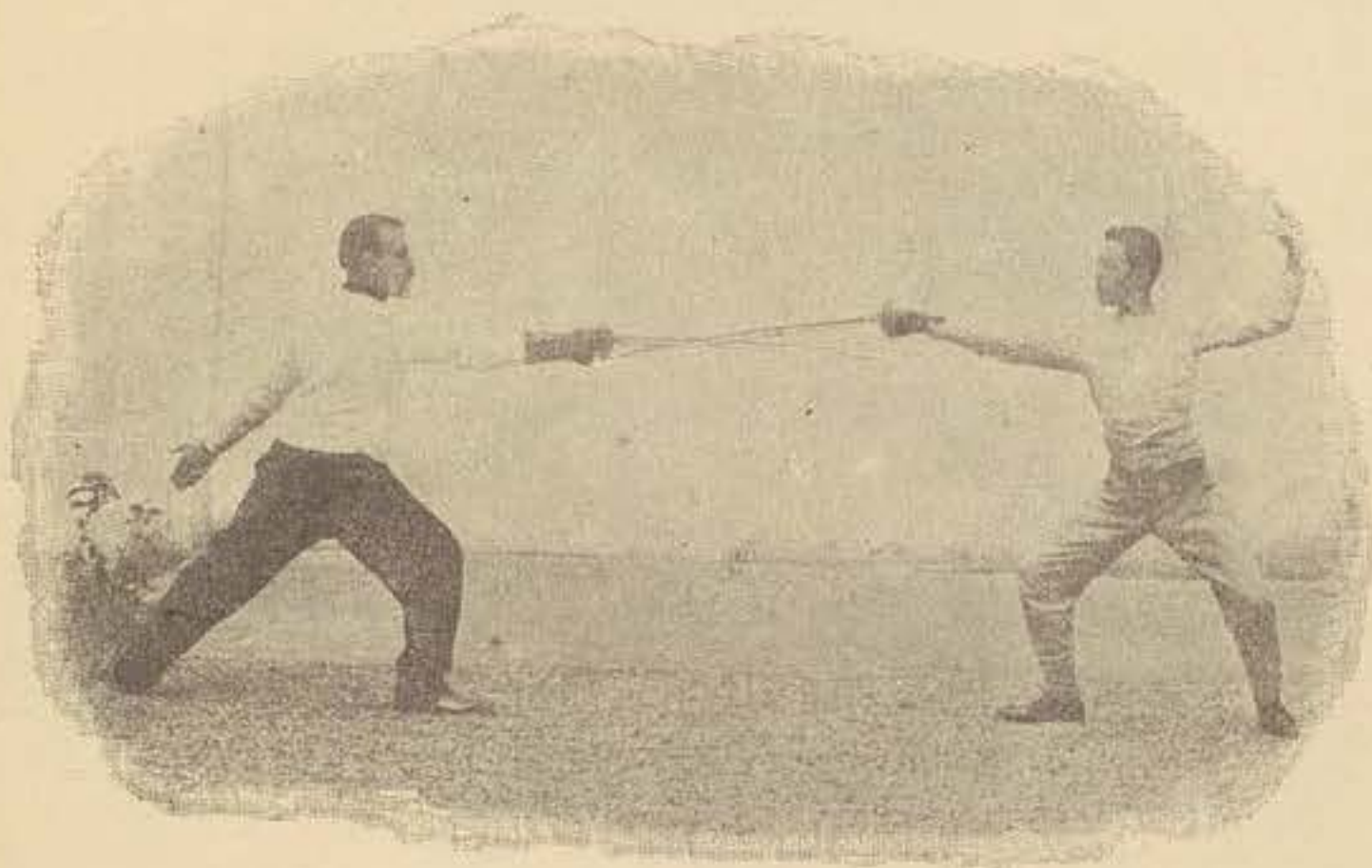


FIG. 65. — Coup d'arrêt dans le dessous de la main.

ou dans le dessus du bras, en élevant le bras pour éviter l'attaque (fig. 66).

5° L'adversaire dirigeant une attaque à la jambe : faire une retraite de jambe et porter un coup d'arrêt à la tête (fig. 45).

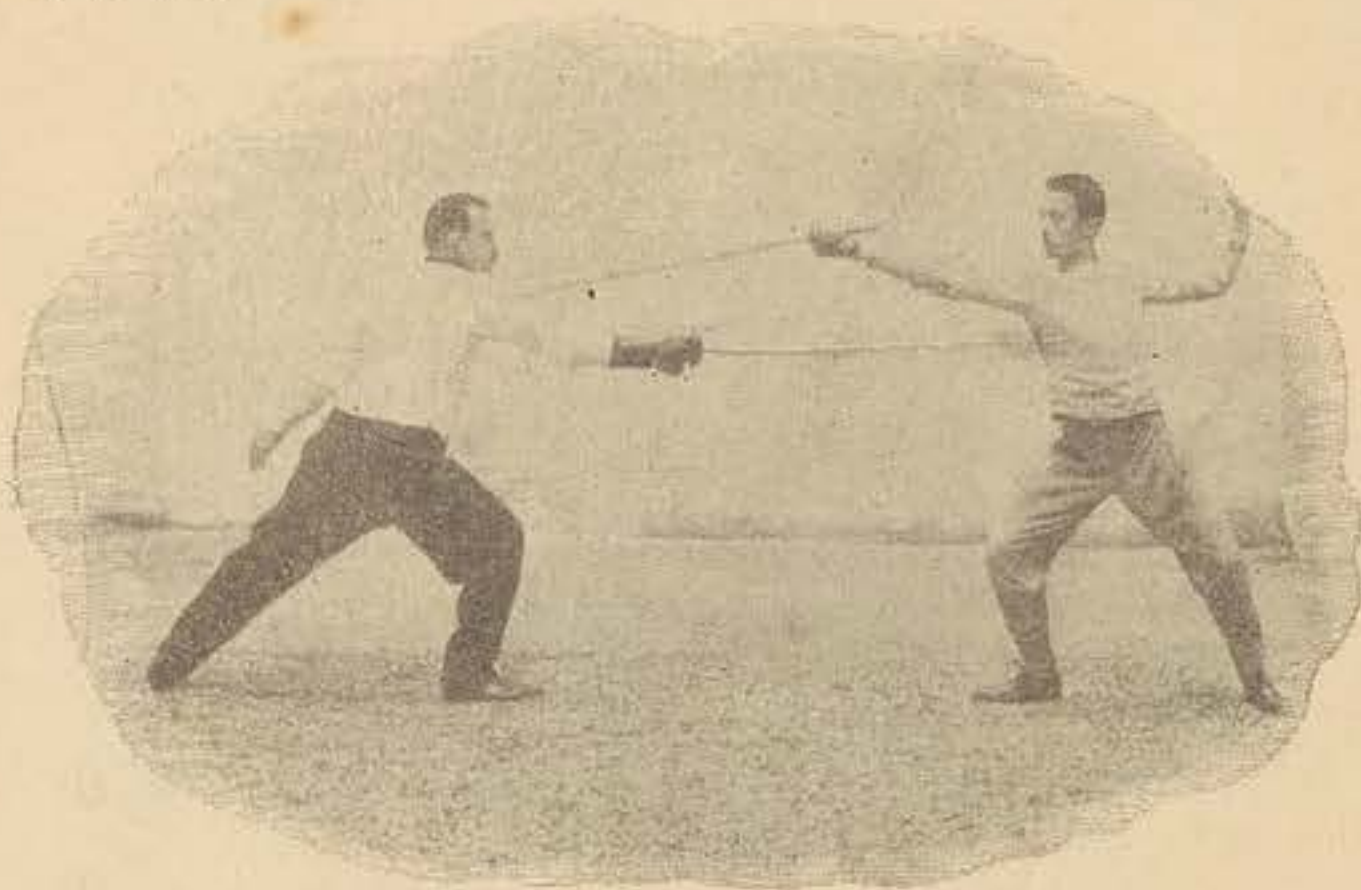


FIG. 66. — Coup d'arrêt au-dessus du bras sur une attaque à l'avant-bras dans la ligne de sixte.



FIG. 67. — Coup d'arrêt à l'épaule, sur une attaque à l'abdomen.

6° L'adversaire dirigeant une attaque à l'abdomen : faire un coup d'arrêt à l'épaule (fig. 67) ou à la tête, en portant

le haut du corps en avant, pour rentrer autant que possible la ceinture.

7° L'adversaire dirigeant une attaque en quarte à la poitrine : faire un coup d'arrêt à la poitrine, en effaçant complètement le corps (fig. 68).



FIG. 68. — Démonstration du coup d'arrêt à la poitrine, en effaçant le corps pour éviter l'attaque.

DÉGAGEMENTS

AVEC DEMI-FENTE

1° Dans n'importe quelle ligne, l'adversaire ayant la pointe haute : dégager et toucher dans le dessous de la main ou dans le dessus du bras ;

2° Étant en quarte, l'adversaire se trouvant couvert dans cette ligne : dégager et toucher dans la main à droite ou dans le bras à droite ;

3° Dans l'une ou l'autre ligne, l'adversaire étant couvert et penchant la tête : dégager et tirer à la tête ;

4° Sur un changement d'engagement de sixte à quarte exécuté par l'adversaire en se couvrant : dégager et tirer à la main, ou au bras, ou à la tête.

AVEC PETIT SAUT EN AVANT

Ces mêmes attaques peuvent être exécutées en faisant, à la place de la demi-fente, un petit saut en avant, à la condition de sauter en arrière ou de rompre aussitôt le coup porté pour se remettre à distance.

AVEC FENTE COMPLÈTE

1° Tous les dégagements ci-dessus avec la fente complète au lieu de la demi-fente ;

2° Dans n'importe quelle ligne, l'adversaire étant couvert : dégager pour le toucher à la poitrine en se couvrant. Ce coup, comme toutes les attaques à la poitrine, réclame énormément d'à-propos et de vitesse ;

3° Sur un changement d'engagement de sixte à quarte exécuté par l'adversaire en se couvrant, dégager en se couvrant pour tirer au corps, ou à la tête, ou à la jambe. Même observation que pour le précédent coup : avoir beaucoup de décision, d'à-propos et de vitesse.

PARADES DE DÉGAGEMENTS

Les parades des dégagements sont les mêmes que celles des coups droits.

Se reporter par conséquent à la liste d'exercices de parades de coups droits donnée page 86 et y remplacer simplement le mot coup droit par le mot dégagement.

Exemples :

1° Sur un dégagement en sixte : parer sixte simple et riposter soit à la main ou au bras, soit à la tête ou à la poitrine, si l'adversaire est à proximité ;

2° Sur un dégagement en sixte : prendre le contre de quarte et riposter ou à la tête ou à la poitrine.

Etc., etc.

COUPS SUR DES FEINTES

1° Sur une feinte en sixte : parer sixte simple ou tierce

simple et, au moment où l'adversaire fait sa retraite de bras pour revenir dans la position de la garde, tirer soit à la main, soit au bras, soit à la poitrine, soit à la tête, en employant la demi-fente ou, si nécessaire, la fente complète;

2° Sur une feinte en sixte, prendre le contre de quarte et, au moment où l'adversaire fait une retraite de bras pour revenir en garde, dégager et tirer à la main ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine, en employant la demi-fente ou, si nécessaire, la fente complète;

3° Sur une feinte en sixte : parer sixte simple ou tierce simple et, si l'adversaire maintient le bras tendu, attaquer dessous par un liement.

4° Sur une feinte en quarte : parer quarte simple et, au moment où l'adversaire fait une retraite de bras pour revenir en garde, tirer soit à la jambe, soit à la tête, soit au corps, avec demi-fente ou, si nécessaire, avec fente complète.

5° Sur une feinte en quarte : parer quarte simple et, au moment où l'adversaire fait une retraite de bras pour revenir en garde, dégager et tirer soit à la main, soit au bras, soit au corps, soit à la tête en employant la demi-fente ou, si nécessaire, la fente complète.

6° Sur une feinte en quarte : prendre le contre de sixte et, au moment où l'adversaire fait une retraite de bras pour revenir à la position de la garde, tirer soit à la main, soit au bras, soit à la poitrine, soit à la tête, en employant la demi-fente ou, si nécessaire, la fente complète.

7° Sur une feinte en quarte : parer quarte simple et, si l'adversaire maintient le bras tendu, faire un liement avec demi-fente ou, si nécessaire, avec fente complète.

UNE-DEUX

Nous sommes loin d'être partisan des une-deux, sur le terrain, lorsqu'ils sont dirigés à la poitrine. Ces coups se faisant forcément avec absence de fer, on a toujours à craindre le coup d'arrêt pendant leur exécution.

Toutefois, dans un assaut, nous admettons les une-deux à la poitrine, à la condition qu'on ne les fasse qu'exceptionnellement, afin de ne pas prendre l'habitude de les employer.

Les une-deux portés aux parties avancées, bien entendu, n'offrent pas les mêmes risques.

AVEC DEMI-FENTE

1° Étant en sixte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire y répondant par une opposition de quarte simple, dégager pour le toucher dans la main à droite ou dans le bras à droite, s'il tient la pointe à hauteur normale.

2° Étant en sixte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire y répondant par une opposition de quarte simple, dégager pour le toucher dans le dessus de la main ou dans le dessus du bras, s'il tient la pointe basse.

3° Étant en sixte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire y répondant par une opposition de quarte simple, dégager pour le toucher dans le dessous du bras, s'il a la pointe haute.

4° Étant en sixte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire y répondant par une opposition de quarte simple, dégager pour le toucher à la tête s'il penche la tête en avant.

5° Sur un changement d'engagement de sixte à quarte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire y répondant par une opposition de sixte, dégager pour le toucher à la main, ou au bras, ou à la tête.

AVEC FENTE COMPLÈTE

1° Tous les une-deux ci-dessus avec la fente complète au lieu de la demi-fente.

2° Dans l'une ou l'autre ligne : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire y répondant par une opposi-

tion, dégager pour le toucher à la poitrine en se couvrant bien. Même observation que pour toutes les attaques à la poitrine : il est nécessaire d'avoir beaucoup d'à-propos, beaucoup de décision, beaucoup de vitesse dans l'exécution de ce coup.

3° Sur un changement de sixte à quarte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire y répondant par une opposition de quarte simple, dégager pour toucher à la jambe, ou à la tête, ou à la poitrine. Même observation que pour le coup précédent.

PARADES DE UNE-DEUX

1° Étant en sixte : 1° l'adversaire exécutant une feinte de dégagement, faire une opposition de quarte simple ; 2° l'adversaire répondant à cette opposition par un dégagement, parer sixte simple et riposter à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine.

2° Étant en sixte : 1° l'adversaire exécutant une feinte de dégagement, faire une opposition de quarte simple ; 2° l'adversaire répondant à cette opposition par un dégagement faire un coup d'arrêt pour toucher dans le dessous de la main ou dans le dessous du bras.

3° Étant en sixte : 1° l'adversaire exécutant une feinte de dégagement, faire une opposition de quarte simple ; 2° l'adversaire répondant à cette opposition par un dégagement, faire une opposition de sixte simple et, sur la retraite du bras exécutée par l'adversaire en se couvrant, riposter par un dégagement.

4° Étant en sixte : 1° l'adversaire exécutant une feinte de dégagement, faire une opposition de quarte simple ; 2° l'adversaire répondant à cette opposition par un dégagement, prendre le contre de quarte et riposter à la tête ou à la poitrine.

5° Étant en sixte : 1° l'adversaire exécutant une feinte de dégagement, faire une opposition de sixte simple ; 2° l'adversaire répondant à cette opposition en dégageant, prendre le contre de quarte et riposter par un croisé.

6° Étant en quarte : 1° l'adversaire exécutant une feinte de dégagement, faire une opposition de sixte simple ; 2° l'ad-

versaire répondant à cette opposition par un dégagement, parer quarte simple et riposter à la poitrine ou à la tête.

7° Étant en quarte : 1° l'adversaire exécutant une feinte de dégagement, faire une opposition de sixte simple ; 2° l'adversaire répondant à cette opposition par un dégagement, parer quarte simple et riposter par un croisé.

8° Étant en quarte : 1° l'adversaire, exécutant une feinte de dégagement, faire une opposition de sixte simple ; 2° l'adversaire répondant à cette opposition par un dégagement, prendre le contre de sixte et riposter à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine.

9° Étant en quarte : 1° l'adversaire exécutant une feinte de dégagement, faire une opposition de sixte simple ; 2° l'adversaire répondant à cette opposition par un dégagement, prendre le contre de sixte et riposter par un croisé.

DOUBLEMENTS

Sur le terrain, nous ne conseillons pas plus les doublements que les une-deux. En effet, ainsi que tous les coups comportant une ou plusieurs feintes, ils donnent prise au coup d'arrêt.

Cependant, les doublements étant peu compliqués, nous les admettons dans l'assaut, au même titre que les une-deux, c'est-à-dire comme coups ne devant être employés que rarement.

AVEC DEMI-FENTE

1° Étant dans l'engagement de quarte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire prenant un contre en maintenant sa pointe à hauteur rationnelle, tromper le contre et toucher la main à droite ou le bras à droite.

2° Étant dans l'engagement de quarte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire prenant un contre en bais-

sant la pointe, tromper le contre et toucher le dessus de la main ou le dessus du bras.

3° Étant dans l'engagement de quarte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire prenant le contre en levant la pointe, tromper le contre et toucher le dessous de la main ou le dessous du bras.

4° Étant dans l'engagement de quarte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire prenant le contre en ayant la tête penchée en avant, tromper le contre et toucher à la tête.

5° Étant dans l'engagement de quarte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire prenant le contre et ayant trop de garde, tromper le contre en baissant la pointe et toucher à la jambe.

6° Sur un changement d'engagement de sixte à quarte exécuté par l'adversaire en se couvrant : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire prenant le contre, tromper et tirer à la main, ou au bras, ou à la tête.

AVEC FENTE COMPLÈTE

1° Tous les doublements ci-dessus, avec fente complète, au lieu de la demi-fente.

2° Dans l'une ou l'autre ligne : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire y répondant en prenant un contre, tromper le contre pour toucher à la poitrine, en se couvrant. Même observation que pour tous les précédents coups à la poitrine, c'est-à-dire avoir beaucoup d'à-propos, de décision et de vitesse.

3° Sur un changement d'engagement de sixte à quarte exécuté par l'adversaire en se couvrant : faire une feinte de dégagement et, si l'adversaire prend le contre, doubler et tirer au corps, ou à la tête, ou à la jambe. Même observation que pour les précédents coups au corps.

PARADES DE DOUBLEMENTS

1° Étant en quarte : 1° l'adversaire faisant une feinte de

dégagement, prendre le contre de quarte; 2° l'adversaire trompant le contre, parer sixte et riposter à la main, ou au bras, ou à la poitrine, ou à la tête.

2° Etant en quarte: 1° l'adversaire faisant une feinte de dégagement, prendre le contre de quarte; 2° l'adversaire trompant le contre pour tirer à la jambe, faire une retraite de jambe et porter un coup d'arrêt à la tête.

3° Etant en quarte: 1° l'adversaire faisant une feinte de dégagement, prendre le contre de quarte; 2° l'adversaire trompant le contre pour tirer à la tête, parer sixte haute simple et riposter à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine.

4° Etant en quarte: 1° l'adversaire faisant une feinte de dégagement, prendre le contre de quarte; 2° l'adversaire trompant le contre, prendre un second contre de quarte et riposter à la tête ou à la poitrine.

5° Etant en quarte: 1° l'adversaire faisant une feinte de dégagement, prendre le contre de quarte; 2° l'adversaire trompant le contre, prendre un second contre de quarte et riposter par un croisé.

6° Etant en sixte: 1° l'adversaire faisant une feinte de dégagement, prendre le contre de sixte; 2° l'adversaire trompant le contre, parer quarte simple et riposter à la tête ou à la poitrine.

7° Etant en sixte: 1° l'adversaire faisant une feinte de dégagement, prendre le contre de sixte; 2° l'adversaire trompant le contre, parer quarte simple et riposter par un croisé.

8° Etant en sixte: 1° l'adversaire faisant une feinte de dégagement, prendre le contre de sixte; 2° l'adversaire trompant le contre, prendre de nouveau le contre de sixte et envelopper pour riposter à la main, ou à la tête, ou à la poitrine.

9° Etant en sixte: 1° l'adversaire faisant une feinte de dégagement, prendre le contre de sixte; 2° l'adversaire trompant le contre pour tirer à la jambe, faire une retraite de jambe et porter un coup d'arrêt à la tête.

10° Etant en sixte: 1° l'adversaire faisant une feinte de dégagement, prendre le contre de sixte; 2° l'adversaire trompant le contre, prendre un second contre et riposter à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine.

Rappelons ici l'observation que nous avons faite dans la deuxième partie, au sujet des contres, à savoir qu'il faut se garder d'abuser des contres de quarte. En effet, ils découvrent la main et le bras en sixte.

Toutefois, suivi d'un croisé exécuté bien à propos, le contre de quarte est très recommandable.

ATTAQUES PRÉCÉDÉES D'UN BATTEMENT

AVEC DEMI-FENTE

1° Etant en sixte : faire un battement et tirer droit dans la main ou dans l'avant-bras, ou dans la tête, ou dans la jambe;

2° Etant en quarte : faire un battement et dégager pour toucher dans le dessous de la main ou dans le dessous du bras, ou à la jambe ou à la tête;

3° Etant en quarte : faire un battement, une-deux, pour toucher dans le dessous de la main ou dans le dessous du bras, ou à la tête;

4° Etant en quarte : faire un battement et doubler pour tirer à la main, ou au bras, ou à la jambe, ou à la tête;

5° Etant en sixte : faire un battement et tromper le contre de quarte pour toucher à la main, ou au bras, ou à la jambe, ou à la tête;

6° Etant en sixte : faire un battement et tromper deux fois le contre pour toucher à la main, ou au bras, ou à la jambe, ou à la tête.

AVEC FENTE COMPLÈTE

1° Tous les coups ci-dessus avec la fente complète au lieu de la demi-fente.

2° Etant en sixte ou en quarte : faire un battement et tirer droit au corps ;

3° Etant en quarte ou en sixte : faire un battement et dégager pour toucher au corps ;

4° Etant en quarte ou en sixte : faire un battement et une-deux, pour toucher au corps ;

5° Etant en sixte ou en quarte : faire un battement et doubler pour tirer au corps ;

6° Etant en sixte ou en quarte : faire un battement et tromper le contre de sixte pour toucher au corps ;

7° Etant en sixte ou en quarte : faire un battement et tromper deux fois le contre de quarte pour toucher au corps.

Tous les coups énumérés ci-dessus s'exécutent avec avantage à l'instant précis où l'adversaire vient de faire un changement d'engagement.

Il va sans dire qu'ils se parent de même que s'ils étaient exécutés sans battement. (Se reporter par conséquent aux parades de coups droits, à celles de dégagements, etc., etc.)

ATTAQUES PAR UNE PRESSION ET ATTAQUES PAR UN FROISSEMENT

Toutes les attaques données dans le paragraphe précédent peuvent se faire en remplaçant le battement par une pression ou par un froissement.

En ce qui concerne leurs parades, même observation que pour celles des attaques avec battement.

ATTAQUES PRÉCÉDÉES DE DEUX BATTEMENTS

On peut faire précéder les attaques de deux battements au lieu d'un.

Exemple :

1° Etant en sixte : faire un battement en sixte, changer d'engagement pour faire un battement en quarte et tirer à la tête ou à la poitrine.

LIEMENTS

AVEC DEMI-FENTE OU, SI NÉCESSAIRE, AVEC FENTE COMPLÈTE

1° Etant en sixte : 1° l'adversaire ayant le bras tendu, opposer sixte simple et lier pour toucher dessous ; 2° l'adversaire parant alors quarte basse simple, lever la pointe et tirer ou à la tête ou à la poitrine.

2° Etant en sixte : 1° l'adversaire ayant le bras tendu, changer l'engagement et lier pour toucher dessous ; 2° l'adversaire se couvrant alors en faisant une parade de seconde simple ou de sixte basse simple, lever la pointe et tirer dans le dessus de la main, ou dans le dessus du bras, ou à la tête, ou à la poitrine.

3° Etant en quarte : 1° l'adversaire ayant le bras tendu, parer quarte simple et lier pour toucher dessous ; 2° l'adversaire parant alors quarte basse, lever la pointe et tirer à la tête ou à la poitrine.

4° Etant en quarte : 1° l'adversaire ayant le bras tendu, changer l'engagement et lier pour toucher dessous ; 2° l'adversaire parant alors seconde simple ou octave simple : lever la pointe et tirer soit à la main, soit au bras, soit à la tête, soit à la poitrine.

PARADES DE LIEMENTS

1° L'adversaire attaquant par un liement en quarte : parer seconde simple et riposter à la main, ou au bras, ou à la poitrine, ou à la tête ;

2° L'adversaire attaquant par un liement en sixte : parer quarte simple basse et riposter à la poitrine ou à la tête ;

3° L'adversaire attaquant par un liement en sixte : faire

un contre-liement, comme il est expliqué page 70 et riposter à la poitrine ou à la tête;

4° L'adversaire attaquant par un liement dans l'une ou l'autre ligne : rompre vivement d'un pas, ou sauter en arrière, en portant un temps d'arrêt soit à la main, soit au bras, soit au corps, soit à la tête.

CROISÉS

On peut toujours, après une parade finale en quarte, riposter par un croisé.

Après une parade finale en sixte, le croisé étant d'une exécution difficile, il est préférable de riposter par un enveloppement.

1° Nous avons donné dans les parades des coups droits, des dégagements, des une-deux, etc., plusieurs ripostes par le croisé; s'y reporter;

2° L'adversaire parant le croisé au moyen de la seconde simple : lever la pointe et contre-riposter dans le dessus de la main, ou dans le dessus du bras, ou à la tête, ou à la poitrine;

3° L'adversaire parant le croisé au moyen de la quarte simple basse : lever la pointe et contre-riposter à la poitrine ou à la tête;

4° L'adversaire parant le croisé dans l'une ou l'autre ligne, soit par la seconde simple, soit par la quarte basse simple : rompre d'un pas en portant un coup d'arrêt, soit à la main, soit au bras, soit au corps, soit à la tête.

ENVELOPPEMENTS

1° Etant en sixte, l'adversaire ayant le bras tendu : opposer sixte simple et attaquer en enveloppant le fer opposé pour toucher à la main, ou au bras, ou à la poitrine, ou à la tête;

2° L'adversaire attaquant en sixte à la main ou au bras : opposer sixte simple et riposter par un enveloppement pour toucher à la main, ou au bras, ou à la poitrine, ou à la tête.

Etc., etc.

On sait que l'enveloppement employé comme riposte sur une attaque à la poitrine doit être accompagné d'un pas ou d'un saut en arrière, afin d'éviter, en le faisant, d'attirer la pointe adverse au corps.

ATTAQUES ET PARADES DANS LA LIGNE BASSE

Le tireur qui attaque dans la ligne basse découvre naturellement la ligne haute et se trouve de ce fait exposé au coup d'arrêt.

Or, la ligne haute primant la ligne basse, le coup d'arrêt fait dans ces conditions touche toujours le premier.

On doit donc, en principe, ne pas faire d'attaques dans la ligne basse sans emparement de fer ; mais il n'en faut pas moins, bien entendu, apprendre à les éviter par le coup d'arrêt ou par des parades.

Voici une liste de parades en ligne basse :

PARADES DANS LA LIGNE BASSE

1° Sur une attaque en quarte dans la ligne basse : parer quarte simple basse et riposter soit dessous, soit à la tête ou à la poitrine en levant la pointe.

2° Sur une attaque à la jambe dans l'une ou l'autre ligne : faire la retraite de jambe et porter un coup d'arrêt à la tête.

3° Sur une attaque en quarte dans la ligne basse :

parer quinte simple et riposter à la tête ou à la poitrine.

4° Sur une attaque en sixte, dans la ligne basse : parer sixte simple basse et riposter soit dessous, soit à la main ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine.

5° Sur une attaque en sixte, dans la ligne basse : parer seconde simple basse et riposter par un croisé.

6° L'adversaire exécutant une feinte en quarte, dans la ligne basse : faire une opposition de quarte basse simple; l'adversaire trompant cette opposition en levant la pointe pour attaquer dans la ligne haute : parer quarte simple et riposter à la tête ou à la poitrine.

7° L'adversaire exécutant une feinte en quarte, dans la ligne basse : faire une opposition de quarte basse simple; l'adversaire trompant l'opposition en passant la pointe par-dessus l'épée pour changer de ligne et tirer dessous : parer sixte simple basse et riposter soit dessous, soit à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine.

8° L'adversaire exécutant une feinte de quarte, dans la ligne basse : faire une opposition de quarte simple basse; l'adversaire trompant cette opposition en passant la pointe par-dessus l'épée pour changer de ligne et toucher dessous : prendre le contre de quarte basse et riposter soit dessous, soit à la tête ou à la poitrine.

6° L'adversaire exécutant une feinte en sixte, dans la ligne basse : faire une opposition de sixte basse simple; l'adversaire trompant cette opposition en levant la pointe pour attaquer dans la ligne haute : parer sixte simple et riposter à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine.

7° L'adversaire exécutant une feinte en sixte : faire une opposition de sixte basse simple; l'adversaire trompant cette opposition en levant la pointe pour attaquer dans la ligne haute : parer tierce simple et, la main dans la position de prime, riposter à la poitrine.

8° L'adversaire exécutant une feinte de sixte, dans la ligne basse : faire une opposition de sixte simple basse; l'adversaire trompant cette opposition en passant la pointe par dessus l'épée pour changer de ligne et toucher dessous : prendre le contre de sixte basse et riposter soit dessous; soit à la main ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine en levant la pointe.

Les parades de sixte basse peuvent se faire la main étant placée dans la position de seconde; celles de quarte basse peuvent se faire la main dans la position de quinte.

COULÉS

AVEC DEMI-FENTE ET, SI NÉCESSAIRE,
AVEC FENTE COMPLÈTE

1^o Etant en sixte, l'adversaire ayant sa pointe en ligne et maintenant votre épée avec la sienne : faire un coulé en forçant pour se créer un passage et toucher à la main ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine.

2^o Etant en sixte : faire une feinte de coulé; l'adversaire prenant le contre de sixte : tromper le contre et toucher à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine.

2^o Etant en sixte : faire une feinte de coulé; l'adversaire parant sixte simple : dégager et toucher à la jambe, ou à la tête, ou à la poitrine.

4^o Etant en quarte, l'adversaire ayant sa pointe en ligne et maintenant votre épée avec la sienne : faire un coulé en forçant pour se créer un passage et toucher à la tête ou à la poitrine.

5^o Etant en quarte : faire un coulé; l'adversaire prenant le contre de quarte, tromper le contre et toucher à la jambe, ou à la tête, ou à la poitrine;

6^o Etant en quarte : faire une feinte de coulé; l'adversaire parant quarte simple : dégager et toucher à la main ou au bras ou à la tête, ou à la poitrine.

COUPÉS

AVEC DEMI-FENTE OU, SI NÉCESSAIRE,
AVEC FENTE COMPLÈTE

1^o Etant en sixte : faire un coupé et toucher à la tête ou à la poitrine;

2° Etant en sixte : faire une feinte de coupé ; l'adversaire prenant le contre : tromper le contre et toucher à la tête ou à la poitrine ;

3° Etant en sixte : faire une feinte de coupé ; l'adversaire parant au moyen d'une opposition de quarte simple, dégager et toucher à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine (ce coup s'appelle « coupez-dégagez » ou tour d'épée) ;

4° Etant en quarte : faire un coupé et toucher à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine ;

5° Etant en quarte : faire un coupé ; l'adversaire prenant le contre : tromper le contre et toucher à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine ;

6° Etant en quarte : faire un coupé ; l'adversaire parant au moyen d'une opposition de sixte simple : dégager et toucher à la jambe, ou à la tête ou à la poitrine. (Ce dernier coup est un coupez-dégagez ou tour d'épée).

PARADES DE COULÉS

Les parades des coulés sont les mêmes que celles des coups droits.

Se reporter, par conséquent, à la liste d'exercices de parades de coups droits donnée page 86 et y remplacer simplement le mot coup droit par le mot coulé.

Exemples :

1° Sur un coulé en sixte : parer sixte simple et riposter soit à la main ou au bras, soit à la tête ou à la poitrine, si l'adversaire est à proximité ;

2° Sur un coupé en sixte : prendre le contre de quarte et riposter ou à la tête ou à la poitrine.

Etc., etc.

PARADES DES COUPÉS

Les parades des coupés sont les mêmes que celles des dégagements, elles-mêmes semblables à celles des coups droits.

Se reporter, par conséquent, à la liste d'exercices de pa-

rades de coups droits donnée page 86 et y remplacer simplement le mot coup droit par le mot coupé.

Exemple :

1° Sur un coupé en sixte : parer sixte simple et riposter soit à la main, ou au bras, soit à la tête ou à la poitrine, si l'adversaire est à proximité ;

2° Sur un coupé en sixte : prendre le contre de quarte et riposter ou à la tête ou à la poitrine.

Etc., etc.

ATTAQUES PRÉCÉDÉES D'UN BATTEMENT DANS LA LIGNE OPPOSÉE A L'ENGAGEMENT

AVEC DEMI-FENTE ET, SI NÉCESSAIRE, AVEC
FENTE COMPLÈTE

1° Etant en quarte : changer l'engagement, faire un battement et tirer à la main, ou au bras, ou à la tête ou à la poitrine ;

2° Etant en quarte : changer l'engagement et faire un battement ; l'adversaire exécutant une opposition de sixte simple : dégager et tirer à la tête ou à la poitrine ;

3° Etant en quarte : changer l'engagement et faire un battement ; l'adversaire prenant le contre : tromper le contre et tirer à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine ;

4° Etant en sixte, changer l'engagement, faire un battement et tirer dans la tête, ou dans la jambe, ou à la poitrine ;

5° Etant en sixte : changer l'engagement et faire un battement ; l'adversaire prenant le contre : tromper le contre et toucher à la jambe, ou à la tête, ou à la poitrine ;

6° Etant en sixte : changer l'engagement et faire un battement ; l'adversaire exécutant une opposition : dégager pour toucher à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine.

Pour chacun de ces coups, le battement doit suivre si rapidement le changement d'engagement, qu'il ne fasse pour ainsi dire qu'un avec lui.

Il y a là, en un mot, deux mouvements à exécuter dans un seul temps.

Quand le battement dans la ligne opposée à l'engagement a lieu en sixte, on peut le faire en tournant la main de tierce. De cette façon, le battement a plus d'autorité, mais il ne s'emploie ainsi que s'il est suivi d'un coup droit.

ATTAQUES PRÉCÉDÉES DE DEUX BATTEMENTS DONT LE PREMIER DANS LA LIGNE OPPOSÉE A L'ENGAGEMENT.

AVEC DEMI-FENTE ET, SI NÉCESSAIRE,
AVEC FENTE COMPLÈTE

Toutes les attaques peuvent être précédées de deux battements. Exemple :

Etant en quarte : changer l'engagement, faire un battement, changer de nouveau l'engagement, faire un second battement et tirer (en quarte, par conséquent) à la tête ou à la poitrine.

ATTAQUES PRÉCÉDÉES D'UN COUPÉ DANS LA LIGNE OPPOSÉE A L'ENGAGEMENT

AVEC DEMI-FENTE ET, SI NÉCESSAIRE,
AVEC FENTE COMPLÈTE

1° Etant en quarte : changer l'engagement et faire un coupé pour toucher à la tête ou à la poitrine ;

2° Etant en quarte : changer l'engagement, faire un coupé et, si l'adversaire prend le contre, tromper le contre et toucher à la tête ou à la poitrine ;

3° Etant en quarte : changer l'engagement, faire un coupé et, l'adversaire prenant l'opposition de quarte simple, dégager pour toucher à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine;

4° Etant en sixte : changer l'engagement et faire un coupé pour toucher à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine;

5° Etant en sixte : changer l'engagement, faire un coupé et, l'adversaire prenant le contre de quarte, tromper le contre pour toucher à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine;

6° Etant en sixte : changer l'engagement, faire un coupé et, l'adversaire prenant l'opposition de sixte, dégager pour toucher à la tête ou à la poitrine.

Même observation que pour les battements précédés d'un changement d'engagement : dans tous les coups ci-dessus, le coupé doit être exécuté aussitôt le changement d'engagement accompli, sans intervalle de temps perceptible.

LIEMENTS PRÉCÉDÉS D'UN CHANGEMENT D'ENGAGEMENT

1° Etant en quarte : changer l'engagement et faire un liement pour toucher dessous;

2° Etant en quarte : changer l'engagement, lier et, l'adversaire faisant l'opposition de quarte basse simple, lever la pointe de l'épée pour toucher dans le dessus de la main, ou dans le dessus du bras, ou à la tête ou à la poitrine;

3° Etant en sixte : changer l'engagement et lier pour toucher dessous;

4° Etant en sixte : changer l'engagement, lier et, l'adversaire faisant l'opposition de seconde basse simple, le-

ver la pointe pour toucher dans le dessus de la main, ou dans le dessus du bras, ou à la tête, ou à la poitrine;

5° Etant en sixte : changer l'engagement, lier et, l'adversaire prenant un contre-liement, opposer quarte, puis riposter à la tête ou à la poitrine;

6° Etant en quarte : changer l'engagement, lier et, l'adversaire trompant le liement par une feinte de dégagement dans la ligne haute, parer quarte simple, puis attaquer à la tête ou à la poitrine;

7° Etant en quarte : changer l'engagement, lier et, l'adversaire trompant le liement par une feinte de dégagement dans la ligne haute, prendre le contre de sixte, puis attaquer à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine;

8° Etant en quarte : changer l'engagement, lier et, l'adversaire trompant le liement, attaquer par un dégagement dessus, parer quarte simple, puis riposter à la tête ou à la poitrine;

9° Etant en quarte : changer l'engagement, lier et, l'adversaire trompant le liement et attaquant par un dégagement dessus, prendre le contre de sixte, puis riposter à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine;

10° Etant en sixte : changer l'engagement, lier et, l'adversaire trompant le liement et attaquant par un dégagement dessus, parer sixte simple, puis riposter à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine;

11° Etant en sixte : changer l'engagement, lier et, l'adversaire trompant le liement et attaquant par un dégagement dessus, prendre le contre de quarte, puis riposter à la tête ou à la poitrine;

12° Etant en sixte : changer l'engagement pour lier et, l'adversaire trompant le changement d'engagement en attaquant par un dégagement dessus, prendre le contre de quarte, puis riposter par un croisé.

Même observation que pour les battements et les coupés précédés d'un changement d'engagement : le liement doit être fait dès que le changement d'engagement est exécuté.

Il ne doit pas s'écouler entre les deux mouvements le plus infinitésimal laps de temps.

Remarquons que le liement est préférable en quarte. Il faut cependant s'habituer aussi à l'employer en sixte.

ATTAQUES COMPORTANT PLUS D'UNE FEINTE

Les une-deux et les doublements comprennent deux mouvements : une feinte et une attaque proprement dite.

On peut aussi faire des attaques précédées de deux, de trois, voire même de quatre feintes, etc.

Toutefois, à notre avis, de tels coups sont non seulement inutiles à étudier, ils sont encore dangereux à tenter au cours de l'assaut ou pendant le combat : ils donnent prise au coup d'arrêt.

Certains professeurs et amateurs sont cependant partisans de ces attaques, comme exercices.

Donnons-en donc quelques exemples :

AVEC DEMI-FENTE

Etant en quarte : 1° faire une feinte de dégagement; 2° l'adversaire y répondant par une opposition de sixte simple, faire une deuxième feinte de dégagement; 3° l'adversaire répondant à cette seconde feinte par une opposi-

tion de quarte simple, dégager pour toucher à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine.

Etant en quarte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire y répondant en prenant le contre, tromper le contre ; 3° l'adversaire reprenant le contre, tromper le contre de nouveau et tirer à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine.

Etant en quarte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire y répondant par une opposition de sixte simple, faire une nouvelle feinte de dégagement ; 3° l'adversaire répondant à cette seconde feinte en prenant le contre de sixte, tromper le contre et tirer à la tête ou à la poitrine.

Etant en quarte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire y répondant par une opposition de sixte simple, faire une nouvelle feinte de dégagement ; 3° l'adversaire répondant à cette feinte de dégagement par une opposition de quarte simple, dégager et toucher à la main, ou au bras, ou à la tête ou à la poitrine.

Etant en quarte : 1° faire une feinte de coup droit ; 2° l'adversaire y répondant en prenant le contre de sixte, tromper le contre ; 3° l'adversaire reprenant le contre de sixte, tromper le contre de nouveau et tirer à la tête, ou à la jambe, ou à la poitrine.

Etant en quarte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire y répondant en prenant le contre de quarte, tromper le contre ; 3° l'adversaire exécutant alors une opposition de sixte simple, faire une feinte de dégagement en quarte ; 4° l'adversaire répondant à cette feinte en prenant le contre de sixte, tromper le contre et tirer à la jambe, ou à la tête, ou à la poitrine.

Etant en sixte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire y répondant en prenant le contre de sixte, tromper le contre ; 3° l'adversaire exécutant alors une opposition de quarte simple, faire une feinte de dégagement en sixte ; 4° l'adversaire répondant à cette feinte en prenant le contre de quarte, tromper le contre et tirer à la main, ou au bras, ou à la tête ou à la poitrine.

Etant en sixte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire y répondant en prenant le contre de sixte, tromper le contre ; 3° l'adversaire reprenant le contre de

sixte, tromper de nouveau le contre et tirer à la tête ou à la poitrine.

Etant en sixte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire y répondant par une opposition de quarte simple, faire une nouvelle feinte de dégagement ; l'adversaire répondant à cette nouvelle feinte en prenant le contre de quarte, tromper le contre et tirer à la main, au bras, à la tête ou à la poitrine.

Etant en sixte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire y répondant par une opposition de quarte simple, faire une nouvelle feinte de dégagement ; 3° l'adversaire répondant à cette feinte de dégagement par une opposition de sixte simple, dégager pour toucher à la main, ou à la tête, ou à la poitrine.

Etant en sixte : 1° faire une feinte de coup droit ; 2° l'adversaire y répondant en prenant le contre de quarte, tromper le contre ; 3° l'adversaire reprenant le contre de quarte, tromper de nouveau le contre et tirer à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine.

Etant en sixte : 1° faire une feinte de dégagement ; 2° l'adversaire y répondant en prenant le contre de sixte, tromper le contre ; 3° l'adversaire exécutant alors une opposition de quarte simple, faire une feinte de dégagement en sixte ; 4° l'adversaire répondant à cette feinte en prenant le contre de quarte, tromper le contre et tirer à la main, ou au bras, ou à la tête ou à la poitrine.

On peut composer d'autres coups, mais ces exemples suffiront, pensons-nous, au lecteur.

Pour, notre part, nous le répétons, nous estimons qu'il est mauvais d'apprendre à l'élève des attaques aussi compliquées, serait-ce même dans l'unique but de lui faire acquérir du doigté. En effet, si on les lui enseigne pour une raison ou pour une autre, une fois qu'il les possédera il ne pourra certainement pas s'empêcher de les employer à l'assaut ou sur le ter-

rain : l'habitude n'est-elle pas une seconde nature ?

Qu'arrivera-t-il alors ? Ceci : chaque fois qu'il aura affaire à un adversaire bon tacticien, l'élève verra son jeu si laborieusement acquis se retourner contre lui. Ses coups compliqués appris au prix de tant d'efforts, seront sans cesse annihilés, prévenus par des coups de temps, voire même par des coups d'arrêt s'il est assez près pour être touché sans la fente.

Mieux vaut, à notre avis, étudier les coups ne comportant qu'un ou deux mouvements et s'efforcer d'arriver à les exécuter avec une rapidité extrême, foudroyante.

Les chances de réussite d'une botte ne sont pas en raison directe de sa complication.

Au contraire, de l'à-propos, de la décision, de la vitesse, encore, et toujours, et plus : voilà les grands facteurs du succès dans l'attaque.

PARADES DE COUPS COMPORTANT PLUS D'UNE FEINTE

De même que nous sommes absolument opposé à l'enseignement des coups comportant plus d'une feinte avant l'attaque proprement dite, de même nous considérons comme inutile l'étude des parades de ces coups.

Lorsqu'on est en présence d'un tireur affectionnant les feintes, il n'est pas nécessaire de suivre son fer, jusqu'à ce que se produise l'attaque.

Vraiment, ce serait bien grande naïveté que d'agir ainsi ! Pourquoi, en effet, se prêter aux calculs de l'adversaire, quand on peut les déjouer en faisant un coup de temps, ou même les réduire à néant par un simple coup d'arrêt, s'il est assez près pour être touché sans qu'on se fende ?

Une autre raison qui nous fait condamner ces parades est que, plus elles sont compliquées, plus on a de tendance à laisser tomber la main en les exécutant.

Voici, toutefois, pour donner satisfaction aux professeurs et aux amateurs qui trouvent un attrait irrésistible dans les phrases d'armes compliquées, quelques exercices de parades de coups comportant plus d'une feinte avant l'attaque proprement dite.

1° Etant en quarte : 1° l'adversaire faisant une feinte de dégagement, exécuter une opposition de sixte simple ; l'adversaire répondant à cette opposition par un nouveau dégagement, faire l'opposition de quarte simple ; l'adversaire répondant à cette seconde opposition par un dégagement, parer sixte simple et riposter à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine ;

2° Etant en quarte : l'adversaire faisant une feinte de dégagement, exécuter l'opposition de sixte simple ; 2° l'adversaire répondant à cette opposition par une nouvelle feinte de dégagement, faire l'opposition de quarte simple ;

3° l'adversaire répondant à cette opposition par un dégagement, prendre le contre de quarte et riposter à la tête ou à la poitrine ;

3° Etant en quarte : l'adversaire faisant une feinte de dégagement, exécuter l'opposition de sixte simple ; l'adversaire répondant à cette opposition par une nouvelle feinte de dégagement, faire l'opposition de quarte simple ;

3° l'adversaire répondant à cette opposition par une troisième feinte de dégagement, exécuter à nouveau l'opposition de sixte simple ; enfin l'adversaire répondant à cette dernière opposition par un dégagement, parer quarte simple et riposter à la tête ou à la poitrine ;

4° Etant en quarte : l'adversaire faisant une feinte de dégagement, exécuter l'opposition de sixte simple ; l'adversaire répondant à cette opposition par une deuxième feinte de dégagement, faire l'opposition de quarte simple ; l'adversaire répondant à cette seconde opposition par une troisième feinte de dégagement, exécuter de nouveau l'opposition de sixte ; enfin l'adversaire répondant à cette dernière opposition par un dégagement, prendre le contre de sixte et riposter à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine

Etc., etc.

RIPOSTES COMPOSÉES

Toutes les ripostes dont il a été question jusqu'ici s'exécutent par le simple développement du bras en dirigeant la pointe vers la partie du corps que l'on veut atteindre : ce sont, autrement dit, des ripostes par coup droit.

On peut aussi riposter selon les cas qui se présentent en dégageant, en trompant des contres, en doublant, en employant le une-deux, etc. On fait alors ce qu'on nomme des ripostes composées.

Voici quelques exercices de ripostes composées :

1° Etant en quarte, sur un dégagement à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine : parer sixte, et l'adversaire restant fendu en faisant une opposition de sixte pour répondre à cette parade, riposter en dégageant pour toucher à la tête, ou à la poitrine ;

2° Etant en quarte, sur un dégagement à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine : parer sixte simple et, l'adversaire restant fendu en prenant un contre de quarte pour répondre à cette parade, tromper le contre et riposter à la main, ou à la tête ou à la poitrine ;

3° Etant en quarte, sur un dégagement à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine : parer sixte simple et, l'adversaire restant fendu en faisant une opposition de sixte simple, dégager en quarte, le bras raccourci ; l'adversaire, prenant un contre sur ce dégagement, tromper le contre et toucher à la tête ou à la poitrine ;

(Cette riposte est composée d'un dégagement et d'un contre ; c'est donc un doublement.)

4° Etant en quarte, sur un dégagement à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine : parer sixte simple et, l'adversaire restant fendu en faisant une opposition de sixte simple, dégager en quarte, le bras raccourci ; l'adversaire prenant alors une opposition de quarte, tromper son opposition en dégageant, et riposter à la main, ou au bras, ou à la poitrine (riposte par une deux) ;

5° Etant en sixte, sur un dégagement à la tête ou à la poitrine : parer quarte simple, et, l'adversaire resté fendu faisant une opposition de quarte, riposter en dégageant pour toucher à la main, ou au bras, ou à la tête, ou à la poitrine ;

6° Etant en sixte, sur un dégagement à la tête ou à la poitrine : parer quarte simple et, l'adversaire restant fendu en prenant le contre de sixte, tromper le contre pour toucher à la tête, ou à la jambe, ou à la poitrine ;

7° Etant en sixte, sur un dégagement à la tête ou à la poitrine : parer quarte simple et, l'adversaire restant fendu en faisant une opposition de quarte, dégager le bras raccourci ; l'adversaire prenant un contre sur ce dégagement,

tromper le contre et toucher à la main, ou au bras, ou à la jambe, ou à la tête, ou à la poitrine ;

(Même observation qu'au § 3. Cette riposte est, en effet, un doublement.)

8° Etant en sixte, sur un dégagement à la tête ou à la poitrine : parer quarte simple et, l'adversaire restant fendu en faisant une opposition de quarte, dégager le bras raccourci ; alors, l'adversaire exécutant une opposition de sixte, tromper son opposition en dégageant pour toucher à la jambe, ou à la tête, ou à la poitrine.

Nous pourrions fournir d'autres exemples de ripostes composées, mais cela ne nous paraît guère utile.

Notons simplement que celles que nous avons données sont faisables aussi bien après des attaques par le coup droit, par le dégagement, par le une-deux, etc., suivies d'une ou de plusieurs parades.

Naturellement, les parades, les combinaisons de ripostes composées peuvent être multipliées à l'infini, mais les plus simples sont les meilleures. Au lieu de suivre servilement, dans ses nombreuses feintes, le fer de l'adversaire resté fendu, il vaut mieux toucher par un coup simple et vite, très vite. Nous conseillons même de ne jamais faire plus d'une feinte avant la riposte proprement dite.

Bien entendu, le tireur doit s'appliquer à ne point se découvrir pendant l'exécution des ripostes composées.

Ajoutons que dans ces ripostes, ainsi que dans tous les coups de l'escrime à l'épée, le dégagement est toujours remplaçable par un coupé.

ATTAQUES PRÉCÉDÉES DE LA MARCHE OU DU SAUT

On peut faire précéder tous les coups que nous avons énumérés, soit d'un ou de plusieurs pas en avant, soit d'un ou de plusieurs sauts en avant, si l'adversaire est trop loin pour être touché avec la fente complète, ou encore si, bien qu'à portée au moyen de la fente complète, on préfère n'employer que la demi-fente.

Le professeur exercera donc l'élève à exécuter des attaques dans ces conditions. Il n'aura pour cela qu'à choisir des exercices dans les pages précédentes.

En principe, il faut déployer le bras avant de marcher ou de sauter, sauf dans les attaques par prise de fer (liements, froissements, battements, etc.).

*
* *

A l'assaut ou sur le terrain on peut marcher et sauter, pour faire croire à une attaque et inciter l'adversaire à prendre un coup de temps. Dans ce cas aussi, on doit exécuter la marche et le saut

sans déployer le bras, afin d'être plus apte à la parade du coup qu'on veut provoquer. Lorsque l'adversaire fait précéder ses coups de la marche ou du saut, on peut, pour le surprendre, l'attaquer pendant qu'il marche ou saute. C'est là une tactique qui donne d'heureux résultats à l'assaut et dans le combat.

Le professeur doit, par conséquent, habituer l'élève à attaquer *bien à propos* sur la marche et sur le saut. Nous soulignons *bien à propos*. Il faut, en effet, que l'attaque ait lieu au moment même où l'adversaire marche ou saute. Quand elle est faite plus tard, il peut se produire un coup double.

*
* *

REMISES, REPRISES D'ATTAQUE, REDOUBLEMENTS ET CONTRE-RIPOSTES

Nous ne croyons pas devoir ajouter aux exercices qui précèdent des exemples de remises, de reprises d'attaque, de redoublements et de contre-ripostes.

La remise consiste à porter un coup droit, en se relevant, au moment où l'adversaire, après avoir paré une première attaque quelconque, abandonne le fer pour riposter. Dans ce cas, la remise est à la riposte ce que le coup de temps est à l'attaque ;

mais elle peut se placer aussi sur un adversaire qui se découvre une fois la parade faite et ne riposte pas.

La reprise d'attaque consiste à porter une nouvelle attaque quelconque sans se relever, au moment où l'adversaire vient de parer sans riposter.

Le redoublement est une reprise d'attaque dans laquelle on réitère l'attaque que l'adversaire a parée sans riposter.

La contre-riposte est une riposte à une riposte.

A quoi bon, par conséquent, compliquer par des exemples très complexes une théorie simple dont le principe est la répétition opportune et l'enchaînement raisonné des coups que nous avons décrits et expliqués?

Nous préférons laisser au professeur le soin de composer lui-même les remises, reprises d'attaque, redoublements et contre-ripostes qu'il voudra faire exécuter à son élève afin de lui montrer le mécanisme de ces coups très importants.

Nous éviterons ainsi de tomber dans l'erreur des auteurs qui ont consacré des centaines de pages à une énumération de coups et de phrases d'armes, fatigante, confuse et, par-dessus le marché, forcément incomplète. En effet, les combinaisons de mouvements, d'attaques, de parades et de ripostes, qu'on peut concevoir et exécuter — surtout sur le papier — sont innombrables !

OBSERVATIONS GÉNÉRALES SUR LES LEÇONS DIVERSES

Le professeur doit tenir compte dans son enseignement des moyens personnels de l'élève.

Ainsi, au tireur de petite taille, il faut faire étudier de façon toute spéciale les coups précédés de la marche ou du saut, car son allonge peut être souvent insuffisante pour atteindre l'adversaire.

Au contraire, pour le tireur de grande taille, il est avantageux de travailler principalement les attaques de pied ferme avec demi-fente et avec fente complète.

Dans le même ordre d'idées, l'amateur qu'une corpulence un peu forte empêche de sauter sans effort, a tout intérêt à s'habituer à marcher et à rompre rapidement.

Pourtant, en principe, si l'on veut devenir un tireur de première force, il faut travailler avec soin tous les coups de l'escrime à l'épée, en respectant la progression que nous avons suivie dans la première et la seconde parties de cette méthode.

Exiger l'exécution *parfaite* d'un coup ou d'un exercice, avant de passer à la démonstration ou à l'étude d'un autre, doit être une règle absolue pour le professeur. Au besoin, qu'il fasse

fasse répéter le même mouvement vingt fois, trente fois ! Rien ne dure, hors ce qui vient progressivement.

Cependant, dès que l'élève montre des signes de fatigue, il est nécessaire de lui accorder un peu de repos : le travail qu'il fournirait à partir de ce moment ne saurait lui profiter, à aucun point de vue, car il manquerait sûrement de correction.

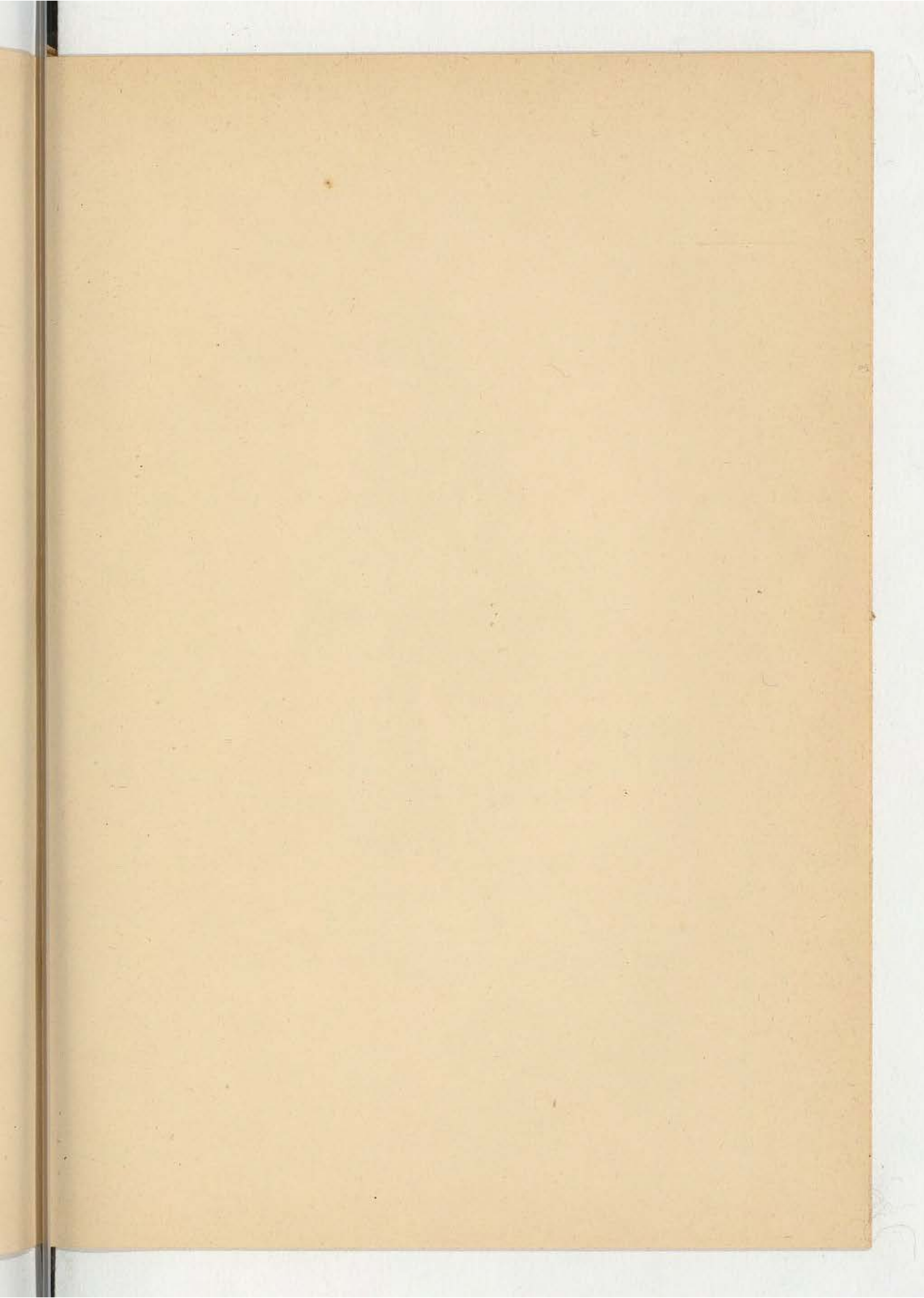
Nous recommandons au professeur d'attacher la plus grande importance à l'enseignement des liements, des enveloppements et des attaques précédées d'un battement dans la ligne opposée à l'engagement. Dans ces coups, on s'empare si bien du fer adverse ou on l'ébranle si fortement, que le coup d'arrêt n'est pas à craindre. Il faut donc, en principe, n'avoir recours qu'à eux pour les attaques au corps — de là leur intérêt primordial.

Les ripostes par l'enveloppement et par le croisé étant supérieures aux autres, on doit également les étudier particulièrement.

Nous engageons aussi le professeur à exercer les élèves à exécuter des parades simples et de contre en se relevant et en rompant. A ce propos, remarquons que quelques tireurs croient avantageux de faire la parade le bras tendu. Erreur, car on a incontestablement plus d'autorité dans la parade le bras étant raccourci.

Enfin nous conseillons de toujours travailler en plein air, *lorsque la saison et le temps le permettent.*

L'escrimeur qui n'a fait assaut qu'en salle se trouve tout désorienté sur le terrain. Il y perd la notion de la distance, car l'éloignement paraît moindre en plein air.





QUATRIÈME PARTIE

L'ASSAUT

L'assaut, image du combat, est la mise en pratique, d'une façon raisonnée et opportune, des différents coups et mouvements démontrés et étudiés pendant les leçons.

L'élève ne doit commencer à faire assaut que lorsqu'il possède une garde irréprochable et exécute bien correctement les coups appris au plastron.

Ne faire assaut qu'avec l'assentiment du professeur, telle est d'ailleurs la règle absolue qui s'impose au néophyte en escrime, s'il ne veut pas risquer de compromettre à tout jamais son instruction de tireur.

Le débutant qui, tenté par l'assaut, « ferraille » avec des amis contracte en ce faisant de fâcheuses

habitudes dont il ne se débarrasse qu'avec peine, quand il parvient à s'en corriger.

Le mieux est encore de ne faire assaut, dans les débuts, qu'avec le professeur lui-même. En tout cas, il est toujours préférable de se mesurer avec plus fort que soi, et, nous le répétons, les conseils relativement à l'opportunité de se livrer à l'assaut, doivent être aveuglément suivis par l'élève soucieux de devenir un escrimeur digne de ce nom.

PRINCIPES DE L'ASSAUT

Se mettre en garde hors de la portée de l'adversaire pour éviter une surprise possible. C'est une mesure de prudence fort utile, bien qu'en France il soit rare de voir, aussitôt tombé en garde, l'un des tireurs fondre sur l'autre. Les Italiens, en revanche, manquent rarement d'attaquer avec violence — et le plus souvent très bruyamment — dès qu'ils ont croisé le fer.

Après avoir pris prudemment une garde correcte, le tireur examinera la tenue de l'adversaire. Il remarquera si celui-ci possède une garde le couvrant bien ou mal, s'il a l'épée haute ou basse, s'il tient la tête et le corps droits ou penchés en avant, etc. Cet examen rapidement fait, il étudiera le jeu de son opposant en l'amenant, au moyen de

feintes diverses, à parer et à attaquer. Il veillera, toutefois, à ne pas se découvrir et s'efforcera de déguiser lui-même son jeu le plus possible.

Voir les défauts de l'adversaire et le prendre dans ses défauts, voilà, en effet, tout le secret de la science des armes. Il faut donc, pour réussir en escrime, non seulement de l'agilité, de l'entraînement physiques, mais encore beaucoup de jugement. C'est pour le moins autant avec la tête qu'avec la main et les jambes, qu'on triomphe dans ce sport.

*
* *

A partir du moment où l'on se trouve en garde, nous recommandons d'avoir la pointe bien en ligne et à hauteur de la main. La pointe étant ainsi plus près de la main de l'adversaire, on peut plus facilement profiter de ses fautes. Se découvre-t-il un peu, livrant passage à un coup à la main ou à l'avant-bras, la route est courte à faire pour toucher. Sans compter qu'en tenant l'épée à la hauteur que nous indiquons, bien menaçante, il arrive assez souvent que l'adversaire vient se jeter sur elle de lui-même.

*
* *

Lorsque l'adversaire tient la main basse et ne donne pas de fer, il vaut mieux rester sur la dé-

fensive. Ne tirez que sur sa marche ou pendant ses préparations d'attaque. S'il cesse d'attaquer, menacez-le, cela l'engagera peut-être à vous donner du fer. S'il s'y refuse, par de fausses attaques essayez de l'amener à vous attaquer de nouveau et, s'il répond, parez et ripostez, et, au besoin, contre-ripostez. En tout cas, en face d'un escrimeur tirant la main basse et sans prendre le fer, évitez soigneusement de rester dans l'expectative, l'épée trop immobile ; ce serait lui permettre de préparer et de tenter plus facilement ses coups.



Comme nous l'avons dit au cours des leçons, le tireur de grande taille doit éviter de faire des attaques en marchant. Il a intérêt à se servir de l'avantage de sa taille pour maintenir l'adversaire à distance respectueuse et à chercher à le prendre sur sa marche.



L'homme petit, au contraire, est presque toujours obligé d'avoir recours à la marche pour porter une attaque avec succès.

Il devra travailler aussi avec un soin tout spécial les parades et ripostes.

*
* *

Il faut éviter de « se faire un jeu ».

Le jeu change, en effet, avec l'adversaire. Tels coups qui sont d'une réalisation aisée avec un tireur, sont absolument inexécutables sur un autre.

On ne travaille pas seul en escrime ; et on ne doit jamais oublier, comme nous l'avons expliqué au commencement du chapitre précédent, qu'il faut régler ses coups selon ceux du tireur à qui l'on a affaire.

*
* *

Il est sage de ne pas toujours répéter les mêmes parades ; l'adversaire les tromperait trop facilement.

*
* *

Attaquez de préférence dans la ligne de sixte. Dans cette ligne, si vous ne parvenez point jusqu'au corps, vous avez des chances de rencontrer la main, le bras, l'épaule, car la parade de quarte étant la plus naturelle, la plus usuelle, maints tireurs commettent la faute de l'effectuer négligemment, en laissant tomber la main.

*
* *

Règle générale : après avoir fait une attaque couronnée ou non de succès, il faut revenir immédia-

tement en garde, se remettre aussitôt sur la défensive et rompre en maintenant le bras tendu, la pointe bien en ligne.

*
* *

Les coups à la jambe doivent être faits avec beaucoup d'à-propos et de sûreté, car ils donnent prise au coup d'arrêt à la tête.

En principe, il ne faut jamais porter d'attaque directe à la jambe.

Ne tirez donc à cet endroit qu'après avoir ébranlé la pointe adverse par un battement, ou encore en dérobant vivement l'épée, après une feinte dans la ligne haute ayant provoqué une parade de contre.

Les coups à la jambe s'emploient de préférence sur les tireurs de grande taille et sur ceux qui, dans la position de la garde, s'« écrasent trop » ou portent le poids du corps sur la jambe droite.

*
* *

Il va de soi qu'une extrême prudence s'impose lorsqu'on tire avec un adversaire dont on ignore la force et la façon de faire.

D'ailleurs, on ne saurait jamais être trop circonspect, durant l'assaut ou le combat.

Ne portez un coup que lorsqu'il n'y a aucun danger à l'exécuter. Que votre devise soit: « Ne pas

être touché..... et toucher, si possible. » Patience et longueur de temps.....

* *

Répondez le moins possible aux feintes de l'adversaire. Vous l'empêcherez ainsi de mettre à exécution les coups qu'il prépare parce qu'il les préfère. Sur ses feintes, cherchez au contraire à prendre un temps d'arrêt.

Quand on procède par feintes, souvent la main ou le bras se découvre.

* *

Évitez surtout les corps à corps et les coups doubles, plaies de l'escrime considérée au point de vue de l'esthétique comme à celui du résultat pratique.

* *

Autre recommandation importante : attaquez par des coups simples et avec autorité. Que jamais l'adversaire ne puisse remarquer chez vous la moindre hésitation ; la décision est non moins nécessaire que le jugement. Dès qu'on a conçu un coup, il faut l'exécuter avec énergie, en dominant en quelque sorte l'adversaire. Soyez prudent par raison et audacieux par calcul.

* *

Si l'adversaire ne riposte pas après avoir paré, faites-lui des reprises d'attaque.

*
* *

Comme après l'exécution d'une attaque, il est toujours bon de rompre, en maintenant la pointe en ligne, à l'instant où l'on vient de faire un coup d'arrêt ou une riposte.

*
* *

Parer en rompant n'est pas mauvais non plus, quand on est surpris par l'attaque ; cela, du reste, ne nuit pas à la riposte. Ne pas oublier, cependant, que les parades circulaires comme les contres de quarte et de sixte, sont plus difficiles à tromper que les parades par simple opposition. Le contre de sixte, sans toujours l'employer, est particulièrement recommandable.

*
* *

Après une attaque, se relever en raccourcissant le bras est une faute.

Il est préférable de se relever, la pointe menaçant bien l'adversaire, et de raccourcir le bras ensuite.

En faisant trop tôt la retraite de bras, on donne prise à une riposte ou à une attaque.

*
* *

Le tireur ne doit jamais se laisser ébranler la main ou le bras par des battements ou pressions. Il doit tenir son arme assez nerveusement, assez vi-

goureusement, pour qu'elle revienne naturellement en ligne dès que la pression ou le battement a eu lieu.

*
* *

Quand un tireur a la main dure, donnez-lui peu de fer. Autrement il vous fatiguera rapidement la main, et vos parades deviendront lentes et vos attaques paresseuses.

*
* *

Ne ramenez jamais le bras en arrière pour parer ; la parade doit se faire avec les doigts et le poignet. Le tireur qui fait une retraite de bras en parant perd un temps et *attire la pointe au corps*.

*
* *

Lorsqu'un tireur se précipite sur vous, vous charge, faites-lui un coup d'arrêt en rompant.

*
* *

Si vous ne pouvez réussir d'attaques sur un adversaire, laissez-le attaquer et tâchez, attentif à vos parades, de les faire suivre d'heureuses ripostes.

*
* *

Tout coup atteignant une partie quelconque du corps arrête la phrase d'armes.

Un point est compté pour tout coup porté aux mains, aux bras ou aux jambes.

Il est compté deux points pour tout coup atteignant une autre partie du corps.

Cette façon d'estimer la valeur des « touchés » a été inaugurée à la salle Spinnewyn en 1896. Nous serions heureux qu'elle se généralisât, car elle a donné d'excellents résultats.

Dans l'escrime conventionnelle au fleuret, on attribue un point au tireur pour chaque coup porté entre les hanches et les clavicules, les autres coups étant considérés nuls. Nous avons déjà dit ce que nous pensons de ce système baroque.

D'un autre côté, aux réunions organisées par la Société de l'Escrime à l'épée de Paris, on compte un point pour tout coup, quel que soit l'endroit où il parvient. Ce système, quoique indubitablement meilleur que celui des fleurettistes, laisse encore à désirer. Pourquoi ? Parce qu'il encourage les tireurs à ne cultiver, à ne pratiquer que les coups aux parties avancées, puisque, bien qu'offrant moins de risque et réclamant moins de science, ils s'y trouvent aussi largement récompensés que les coups à la tête et que ceux en pleine poitrine.

C'est pour remédier à cet état de choses qu'il fut décidé à la salle Spinnewyn d'attribuer aux coups

une valeur selon l'importance qu'ils présenteraient au double point de vue du duel et des belles armes.

C'était sagement innover.

En effet, l'assaut étant l'image du combat, on a le devoir d'établir un *distinguo* entre les coups aux parties avancées et ceux qui peuvent être mortels.

Il est des duels motivés par des faits si graves, que les hommes qu'ils mettent en présence n'hésitent pas à tirer de toutes leurs forces à la poitrine ou à la tête. C'est précisément à de telles rencontres qu'il importe le plus de se préparer par des assauts dans lesquels les coups au-dessus de la ceinture reçoivent la sanction qu'ils méritent.

D'ailleurs, un moyen très attrayant de s'entraîner en vue du combat est l'organisation de poules au premier touché.

Dans ces poules, chaque tireur doit se mesurer avec tous les autres, sans jamais faire plusieurs assauts consécutivement.

Le gagnant est le tireur sur qui le *moins de points* ont été faits par ses adversaires successifs.

Si deux tireurs se trouvent *ex æquo*, ils retirent ensemble.

*
* *

Qu'il se trouve à la salle d'armes ou dans un

assaut public, le véritable escrimeur ne se plaint jamais de tirer avec un amateur ayant un mauvais jeu. Il s'applique au contraire à comprendre ce jeu et à le dominer. Si la tâche lui semble par trop ingrate, il trouve un prétexte honnête pour terminer l'assaut.

On ne doit point oublier que le mot escrime est synonyme de gentilhommerie et de chevalerie.

*
* *

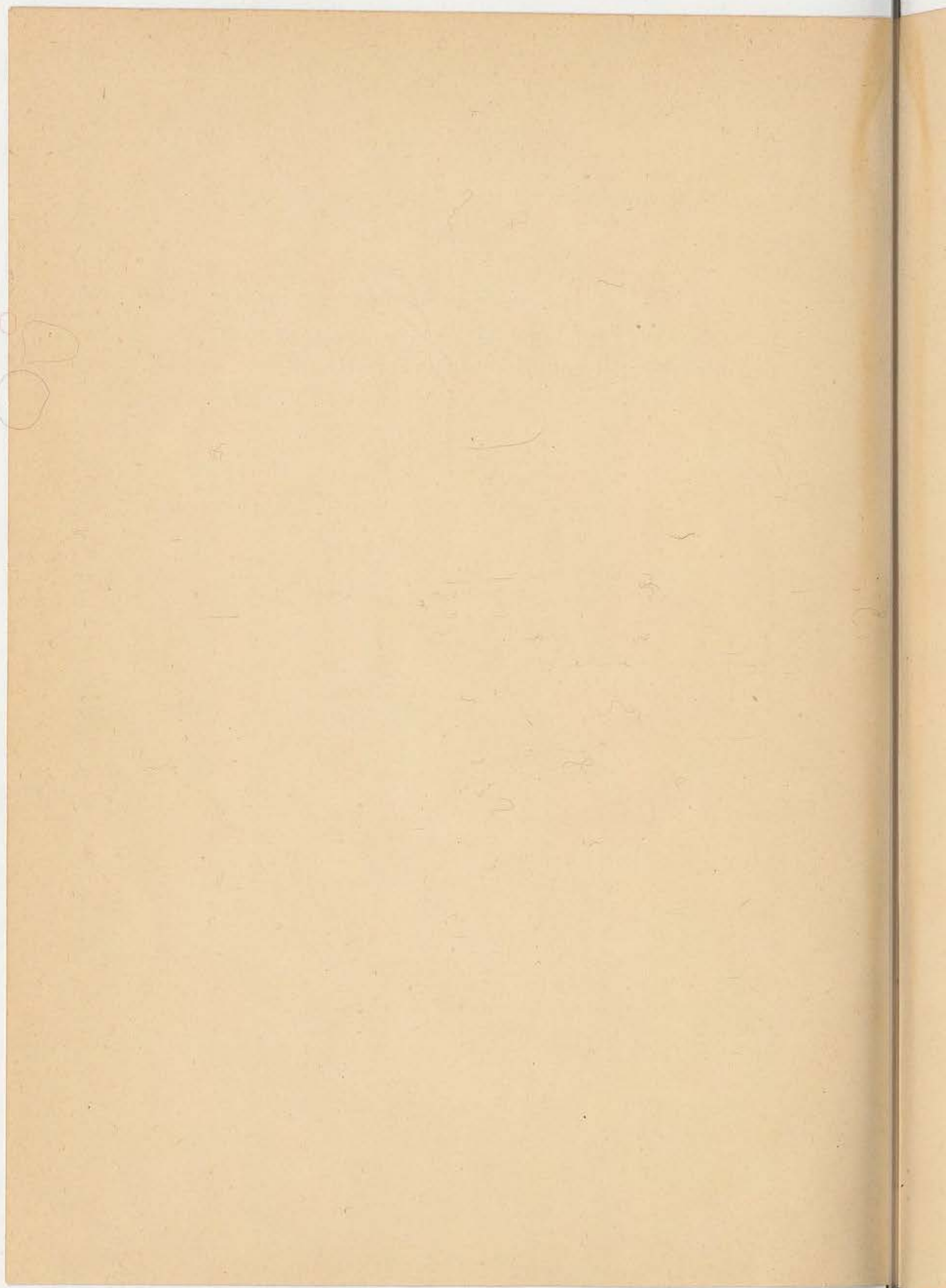
L'assaut présente, certes, plus d'attrait que la leçon. Celle-ci est même quelquefois, dans le début, un peu aride, tandis que celui-là, véritable lutte où les qualités physiques et le jugement sont à l'épreuve, est passionnante. Aussi certains élèves ont-ils une tendance à dédaigner la leçon, dès que le maître leur a permis de faire assaut. C'est un tort.

Pour progresser, pour améliorer son jeu, pour acquérir plus de finesse, plus de sûreté dans l'exécution des phrases d'armes et se familiariser avec les coups difficiles, pour acquérir du style et conserver une tenue correcte sous les armes, il faut absolument continuer de prendre la leçon. Les maîtres réputés eux-mêmes, les sommités de la lame, plastronnent régulièrement ; or, ce n'est évidemment pas que cela les amuse ; non, mais l'expérience leur a prouvé que la leçon cultivée de pair avec

l'assaut permettait au tireur de se perfectionner.

★
★ ★

Que le lecteur tienne bien compte de toutes les observations et recommandations que nous venons de présenter, s'il veut devenir un fort tireur !



DES TERMES EN ESCRIME

Avoir de la main. — Se dit du tireur qui se sert des doigts pour commander à l'épée, sans déplacer le bras ou le poignet. C'est une des premières qualités de l'escrimeur.

Avoir des jambes. — Se dit du tireur prompt à se fendre, à marcher, à sauter, à rompre.

Avoir de la tête. — Se dit du tireur qui a du jugement, de la tactique.

Avoir de l'épaule. — Se dit du tireur qui, au lieu de diriger l'épée avec les seuls doigts, déplace l'épaule pour déplacer l'épée. Un grand défaut.

Avoir un beau développement. — C'est se fendre avec facilité, correctement, franchement et avec grâce.

Avoir de l'autorité dans la parade. — C'est parer *vigoureusement* et à bon escient, sans jamais se découvrir.

Amener l'adversaire à faire un coup. — C'est, par une ruse quelconque, forcer l'adversaire à faire un coup sur lequel on désire le prendre.

Aller à l'épée. — Se dit du tireur qui suit l'épée de son adversaire dans tous ses mouvements. (À éviter, car c'est faciliter le jeu de l'adversaire.)

Arrêter un tireur. — C'est lui porter un coup d'arrêt.

Avoir une parade dans la main. — C'est faire une parade de préférence à toute autre. C'est moins une qualité qu'un

défaut, car l'adversaire peut tirer profit de cette habitude.

Botte. — Expression dont on se servait jadis pour désigner un coup. On dit encore. Voulez-vous tirer une botte? c'est-à-dire : Voulez-vous faire assaut? »

Caver ou tirer en cavant. — Se dit du tireur qui porte un coup sans fermer la ligne d'opposition et en se découvrant.

Chasser les mouches. — Se dit du tireur qui, s'emballant, pare à l'aventure par des mouvements irréguliers.

Corps à corps. — Situation des tireurs qui, dans l'ardeur de la lutte, se rapprochent au point d'être bras contre bras. Le corps à corps est à éviter. Il n'est d'ailleurs généralement pas toléré sur le terrain.

Donner le fer. — C'est mettre et conserver l'épée en ligne, pour que l'adversaire puisse la joindre.

Écraser le fer. — C'est appuyer trop lourdement sur l'épée de l'adversaire.

Être en ligne. — C'est, malgré les attaques et les parades de l'adversaire, avoir la pointe de son épée dirigée vers le corps de l'adversaire.

Ferrailler. — C'est tirer sans principes et sans raison.

Jeu dur. — On désigne ainsi le jeu de l'escrimeur qui tire brutalement, faisant plutôt appel à la force qu'à l'adresse.

Jour. — On appelle « jour » l'espace qu'un tireur laisse libre dans la ligne de l'engagement, entre son fer et celui de l'adversaire, soit par inattention, soit pour amener l'adversaire à tirer.

Main dure. — Se dit du tireur qui tient son arme en serrant trop la poignée et qui procède dans ses mouvements avec quelque brutalité. (Voyez jeu dur.)

Parer de la pointe. — C'est se servir de la pointe au lieu du fort de l'arme pour parer. Grand défaut, la pointe devant toujours rester autant que possible en ligne.

Phrase d'armes. — Ensemble de plusieurs coups qu'on a vainement cherché à porter et qui se terminent par la retraite ou enfin par un coup touché.

Partir du corps trop tôt. — C'est, dans une attaque, avancer le corps avant d'avoir complètement développé le bras ou sans avoir terminé les feintes nécessaires. Défaut capital.

Retenue du corps. — Qualité qui consiste à ne pas avancer le corps mal à propos.

Tendre. — C'est la ressource des tireurs de petite habileté. Elle consiste à tendre le bras, à chaque mouvement de l'adversaire.

Avoir le sentiment du fer. — C'est se rendre compte par le contact du fer des mouvements et, pour ainsi dire, des intentions de l'adversaire. On connaît l'alexandrin :

Le sentiment du fer est un secret de l'art.

Se couvrir. — C'est placer l'épée de façon à ne pouvoir être touché par l'adversaire.

Se découvrir. — C'est livrer passage au fer de l'adversaire, soit par inattention, soit par feinte, pour l'amener à attaquer.

Se croiser. — C'est, dans la position de la garde, placer le pied droit trop à gauche. Le tireur qui a ce défaut manque de solidité sur les jambes ; il risque de perdre l'équilibre au cours de l'action.

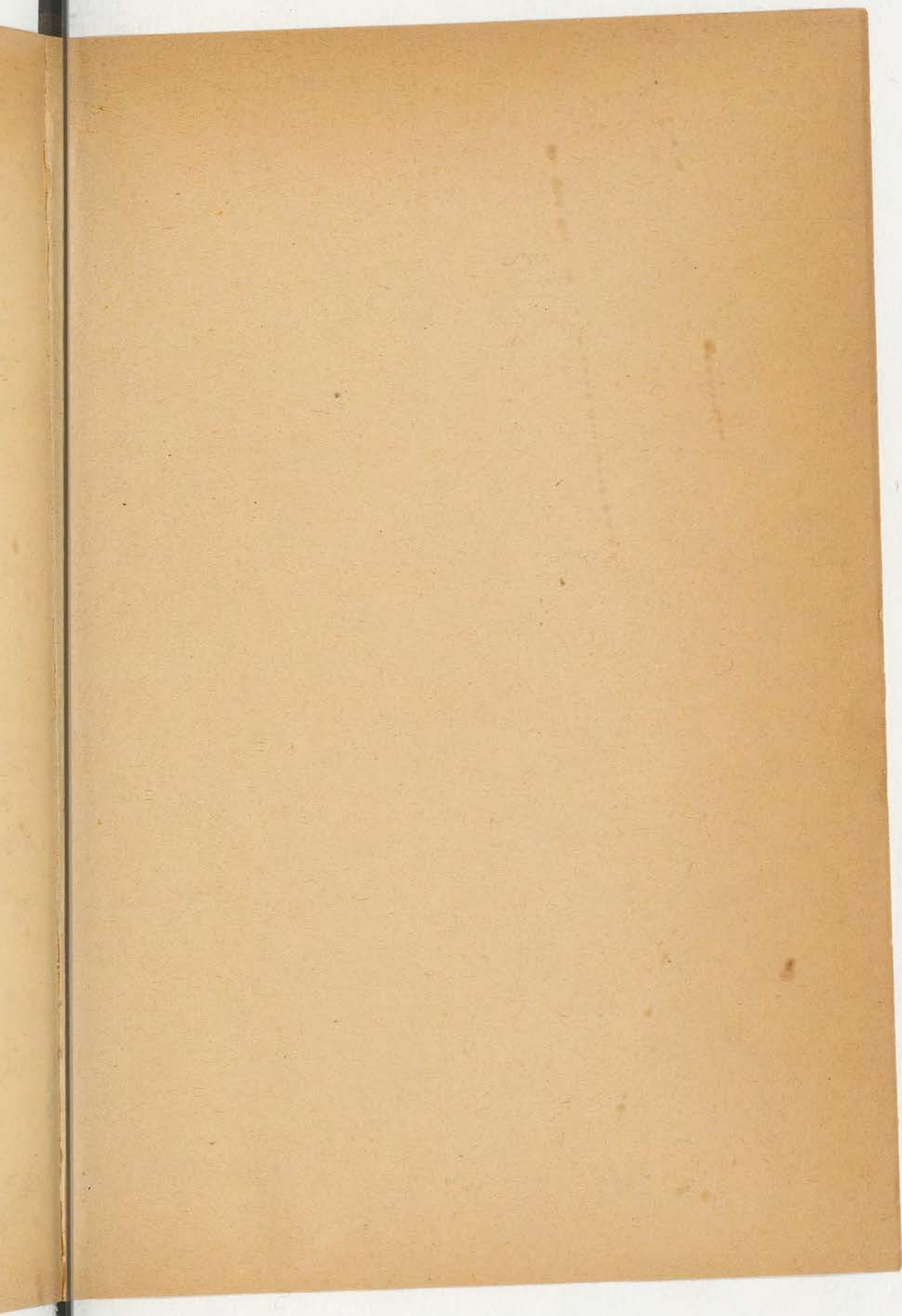
S'écraser trop. — C'est, dans la position de la garde, trop ployer les jambes.

Tac au tac. — Se dit de coups se succédant avec rapidité. On riposte « du tac au tac ».

Prendre un coup de temps. — C'est porter un coup droit l'adversaire pendant l'exécution d'une feinte large.

Tirer dans le fer. — Se dit d'un tireur qui tire dans ligne où l'adversaire est couvert.

INSTITUT NATIONAL
DES SCIENCES
l'avenue de la République :
Bibliothèque Centrale :





Q

20130



D 999 135192 7

