L. BARBASETTI

L'ESCRIME

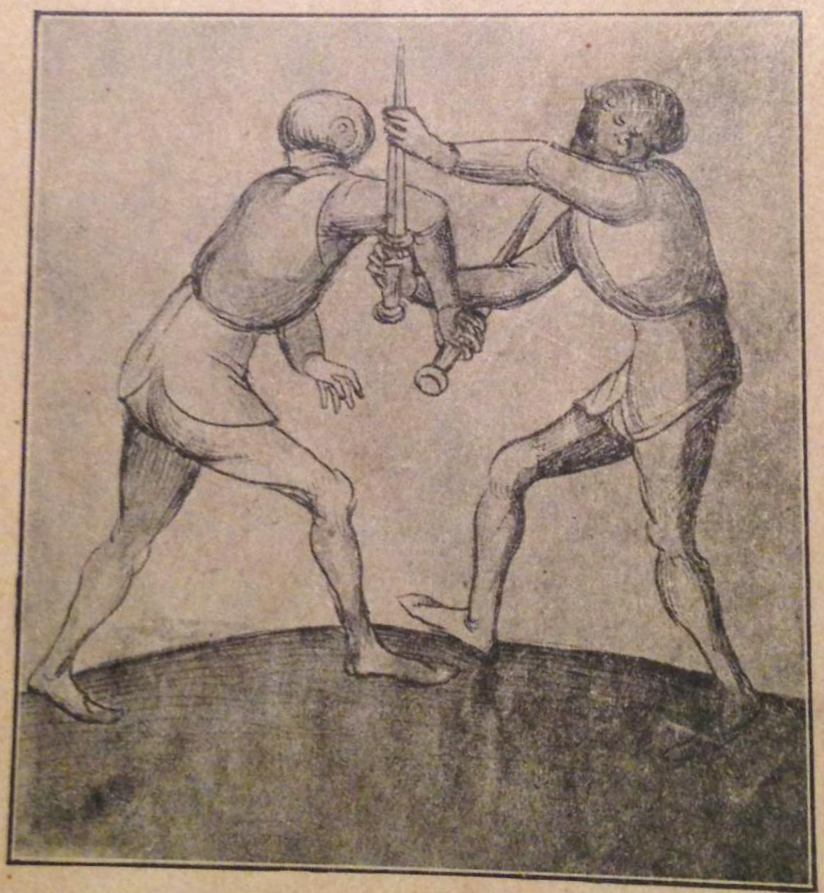
à travers les Siècles

et

ma méthode

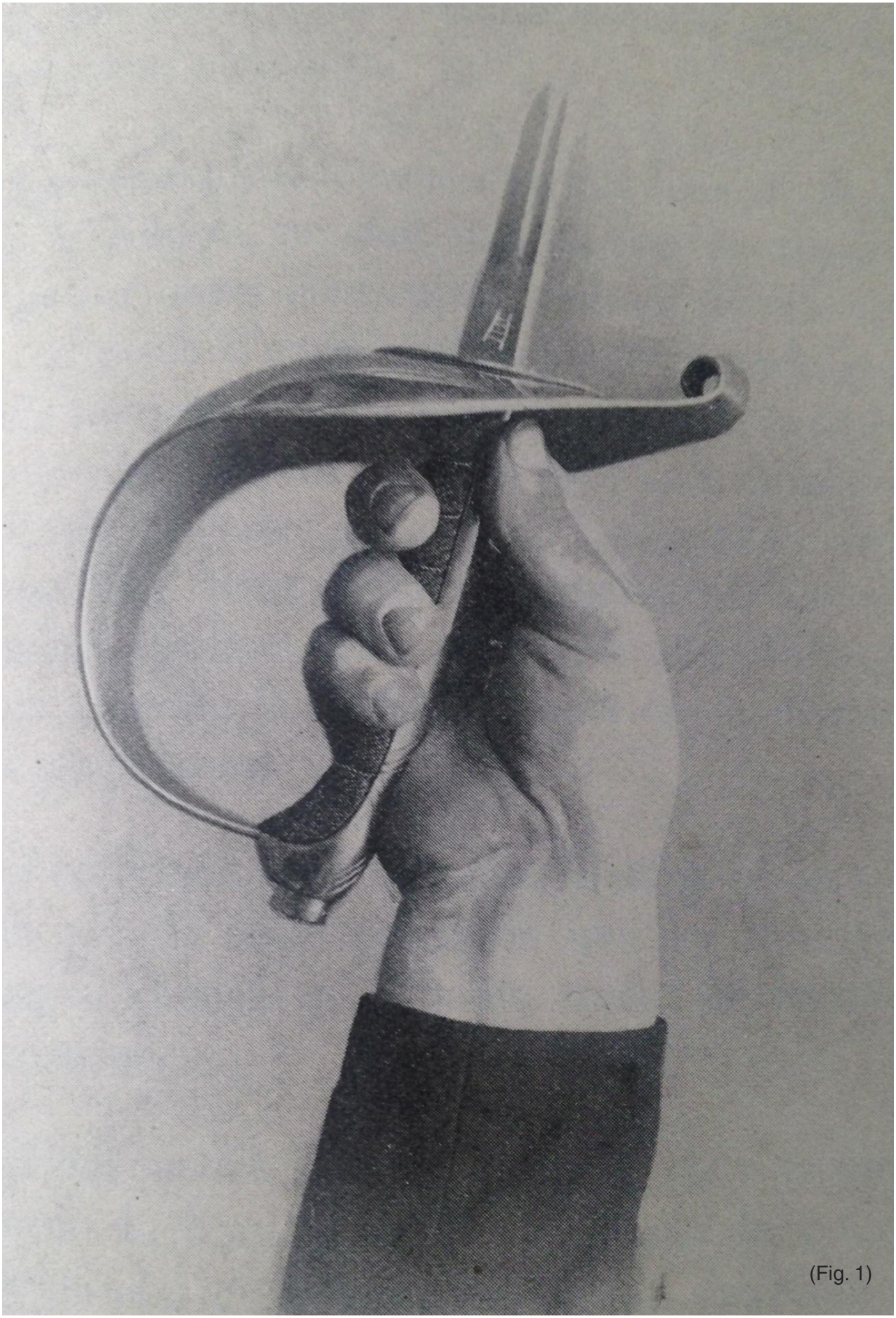
Deuxième Edition

Ouvrage orné de 100 illustrations



PARIS
En Vente à la Librairie Italienne
24, rue du Quatre-Septembre

1931



(Fig. 1)

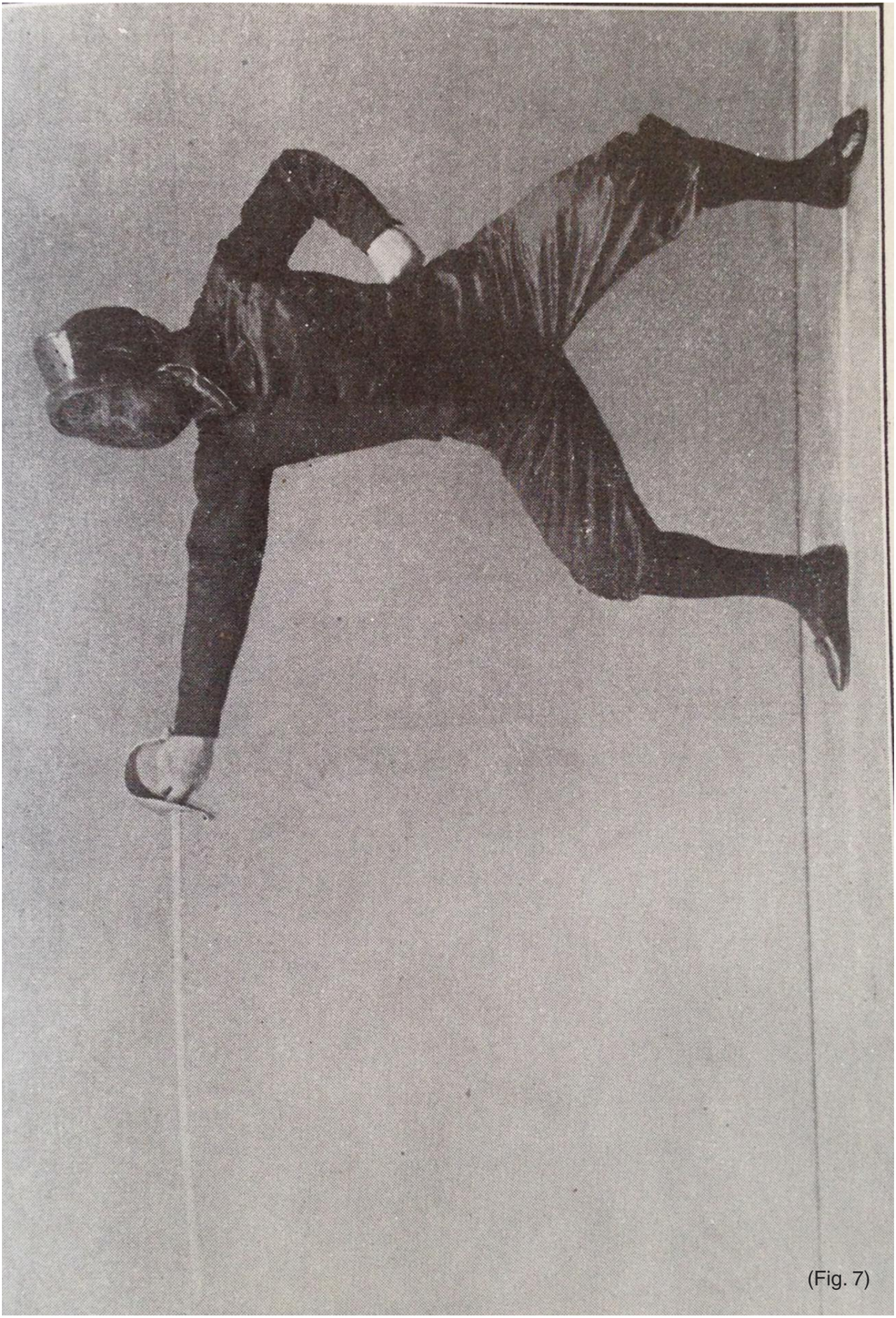
(Fig. 2)

(Fig. 3)

(Fig. 4)

(Fig. 5 et 12)

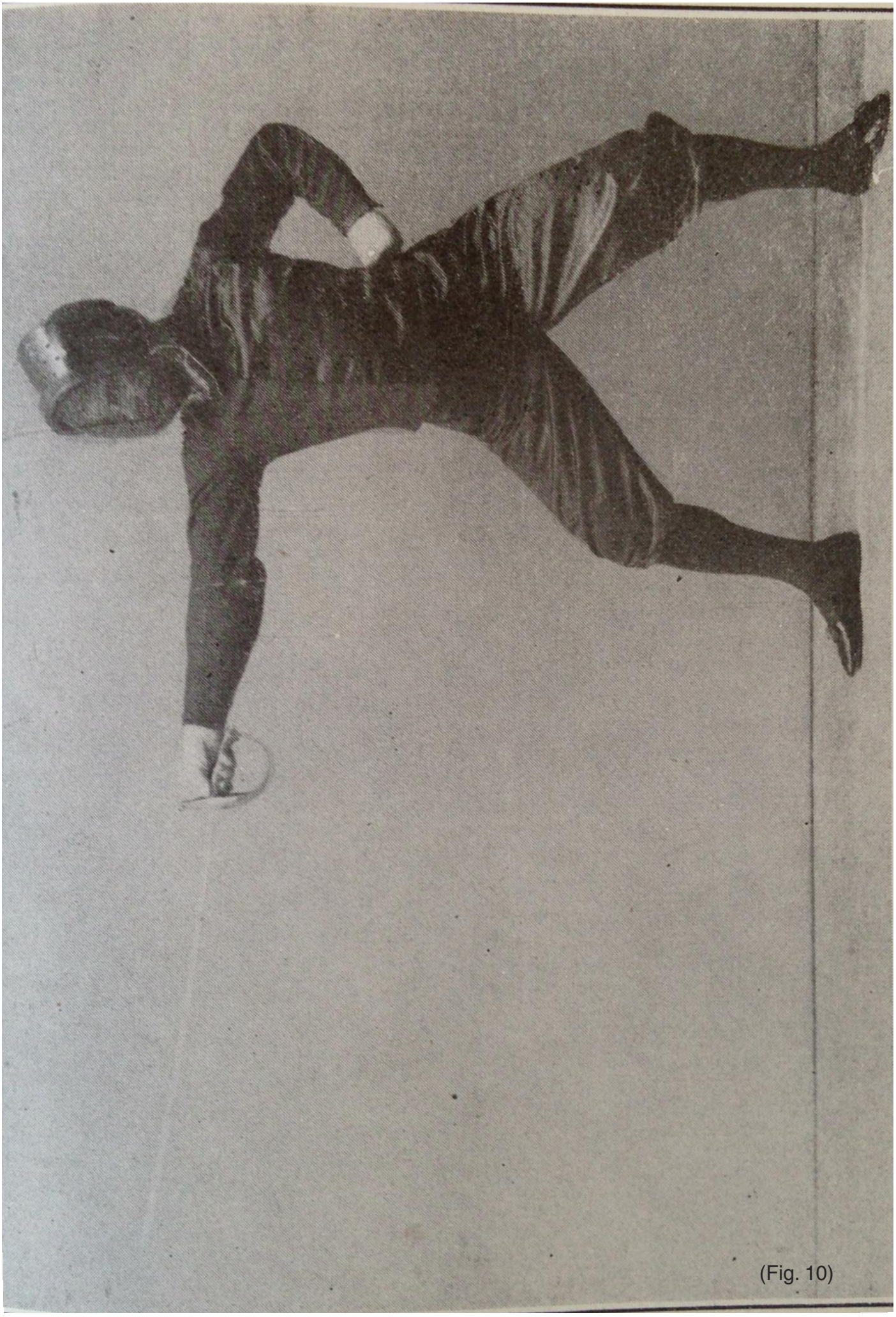
(Fig. 6)



(Fig. 7)

(Fig. 8 et 14)

(Fig. 9)



(Fig. 10)

(Fig. 11)

(Fig. 13)

(Fig. 15)

(Fig. 16)

(Fig. 17)

(Fig. 18)

(Fig. 19)

(Fig. 20)

(Fig. 21)

(Fig. 22)

(Fig. 23)

(Fig. 24)

(Fig. 25)

CHAPITRE PREMIER

1. — L'ESCRIME DU SABRE

L'escrime du sabre est incomparablement plus difficile que celle de l'épée.

L'escrime du sabre comporte non seulement les coups de pointe, propres au jeu d'épée, mais encore des coups de tranchant, qui nécessitent l'exécution de mouvements nombreux et dissemblables.

Quelles sont les qualités que doit posséder un tireur de sabre?

De l'équilibre, de la vitesse et une sûreté absolue dans les coups de tranchant. Parfois le corps doit accompagner le mouvement par une gymnastique indispensable à l'exécution du coup. Ces circonvolutions, qui ont leur but, doivent être exécutées avec méthode.

Les muscles doivent agir simultanément ou successivement sans la moindre gêne, et, pour cela, il est indispensable de les préparer par un entraînement de force et de souplesse.

La manière dont on tient le sabre est d'une importance capitale pour diriger la lame avec autorité et précision. Celui qui a l'arme en main de

telle façon que la direction de la pointe est laissée au hasard ne saura jamais tirer. Le tireur qu veut acquérir des qualités sérieuses devra donc travailler patiemment, avec persévérance, les mouvements qui donnent de la précision, et cette étude devra se prolonger jusqu'à ce que l'escrimeur exécute correctement, sans y songer, pour ainsi dire instinctivement.

Lorsque l'escrimeur n'aura plus à se préoccuper de la question du bras et de la main, il devra s'appliquer à toucher exactement l'endroit choisi au moment opportun.

Cette préparation élémentaire, théorique et pratique, se subdivise en trois parties :

La première, qui développe le mécanisme, est une préparation pour la seconde; celle-ci permet à l'escrimeur de répondre à toutes les exigences de l'attaque et de la défense en mettant à profit les qualités physiques acquises tout d'abord. En la troisième partie, le tireur doit chercher à se rendre compte par lui-même s'il doit tirer parti de ses moyens naturels.

2. — LES PARTIES DU SABRE

Le sabre comprend deux parties : *la garde* et *la lame.*

La garde sert à la direction de l'arme et pro-

tège la main; elle se compose des parties suivantes :

1° La partie métallique, de forme demi-circulaire et percée de deux trous destinés au passage de la soie (1) ;

2° La poignée, qui, elle-même, se compose :

a) Du bois, percé intérieurement afin d'être traversé par la soie;

b) De la contre-poignée, qui est unie dans la partie qui touche à la garde et assure ainsi au pouce un point d'appui commode et ferme. La contre-poignée est voûtée dans les autres parties et porte, dans toute sa superficie diagonale, des entailles qui permettent aux parties tendres de la main de s'appliquer plus solidement.

c) De la virole, qui réunit la poignée à la contre-poignée.

d) Du pommeau, qui est pourvu d'un pas de vis dans lequel s'adapte l'extrémité de la soie.

Quand à la *lame*, elle se divise en deux parties:

La lame proprement dite est légèrement courbée, elle mesure environ 0 m. 88 de long; elle est plus forte à sa partie inférieure — c'est-à-dire près de la garde — et diminue d'épaisseur pro-

---

(1) La garde est aussi appelée *arc de poignée*.

gressivement jusqu'à la pointe. Elle est faite en un métal souple, ployant, et on la divise généralement en trois parties :

1° *Le talon, le fort de la lame*, qui est la partie la plus rapprochée de la garde; 2° *le milieu*, qui, ainsi que le talon, sert à la parade; 3° *le faible de la lame* (1), destiné aux estafilades.

Dans la lame on distingue encore :

a) *La pointe*, qui est émoussée lorsqu'il s'agit d'un sabre d'étude.

b) *Le tranchant*, qui se continue jusqu'à l'encoche.

c) *Le revers* ou *contre-tranchant*, qui part de la pointe sur faible de la lame.

d) *Les gouttières*, creusées sur les faces du plat de la lame, dans le but d'alléger le poids de l'arme.

e) *Le dos de la lame*, opposé au tranchant, constitue la partie la plus épaisse de la lame.

f) *L'encoche*, en forme de parallélipipède et s'applique à la garde.

La lame proprement dite est rattachée à la poignée par la soie, qui se termine par un pas de vis s'adaptant au pommeau.

---

(1) Ici nous devrions traduire : faible de la lame ou *plume*. — On sait que les lames italiennes sont très affilées. De là le mot *plume*.

Un sabre monté comme il faut doit être bien équilibré, bien en main, de telle sorte qu'il puisse être dirigé facilement en tous sens, sans entraîner la main dans des oscillations involontaires.

Bref, l'exécution d'aucun mouvement ne doit être gênée.

Le centre de gravité d'un sabre réunissant ces qualités est généralement à cinq centimètres de la garde.

3. — MANIERE DE TENIR LE SABRE (Fig. 1)

La manière dont le sabre est mis en main est de première importance, pour assurer une précision irréprochable dans le maniement de l'arme.

L'expérience a démontré qu'un coup ne peut être porté sûrement qu'à la seule condition que l'escrimeur possède le sentiment le plus délicat de chaque position.

*
**

Il est nécessaire que la résultante des efforts musculaires coïncide bien, se marie absolument avec le « doigté » qui doit les mettre à profit, et on n'arrive à ce résultat qu'en saisissant le sabre de telle sorte qu'il trouve dans la main trois points d'appui.

Une étude spéciale des mouvements de la main donnera bientôt à l'escrimeur — si le sabre est

tenu comme il doit l'être — cette délicatesse de toucher et cette sécurité que l'école italienne comprend sous le nom de « pasteggio ». Ce mot, que l'on peut traduire en français « doigté », exprime la possibilité de donner au sabre, à chaque instant, la position désirée, en dominant, en maîtrisant la lame.

Il faut prendre le sabre en main de la manière suivante : poser la deuxième phalange des quatre doigts opposés au pouce directement contre l'intérieur de la poignée, la pointe de l'index se trouvant près de la garde; laisser la partie inférieure de la contre-poignée s'appuyer sur la paume de la main et appliquer le pouce sur la partie plate de la contre-poignée, près de la garde.

Ainsi, deux points de contact se trouvant opposés, la pointe peut être dirigée légèrement dans une ligne circulaire dont le centre, le point d'appui, réside en la paume de la main.

Les trois points qui décident de la position de la lame dans l'espace sont : celui sur lequel agit l'index, celui contre lequel s'appuie le pouce et enfin l'endroit de contact entre la poignée et la paume.

Cette manière de tenir le sabre est certainement un peu difficile pour le profane, mais l'escrimeur s'aperçoit bientôt qu'aucun autre procédé n'offre les mêmes avantages. On acquiert, grâce à elle, la plus grande résistance contre les coups adverses et une formidable autorité dans ses propres actions.

Cette garde donne au sabre un balancement libre et léger qui devient très vigoureux, très puissant, lorsque le coude sert de point d'appui à un mouvement circulaire.

En conséquence, nous croyons bien de répéter que la poignée ne doit pas reposer au-dessus de la paume, mais bien contre celle-ci. Si elle dévie de ce point d'appui naturel, une grande partie de la pression exercée par les doigts se perd et la sûreté avec laquelle la lame peut être dirigée vers le corps adverse en souffre. La position défectueuse dont nous parlons donnerait de fort malheureux résultats, elle amènerait tout d'abord la main à perdre le sentiment exact de la dimension des mouvements.

Il est donc bien établi que le sabre ne sera bien tenu qu'à la seule condition que les trois points d'appui, énoncés plus hauts, soient en opposition réciproque.

Pour mettre le sabre en ligne, dans le prolongement du bras, il suffit de glisser le pouce le long du plat de la poignée, ce qui s'exécute facilement si le poignet possède une certaine souplesse et ce qui communique une pression sur le tranchant droit de la lame; tout mouvement de ploiement de côté doit être évité.

Pour bien diriger l'arme, tous les muscles du bras doivent agir, mais le centre de chaque mou-

vement doit être le coude (1), la main et l'épaule jouant un rôle secondaire.

Les divers mouvements de l'épaule ont cependant leur utilité. La main sert seulement à la direction de l'arme, c'est-à-dire de la lame.

4. — POSITION POUR LE SALUT OU « PREMIERE POSITION » (Fig. 2)

Voici comment on la prend :

Le côté droit est présenté à l'adversaire, le corps d'aplomb, la tête haute, l'épaule gauche effacée; les jarrets tendus sans être raidis, les talons joints, la pointe du pied droit tournée en avant, les pieds formant un angle à 100°.

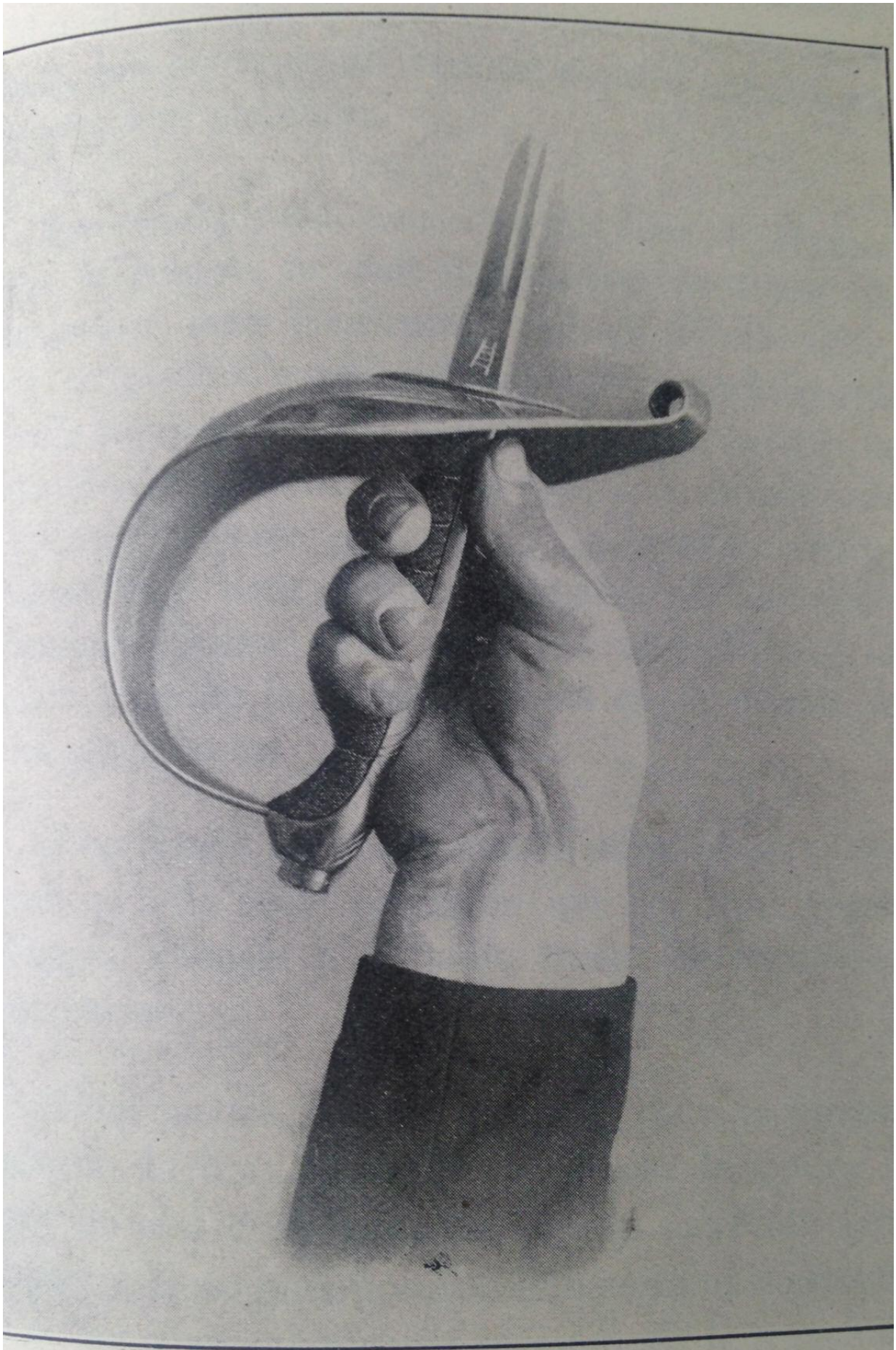
L'arme doit être dans le prolongement du bras, la pointe à quelques centimètres du sol, le tranchant à droite. Le bras gauche est ployé, le poing sur la hanche, la main aggripant (2) la ceinture.

De cette position découle le salut.

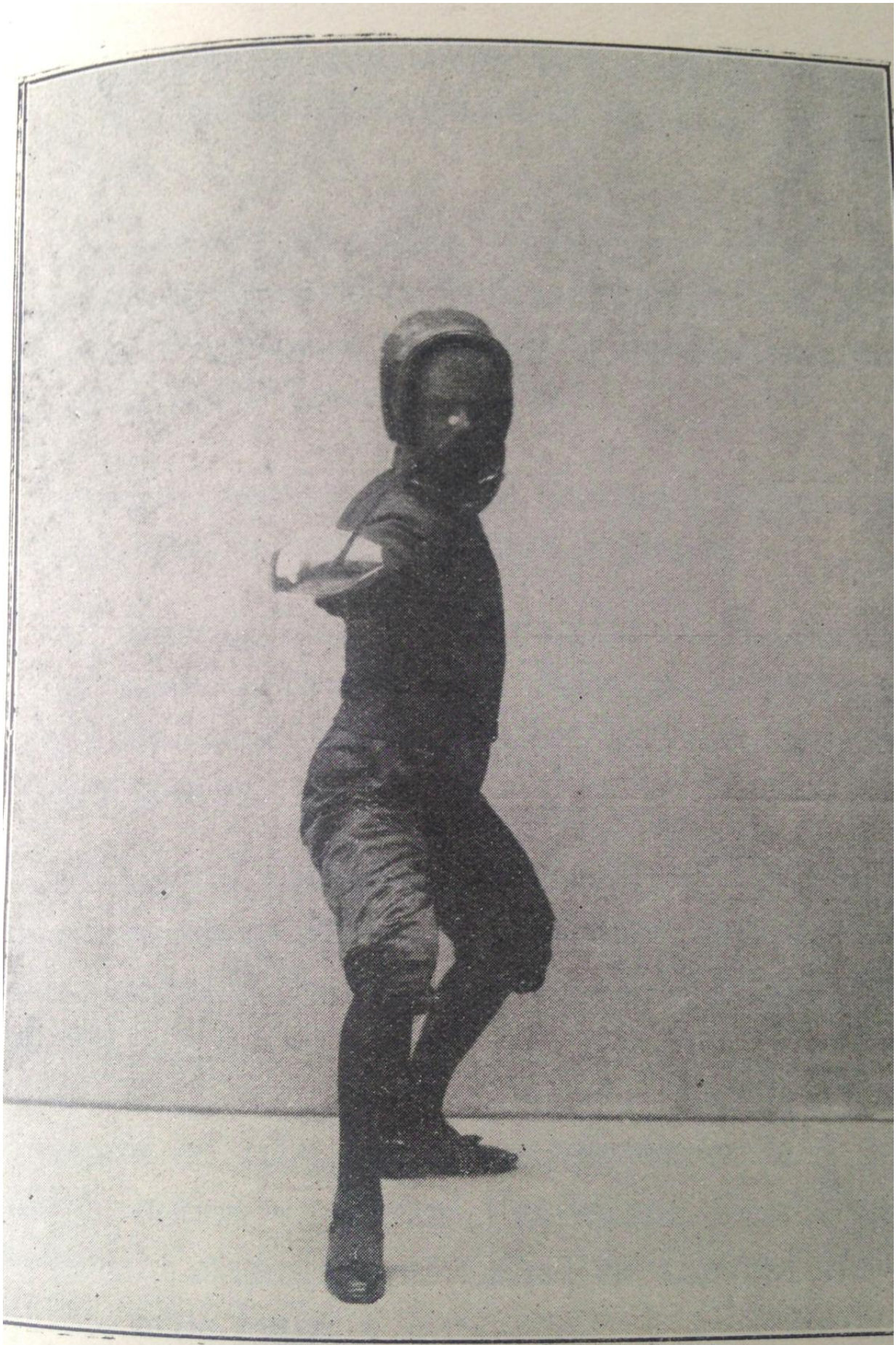
---

(1) La méthode italienne repose entièrement sur ce principe : le *coude est le centre de tout mouvement*. A l'école magistrale de Rome, ce principe est également établi. Dans la pratique, l'articulation du poignet entre plutôt en ligne de compte.

(2) Les tireurs italiens donnent, en garde, une impression de contraction et de ténacité, impression qui est due un peu à la résolution, à la crânerie avec lesquelles ils campent main gauche sur la ceinture qu'ils serrent vigoureusement



(Fig. 1)



(Fig. ~~2~~ 3

5. — LE SALUT

Pour faire le salut, élever le bras droit à hauteur de l'épaule, le tranchant de la lame toujours à droite.

a) *Salut à l'adversaire.* — Ramener alors l'arme dans la direction de l'œil en ployant le coude, tout en dirigeant le tranchant à gauche, puis reposer le coude contre le corps.

Abaisser ensuite la pointe horizontalement vers l'adversaire, le tranchant étant à gauche.

b) *Salut à l'assistance à gauche.* — Replier le bras comme ci-dessus, et le déployer de nouveau horizontalement, mais à gauche; le tranchant reste ainsi à gauche.

c) *Salut à l'assistance à droite.* — Replier le bras comme ci-dessus, le déployer ensuite horizontalement à droite, en tournant le tranchant à droite.

Après ce salut, on devra reprendre la « première position ». Durant l'exécution de ces mouvements, l'avant-bras et l'arme ne doivent former qu'une seule ligne.

Il faut naturellement que le tireur regarde du côté où il salue, le corps suivant, avec élégance, les mouvements de l'arme.

6. — LA GARDE

Un tireur bien en garde doit être à même d'exécuter avec aisance tous les mouvements d'attaque ou de défense.

Une garde correcte et rationnelle est nécessaire pour qu'on puisse exécuter aisément les mouvements d'attaque qui exigent le plus d'allonge et de rapidité.

Le corps doit d'abord être placé de façon à permettre aux muscles de fonctionner avec facilité et promptitude.

L'exécution de toutes les actions dépend de la garde. Aussi est-il — on ne saurait trop insister à ce sujet — de toute importance d'acquérir une position « naturelle » qui donne au tireur une grande assurance.

En partant de la *première position*, le tireur tombe en garde en deux temps :

1° Par un mouvement d'épaule, mettre le sabre en ligne, le tranchant à droite;

2° Ployer les genoux de sorte que ceux-ci ne dépassent pas la pointe du pied gauche et la vertical du talon droit; avancer ensuite le pied droit, en ligne droite, d'une longueur de deux pieds environ; en même temps — pour la garde de *tierce* (*fig. 3 et 4*) — ployer le bras, en plaçant la lame

(Fig. ~~3~~ 2)

(Fig. 4)

en diagonale, la pointe en l'air à la hauteur des yeux de l'adversaire, le tranchant en diagonale à droite.

Pour la garde de *seconde* (*fig.* 5), diriger la pointe vers la hanche de l'adversaire, le sabre en ligne et dans le prolongement du bras, le tranchant diagonal en l'air.

Le pied doit être avancé dans le prolongement d'une ligne qui passerait par les deux points de contact des talons adverses; cette ligne est appelée : *ligne de direction* (1).

Ces deux gardes sont très utilisées, la *tierce* pour la ligne haute, et la *seconde* pour la ligne basse.

La *garde de tierce* est surtout située dans la leçon; mais on prend de préférence, pour l'assaut, la *garde de seconde.*

Afin d'exercer l'élève à prendre la garde avec facilité et avec correction, il sera utile de lui faire répéter souvent le deuxième temps, en lui rappelant spécialement que le poids du corps ne doit pas être supporté par la jambe droite, afin que le

---

(1) Le pied gauche reste à plat ainsi qu'il est déjà indiqué pour la première position, formant un angle de 100° avec la ligne de direction.

pied droit soit libre et puisse facilement se porter en avant dans la marche et dans la fente (1).

Pour posséder une garde impeccable, il faut : que le genou gauche soit exactement au-dessus de la pointe du pied gauche; que le genou droit soit exactement au-dessus du talon droit; que chaque jambe soit ployée au genou, formant un angle de 120° ; que le haut du corps soit légèrement incliné en avant; que les reins soient cambrés; que les épaules soient à la même hauteur et bien effacées; que l'abdomen soit effacé également, ainsi que tout le corps.

7. — LA POSITION DU REPOS

De la garde, on passe à la position du repos en joignant les talons, en même temps qu'on se relève sur les jambes, le sabre toujours en ligne.

Par un second mouvement, le sabre est rapproché du coude gauche et, finalement, le poignet

(1) D'après la plupart des ouvrages traitant de l'art des armes, le poids du corps doit être supporté également par les deux jambes. A notre avis, cette prescription est nuisible dans la pratique. Le pied droit, qui a pour fonction importante de déterminer les mouvements en avant, doit être aussi libre que possible, afin de se mouvoir aisément. Lorsque le poids du corps repose sur la jambe droite, le tireur doit, avant d'attaquer, alléger celle-ci en prenant un point d'appui sur la jambe gauche. Deux mouvements sont donc nécessaires, dans ce cas, au lieu d'un seul ; il en résulte une perte de temps. De plus, l'adversaire est prévenu par cette préparation — toutes choses qui sont à même de compromettre le succès de l'attaque.

droit est saisi par la main gauche. Dans cette position, il est permis de déplacer les pieds, mais le tireur doit songer à ne pas laisser la pointe du sabre toucher le sol.

8. — ESPACE RESERVE AUX TOUCHES

Dans le combat artistique, les touches ne sont valables qu'au-dessus de la ligne des hanches, les bras et la tête compris.

Il est interdit de porter volontairement des coups de pointe ou de tranchant dans le bas-ventre.

On distinguera deux lignes : la ligne haute, qui comprend le bras et les parties supérieures du corps, et la ligne basse, qui commence au-dessous du bras.

Il y a aussi les lignes du dedans et du dehors, qui sont situées des deux côtés du bras adverse.

9. — LA MESURE

La distance qui sépare les adversaires s'appelle la *mesure.*

D'après ceci il existe une mesure moyenne, qui consiste en une distance suffisante pour que les adversaires puissent se toucher en se fendant.

On dénomme mesure normale celle qui nécessite un pas avant la fente pour que l'attaque puisse atteindre l'adversaire.

Si la distance est plus grande que la mesure normale, elle est appelée *large mesure*, et, dans le cas contraire, elle est qualifiée de *mesure restreinte* (les deux tireurs étant alors assez près l'un de l'autre pour se toucher de pied ferme).

Il y a un grand intérêt pour le tireur à s'habituer à se rendre compte de la distance qui le sépare de son adversaire.

On ne peut guère acquérir cette qualité qu'après une longue étude faite à la salle, où les mouvements doivent être exécutés avec une précision minutieuse.

Pour ce qui est des attaques, il faudra les porter toujours à fond.

Il est aussi recommandé d'exercer l'élève à parer en étant le plus près possible de son adversaire, c'est-à-dire dans la mesure *restreinte* — ceci dans le but de le préparer à savoir se bien défendre au cas où il se trouverait en cette position difficile durant le combat.

Avant de tomber en garde, il faut tendre le bras, la pointe en ligne. Les adversaires auront la mesure normale lorsque, ayant chacun joint les talons, les pointes des sabres se toucheront.

Il est préférable de tomber en garde plutôt un

peu loin que près de son adversaire, afin d'éviter la surprise d'une attaque immédiate et violente, parfaitement admise, d'ailleurs (1).

10. — LA MARCHE

Etant en garde, on peut s'avancer d'un pas en portant le pied droit en avant, dans la ligne de direction. La longueur de ce pas variera suivant les circonstances. Le pied gauche suit et se place à la distance qui le séparait auparavant du pied droit. Afin de ne pas glisser et d'assurer son aplomb, reposer le pied à terre en frappant légèrement la planche.

Le pied droit, en tout cas, doit s'élever le moins possible du sol; il faut même que le talon frôle la planche... ou le sol.

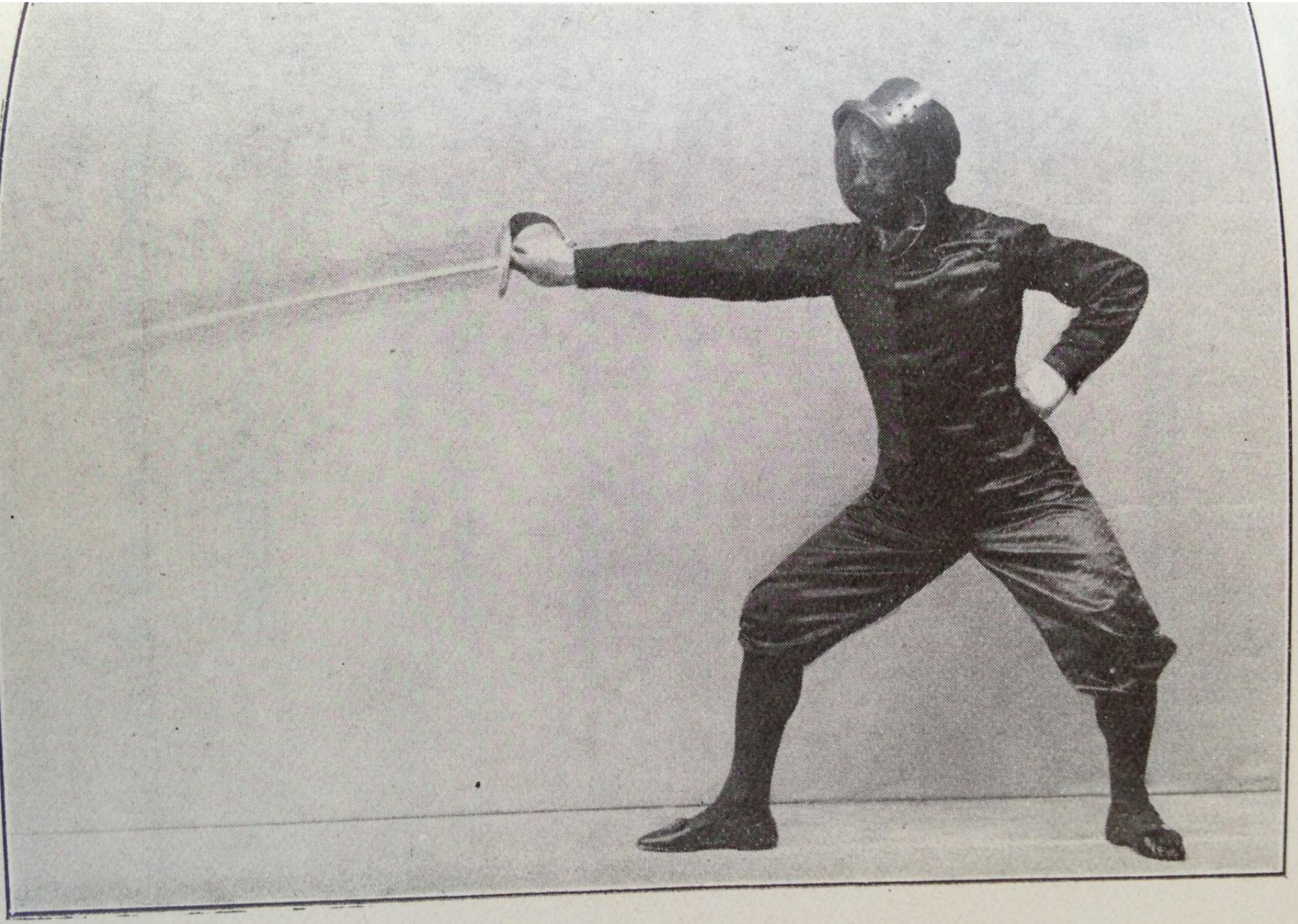
Nous recommandons de ne jamais poser lourdement la pointe du pied à terre.

A remarquer aussi qu'il est important de conserver les genoux ouverts.

Le mouvement des jambes est provoqué par le déploiement des pieds qui sont mus par l'impulsion des muscles fémoraux; une flexion préalable

---

(1) Les tireurs italiens se mettent toujours en garde hors de portée ; il n'est pas de rigueur en Italie — comme en France, surtout au fleuret — de croiser le fer avant de commencer l'action. Dès qu'il est assis sur les jambes, le tireur est considéré comme en garde et on peut l'attaquer.



(Fig. 5 et 12)

du genou est nuisible; on la trouve chez les commençants et chez tous ceux qui ne savent pas combien il est nécessaire de ne pas prévenir l'adversaire par un mouvement involontaire quelconque, au moment de l'attaque. Il résulte d'ailleurs de cette faute une perte de temps qui retarde l'action.

Enfin, il est également important de veiller à ce que le genou gauche ne soit pas tendu avant la marche. Dans ce cas, le poids du corps serait supporté par la jambe droite, et, l'équilibre étant compromis, l'attaque en serait encore retardée.

11. — LE PAS EN ARRIERE

Pour exécuter un pas en arrière :

Sans déranger aucunement la garde, porter rapidement le pied gauche en arrière, pour le faire suivre aussitôt du droit, venant se remettre à sa distance, et cela en frappant légèrement le sol.

Aussi bien dans la marche en avant que dans celle que nous venons de décrire, on doit s'efforcer de replacer les talons à la distance habituelle, de façon à ne pas changer l'écartement de la garde.

Il faut toujours exécuter la marche sans saccade, le haut du corps demeurant absolument immobile.

12. — LE SAUT EN ARRIERE

Le saut en arrière s'exécute comme suit : pencher le corps en arrière et rejeter la tête dans la même direction tout en passant le pied droit derrière le gauche, à une distance de 0 m. 50; finalement reprendre la garde, en s'asseyant sur les jambes.

Il y a là un exercice qu'il est nécessaire de beaucoup étudier. Pour le réussir, il faut le répéter jusqu'à ce qu'on ait entraîné les jambes et habitué le corps à rester en parfait équilibre.

En revanche, il est fort utile; son emploi permet de toucher l'adversaire au bras, au commencement de son attaque.

13. — LA FENTE (Fig. 6)

La fente est bien la plus énergique des actions de l'escrime.

Pour l'exécuter :

Tendre vigoureusement le jarret gauche en allongeant le bras droit; avancer en même temps le pied droit d'environ 0 m. 50, le pied gauche restant bien à plat.

La fente exige, cela va de soi, un déplacement rapide du corps.

En tout cas, au moment où le pied droit touche le sol, après l'avoir rasé durant tout son trajet, le

corps doit avoir terminé son mouvement et être immobile.

L'exécution de l'allonge ne dépend que des jambes; le corps doit simplement être penché en avant, les épaules restant presque sur le même niveau, et le genou droit être exactement au-dessus du talon (1).

Il est donc à retenir que le poids du corps ne doit pas peser exagérément sur la jambe droite; le torse restant en équilibre, le tireur reviendra en garde plus rapidement. A ce moment, on devra songer à défendre le bras, le corps pouvant éviter à temps la riposte.

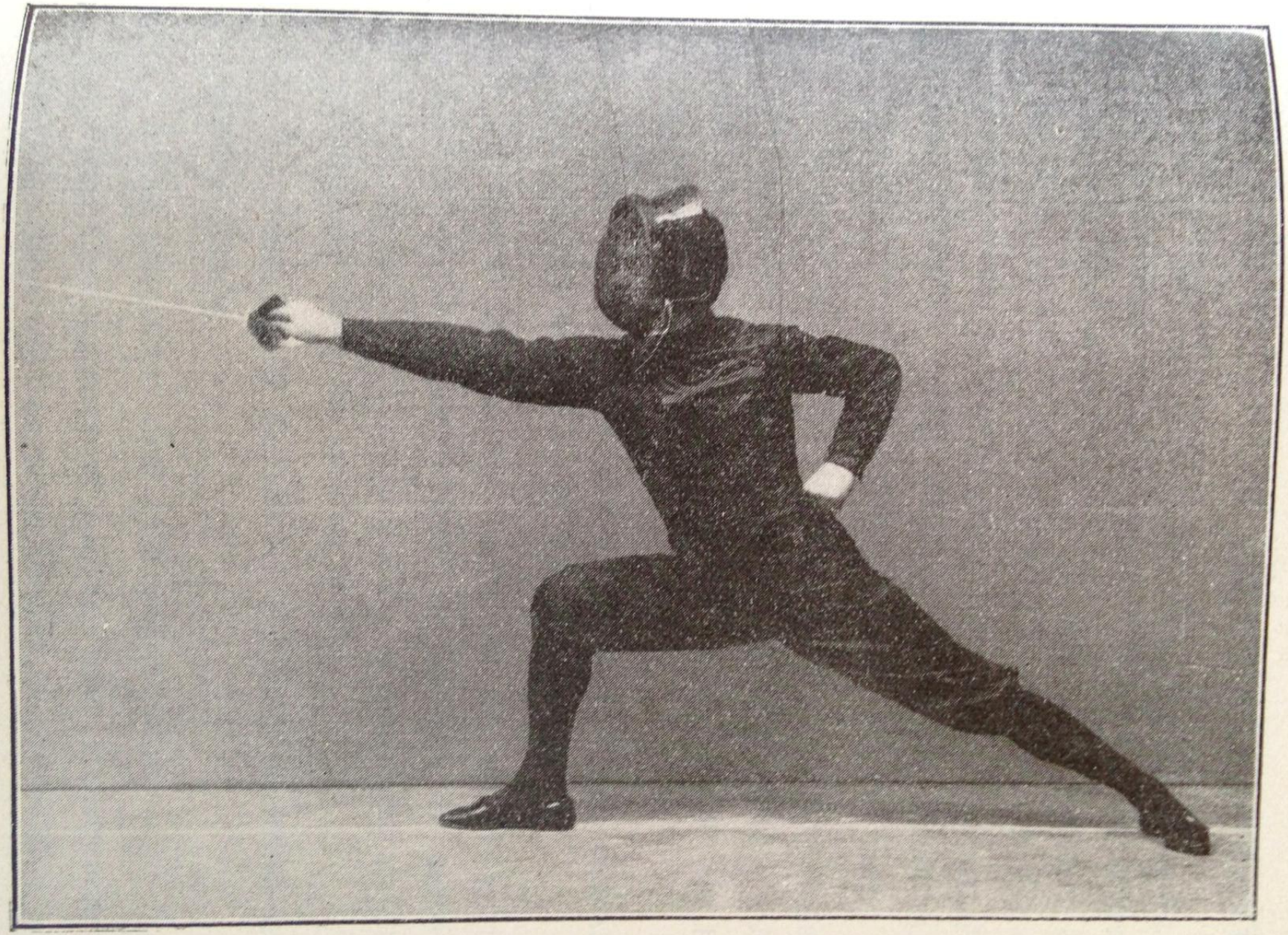
Ajoutons que la fente s'exécute lorsque le tireur se trouve à la mesure moyenne, et que c'est seulement alors qu'il est possible de toucher.

La fente doit être faite en un seul temps, avec la rapidité d'une flèche. Le sentiment de la distance permettra d'apprécier l'écart nécessaire à l'allonge pour qu'on puisse atteindre l'adversaire.

Nous conseillons au tireur de se tenir à une bonne distance, et d'allonger sa fente, en obser-

---

(1) Beaucoup d'auteurs ont recommandé, en faisant la fente, de pencher le corps en avant à un tel point que la poitrine touche presque la cuisse. Par ce moyen, l'attaque peut avoir plus de portée ; mais, dans le cas où l'adversaire réussit à parer, il est très difficile de se relever avec rapidité. Il faut, en effet, alléger sa jambe droite en portant le corps en arrière et cette perte de temps peut permettre au pareur de tenter une risposte.



(Fig. 6)

vant de revenir en garde toujours très rapidement (1).

14. — REMISE EN GARDE APRES LA FENTE

Si la rapidité de la fente offre le grand avantage de permettre à l'attaqueur d'arriver directement au but, l'adversaire n'ayant pas eu le temps d'aller à la parade, la promptitude dans la *remise* en garde évite à l'attaqueur malheureux d'essuyer une riposte. Cette théorie est particulièrement exacte avec un adversaire dont le jeu est lent.

Il est essentiel qu'un tireur soit sûr de la vitesse de sa remise en garde; il peut alors se fendre avec une assurance proportionnelle à sa facilité de retraite.

Pour se relever après la fente, le tireur exécute inversement toutes les phases de l'attaque.

L'action initiale de la remise en garde est le ploiement de la jambe gauche qui, par un mouvement de levier, attire le poids du corps en arrière, allongeant aussi la jambe droite.

La fente et la remise en garde nécessitent une grande étude.

Leur exécution doit être impeccable.

Plus l'escrimeur est rapide, plus il gagnera de terrain, plus son jeu sera simple et puissant.

---

(1) Si les adversaires sont séparés par la grande mesure, c'est-à-dire hors de portée, la fente sera d'autant moins grande que le pas fait pour gagner la mesure l'aura été davantage.

CHAPITRE II

15. — POSITIONS DE LA MAIN

Nous adoptons six positions de la main.

Pour prendre la *première position :*

La pointe étant en ligne, tourner le bras jusqu'à ce que le tranchant soit en l'air, et les ongles dirigées vers la droite.

Pour prendre la *deuxième position :*

Décrire avec la main une courbe de 90° environ, afin d'amener le tranchant à droite. Les ongles se trouvent alors en dessous.

Pour prendre la *troisième position :*

Continuer la conversion de la main vers la gauche, afin de ramener le tranchant en bas. Les ongles sont alors à gauche.

Pour prendre la *quatrième position :*

Continuer le mouvement du poignet sur la gauche afin de ramener le tranchant en dedans.

Les ongles sont alors tout à fait en dessus.

La position qui sépare la troisième de la quatrième est dénommée *cinquième position.*

La position qui sépare la seconde de la troisième est dénommée *sixième position.*

La première et les deux dernières positions se rapportent aux parades; les trois autres sont fondamentales pour l'exécution des coups de tranchant.

16. — MOUVEMENTS D'ETUDE (MOLINELLI)

Pour acquérir l'équilibre, la vitesse et la précision dans le maniement du sabre, il est indispensable de prêter une scrupuleuse attention à la bonne exécution des mouvements oscillatoires.

Les moulinets ne constituent pas seulement la base de l'enseignement, mais doivent être l'exercice quotidien de l'escrimeur qui n'en est plus à ses débuts. Par leur pratique régulière on développe les muscles du bras, on acquiert une remarquable sûreté de main et de l'assurance. Au surplus, ces exercices sont très hygiéniques.

Les moulinets (molinelli), en un mot, sont des balancements de la lame dans diverses directions, destinés à donner de la précision dans les coups de tranchant.

On distingue plusieurs sortes de moulinets :

1° Le coup de tête, dirigé sur le sommet du crâne de l'adversaire;

2° Le coup au flanc ou au ventre;

3° Le coup de figure à droite ou à gauche.

Les coups de taille sont dénommés d'après les parties du corps de l'adversaire visées par le tireur.

17. — LE COUP DE TETE PAR LE MOULINET VENANT DE GAUCHE

Au début, le moulinet à la tête devra être divisé en trois mouvements :

1° Mettre le sabre en ligne et placer la main dans la première position (Voir *fig.* 7) ;

2° Abaisser la pointe pour lui faire décrire une courbe qui passe à gauche du corps (1) (*fig.* 9) ;

3° Continuer le mouvement de rotation de la pointe en conservant celle-ci dans le même plan. La circonférence sera terminée lorsque, la main étant placée dans la troisième position, le tranchant aura frappé la tête de l'adversaire (*fig.* 10).

18. — COUP DE TETE PAR LE MOULINET VENANT DE DROITE

On distingue également trois mouvements dans l'exécution de ce moulinet :

1° Placer le bras dans la quatrième position (*fig.* 8) ;

2° Baisser la pointe à droite et décrire une circonférence par un mouvement rétrograde en faisant jouer l'articulation de l'épaule et en creusant les reins jusqu'à ce que, en raison de l'élévation du coude, la lame soit derrière le côté droit de la tête. L'avant-bras doit à ce moment être parallèle aux épaules et le tranchant se trouver placé en arrière (*fig.* 9) ;

3° Finalement, ramener rapidement le sabre en avant en prenant le coude comme pivot (*fig.* 10).

19. — MOULINET AU FLANC

Ce moulinet s'exécute en partant de la gauche et se divise en deux mouvements :

1° Prendre la position finale du moulinet à la tête (*fig.* 10), puis faire décrire à la pointe une demi-circonférence en arrière, en ployant le coude, de telle sorte que la main doit approcher l'épaule gauche. La lame sera placée horizontalement à l'épaule, le tranchant à gauche (*fig.* 11) ;

2° Pour terminer ce moulinet, diriger le sabre devant les jambes jusqu'à ce que le tranchant — qui se trouve ainsi dirigé à droite — rencontre le flanc de l'adversaire (*fig.* 5 *et* 12).

---

(1) Remarque importante : Il faut que ce mouvement soit exécuté par l'avant-bras ayant pour pivot le coude. Le poignet doit très peu fléchir.

20. — MOULINET AU VENTRE

Ce moulinet se décompose en deux mouvements :

1° Etant dans la position finale du moulinet à la tête (*fig.* 10), décrire avec la pointe une demi-circonférence en arrière, jusqu'à ce que l'avant-bras soit placé horizontalement (*fig.* 13) ;

2° Continuer ce mouvement en creusant les reins tout en élevant autant que possible le coude pour décrire avec la pointe un demi-cercle en avant et ceci dans le but de porter à l'adversaire un coup au ventre et horizontalement (*fig.* 8 *et* 14).

21. — MOULINET A LA FIGURE

Ce moulinet ne diffère des moulinets au flanc et au ventre que par le deuxième mouvement :

a) Le moulinet à la figure porté à gauche doit se terminer sur la joue droite de l'adversaire (*fig.* 15, 16) ;

b) Le moulinet à la figure destiné à frapper la joue gauche de l'antagoniste est exécuté, en quelque sorte, comme le moulinet au ventre (*fig.* 13, 14).

Ces deux coups doivent être portés horizontalement.

OBSERVATION

Lorsque le tireur exécutera parfaitement les mouvements indiqués, il devra les accomplir sans les décomposer. Il est de toute importance d'éviter les balancements et d'augmenter la rapidité de l'exécution. Le mouvement final, qui rapproche l'arme du but, doit être exécuté avec la plus grande rapidité.

L'arme doit être maintenue, après la touche portée, avec assurance.

Les moulinets sont bien faits lorsque l'arme s'y comporte aussi régulièrement qu'un balancier.

La force doit jouer un très petit rôle dans ces coups; aussi les doigts ne serrent la poignée que progressivement, exerçant leur pleine autorité au moment où la lame touche le corps.

Il est utile de répéter que les moulinets sont les exercices fondamentaux de l'escrime du sabre.

Les attaques et les parades ne sont que des mouvements dérivés des premiers principes.

Les attaques et les parades sont d'autant plus faciles à apprendre que l'on possède mieux les moulinets.

Au début, les moulinets devront être exécutés les pieds joints, afin que l'attention ne soit portée que sur la conduite de la pointe. Ensuite ces mêmes exercices sont repris en marchant, en rompant et en se fendant.

22. — INVITES

On appelle *invites* des mouvements ou des attitudes qui ont pour but d'amener l'adversaire à attaquer dans une ligne voulue.

Les invites se font soit en engageant le fer, soit dans le vide, selon la distance qui sépare les tireurs.

Si les lames sont en contact, les invites prennent le nom d'*engagement.*

On fait des invites dans les lignes de : *prime, seconde, tierce, quarte* et *quinte.*

L'invite est aussi possible en laissant la pointe en ligne; elle a alors pour but de provoquer une prise de fer de la part de l'adversaire.

a) *Invite de prime.* — Etant en garde en tierce : baisser la pointe à gauche, élever en même temps le coude et le poignet à la hauteur de l'épaule.

Il faut, en exécutant ce mouvement, tourner le bras de telle sorte que le tranchant se trouve dirigé en l'air et à gauche. Il est facile de plier le bras et de porter la lame autant que possible dans la direction de l'aisselle.

Cette invite (1) amène l'adversaire à attaquer au flanc et vers le dessus du bras (*fig.* 17).

b) *Invite de seconde.* — De l'invite de prime, on passe facilement à celle de seconde.

Pour cela, déplacer le bras à droite en sorte que la pointe soit dirigée un peu au-dessous du flanc adverse, la main dans la seconde position.

Le bras étant tendu, la lame forme une seule ligne en continuation de l'épaule.

---

(1) Cette invite, étant peu praticable, n'est presque jamais employée et a quelque avantage contre un adversaire gaucher.

Cette invite offre un jour à toutes les attaques, sauf à celles du flanc (*fig.* 18).

c) *Invite de tierce.* — Cette invite diffère de la garde de tierce en ce que la pointe est dirigée plus à droite.

L'adversaire peut aussi attaquer dans toutes les lignes, sauf à la figure à droite et au bras en tierce (*fig.* 19).

d) *Invite de quarte.* — Etant en tierce, ramener le bras à gauche en tournant le tranchant de la lame du même côté. La main se trouve placée un peu au-dessus de la ceinture; la pointe est à la hauteur des yeux, mais un peu à gauche.

Cette invite permet toutes les attaques, sauf celles dans les armes (*fig.* 20).

e) *Invite de quinte.* — Amener un peu le sabre au-dessus de la tête, afin de la garantir avec la lame.

Pour ce faire : élever le coude et tourner le bras afin de diriger le tranchant en l'air. La lame est horizontale, mais est placée en diagonale, en avant; le bras est légèrement ployé, la main se trouve à droite de la tête (*fig.* 21).

23. — LES ENGAGEMENTS

Les engagements ont pour but d'amener l'adversaire à attaquer dans une ligne voulue.

CHAPITRE III

24. — LES COUPS DE TRANCHANT

On appelle coups de tranchant, (1) les touches qui sont régulièrement portées avec le coupant de la lame sur une partie découverte du corps adverse.

Le coup est régulièrement porté lorsque le plat du sabre se déplace dans le même plan.

Un coup est direct lorsque le sabre prend le chemin le plus court — la ligne droite — pour atteindre son but.

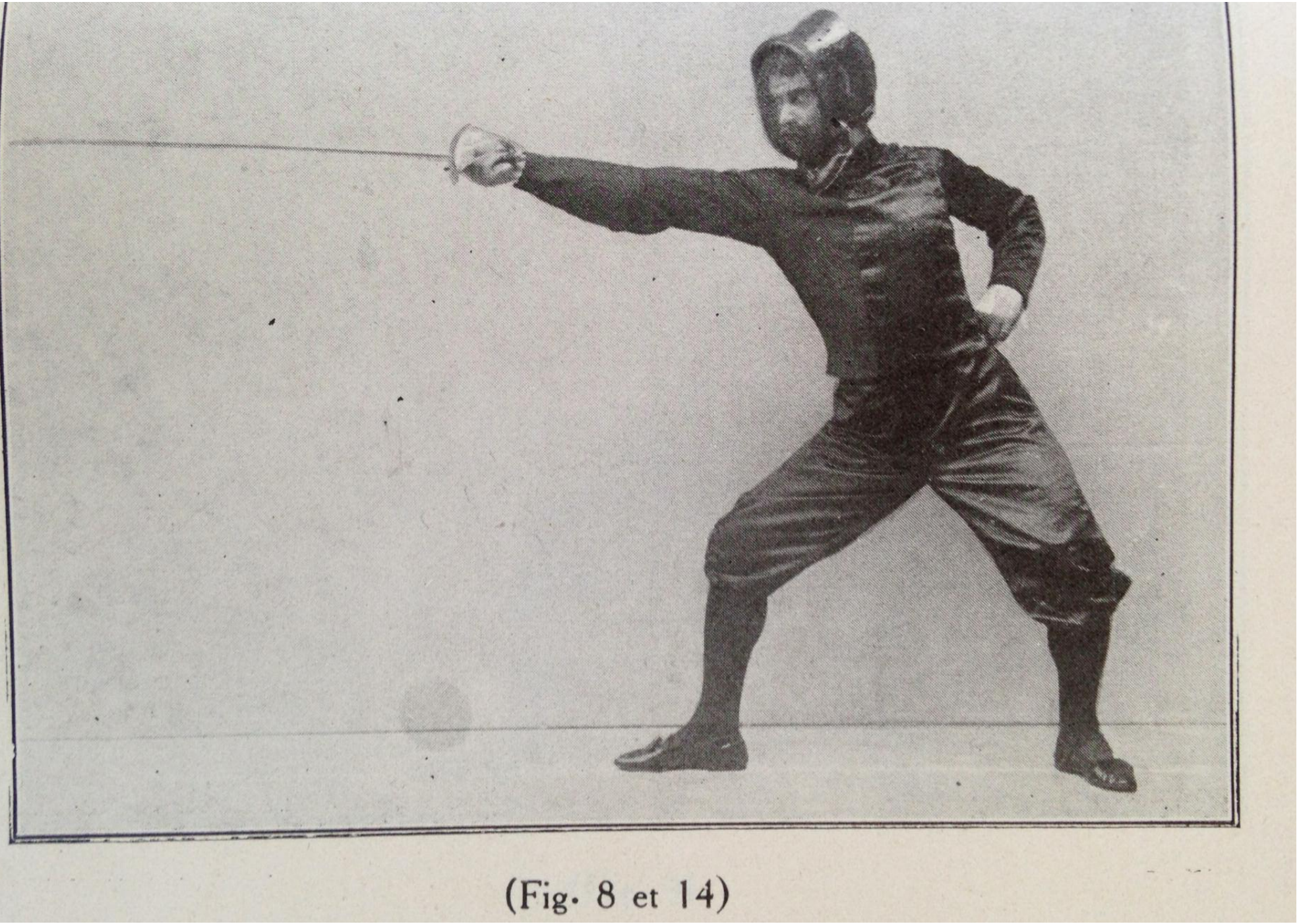
On appelle « coup par le moulinet » celui dans lequel le tireur exécute un mouvement circulaire avant la finale. Cette préparation a pour but de dégager le tireur de l'arme adverse.

Les coups de tranchant doivent être portés aussitôt que l'adversaire en donne l'occasion; après leur exécution, le tireur doit revenir en garde.

---

(1) Nous conseillons la garde de tierce, pour la facilité de l'exécution du coup.

(Fig. 7)



(Fig. 8 et 14)

(Fig. 9)

25. — COUPS DIRECTS

a) *A la tête.* — Par une flexion du coude, ramener le sabre en arrière pour le diriger ensuite rapidement sur le front de l'adversaire; la main doit être placée dans la posiiton relative. La fente termine cette attaque. Nous recommandons spécialement de ne pas porter le pied droit trop tôt en avant, il est préférable de partir un peu après le mouvement du bras.

b) *Au flanc.* — A l'aide d'un mouvement circulaire imperceptible, dont le pivot est l'articulation du coude, porter un coup horizontal au flanc de l'adversaire et, la main étant dans la deuxième position, terminer par la fente.

c) *A la poitrine et au ventre.* — Comme précédemment, la pointe doit décrire un léger mouvement circulaire. Le coup à la poitrine est dirigé en diagonale, la main étant dans la cinquième position. Les coups au ventre dirigés de bas en haut nécessitent la quatrième position de la main.

d) *A la figure.* — Les mouvements que l'on exécute pour porter les coups à la figure ressemblent beaucoup à ceux que nécessitent les touches au flanc et à la poitrine.

Le coup au flanc dirigé un peu plus haut qu'à l'ordinaire atteindra la figure à droite.

Le coup à la poitrine dirigée un peu au-dessus

de son but se terminera à la figure, en dedans, c'est-à-dire à gauche.

REMARQUES

Tous ces coups peuvent être portés les lames étant engagées. Il importe peu que ce soit l'un ou l'autre des adversaires qui croise le fer le premier.

Considérons d'abord les coups possibles après l'engagement que le tireur exécute (1) :

(1) On pourrait considérer comme une contradiction le fait d'attaquer après son propre engagement ou sa propre invite, puisque cette invite ou cet engagement avaient pour objet d'inciter l'adversaire à porter une attaque. Cependant, si votre adversaire reste insensible aux occasions qui lui sont données, ou, pour mieux dire, aux pièges que vous lui tendez, ne devez-vous attaquer à votre tour par un coup de vitesse ?

Après l'engagement de *prime*, on porte le coup *au flanc*.

Après l'engagement de *seconde*, on porte le coup *à la figure à droite*.

Après l'engagement de *tierce*, on porte le coup *au flanc*.

Après l'engagement de *quarte*, on porte le coup *à la figure à droite*, *le coup de tête*, *à la figure à gauche*, *à la poitrine* ou *au ventre*.

Après l'engagement de *quinte*, le coup *au flanc*.

Enumérons maintenant les coups possibles après l'engagement de l'adversaire :

De l'engagement de *prime* : *coup de flanc*.

De l'engagement de *seconde* : *coup de figure à droite* ou *coup de tête*.

De l'engagement de *tierce* : *coup de flanc*.

De l'engagement de *quinte* : *coup de flanc*.

Nous conseillons de ne porter que le coup de flanc après avoir engagé le fer en tierce ; porter d'autres coups directs, à la tête par exemple, serait chose difficile et périlleuse ; il est préférable alors de faire précéder cette action d'un moulinet.

26. — COUPS PAR LE MOULINET

Les coups par le moulinet sont portés après l'engagement, les sabres ayant été croisés. Dans certains cas ce procédé d'attaque peut être employé pour contrarier l'engagement.

Le but de ces coups est de permettre aussi au tireur de toucher son adversaire par un dégagement circulaire en une ligne couverte et malgré l'obstacle de la lame adverse.

APRÈS L'ENGAGEMENT DE L'ADVERSAIRE

En prime. — Par un moulinet à droite, éviter la lame adverse pour toucher ensuite le ventre; le tranchant à gauche.

En seconde. — *a*) Un moulinet de gauche au front de l'adversaire, la main étant dans la troisième position.

b) Par le même procédé, frapper la figure en quarte, la main étant dans la quatrième position. Il est également possible de tirer à la poitrine; pour ceci, placer la main dans la cinquième position.

En tierce. — *a*) Le coude est toujours le pivot du mouvement. Ramener le sabre verticalement près de l'épaule droite, puis éviter la pointe adverse et frapper par le coup de tête dans les armes. Ce mouvement s'appelle le *coupé*.

b) Par un moulinet de gauche à droite, on peut atteindre la figure en quarte, la poitrine ou le ventre.

En quarte. — *a*) Comme après l'engagement de tierce, il faut, pour toucher par un coup de tête lorsque l'adversaire croise les lames en quarte, exécuter un coupé pour ramener le sabre à soi et frapper ensuite à la tête dans la ligne du dessus.

b) Par un moulinet de gauche en l'air, frapper la figure dans la ligne du dessus (le côté droit de la figure de l'adversaire).

c) Par le même moulinet, en dirigeant le tranchant en l'air, frapper le flanc.

En quinte. — Par un moulinet à droite, toucher la figure, la poitrine ou le ventre.

APRÈS AVOIR ENGAGÉ LE FER

En prime. — *a*) Un moulinet de gauche dégage la lame du tireur de l'arme adverse et se termine par une estafilade à la tête.

b) A l'aide du même procédé, en changeant cependant la direction de la lame lorsque le moulinet est accompli aux trois quarts, on peut tirer à la figure en dedans ou à la poitrine, en tenant la main dans la cinquième position, ou bien au ventre, en tenant la main dans la quatrième position.

En seconde. — *a*) Par le même moyen, ayant engagé en seconde, on peut estafiler à la tête par un moulinet dirigé de gauche et de bas en haut.

b) Par le même moulinet, en changeant cependant la direction de la lame, lorsque son évolution est aux trois quarts terminée : tirer à la figure en dedans ou à la poitrine, en plaçant la main dans la cinquième position; tirer au ventre, la main étant en quatrième position.

En tierce. — *a*) A l'aide d'un moulinet horizontal, on peut, de droite, tirer à la figure en dedans, à la poitrine ou au ventre.

b) En admettant que l'adversaire réponde à l'engagement par une pression, on peut, à l'aide du *coupé*, passer la lame dans les armes et toucher à la tête.

En quarte. — *a*) Par un moulinet de gauche, abandonner le fer et, le mouvement se faisant de bas en haut, frapper l'adversaire au flanc.

b) Si l'adversaire répond à l'engagement (1) par une pression, on peut exécuter un moulinet horizontal, en partant de la droite, pour tirer à la face dans la ligne du dessus.

En quinte. — *a*) Abandonner la lame adverse

---

(1) Nous étudierons ce cas plus scrupuleusement lorsqu'il s'agira des déviations (pressions).

par un moulinet horizontal, pour tirer à la face en dedans des armes ou au ventre.

b) Par un moulinet de gauche tirer à la tête dans les armes.

27. — LE COUP DE POINTE

Le coup de pointe est porté horizontalement avec la pointe du sabre.

Les coups de pointe peuvent être touchés directement, en cavant ou en coulant, selon qu'ils sont portés après une invite de l'adversaire ou après un engagement du même, ou bien après l'engagement de l'attaqueur.

Le coup de pointe est porté *directement* lorsque l'attaqueur se fend par un coup droit au corps, en partant des gardes de tierce ou de seconde. Cette attaque peut d'ailleurs être lancée sur les cinq invites adverses.

Le coup de pointe est porté en *cavant*, lorsque l'attaqueur évite l'engagement adverse, en faisant contourner son poignet, tout en dirigeant la pointe en ligne.

Le coup de pointe est porté en *coulant* (1), lorsque l'attaqueur, après son propre engagement,

---

(1) Nous avons traduit : *le coup de pointe par le filo* par « *coulé* ». Ce terme est le plus approchant. Les Italiens font grand cas du *filo*, aussi bien à l'épée et au fleuret qu'au sabre ; ils attaquent rarement sans tenir le fer adverse, ce qui évite les coups doubles. (N. D. T.)

attaque en tierce ou en seconde, en glissant sa lame le long du fer adverse et en restant couvert. On doit tenir le faible de la lame adverse avec le fort de la sienne, et exercer sur l'arme adverse une pression progressive, afin de loger sa pointe en ligne.

Pour chaque coup de pointe, placer la main dans la deuxième position.

Pour éviter les tremblements de la pointe et pour assurer une direction précise au sabre, nous recommandons de conduire la lame le bras tendu, ce qui assure la bonne exécution de la fente.

OBSERVATIONS

Le coup de pointe est le plus simple procédé pour toucher son adversaire.

Nous considérons l'attaque par l'estocade comme la plus efficace.

La pointe joue un grand rôle dans la défensive, car, menaçante, elle influencera certainement l'adversaire.

Puis, dans un combat rapproché, il est plus aisé de pointer que de donner de vigoureux coups de taille.

De plus, l'exécution d'un coup de pointe est de petite difficulté, elle s'apprend facilement.

Examinons la chose au point de vue du duel : c'est un préjugé de croire que l'autorisation de pointer en une rencontre doive rendre celle-ci inévitablement mortelle. Certes, l'estocade peut occasionner une blessure funeste. Pour cette raison, aucun des combattants ne risquera de la recevoir. Aussi, lorsque les coups de pointe sont autorisés, les sabres effilés, les duellistes se tiennent à distance et n'attaquent pas à l'aveuglette

La plupart du temps, en présence d'un pareil danger, les coups de tranchant ne sont même dirigés qu'au bras.

En effet, les duels où la pointe est admise ne terminent presque toujours par une blessure à l'avant-bras

Si l'on établissait une statistique comparative entre les rencontres où la pointe est admise et celles où elle ne l'est pas, cette statistique montrerait que nous avons raison.

Au contraire, si l'on supprime la pointe en duel, chacun des combattants, sachant qu'il ne risque guère que de recevoir une blessure guérissable, ne songe qu'à toucher et se précipitera sur son partenaire. Le résultat est alors un coup double, ou bien l'un des combattants est blessé gravement et parfois très dangereusement (1).

28. — LES PARADES

Tout mouvement ayant pour but d'interrompre, d'écarter ou d'esquiver une attaque, s'appelle une *parade*.

On peut parer soit en chassant le fer adverse avec sa lame, soit en faisant un pas ou un saut en arrière.

Il est inutile de dire qu'il est préférable d'opposer à l'attaque un obstacle réel en se servant du fer. D'ailleurs le tireur qui rompt ne combat pas, et il lui est difficile d'attaquer après la retraite.

---

(1) En France, où le duel heureusement est de moins en moins fréquent, on ne se bat plus du tout au sabre. L'escrime de cette arme est considérée comme une gymnastique excellente, et c'est tout. Il est du reste à remarquer que les escrimeurs les plus réputés sont ennemis du duel, car il ne prouve rien. Un d'entre eux, et non des moindres, M. Letainturier-Fradin, mène depuis longtemps, par le livre et dans la presse, une intéressante campagne contre le duel, qui lui a valu des sympathies nombreuses et méritées. (N. D. T.)

Il est des règles bien définies pour le passage de la parade avec le fer à l'attaque, car le tireur qui chasse le sabre avec sa lame peut passer instantanément du rôle passif au rôle actif, en ripostant.

On est tenté, dans l'escrime au sabre, de faire des « parades avec le corps » à cause de leurs résultats, faciles à obtenir d'ailleurs.

L'escrimeur qui veut consacrer le temps nécessaire à l'étude de la défense, exercera en même temps, son coup d'œil soit à déterminer la parade, ou à calculer exactement l'espace. Il apprendra à se servir des enveloppements les plus sûrs.

La règle fondamentale de la parade consiste en ce que le choc soit donné par articulation de l'épaule, le bras tendu, la pointe en ligne autant que possible.

La parade, exécutée le bras tendu et en conservant le sabre en ligne, est certainement plus rapide.

L'articulation de l'épaule est le sommet d'un cône formé par les mouvements possibles du bras (1).

Plus le bras sera tendu pour la parade, et plus restreint sera l'espace à couvrir avec la lame.

---

(1) Si l'on joint tous les points que peut atteindre l'extrémité du sabre en un même plan, le bras étant tendu, on obtiendra la base du cône dont les côtés seront formés par les plus larges mouvements.

Les parades forment donc les limites d'un bouclier qui sera d'autant plus petit que l'on s'approchera au sommet du cône situé à l'articulation de l'épaule adverse.

Le tireur qui, en parant, conservera autant que possible le sabre en ligne, aura non seulement l'avantage de pouvoir attaquer rapidement à son tour, mais il pourra maintenir avec sa pointe l'adversaire à distance convenable.

On distingue trois sortes de parades :

Les *parades simples*, les *parades en cédant* et les *parades de contre*.

29. — LES PARADES SIMPLES

Nous distinguons neuf positions finales de parades, dont les noms et l'explication suivent :

a) *De prime.* — Ainsi qu'il est indiqué pour l'invite de prime, placer la main à gauche au-dessus de l'épaule, le bras légèrement ployé, afin de ne pas gêner la vue. Cette parade protège tout le corps dans les armes, ainsi que le bras, contre la pointe et la taille (*fig.* 17).

b) *De seconde.* — S'exécute dans la même ligne que l'invite du même nom. Elle protège le flanc et l'avant-bras contre la pointe et la taille (*fig.* 18).

c) *De tierce.* — Etant en garde, en tierce, ramener la pointe en arrière vers la droite jusqu'à ce que la position égale celle de l'invite de tierce. Cette parade protège la figure en dehors, et le bras en la même ligne (*fig.* 19).

d) *De quarte.* — Se prend comme l'invite en la même ligne et protège contre les coups de tranchant et de pointe, les bras et la poitrine dans les armes (*fig.* 20).

e) *De quinte.* — Se prend ainsi que l'invite en la même ligne, le tranchant dirigé en haut, le bras légèrement ployé, la lame dans le prolongement de l'avant-bras.

Cette parade garantit la tête et sert aussi contre les coups de pointe (*fig.* 21).

f) *De sixte.* — Protège la tête, ainsi que la quinte, des coups de tranchant, et se prend de la manière suivante :

Porter la main, les ongles en dessus, en arrière et à gauche, le sabre obliquement, la pointe en avant et le tranchant en l'air le coude légèrement ployé ainsi que le poignet (*fig.* 22).

g) *De tierce basse.* — Le coude appuyé contre le flanc, baisser le bras jusqu'à ce que la main descende à la hauteur du genou et diriger la pointe à la hauteur des yeux de l'adversaire, tout en laissant la lame à droite, le tranchant dessous et à droite. Cette parade protège le flanc et la cuisse. (*fig.* 23).

h) *De quarte basse.* — L'arme et le bras sont placés comme précédemment ; cependant, il faudra les diriger suffisamment à gauche pour protéger le ventre contre la pointe et la taille (*fig.* 24).

i) *De septime.* — Se rapproche plutôt des parades en cédant (*fig.* 25).

Les positions énumérées ci-dessus varient d'après la direction des coups qu'elles ont pour but de couvrir. Leur principe fondamental consiste à apposer le fort de la lame qu'on manie au moins fort de la lame adverse.

Par exemple, le coup au ventre ne serait pas bien paré par prime si la main était placée à la hauteur de la tête. L'escrimeur adroit devra baisser la main pour que le coup adverse vienne frapper le fort du sabre près de la garde.

Pour parer une attaque portée à petite distance, il est indispensable de ployer le bras ; le pareur acquiert ainsi l'avantage de pouvoir déployer sa riposte. En résumé, on devra toujours exécuter une parade adéquate à l'attaque.

Maintenant que nous avons décrit les positions des parades, nous allons étudier de quelle manière le tireur devra passer d'une invite, d'un engagement ou d'une parade, à une autre parade, c'est-à-dire comment on doit exécuter les parades simples.

De l'invite, de l'engagement ou de la parade de *prime*, on peut passer :

a) *En seconde :* en tendant le bras et en le ramenant à droite jusqu'à ce qu'il se trouve dans la position déjà décrite.

b) *En tierce :* en exécutant avec la pointe un mouvement demi-circulaire dont le pivot est l'articulation de l'épaule.

c) *En quinte :* même mouvement circulaire que précédemment, mais le terminer à la hauteur de la tête.

d) *En quarte basse :* en tournant le bras et le ployant jusqu'à ce que le coude touche la hanche, le tranchant soit dirigé en bas ; on obtient alors la position déjà décrite.

De l'invite, de l'engagement ou de la parade de *seconde*, on peut passer :

a) *En prime :* par un mouvement de l'épaule, ramener le sabre à gauche en tournant le tranchant à gauche et en l'air. On obtient ainsi la position de prime, déjà décrite.

b) *En tierce :* en faisant, de l'avant-bras, un mouvement demi-circulaire.

c) *En quinte :* en élevant le sabre par un mouvement de l'épaule et en dirigeant le tranchant en l'air.

d) *En tierce basse* : nous en parlerons au sujet des parades en cédant.

De l'invite, de l'engagement ou de la parade de *tierce*, on peut passer :

a) *En quarte* : en ramenant le sabre à gauche, le bras et le poignet en ligne droite, jusqu'à ce que la lame soit dans la cinquième position.

b) *En quarte basse* : ce mouvement ressemble au précédent, il faut cependant baisser la main pour atteindre la garde de quarte basse.

c) *En sixte* : en élevant la lame, tandis qu'on plie et tourne le bras jusqu'à ce que la main atteigne la hauteur de la tête. On obtient ainsi la position déjà décrite.

d) *En seconde* : en exécutant le mouvement contraire à cetui exigé, pour passer de *seconde* en *tierce;* la pointe décrit ainsi un demi-cercle.

De l'invite, de l'engagement ou de la parade de *quarte*, on peut passer :

a) *En tierce* : en exécutant le mouvement contraire à celui exigé pour passer de *tierce* en *quarte*.

Eviter tout balancement de la lame. Ramener le sabre à droite jusqu'à ce que la position de tierce soit parfaite.

b) *En tierce basse* : ce mouvement ressemble au précédent, mais il faut baisser la main une fois qu'on l'a portée à droite, cela pour prendre la tierce basse.

c) *En quinte :* en élevant le bras et la lame tandis qu'on tourne le poignet jusqu'à ce que le tranchant du fer se trouve en dessus. On obtient ainsi la position de quinte que nous avons déjà décrite.

De l'invite, de l'engagement ou de la parade de *quinte*, on peut passer :

a) *En seconde :* en abaissant le bras à droite sans changer la position du poignet.

b) *En tierce :* ce mouvement ressemble au passage de *prime* en *tierce*.

c) *En quarte :* en tournant le bras, tandis qu'on place la main dans la cinquième position. Le poignet trace une diagonale sur la gauche pour que la quarte soit obtenue.

d) *En quarte basse :* ce mouvement ressemble au précédent ; abaisser cependant la main pour obtenir la quarte basse.

e) *En prime :* en abaissant la pointe et en déplaçant le bras pour conduire le sabre et obtenir la prime.

Cette parade semble illogique, elle est cependant très utile : elle trompe facilement l'adversaire, qui ne peut faire passer son attaque avant que le mouvement soit terminé.

De *quinte* en *prime*, on exécute une parade qui n'est pas, dans ce cas, une *demi-contre-parade*.

De la parade de *sixte*, on passe :

a) *En tierce* : en tournant le bras en même temps qu'on baisse la main ; éviter tout balancement de la lame.

b) *En seconde* : par un balancement ascendant dont le pivot est le coude.

c) *En tierce basse* : ce mouvement ressemble au passage de *sixte* en *tierce*, mais il faut abaisser la main pour prendre la *tierce basse*.

d) *En quarte* : en déployant légèrement le bras, tandis qu'on porte la main à gauche.

e) *En quarte basse* : ce mouvement ressemble au précédent, mais il faut baisser la main pour prendre la *quarte basse*.

30. — PARADES EN CEDANT (1)

Les véritables parades en cédant ne sont que celles en prime et en quarte basse qui parent le coulé en tierce ou en seconde.

Elles sont ainsi dénommées parce qu'elles font dévier la pointe tout en cédant à la pression adverse, sans abandonner le fer.

---

(1) Les « parades en cédant » existent dans l'escrime française. Cordelois leur donnait ce même nom au fleuret, par exemple lorsque l'on pare l'attaque de flanconnade (liement de seconde ou d'octave) par le contre-liement. (N. D. T.)

En raison de leur ressemblance, nous désignerons également sous le nom de « parades en cédant » celles qui s'accomplissent de l'invite de prime, de seconde, de tierce ou de quarte en réponse à un coup précédé du battement et dirigé à l'abdomen, au flanc, à la figure, à droite ou à gauche.

a) *Contre le coulé en seconde*, on emploie la parade en cédant en quarte basse.

Sans perdre le contact avec la lame adverse, on baisse la main, puis on décrit une spirale avec le bras afin de se trouver en quarte basse au moment où l'adversaire se fend.

b) *Contre le coulé en tierce*, on exécute la parade en cédant en prime.

Sans perdre le contact avec la lame adverse, après avoir abaissé la pointe, élever la main jusqu'à ce que le tranchant soit dirigé à gauche, en l'air.

c) *En réponse à un battement* dans les armes contre l'invite de prime suivi d'un coup à la poitrine, parer en cédant par quarte basse.

d) *En réponse à un battement* dans les armes contre l'invite de seconde suivi d'un coup au flanc, céder en tierce basse.

e) *Si, sur une invite ou en garde de tierce*, l'adversaire bat le fer dans les armes, on oppose en

septime (1) en élevant la main, en ployant le poignet, les ongles en dedans ; la lame se trouve dirigée en dehors dans la ligne basse.

f) *Sur votre invite de quarte*, l'adversaire exécutant un battement en tierce suivi d'un coup à la figure, à gauche, il faut parer cette action par la prime en cédant.

31. — PARADES PAR LE CONTRE

On exécute une parade par le contre en abandonnant le fer, après l'engagement ou la parade, pour décrire un cercle avec la pointe et reprendre le fer avec la même position de main qu'au moment où il fut abandonné.

On prend le contre de tierce et le contre de quarte en faisant partir la pointe en dessous, et le contre de prime, de seconde et de quinte en faisant passer la lame d'abord par-dessus la pointe adverse. La sixte n'a pas de contre (2).

---

(1) Cette même parade peut aussi s'exécuter en réponse à une riposte droite après la parade de quarte ; nous ne conseillons pas cependant l'emploi trop fréquent de cette parade, qui peut être remplacée par le contre de tierce qui offre l'avantage d'être suivi d'une riposte. (L. B.)

(2) Le lecteur s'est rendu compte de la différence de dénomination entre les lignes au sabre italien et entre l'épée ou le fleuret français. (N. D. T.)

Les parades par le contre sont prises du coude avec l'aide du poignet.

Elles ont pour but de parer les coups de pointe, les coups en cavant ou bien les feintes directes. Les demi-contre-parades sont très efficaces contre les coups de tranchant ; elles sont dérivées des parades de contre et remplissent le même but.

Les *demi-contre-parades* sont par exemple : de seconde en quarte ou en sixte; de quarte en sixte; de tierce en prime ou en quinte ; de quinte en prime.

Pendant l'exécution de ces parades, il faut éviter d'arrêter la pointe au bras ou au corps, et pour ceci le sabre décrira un cercle plus ou moins grand.

Comme nous l'avons déjà dit, le contre et les demi-contres annulent les feintes adverses et, par conséquent, mettent l'antagoniste dans l'obligation d'attaquer par une action simple.

Si le tireur varie son procédé de défense en le mitigeant de parades simples et de contres, les ripostes les plus diverses lui seront possibles et l'adversaire se trouvera de suite en présence d'un jeu plus varié et plus difficile.

Aux parades décrites ci-dessus nous devons en ajouter deux particulières : parades exécutées en étant fendu.

Bien qu'elles ressemblent de nom aux précédentes, leur exécution en diffère totalement. Ces parades sont dénommées contre-prime et contre-quinte (1).

Contre-prime en étant fendu. — Après avoir attaqué par un coup de tête et l'adversaire ayant paré quinte, riposte au ventre, le contre-prime s'exécute ainsi : décrire une courbe avec la pointe de bas en haut et en rétrogradant, de sorte que la lame passe près de votre épaule ; ce mouvement, fait en avançant, annule la riposte adverse ; terminer cette parade par un moulinet en avant.

Contre-quinte. — Ce mouvement s'exécute de façon analogue, en voici un exemple :

Vous attaquez votre adversaire dans les armes ; ce dernier pare prime et riposte par le coup de tête, décrivez alors avec votre sabre un moulinet horizontal qui doit rencontrer la riposte puisque la lame — étant ramenée en arrière au-dessus de la tête — rencontre l'arme adverse dans la position de quinte (2).

---

(1) Nous avons traduit les mots italiens « contropriim » et « controquint » par un terme analogue. (N. D. T.)

2) D'après la méthode de Radaelli, on peut terminer toutes les parades comme celles-ci ; nous serons plus exclusifs en nous en tenant à ces deux exceptions. D'ailleurs, ce procédé n'a pas sa réelle application pratique, et ce n'est qu'au point de vue gymnastique qu'il est conseillable. Nous tenons à respecter nos théories de simplicité. (L. B.)

Ces deux parades seront utilisables uniquement lorsqu'une petite distance séparera les tireurs. Le corps de l'adversaire gêne alors les mouvements de la lame et les parades que l'on peut accomplir sont peu nombreuses. Mais pourquoi n'emploie-t-on pas les parades simples, puisque les contres présentent de telles difficultés ?

Ces deux parades ont pour objet de mettre le pareur dans une position plus profitable pour la suite de la défense et moins attendue par l'attaqueur. L'étude régulière de ces parades exerce le mécanisme de telle sorte que tout mouvement compliqué semble facile par la suite. Si l'on se borne à ne se servir que de prime, de seconde et de quinte, la défense sera plus simplifiée et l'attaque deviendra pour cette raison plus difficile à l'adversaire.

Les autres parades, qui sont : tierce basse, quarte, quarte basse et sixte, ne doivent être employées que de temps à autre ; l'escrimeur devra néanmoins les posséder parfaitement grâce à un exercice fréquent.

OBSERVATIONS

Il a été dit que les parades doivent être prises le bras tendu ; il est bien entendu que l'articulation du coude joue le rôle principal dans l'écartement du fer et l'on doit en somme aller au-devant de la lame en tendant le bras.

Il faut aussi proportionner la parade à la vigueur de l'attaque Alors qu'une forte estocade exige une parade

vigoureuse, une feinte ne nécessite qu'une opposition modérée ; ceci permet d'éviter tout large mouvement instinctif, répondant aux feintes adverses

Au début de l'enseignement, le professeur doit veiller à ce que l'élève prenne nettement ses parades du coude ; il lui fera acquérir ainsi, et rapidement, l'autorité et la précision.

De plus, le maître restera fidèle au principe qui veut qu'on supprime tout mouvement inutile.

32. — PARADES EN REVENANT EN GARDE

On exécute les parades en revenant en garde de la même façon que celles de pied ferme, en ce qui concerne les mouvements du bras. La seule différence réside dans l'action de revenir en garde après la fente.

Une question se pose :

Doit-on parer *avant* ou *pendant* la remise en garde (1) ?

Il est d'une meilleure tactique de revenir en garde après une attaque quelle qu'elle soit, surtout lorsqu'on se trouve en présence d'un adversaire qui riposte ; on éloigne ainsi le corps de la portée

---

(1) Si l'adversaire riposte toujours par le même procédé, le tireur se trouve prévenu ; il peut donc parer et riposter en restant fendu ; cette nuance dépend du chapitre de l'attaque. (L. B.)

de l'arme et l'on gagne du temps pour parer, au cas où la riposte serait composée de feintes.

En général, beaucoup de tireurs parent au moment où ils se relèvent de la fente ; le mouvement du corps est naturellement plus long à accomplir que celui du bras. Si l'on voulait exécuter deux mouvements simultanément, le bras serait contraint à ralentir son action d'autant plus que le corps aurait été porté en avant pour la fente.

La parade et la remise en garde étant deux actions différentes, la première doit répondre au plus tôt à la riposte, mais n'oublions pas qu'une retraite rapide du corps facilite la défensive.

33. — LA RIPOSTE

La riposte est le coup qui suit immédiatement la parade.

Lorsque cette dernière est exécutée en réponse à une riposte, la touche prend le nom de *contre-riposte*.

RIPOSTES SIMPLES

Les ripostes simples se font en un seul temps. Elles touchent soit par un coup direct, ou précédé d'un moulinet; soit par un coup de pointe.

RIPOSTES POSSIBLES APRÈS LA PARADE DE PRIME

1° A la tête par le moulinet ;
2° A la figure à gauche par le moulinet ;
3° A la figure à droite par le moulinet ;
4° A la poitrine par le moulinet ;
5° Au ventre par le moulinet ;
6° Au flanc direct ;
7° Coup de pointe dessous.

RIPOSTES POSSIBLES APRÈS LA PARADE DE SECONDE

1° En coulant dessous ;
2° En cavant dans la ligne haute ;
3° A la figure à droite, direct ;
4° A la tête par le moulinet.

RIPOSTES POSSIBLES APRÈS LA PARADE DE TIERCE

1° En coulant dans la ligne haute ;
2° En cavant dans la ligne basse ;
3° Coup direct au flanc ;
4° Coupé à la tête si l'adversaire répond à la parade avec une pression ;
5° Coup à la figure, à gauche, par le moulinet;
6° Coup au ventre par le moulinet.

RIPOSTES POSSIBLES APRÈS LA PARADE DE QUARTE

1° Coup au flanc par le moulinet ;
2° Coup direct à la figure, à droite;
3° Coup direct à la tête ;
4° Coup direct à la figure, à gauche ;
5° Coup direct à la poitrine ;
6° Coup direct au ventre.

RIPOSTES POSSIBLES APRÈS LA PARADE DE QUINTE

1° Coup direct au flanc ;
2° Coup à la tête par le moulinet ;
3° Coup à la figure à gauche par le moulinet ;
4° Coup au ventre par le moulinet ;
5° Coup de pointe dessous.

RIPOSTES POSSIBLES APRÈS LA PARADE DE SIXTE

1° Coup au flanc par le moulinet ;
2° Coup direct à la tête ;
3° Coup direct à la figure, à gauche ;
4° Coup direct à la poitrine ;
5° Coup direct au ventre.

RIPOSTES POSSIBLES APRÈS LA PARADE DE TIERCE BASSE

1° En coulant dessus ;
2° Coup de pointe dessous ;
3° Coup direct à la figure ;
4° Coup direct à la tête ;
5° Coup direct à la figure, à gauche ;
6° Coup au ventre par le moulinet.

RIPOSTES POSSIBLES APRÈS LA PARADE DE SEPTIME

1° Coup direct au ventre ;
2° Coup au flanc par le moulinet ;
3° Coup à la tête par le moulinet.

Après la parade de quarte basse, on peut riposter comme après celle de quarte.

Pour décrire l'exécution des ripostes, il suffit de répéter ce qui fut recommandé pour l'exécution des coups après le propre engagement, en ajoutant toutefois que la riposte se dessine en une garde impeccable et simplement avec les bras.

La riposte doit toucher avant que le partenaire n'ait eu le temps de se remettre en garde; dans le cas contraire, elle serait terminée trop tard.

Le professeur ne doit jamais permettre à son élève de se fendre pour riposter. Pour donner de la vitesse au tireur, nous recommandons au maître d'attaquer et de revenir en garde rapidement ; l'élève sera ainsi obligé de se hâter pour toucher l'endroit découvert avant la remise en garde du professeur.

34. — LES COUPS AU BRAS

Tous les coups décrits jusqu'ici, tant en attaques qu'en ripostes, peuvent être dirigés au bras.

En considérant de quelle façon se présentent les coups au bras, dans certains cas, il sera jugé nécessaire de profiter parfois de l'articulation du poignet pour les exécuter.

Dans tous les cas, le tireur doit se servir uniquement du tranchant, l'arme restera ainsi en bonne position pour sa défensive. L'avantage que présentent les coups avec le revers de la lame devient minime en comparaison du tort occasionné à la défensive au cas où l'adversaire parerait, l'arme pouvant alors être ébranlée dans la main.

L'escrimeur consommé apprendra par lui-même à se servir du revers lorsqu'il possédera une parfaite assurance dans le maniement du sabre.

Si l'on enseignait à tirer avec le revers, les touches de l'élève perdraient toute précision.

Les coups au bras ne sont qu'un dérivé, ou plutôt qu'une restriction des coups de taille au corps. Quand on sait bien tirer au corps, il est facile d'apprendre à atteindre le bras. Il faut éviter tout coup à la main de l'adversaire ; ceci par courtoisie, pour ne pas le gêner dans sa défense.

Le fait de se frapper continuellement sur les doigts devient ridicule et n'est d'aucune utilité dans le combat sérieux.

DEUXIÈME PARTIE

CHAPITRE IV

35. — LES FEINTES

On appelle feinte toute menace qui, simulant un coup réel, détermine la parade adverse.

La feinte a pour but d'amener l'adversaire à se découvrir, lorsqu'il passe sous la ligne menacée par l'attaque simulée.

La feinte doit avoir le caractère d'un coup réel et, pour bien l'exécuter, pour lui donner de la vraisemblance, il faut qu'elle soit nette et rapide.

Si une grande distance sépare les tireurs, il faut, pour faire croire à une attaque, accomplir la feinte en marchant ; l'illusion est complète, puisqu'il serait possible de réussir une touche, étant donné qu'on s'est rapproché.

Mais, pour atteindre le but désiré, les feintes doivent être accomplies à la distance moyenne, d'où il est possible de toucher l'adversaire sans marcher.

Si l'on feinte à grande distance, l'adversaire peut parer instinctivement ou volontairement.

Si la parade est raisonnée, elle a pour objet de nous forcer à exécuter de grands mouvements qui permettront à l'adversaire de tirer une manchette en temps, ou bien de nous arrêter au corps par sa pointe. Il est évident que dans ce cas la parade est un prétexte pour tirer et non une réponse à la feinte.

Si, au contraire, la parade est prise instinctivement, nous la trompons et pouvons, après nous être mis à la distance moyenne, en marchant, feinter de nouveau en la même ligne ou en toute autre direction.

36. — FEINTES SIMPLES

Nous étudierons plus à fond, dans la troisième partie, la définition des feintes.

Pour compléter la partie de l'enseignement qui avait pour but d'assouplir le mécanisme de l'élève, nous allons établir une méthode qui fera suite aux premiers éléments fondamentaux. N'oublions pas que les observations qui y seront développées sont le fruit d'expériences que la pratique seule peut enseigner.

La feinte simple se compose de deux mouvements : la menace, par le simulacre de l'attaque,

et l'action réelle que l'on exécute en trompant la première parade.

L'attaque, précédée de la feinte, qui doit être exécutée en se fendant, doit, au début, être travaillée en deux temps, aussi bien à distance moyenne qu'à grande distance.

Lorsque les adversaires sont à portée, la feinte sera simplement soulignée par un appel du pied droit ; à grande distance, la marche s'impose pendant la menace, ce qui constitue le premier temps. Dans les deux cas, la parade doit être trompée instantanément, ce qui constitue le deuxième temps de l'attaque.

Il est important d'avancer le corps en feintant, afin de donner plus de vraisemblance à la menace, car cela détermine plus sûrement la parade adverse.

La feinte la plus efficace est celle de la pointe ; elle permet d'ailleurs au tireur de protéger son bras.

37. — LES FEINTES DE LA POINTE

Les feintes en coup de pointe peuvent être esquissées en partant des cinq invites.

Premier mouvement : abaisser le bras énergiquement, la lame en ligne, la main dans la deuxiè-

me position ; frapper en même temps le pied droit et pencher le corps en avant.

Deuxième mouvement : tromper la parade adverse avec à-propos, se fendre ensuite en cavant.

Voici maintenant un tableau d'exemples des principales feintes dont l'exécution décrite ci-dessus n'a pas besoin d'être répétée :

PREMIER EXEMPLE

PROFESSEUR	ÉLÈVE
Invite de prime.	*Premier temps* Feinte de coup de pointe dessous.
Parer seconde,	*Deuxième temps* Trompant la seconde, l'élève peut terminer comme suit : en cavant dans la ligne haute ; à la figure à droite ; coup de tête par le moulinet ; à la figure dedans par le moulinet ; au bras dessus;
ou bien parer le contre de prime.	Toucher dessous par une cavation circulaire ; au flanc par le moulinet; au bras dessous.

DEUXIEME EXEMPLE

Invite de seconde.	*Premier temps* Feinte de coup de pointe dans la ligne haute.
Parer tierce,	*Deuxième temps* Cavation dedans ; coupé à la tête ; à la figure dedans par le moulinet; à la poitrine par le moulinet ; au ventre par le moulinet ; au flanc, au bras dedans ou dessus ou au bras de bas en haut ;
ou bien parer quinte,	Cavation dessous; coup de flanc ; à la figure dedans par le moulinet ; au ventre par le moulinet ; au bras de bas en haut, au bras dedans ;
ou bien parer prime,	Cavation dessous; coup de flanc ; au bras dessus;
ou bien parer contre de seconde,	Cavation circulaire de bas en haut ; à la figure dessus, à la tête par le moulinet ; à la figure dedans par le moulinet ; à la poitrine par le moulinet, dans le haut du bras ;
ou bien parer le demi-contre de quarte.	Cavation dessus ; à la figure par le moulinet ; coup de flanc par le moulinet ; coupé à la tête ou au bras.

TROISIEME EXEMPLE

Invite de tierce.	*Premier temps* Feinte de coup de pointe dedans.
Parer quarte,	*Deuxième temps* Cavation dessus ; coup de tranchant au bras dessus par le moulinet ; au flanc ou à la figure à droite par le moulinet en passant par-dessus ou par-dessous ; coupé à la tête ou au bras ;
ou bien parer contre de tierce.	Cavation circulaire dedans ; coupé à la tête ; figure dedans par le moulinet ; à la poitrine ou au ventre par le moulinet ; au bras dedans ou dessous ; au flanc par le moulinet ; de bas en haut ;
ou bien parer seconde,	Cavation dans la ligne haute ; à la figure à droite ; coup de tête par le moulinet ; à la figure dedans ou à la poitrine par le moulinet ; coup de tranchant au bras dessus ;
ou bien parer le demi-contre de prime,	Cavation dessous ; au flanc par le moulinet ; au ventre par le moulinet en

	tronmpant la parade à la finale (1) ; coupé au bras ; au bras par le moulinet dessous ou dessus (on peut aussi bien passer au-dessous ou au-dessus du bras de l'adversaire ; mais, en passant dessus, le bras de l'élève est mieux couvert) ;
ou bien parer le demi-contre de quinte.	Cavation dessous ; au flanc ; à la figure dedans par le moulinet ; à la poitrine ou au ventre par le moulinet ; au bras dessous ou dedans.

(1) Dans le cas où l'adversaire a l'habitude d'élargir trop la parade. (L. B.)

QUATRIEME EXEMPLE

Invite de quarte.	*Premier temps* Feinte de coup de pointe dessus.
Parer tierce,	*Deuxième temps* Cavation dedans ou coupé à la tête ; moulinet à la figure en dedans, à la poitrine ou au ventre ou au bras en dedans ou enfin coup de flanc ;
ou bien parer le contre de quarte.	Cavation circulaire dessus ; coupé à la tête ; à la figure à droite par le moulinet; coup de flanc par le moulinet ou bien coupé au bras.

CINQUIEME EXEMPLE

Invite de quinte.	*Premier temps* Feinte de coup de pointe dessous.
Parer seconde,	*Deuxième temps* Cavation dans la ligne haute ; à la figure à droite ; par le moulinet à la tête ; à la figure à gauche ; à la poitrine ; coup au bras dessus ;
ou bien parer quarte basse,	Cavation dans la ligne haute ; à la figure à droite en passant la lame sous la main adverse ; coup de tête par le moulinet ; coup de tranchant au bras dessus ; coupé au bras, à la tête, au flanc; par le moulinet à la figure à droite;
ou bien parer le demi-contre de prime,	Cavation dans la ligne basse, coup de flanc par le moulinet ; au bras sur les armes ou bien de bas en haut en partant de la droite ; au ventre en trompant la parade en sa finale (1).
ou bien parer le contre de quinte.	Cavation circulaire dessous ; par le moulinet à la figure dedans, à la poitrine ou au ventre.

(1) Voir la note au troisième exemple.

38. — FEINTES EN CAVANT

La feinte en cavant diffère de la feinte directe en ce que la menace, qui est le mouvement initial, se fait par une cavation.

La feinte en cavant devra également être étudiée en deux temps :

1° Décrire un cercle avec la pointe autour de la lame adverse, diriger la pointe dans la ligne découverte, allonger le bras et avancer le corps ; faire en même temps un appel du pied droit ;

2° En trompant la parade, toucher en se fendant.

REMARQUE

Avant que l'élève n'exécute parfaitement la fente, il sera très important de décomposer l'attaque et la remise en garde afin que le tireur puisse acquérir une parfaite netteté de mécanisme ; ce n'est qu'alors que les deux temps décrits plus haut pourront être liés en un seul.

Lorsque l'élève exécutera assez rapidement les deux temps de la feinte et se fendra presque au même moment de manière impeccable, le professeur devra parer la touche finale en habituant l'élève à se relever et en lui indiquant les ripostes ou les attaques sur la remise en garde dont un tireur est menacé en pareille circonstance.

L'élève acquerra ainsi de l'œil et le sentiment de la parade.

Au début, le maître se laissera toucher ; d'autres fois, il devra parer en excitant l'élève à fournir une attaque

énergique ; plus tard, le professeur devra régulièrement parer et même riposter.

Lorsque l'élève saura bien parer la riposte, il faudra le faire riposter à son tour.

Cet exercice, surveillé lentement au début, afin de corriger tous les défauts, devra plus tard être mené comme à l'assaut, c'est-à-dire en laissant à l'initiative de l'élève, pour la riposte, le choix de la ligne découverte.

39. — FEINTES PAR LE COULE (FILO)

La feinte par le coulé a spécialement pour but de provoquer une réaction instinctive, c'est pour cette raison qu'on peut l'appeler la clé de l'escrime. Le coulé possède le double avantage de maintenir le fer adverse avec la lame, puisqu'on exerce une pression sur le fer, et de diminuer considérablement les risques en protégeant la marche (1).

Les feintes par le coulé influent davantage sur les nerfs que les menaces de taille, car en coulant

---

(1) Le *filo* joue un très grand rôle en escrime italienne, aussi bien au sabre qu'à l'épée. Le *filo* est bien notre coulé, mais on en fait peut-être plus grand cas en Italie. Ceci tient à ce que le fleuret exige moins de force, et le simple engagement de fer se confondait avec la feinte de *filo*. N'oublions pas d'ailleurs la vieille définition française : « L'engagement est une question posée à l'adversaire ». La pratique de l'épée de combat, qui nous conduit à employer des moyens plus sévères, remettra *la menace en coulant le long du fer* beaucoup plus en honneur, puisque, dans cette escrime à l'épée, la pointe reste sévèrement menaçante en ligne et protège la retraite. (N. D. T.)

le long du fer elles forcent l'adversaire à répondre instinctivement à la pression. La feinte par le coulé est toujours possible à exécuter quand la pointe adverse est en ligne.

Il est prudent de prendre contact avec la lame adverse avant de commencer la marche.

La feinte en coulant peut être dirigée à la poitrine et au flanc en deuxième position ; le point de départ de chacune de ces menaces est le même que celui des feintes déjà étudiées. Nous recommandons vivement aux escrimeurs d'attaquer par la feinte du coulé. Le coup d'arrêt est alors presque impossible, puisque le coulé ferme la ligne.

Le coulé protégeant la marche, on peut attaquer à moyenne distance par des actions simples ou bien enchaîner quelques feintes à la première, ce qui permet de loger l'arme pour porter le coup final.

Comme nous recommandons d'attaquer toujours hors de portée de l'adversaire, il est logique de se servir du coulé en marchant.

Une longue expérience nous amène à conseiller très fortement ce procédé d'attaque.

On peut poser la question suivante : Comment est-il possible de couler le long d'un fer qui n'est pas en ligne, ce qui arrive lorsque la main de l'adversaire détient une certaine mobilité ou que celui-ci reste en diverses invites ?

Nous répondrons qu'un tireur de talent peut toujours amener son adversaire à mettre le fer quand même en ligne.

40. — FEINTES DE TAILLE

On distingue deux espèces de feintes : celles qui menacent directement et celles qui sont précédées d'un moulinet. Ces dernières sont moins souvent employées; il faut, pour les exécuter, protéger soigneusement le bras, ce qui est difficile.

Les principes des feintes de taille directe sont les mêmes que ceux des feintes de coup de pointe étudiées précédemment. La différence consiste simplement en ce que, dans le cas présent, le tranchant menace.

Il est à remarquer que la main doit rester constamment à la hauteur de l'épaule, quelle que soit la direction de la feinte. Pour l'exécution du trompement de la parade, la main doit rester dans la même situation ; il ne faut donc la déplacer ni à droite ni à gauche, ni en avant, ni en arrière.

Quant au poignet, il sera tourné dans divers sens, selon les besoins de la menace : pour le coup de tête, par exemple, le tireur élèvera l'arme afin que le tranchant de sa lame soit perpendiculaire

au front de son adversaire; pour menacer le flanc, on tournera la main à gauche ; pour menacer le ventre avec le tranchant, on tournera la main à droite. Il est inutile de répéter que ces rotations du poignet se font sur place.

Un coup porté direct devrait rentrer malgré la parade ; or, un coup ne peut bien réussir qu'à la condition que la ligne où l'on tire soit bien découverte, et c'est pour cette raison que l'on emploie les feintes pour suppléer à un manque de jour dans les attaques directes, soit d'estoc, soit de taille.

PREMIER EXEMPLE

PROFESSEUR	ÉLÈVE
Invite ou engagement de prime.	*Premier temps* Feinte directe au flanc.
Parade de seconde.	*Deuxième temps* En trompant la parade de seconde, l'élève peut tirer à la figure à droite, à la tête, à la figure dedans par le moulinet ; cavation dans la ligne haute ou bien coup au bras.

DEUXIEME EXEMPLE

Invite ou engagement de seconde.

Premier temps

Feinte de coup à la figure à gauche, à la tête, à la figure dedans ou au bras.

Parade de prime, de quinte ou de tierce selon la menace adverse.

Deuxième temps

En trompant la parade, l'élève peut tirer : au flanc, à la tête par le coupé ; à la figure dedans, à la poitrine ou au ventre par le moulinet ; au bras dessous ou dessus, en cavant dessous,

ou bien,

Coupé à la tête ou au bras ; par le moulinet à la figure à droite, au flanc ; ou cavation dessus.

TROISIEME EXEMPLE

Invite ou engagement de tierce.

Premier temps

Feinte directe à la tête, à la figure à gauche, à la poitrine, au ventre ou au flanc.

Demi-contre de quinte, quarte, demi-contre de prime ou seconde selon la feinte.

Deuxième temps

En trompant la parade, l'élève peut tirer dans toutes les lignes découvertes.

QUATRIEME EXEMPLE

Invite ou engagement de quarte.	*Premier temps* L'élève peut menacer à la tête, à la figure à droite, au flanc ou au bras dessus.
Parer quinte, tierce, tierce basse ou bien seconde.	*Deuxième temps* En trompant la parade, l'élève peut tirer dans toutes les lignes découvertes.

CINQUIEME EXEMPLE

Invite ou engagement de quinte.	*Premier temps* Feinte de coup au flanc ou au ventre.
Parer seconde, quarte basse, ou demi-contre de prime.	*Deuxième temps* En trompant la parade, l'élève peut tirer dans toutes les lignes découvertes.

41. — FEINTES EN MARCHANT

Deux situations se présentent au tireur qui feinte en marchant :

Tantôt l'adversaire pare immédiatement pour fermer la ligne menacée, ou bien il chasse la lame au moment précis ; ceci arrive ou par cause d'inexpérience, ou bien par suite d'un projet de l'adversaire.

Considérons le premier cas, où l'adversaire pare aussitôt la feinte.

Est-il possible de terminer l'attaque ?

Ceci dépend de l'attaqueur, qui réussira si sa vitesse est supérieure aux qualités de défensive de son partenaire.

Mais on subira un échec si la vitesse n'est pas ce qu'elle doit être ou faute d'à-propos.

Dans le second cas, où le tireur pare régulièrement, l'attaque doit toucher, car le trompement de la parade s'exécute un peu avant celle-ci ; donc, à vitesse égale, l'offensive doit réussir.

Dans la pratique, les situations sont les plus diverses et leur divergence tient à des nuances d'à-propos.

La feinte mérite une étude très sérieuse, elle est la base de l'offensive en escrime au sabre.

Pour l'escrime au sabre, l'attaque en marchant est une condition presque normale, car les adversaires se tiennent toujours hors de portée. Par conséquent, la feinte, pour l'attaque, est très indiquée, car c'est le moyen le meilleur pour gagner de la distance en obligeant, en même temps, l'adversaire à prendre la défensive. Mais cela impose des précautions. Avant tout, faut-il couvrir son bras pendant la marche et être prêt à parer l'arrêt par le coup de pointe. En tout cas, faut-il préparer l'attaque de façon à surprendre l'adversaire, en exécutant ce mouvement avec décision et énergie. La réaction sera d'instinct la parade.

42. — DOUBLE FEINTE

La double feinte s'exécute en trois temps.

La double feinte est le simulacre d'une feinte suivie du coup, après avoir trompé la deuxième parade.

La double feinte est la ressource d'un attaqueur de vitesse inférieure à celle de son adversaire, qui pare presque simultanément les deux premiers mouvements; ce n'est qu'au troisième que le tireur, ne rencontrant pas de fer, peut accomplir sa touche.

En théorie, la double feinte ne doit pas exister, puisque l'escrimeur est censé posséder une rapidité suffisante pour toucher en trompant seulement une parade, mais si l'adversaire ne répond pas en parant à la feinte ? Il attend évidemment la finale. En ce cas, la double feinte trouve son rôle, et cela pas dans le sens de tromper deux parades, mais en celui de contrecarrer le piège.

Il importe de menacer toujours avec conviction, afin d'attirer l'adversaire spécialement à la parade, au deuxième temps.

43. — LES DOUBLES FEINTES A DISTANCE NORMALE

L'exécution des doubles feintes est fort délicate ; aussi conseillons-nous à l'élève de les étudier avec soin.

On les décompose en trois temps basés sur les mêmes principes que la feinte. Ces trois temps sont pour ainsi dire ceux de l'*attaque en marchant*. En effet, le premier temps consiste à porter le pied droit en avant, le second à remettre le pied gauche à la distance pour assurer l'aplomb de la garde. Ce pas est suivi de la feinte.

Ce mouvement, au début décomposé, par la suite, sera exécuté de telle sorte que la première feinte et le pas soient simultanés.

La cadence de cette attaque en marchant devra être réglée d'après la vitesse de l'adversaire ; et c'est pourquoi il y a là une difficulté réelle.

La double feinte en marchant a pour but de rapprocher l'attaqueur de son adversaire; celui-ci, étant ensuite à distance, peut être touché par la feinte, qui est le mouvement final.

Nous allons étudier, à l'aide du tableau ci-dessous, les doubles feintes portées à grande ou à moyenne distance.

44. — DOUBLES FEINTES DE LA POINTE

PREMIER EXEMPLE

PROFESSEUR	ÉLÈVE
Invite ou engagement de prime.	*Premier temps* Feinte de coup de pointe dessous (1).
Parer seconde.	*Deuxième temps* Tromper la parade par une feinte en cavant dessus.

(1) Direct sur une invite, en cavant sur un engagement.

Parer tierce, quinte ou bien prime,

ou bien parer le contre de prime.
ou bien parer seconde et contre de seconde ou seconde et demi-contre de quarte.

Troisième temps

Toucher par une cavation dessous en se fendant ;

Cavation circulaire au flanc et cavation dessus ;
Cavation dessus et cavation circulaire dessus.

DEUXIEME EXEMPLE

Invite ou engagement de seconde.

Parer tierce, quinte ou prime.

Parer seconde,

ou bien parer (deuxième et troisième temps) le contre de seconde et tierce, etc.,
ou bien parer le demi-contre de quarte et tierce,

ou bien parer tierce et contre de tierce, demi-contre de quarte, et contre de quarte, quinte et contre de quinte, prime et contre de prime.

Premier temps

Feinte de coup de pointe dessus.

Deuxième temps

Tromper la parade et feinter dessous.

Troisième temps

Cavation dessus et se fendre ;
Menacer dans le haut par une cavation circulaire pour caver dessous;

Menace dessus en cavant pour terminer dedans par la cavation ;

Feinter en cavant et tromper par la cavation circulaire.

TROISIEME EXEMPLE

Invite ou engagement de tierce.	*Premier temps* Feinte de coups de pointe dedans.
Parer quarte basse ou bien seconde.	*Deuxième temps* Tromper les parades en cavant dans la ligne haute ou dessus.
Parer tierce, quinte ou prime, ou bien parer contre de tierce et quarte basse, demi-contre de quinte et seconde, demi-contre de prime et seconde, ou bien quarte et contre de quarte, seconde et contre de seconde.	*Troisième temps* Se fendre après avoir cavé dessous ; Tromper les parades par une cavation circulaire suivie d'une cavation ; Tromper par la feinte en cavant et la cavation circulaire.

QUATRIEME EXEMPLE

Invite et engagement de quarte.	*Deuxième temps* Feinte de coup de pointe dessus.
Parer tierce.	*Deuxième temps* Tromper la parade en cavant dedans.
Parer quarte basse ou seconde, ou bien parer le contre de quarte et tierce. ou bien parer tierce et contre de tierce, tierce et demi-contre de quinte, tierce et demi-contre de prime.	*Troisième temps* Caver dans la ligne haute ou sur les armes en se fendant ; Feinte de cavation circulaire et cavation dedans; Feinte en cavant et terminer par la cavation circulaire dessous.

CINQUIEME EXEMPLE

Invite ou engagement de quinte.	*Premier temps* Feinte de coup de pointe dessous.
Parer seconde ou quarte basse.	*Deuxième temps* Tromper la parade par une feinte en cavant dessus ou dans le haut.
Parer tierce, quinte ou prime,	*Troisième temps* Se fendre en cavant dessous ;
ou bien parer le contre de quinte et la seconde,	Cavation circulaire dessous et cavation dans la ligne haute ;
ou bien parer seconde et contre de seconde, ou seconde et demi-contre de quarte.	Cavation et cavation circulaire dans le haut ou sur les armes.

Ces doubles feintes, qui ne sont que d'une utilité minime dans la pratique, exercent par contre admirablement la main de l'élève à la direction de la pointe et à la justesse de la parade.

Après le tableau ci-dessus, nous croyons inutile de mentionner les innombrables combinaisons de doubles feintes de taille et de pointe, de pointe et de taille, les parades qui y répondent étant bien faciles à trouver.

REMARQUE

Il est très profitable à l'élève d'exécuter journellement de nombreuses parades après avoir attaqué.

En enseignant les parades, le professeur doit en démontrer à l'élève à la fois l'exécution et l'utilité jusqu'à ce que celui-ci comprenne bien toutes les combinaisons possibles en escrime.

L'élève parvient ainsi à trouver par lui-même les attaques possibles sur telle ou telle parade.

Le professeur agit même sagement en donnant alors la leçon de la façon suivante :

Au lieu de commander à l'élève : « Faites telle feinte ou telle attaque », il dit : « Je vais exécuter telle et telle parades, trompez-les. »

Cette leçon d'attaque exerce le jugement ; elle donne de l'à-propos et de la spontanéité au tireur.

45. — RIPOSTES EN FEINTANT

On appelle riposte par la feinte (1) ou par la double feinte toute riposte qui, au lieu de suivre immédiatement la parade, ne touche qu'à la suite d'un ou de deux trompements de fer.

Ces mouvements ont lieu à la suite d'une hésitation après parade. La riposte directe s'étant fait attendre, l'adversaire a eu le temps de revenir en garde, ce qui oblige le tireur à se fendre pour toucher.

Le retard dans la riposte provient ou d'une paresse de la main (défaut qu'il faut combattre),

---

(1) En France, ces ripostes sont appelées *ripostes composées.* — Nous avons traduit fidèlement. Mais il s'agit ici de ripostes en se fendant après la remise en garde de l'adversaire. (N. D. T.)

ou d'une hésitation après avoir paré le coup sur une direction imprévue. Dans ce cas, la riposte par la feinte est indiquée.

46. — LES REMISES

Une remise est la répétition d'une attaque faite sur un adversaire qui ne riposte pas après avoir paré. Parfois la remise est un coup heureux, mais elle devient dangereuse dans le cas d'une riposte possible. Nous en conseillons l'emploi avec modération et seulement en présence d'un adversaire ayant pour habitude de ne riposter que peu ou prou.

La remise est employée sous trois formes :

1° Sous forme de remise simple ;

° Sous forme de redoublement d'attaque (1) ;

3° Sous forme de reprise d'attaque.

1° Contre un adversaire qui reste immobile après avoir paré : porter une seconde attaque dans n'importe quelle ligne découverte en restant fendu,

---

(1) Il n'existe pas de terme français pour distinguer le redoublement d'attaque sur un adversaire qui rompt d'un pas du redoublement d'attaque que l'on exécute contre le tireur qui rompt en sautant. (N. D. T.)

et en affirmant la touche en frappant vigoureusement le pied droit à terre.

2° Contre un adversaire qui rompt sur une attaque sans parer : avancer le pied gauche, ce qui permet au tireur d'attaquer une deuxième fois en suivant la retraite de son partenaire.

3° Contre un adversaire qui évite l'attaque par un saut en arrière : rapprocher le pied gauche et attaquer de nouveau.

Ces trois remises sont applicables aux mouvements étudiés jusqu'ici. Sur une série de feintes, on remise simplement et on revient en garde du pied droit ; dans les deux autres cas, le tireur reprendra la garde du pied gauche.

CHAPITRE V

47. — ACTION CONTRE L'ARME ADVERSE

Les moyens d'attaque sont très nombreux, et il existe des procédés pour les détourner. Chaque mouvement repose sur un principe que l'on peut nettement définir ; mais il est difficile de prévoir quelles attaques peuvent réussir le plus aisément sur tel ou tel tireur.

En raisonnant au point de vue de l'art, on décréterait qu'aucune action d'attaque ne doit avoir lieu sans que le fer adverse n'ait été engagé, ce qui influe sur l'adversaire et couvre l'attaque.

Il existe pour remplir ce but les procédés d'attaque : le battement, la pression et le froissement.

Leur but principal est d'ouvrir un jour, et aussi de provoquer une réponse, de la part du partenaire, pour en profiter.

Il va de soi que le tireur qui tient son arme en ligne en esquissant le dérobement s'attend à un emparement de son fer; et ces combinaisons s'enchaînent à l'infini.

Si la crainte d'être arrêté pour un temps en cavant empêche le tireur d'attaquer franchement avec une action sur l'arme adverse, il y a là une faute d'exécution ; c'est pour cela que le temps d'arrêt par dérobement joue un rôle très important dans l'escrime du sabre.

48. — LES BATTEMENTS

Le battement a pour objet de chasser de la ligne le fer de l'antagoniste.

Le battement se donne avec le milieu de la lame sur le milieu de l'arme adverse.

On divise les battements :

1° Battements simples ;

2° Battements en changeant de ligne;

3° Battements par le contre.

Les battements simples sont ceux dont le choc est dirigé de même que les parades simples.

Le battement en changeant de ligne s'exécute en changeant l'engagement. Il se pratique surtout : de tierce en quarte, et réciproquement ; de quarte en quinte, de quinte en sixte, en changeant le battement. En passant par-dessus dans la lame pour changer, on passe de seconde en prime, et ré-

ciproquement ; de prime en quarte basse, de quarte en prime, de seconde en demi-cercle (1).

Un battement de contre est exécuté à la façon d'une parade de contre ou d'un demi-contre.

Les battements présentent, en plus de leur utilité pratique, l'avantage de fortifier les doigts et d'apprendre à employer la force au moment utile.

Il importe de battre le fer sans laisser apercevoir l'initiation du battement pour éviter un éventuel dérobement. L'on obtiendra cela en plaçant son arme un peu détachée de celle de l'adversaire et en battant par un mouvement de l'épaule.

Le battement s'accompagne de l'avant-bras, l'articulation du coude servant de pivot et le poignet immobile pour ne pas faire osciller la pointe.

On les dénomme :

Battement de prime, de seconde, etc., ou bien battement de tierce, de quinte en changeant l'engagement, etc., ou bien battement par le contre de tierce, de quarte, etc...

Les battements doivent être énergiques et la tension du bras qui les suit doit se faire avec rapidité.

---

(1) On emprunte le battement au fleuret; on chasse la lame adverse avec son propre tranchant et il est facile, en tournant le poignet, de croiser le fer, la main étant en quatrième position.

A la grande mesure, le battement se fait sur le premier temps du pas et précisément lorsque le pied droit se pose au sol.

49. — LES PRESSIONS

Les pressions s'exécutent en tierce ou en seconde en touchant la lame adverse (1).

Les pressions que l'on exerce sur la lame adverse ont pour objet de provoquer une pression en réponse et d'en profiter pour attaquer en se faisant un jour et en gagnant de la distance.

Etant engagé en tierce ou en seconde, le tireur exerce une pression progressive à droite, sur le fer, en gagnant le plus de distance possible pour assurer sa finale.

50. — FROISSEMENTS (SFORZO)

Ce mouvement diffère du battement en ce que le tireur froisse vigoureusement tout le long de la lame adverse, depuis le faible jusqu'au fort.

---

(1) On pourrait les faire dans toutes les lignes d'engagement, mais nous conseillons de préférence la pression seulement sur ces deux lignes.

Les froissements s'exécutent toujours sur un bras tendu et ont pour objet de désarmer l'adversaire, ou, tout au moins, d'ébranler l'arme en sa main afin d'annihiler sa parade.

Les froissements sont donc suivis de coups directs.

Les froissements peuvent s'exercer dans toutes les lignes; ils sont néanmoins plus efficaces en quarte basse ou en tierce.

On les réussit également en changeant l'engagement et par le contre.

51. — FEINTES APRES LE BATTEMENT OU APRES LA PRESSION

Les feintes étant dérivées des coups simples, il est évident qu'elles peuvent faire suite aux battements ou aux pressions. L'élève doit, étant arrivé à cette partie de la méthode, posséder à fond l'exécution des feintes que nous avons déjà étudiées.

Après le battement ou la pression, exécuter les deux temps de la menace en se fendant à la finale, en passant la pointe le plus finement possible.

L'à-propos dans l'action ne peut être acquis que par la pratique, c'est une qualité que le tireur recherchera de lui-même.

REMARQUES

Au début, l'exécution se décomposera en trois temps. En marchant, battre ou presser le fer, puis avancer le corps en feintant et terminer en se fendant.

Lorsque l'élève exécutera ces mouvements avec assurance, le professeur ne les décomposera plus qu'en deux temps :

1° Le pas en avant en battant ;

2° Feintes et coup de tranchant ou de pointe en se fendant.

Bientôt l'élève pourra lier ces deux derniers temps — la feinte et le coup en un seul et accroître ainsi progressivement sa vitesse.

Les attaques en s'emparant du fer adverse présentent la plus grande simplicité et une facilité excessive dans les mouvements ; ces attaques sont le point de départ de l'action et nous en conseillons une étude approfondie.

52. — EXERCICES CONVENTIONNELS

Deux tireurs peuvent se livrer à des exercices d'entraînement pour l'exécution desquels ils s'entendent d'avance et attaquent chacun à leur tour.

Il est bon, pour que l'exercice soit profitable aux deux tireurs, que ceux-ci aient à également surmonter des difficultés équivalentes; au cas où les deux tireurs ne seraient pas de même force, le choix des mouvements devrait différer pour chacun d'eux.

Par exemple : le plus fort attaque à grande distance par un coup de pointe pour faciliter la

parade à son adversaire. Dans un second mouvement le plus faible attaquera à petite distance, ce qui est plus facile pour que le pareur ait cette fois une tâche plus difficile, proportionnée à sa force.

Ces exercices conventionnels sont d'une grande utilité, à condition que les principes soient sévèrement observés. Chacun des tireurs déploiera son énergie à réussir son attaque ou sa parade. Il devra se dominer pour ne toucher que par le coup convenu, ce qui est un bon exercice de volonté.

53. — EXERCICES A MOYENNE MESURE POUR LES COUPS DE TAILLE ET DE POINTE

Voici une série d'exemples pour la formation d'exercices. Les combinaisons ci-dessous peuvent être variées à l'infini.

PREMIER EXERCICE

ÉLÈVE A	ÉLÈVE B
Engager ou prendre l'invite de quinte.	Prendre la garde de tierce à moyenne mesure. En partant de l'immobilité, tirer d'estoc ou de taille au flanc. Choisir pour ceci le moment où l'adversaire ne peut venir à temps pour la parade.
Le corps étant parfaitement immobile, parer seconde le plus rapidement possible en mouvant le bras. Songer à ne pas être touché et à parer sans reculer le corps.	Chaque fois que l'adversaire pare, on peut conclure de cet échec que l'on a attaqué trop tôt ou à un mauvais moment.

DEUXIEME EXERCICE

ÉLÈVE A	ÉLÈVE B
Engager de seconde.	En garde de seconde à moyenne mesure. Passer finement la pointe par une rotation du bras, puis, avec la rapidité de l'éclair, porter le coup de tête en se fendant et en gardant le pied gauche bien à plat.
Parer quinte, le tranchant en l'air, en sorte que les lames ne se choquent qu'au dernier temps de l'attaque et de la parade.	

TROISIEME EXERCICE

Engagement de tierce.	Engager la lame à moyenne mesure. Tirer horizontalement au ventre d'après les principes connus.
Parer quarte ou demi-contre de prime comme il a été déjà indiqué.	En suivant l'impulsion du coup, il touche le corps de l'adversaire avec le tranchant et en ramenant la lame, sans arrêter son mouvement, il passe sous le bras de son adversaire et prend la garde de tierce en se relevant de sa fente.

QUATRIEME EXERCICE

Le sabre en ligne.	Engager de quarte à moyenne distance. Contourner l'arme adverse par un moulinet et tirer en ascendant au flanc d'après les principes connus.
Parer la seconde.	

54. — EXERCICES DE FEINTES

En garde de tierce.	En garde de tierce. Exécuter à volonté soit un coup dessous, soit une feinte de coup dessous pour tirer à la tête. Dans le cas où il tire dessous, il cherche à prévenir la parade. Dans le cas contraire, accentuer la feinte pour y faire croire.
Ne cherche à parer que le coup final, c'est-à-dire qu'il ne se laisse pas attirer par la feinte. Se couvre pour parer la finale.	

Les tireurs peuvent recommencer ces mouvements en changeant de lignes et de rôles. Ces exercices ont l'avantage de faire étudier la parade et de donner de l'œil. L'attaqueur apprend à connaître sa distance et à gagner du terrain en feintant.

Il est bon de changer souvent de partenaires pour ces combinaisons; c'est une excellente préparation à l'assaut.

55. — EXERCICES A DISTANCE REGULIERE

AVEC LA MARCHE ET LA FENTE)

PREMIER EXERCICE

ÉLÈVE A	ÉLÈVE B
Prend n'importe quelle invite.	En garde. Pour s'exercer à la vitesse, il exécute une feinte simple ou double dans les lignes ouvertes et en trompant les parades.
Pare sans rompre la finale aussi nettement que possible, en restant prêt à parer une feinte supplémentaire.	

Les attaques peuvent être précédées de battements, de pressions, de froissements, le tireur devra choisir le moment propice pour les exécuter. Il ne faudra pas faire plus de deux feintes, sans cela les parades deviennent trop difficiles.

DEUXIEME EXERCICE

ÉLÈVE A	ÉLÈVE B
Invite de quinte.	En garde de tierce. Attaque en feintant une ou deux fois, par exemple : feinte au flanc pour tirer à la tête, ou bien feinte au flanc à la tête pour terminer au flanc ; si l'adversaire ne pare pas, continuer la feinte directement en marchant et en se fendant. Pour forcer l'adversaire à parer, tirer tantôt d'allonge à la feinte et menacer simplement d'autres fois.
Pare seconde et quinte, ou bien seconde, quinte et seconde.	

TROISIEME EXERCICE

Invite de seconde.

Prend les parades adéquates, mais se borne à seconde, quinte et prime.

Garde de tierce.

Il peut exécuter : feinte à la tête, coup de flanc, ou bien feinte à la tête, coup au ventre, ou bien feinte à la tête au flanc et à la tête, ou bien feinte à la figure à droite, ou bien feinte au ventre et à la tête, etc.

QUATRIEME EXERCICE

Invite de quarte.

Pare quinte ou tierce et prime ou quarte.

En garde de tierce.

Feinte de coup de tête ou de figure à droite suivie du coup au ventre ou au flanc ,
ou bien avec la double feinte ;

Feintes à la tête, au ventre, finir à la tête. Au flanc, à la tête, à la figure. Au ventre, etc., et terminer à volonté.

CINQUEME EXERCICE

Invite de tierce.

Parer prime et seconde, tierce, etc.

Garde de tierce.

Exécute :

Feinte à la figure dedans, au flanc et finir à la tête ou à la figure dehors.

SIXIEME EXERCICE

Voir exemple 5e.
Pare constamment tierce et quarte.

Voir exemple 5e.
Exécute feintes de pointe simples ou doubles.

SEPTIEME EXERCICE

Le sabre en ligne.

En garde de seconde, exécuter battement de tierce et coup de flanc, ou bien battement de quarte et coup à la tête.

Supporter le battement et parer l'attaque.
Plus tard, essayer d'arrêter par un temps en cavant, ce qui force le tireur à attaquer, sans laisser apercevoir l'action pour éviter ce coup d'arrêt.

Si le tireur ne possède pas une vitesse suffisante pour réussir une attaque simple, il devra procéder par la feinte, mais uniquement contre un adversaire supérieur.

Contre le même adversaire.
Au cas où l'on ne toucherait pas en attaque simple par suite de manque de vitesse, il faudrait forcer pour acquérir une meilleure exécution.

HUITIEME EXERCICE

En garde en ligne basse.

En garde de tierce.
Attaquer en coulant et en coup de pointe dessous ou bien en feinte en coulant pour caver dessus.
Parfois, toucher par le coulé pour exercer l'adversaire à la parade.

Parer seconde et quinte ou seconde, quinte ou seconde, ou bien seconde, tierce et quarte.

NEUVIEME EXERCICE

En garde en ligne haute.	En garde de seconde.
Comme ci-dessus.	Comme ci-dessus.

DIXIEME EXERCICE

En garde de seconde.	En garde de tierce. Attaquer par le battement de seconde et coup de figure dehors ou en battant de prime, etc.
Parer la finale ou bien chercher à dérober le battement en arrêtant.	

D'après ces exemples on comprendra l'utilité des exercices conventionnels. Au cas où le tireur s'entraînerait pour un duel, il n'y aurait pas de meilleure préparation que celle-ci qui exerce la vitesse, l'à-propos et le jugement. Nous conseillons l'étude des attaques simples et rapides. Négliger les complications inutiles.

Lorsque le pareur aura une grande assurance, il devra riposter avec rapidité, son bras étant parfaitement exercé.

TROISIÈME PARTIE

CHAPITRE VI

56. — THEORIE DE L'ATTAQUE LE TEMPS

Toute attaque d'escrime est le résultat de deux facteurs. L'un est né du cerveau, il est purement intellectuel; c'est une impulsion exclusivement psychique. L'autre est subordonné au premier, il en est l'exécution ; il est simplement mécanique.

Mais l'œuvre de la volonté ne se borne pas au commandement d'un mouvement réflexe du corps et du fer; il faut dans le choix de ce mouvement prévoir ce que sera la réaction directe, spontanée de l'adversaire. Il est de plus très important de bien trouver le moment opportun où doit être exécuté ledit mouvement et pour cela il faut avoir une notion bien exacte du temps.

Il n'est pas possible de donner une définition complète de ce qu'on appelle, en escrime, le *temps*. Il est plus facile de s'en rendre compte en étudiant la façon dont on développe une attaque.

L'attaque peut être faite de deux manières différentes :

1° Par une détente soudaine et immédiate, qui

surprend avec résolution l'adversaire au moment où il se trouve dans une situation d'inaction et de perplexité psychologique;

2° En obéissant à une idée réflexe surprenant l'adversaire au moment où il prend une initiative quelconque.

Et on a ainsi les actions suivantes :

a) Action sur la première intention.

b) Action d'attaque en *temps*.

c) Action en *temps* sur l'attaque adverse.

d) Action de deuxième intention.

57. — a) ACTION DE PREMIERE INTENTION

L'action de première intention, intrinsèque, est une action simple qui doit arriver à surprendre l'adversaire, de telle façon qu'il se trouve en retard, et que toute parade de sa part soit inutile.

Pour arriver à ce résultat, il faut que l'action soit faite, cela va de soi, de manière à empêcher tout mouvement qui pourrait l'annuler. L'élément essentiel du succès est donc le choix exact du moment opportun pour faire l'attaque.

L'intuition du temps est, d'ailleurs, un attribut génial, qui varie d'un individu à un autre. Il est toujours subordonné aux conditions psychologiques momentanées de l'adversaire. Il serait donc très scabreux de vouloir déterminer quelles sont les limites de l'opportunité d'une attaque. Il ne pour-

rait s'agir que de critérium purement individuel. Chaque tireur a sa façon de comprendre et de prendre le temps, comme chaque individu développe son initiative d'une manière qui lui est personnelle.

L'action de première intention n'est pas définie seulement par le fait qu'il faut surprendre l'adversaire dans un instant d'inaction. Elle dérive de l'intention de le surprendre au moment où il attend déjà une attaque; il faut donc avoir recours à une première préparation suggestive, induisant l'adversaire à se préparer à la défense pour attendre une attaque préparée.

Il n'est pas toujours possible de procéder ainsi, bien que la facture de cette action soit la plus simple de toutes en escrime. En effet, il n'est pas donné à chacun des moyens physiques qui en permettent l'exécution; de plus, il est rare qu'un adversaire donne prise à l'attaque simple. Il arrive beaucoup plus souvent qu'on puisse attaquer par tout autre moyen.

Le tireur qui est en présence d'un adversaire à la main mobile, présentant des jours successifs par les déplacements de son arme, doit précisément choisir pour agir l'instant où s'effectue un changement de position de la main adverse. La réponse à cette attaque sera une parade, à moins que le partenaire n'ait attiré l'attaqueur dans un piège.

La différence des procédés d'attaque provient du moment d'exécution. Dans le cas précédent,

l'action était une « attaque saisie au temps », c'est-à-dire au moment où l'adversaire changeait d'attitude, alors qu'une attaque de première intention est déterminée par la seule volonté de l'attaqueur et au moment qui lui convient.

Il existe donc deux sortes d'attaque : l'attaque dont le moment est déterminé par l'exécutant et celle qui est lancée à propos d'un mouvement de l'adversaire.

58. —b) ACTIONS D'ATTAQUE EN TEMPS

Nous avons commenté les attaques de première intention, maintenant nous tâcherons de décrire les principes des attaques indirectes.

Les combinaisons d'attaques possible sont innombrables, elles sont provoquées tantôt par l'attaqueur et tantôt par le pareur.

Il s'agit maintenant de choisir le moment précis et de savoir l'amener. La première qualité de l'attaqueur est en la circonstance la patience, il ne doit agir qu'à coup sûr et après avoir raisonné son action, après avoir incité l'adversaire à une réaction passive.

Après l'invite adverse. — Lorsque l'adversaire passe d'un engagement en une invite quelconque par exemple de l'engagement ou de la garde de seconde en l'invite de quinte, de prime ou de

tierce, ou bien de la garde ou de l'engagement de tierce en l'invite de seconde ou de quarte, etc., — il faut saisir le moment précis où l'adversaire change d'attitude.

Sur l'engagement de l'adversaire. — Quand l'adversaire est sur le point d'engager le fer qui se trouve en ligne, dérober cet engagement et livrer l'attaque.

Sur le sabre qui se trouve en ligne. — Au moment où l'adversaire passe d'une invite ou d'un engagement pour placer sa pointe en ligne : porter à l'improviste une attaque *précédée* d'un battement, ou bien attaquer par le *filo* (terme italien qui répond au coulé très prolongé en suivant le fer), etc.

Ce procédé d'attaque est non seulement utile comme exercice, mais son application est des plus fréquentes en assaut.

Cette étude force l'élève à la plus grande attention, il est aussi entraîné à déployer une énergie considérable. L'exécution de cette attaque doit être impeccable afin d'éviter tout échec dû à un mécanisme insuffisant. En résumé il faut, en la circonstance, une connaissance théorique approfondie et un mécanisme parfait.

Lorsque l'élève sera suffisamment exercé, le maître doit lui apprendre à provoquer l'occasion d'attaquer; cette leçon d'assaut laisse donc le champ libre à l'initiative du tireur.

59. — c) ACTIONS EN TEMPS SUR L'ATTAQUE DE L'ADVERSAIRE

On appelle ainsi les actions exécutées sur l'attaque de l'adversaire. Ces mouvements sont tantôt passifs et tantôt actifs selon les circonstances.

Les actions en temps passives sont :

a) Le coup d'arrêt (de la pointe) ;

b) Le coup à la manchette ou à l'avant-bras.

Les actions actives en temps sont :

a) La cavation en temps et ses dérivés;

b) Les dérivés du coup d'arrêt de la pointe.

c) Les dérivés du coup au bras.

En exécutant un coup de temps de taille ou un coup d'arrêt de la pointe, il importe d'éviter le coup double. Pour ce faire, il est indispensable de sauter en arrière dans le premier cas et de tendre le bras, la pointe en ligne, dans le second, en barrant la finale de l'attaque adverse.

Il est de première importance d'éviter le coup pour coup au double point de vue pratique et scientifique.

La science nous apprend à nous éloigner de ce fâcheux résultat, et le tireur qui s'entraîne pour le duel doit s'observer sévèrement à ce sujet. A la salle d'armes — cet atelier où le tireur se façonne — l'observation constante des principes de régularité doit toujours être en éveil, ce qui ne nuit nullement à la vitesse. Cette observation constante est nécessaire si l'on veut acquérir des résultats sérieux.

Il est d'usage d'opiner, en cas de coup double, que l'attaqueur a toujours raison, mais faut-il encore que l'offensive soit régulièrement portée. Le tireur qui — voulant s'emparer du fer en attaquant — voit son action trompée par un dérobement de son adversaire, perd à ce moment son droit d'attaqueur, puisque à la suite du dérobement la lame adverse le menace.

D'autre part, si, sur un adversaire qui attaque en feintant, le tireur menace d'un temps, entraînant son partenaire à la parade, l'attaqué acquiert en cette circonstance le droit de toucher de tranchant ou de pointe.

La priorité du coup, en cas de double touche, varie suivant les mouvements. Il suffit d'une seule interruption pour changer la situation d'un tireur.

60. — LE COUP D'ARRET DE POINTE

Le coup d'arrêt avec la pointe se prend sur les feintes de l'adversaire; il peut être saisi au premier, au second ou au troisième temps, c'est-à-dire à n'importe quelle feinte, pourvu qu'il annihile l'action finale (1).

---

(1) Le coup d'arrêt de pointe sur une feinte ne nécessite pas la fente, il suffit d'assurer le coup par un appel du pied droit. Sur une feinte composée, le tireur doit se fendre pour saisir ainsi le temps sur la préparation d'attaque, ce qui constitue une surprise.

COUP D'ARRÊT AU PREMIER TEMPS

Le tireur persuadé que son adversaire le menace par une simple feinte devra tendre *au départ* de l'attaqueur.

PREMIER EXEMPLE

ÉLÈVE	PROFESSEUR
Invite de seconde.	*Premier temps* Feinte à la tête.
Pendant la feinte du maître, l'élève arrête dessous de la pointe.	*Deuxième temps* Pour tirer au flanc, ce coup est annihilé par le coup d'arrêt de l'élève en barrant la ligne.

DEUXIEME EXEMPLE

Invite de quinte.	*Premier temps* Feinte au flanc.
Sur la feinte au flanc, arrêter dessus de la pointe.	*Deuxième temps* Pour tirer à la tête, le coup d'arrêt de l'élève empêche la réussite de cette touche.

TROISIEME EXEMPLE

Engagement de tierce.	*Premier temps* Feinte à la figure dedans.
Sur la feinte adverse : coup de pointe dedans.	*Deuxième temps* Pour tromper la parade de prime espérée, puis coup de pointe dessous. Cette touche est rendue impossible à la suite du coup de pointe adverse.

COUP D'ARRÊT EN DEUXIÈME TEMPS

Ainsi que nous l'avons déjà dit, le coup d'arrêt en deuxième temps se prend sur la deuxième feinte; la première menace étant parée, l'attaque de l'adversaire ne comprend donc plus que deux parties, c'est-à-dire une seconde feinte suivie de l'estocade finale.

Cette action est arrêté comme la simple feinte.

PREMIER EXEMPLE

ÉLÈVE	MAITRE
Invite de seconde.	*Premier temps* Feinte de coup de tête,
parade de quinte,	feinte de coup de flanc,
sur la feinte en flanc, coup d'arrêt dans la ligne haute.	pour terminer à la tête, mais le coup d'arrêt en empêche la réussite.

DEUXIEME EXEMPLE

Invite de quinte,	*Premier temps* Feinte au flanc,
parade de seconde,	feinte à la tête,
sur la feinte à la tête, coup d'arrêt dessous.	pour tirer au flanc, mais le sabre adverse empêche cette estafilade d'aboutir.

Pour bien exécuter le coup d'arrêt sur la double feinte, il faut parer nettement la première menace et simplement opposer en tendant ensuite. Ce mouvement ressemble à la cavation.

Le coup d'arrêt doit précéder la finale, quel que soit le nombre de feintes, et il suffit de barrer la ligne de la finale attendue.

Les courts exemples démontrés par les tableaux ci-dessus suffisent pour indiquer les principales combinaisons du coup d'arrêt.

Il est évident que le coup double ne pourrait pas être évité au cas où l'attaqueur terminerait par un coup dans les armes et non à la tête ou au flanc, par exemple : après avoir feinté à la tête, pour tirer à la figure dedans ou à la poitrine.

Il n'est pas pratique d'arrêter sur une attaque précédée de plusieurs feintes, puisqu'il est difficile de prévoir la finale. Nous conseillons, dans ce cas, de tirer au bras par un coup de taille et de sauter en arrière.

61. — COUP AU BRAS SAISI EN TEMPS (COUP DE MANCHETTE)

Ce procédé de défense est employé contre un adversaire qui attaque par des feintes nombreuses et difficiles à suivre ou bien contre un jeu d'attaques réitérées au bras.

Le coup au bras se dirige soit en coupant, soit directement, et doit être immédiatement suivi d'un saut en arrière qui met le tireur hors de portée et à l'abri de toute attaque.

En tirant dans le haut du bras, on offre un jour très considérable, tandis qu'il est facile d'être prêt à la parade en tirant à l'avant-bras, la main de tierce.

Le tableau suivant sera plus clair que toute définition :

PREMIER EXEMPLE

PROFESSEUR	ÉLÈVE
Feinte à la tête et au flanc ou bien à la tête et au ventre, et ceci aussi énergiquement et aussi rapidement que possible pour forcer l'élève à saisir le jour dans les déplacements de la main et à sauter rapidement en arrière pour éviter l'attaque.	Invite de seconde. Tirer, au moment de l'attaque, au bras et en dehors, à la façon d'un moulinet à la tête, l'articulation du poignet jouant de telle sorte que les lames se croisent. Le coup étant porté, continuer le mouvement circulaire, puis rétrograder en un demi-cercle de bas en haut pour reprendre la garde de tierce (le bras légèrement plié.

Lorsque le coup à la manchette ne peut être dirigé par suite d'un manque de jour dans le jeu adverse, il faut tirer au bras, de bas en haut, dans la direction du coude ou bien dedans avec le contre-tranchant.

DEUXIEME EXEMPLE

Feinte à la tête et au flanc ou bien à la figure dedans et au flanc.	Invite de tierce. En dérobant le fer adverse au moyen d'une cavation, tirer au bras de gauche à droite et de bas en haut.

TROISIEME EXEMPLE

Feinte à la tête et au ventre.	Invite de tierce. Tirer au bras dedans, la pointe dirigée dans les armes et à la façon d'un coup à la figure dans les armes.

QUATRIEME EXEMPLE

Feinte à la figure à droite et coup de pointe dessous.	Invite de quarte. Coup direct et horizontal au bras, prendre la deuxième position.

CINQUIEME EXEMPLE

Feinte au flanc et à la tête ou bien feinte de coup de pointe dessous et estafilade à la tête.	Invite de quinte. Tirer au bras en coupant et reevnir en garde de quinte.

62. — REMISE PAR ESTOCADE (SUR RIPOSTE COMPOSEE)

Ce mouvement, appelé *appuntata* en italien, n'est autre qu'un coup d'arrêt de pointe en restant fendu, sur un adversaire qui riposte ou contre-

riposte en composant. En voici les principaux types :

PREMIER EXEMPLE

PROFESSEUR	ÉLÈVE
Parer quinte et riposter par la feinte au flanc pour tirer à la tête par le moulinet.	Attaquer par un procédé quelconque pour terminer à la tête. A peine l'adversaire a-t-il abandonné le fer pour exécuter la feinte que l'élève baisse la pointe en tournant sa main dans la deuxième position pour pointer dans la ligne haute, tout en redressant un peu le corps et en frappant le sol du pied droit.

DEUXIEME EXEMPLE

	Attaquer et terminer au flanc.
Parer seconde pour riposter par la feinte à la tête et terminer au flanc.	
	A peine la feinte adverse est-elle commencée: pointer dans la ligne basse en restant fendu, en redressant le haut du corps et en faisant un appel du pied droit.

TROISIEME EXEMPLE

	Attaquer pour terminer dehors.
Parer tierce et riposter par la feinte d'estoc dessous pour pointer dans le haut.	
	Coup de pointe dans le haut.

QUATRIEME EXEMPLE

Parer quarte et tenter la feinte à la figure à droite.

Attaquer pour terminer dedans.

Au moment de la feinte adverse, estocade dedans.

On peut exécuter cette remise en partant de n'importe quelle position, lorsque l'adversaire abandonne le fer sans riposter directement.

Cela réussit notamment en présence d'un adversaire influencé par l'attaque et dont l'attaqué aura été « emballé » par l'incertitude de la menace.

Cette remise, comme tous les mouvements saisis à temps, doit être conçue d'avance, les réponses de l'adversaire étant ainsi prévues

La fente doit être énergique afin que la fausse attaque soit bien simulée, et il importe de rester à distance pour bien placer la remise.

Les actions de *temps* étudiées jusqu'ici sont passives, puisque celui qui les exécute a tort en cas de coup double.

Un coup d'arrêt n'est autre chose qu'une parade-riposte prise à l'avance, de même qu'un coup au bras égale une parade-riposte.

Donc le tireur qui ne pare pas, qui ne se défend pas et taille ou pointe simultanément commet une grande faute. Il doit ,d'une façon quelconque, éviter la touche.

Chaque tireur doit être maître de la situation, c'est-à-dire qu'il doit conduire l'action à sa guise.

63. — CAVATION SAISIE A TEMPS

Ce mouvement consiste à dérober tout empare-ment de fer — battement, pression, enveloppemnt ; — il se pratique, la lame étant en ligne, d'estoc ou de taille et en se fendant (1). Le terme *à temps* est usité pour justifier la spontanéité du trompement de fer.

Ce mouvement joue un grand rôle en escrime : premièrement, il est d'une exécution très simple et sert de point de départ à de nombreux dérivés.

Deuxièmement, il a l'avantage, chose importante, de couvrir celui qui l'exécute.

Le dérobement peut être esquissé sous trois formes : en pointe, en coupant et par le moulinet.

Le coupé est le plus pratique, les occasions de le faire étant plus nombreuses.

PREMIER EXEMPLE

PROFESSEUR	ÉLÈVE
Marcher en battant de tierce.	Le sabre dans la ligne haute.
	Dérober le battement et pointer dedans (le trompement de fer s'exécute en passant sous la lame adverse).

(1) Théoriquement, le dérobement de fer est suivi de la feinte, parce que l'adversaire est censé ne pas poursuivre son attaque puisqu'il n'a pas retrouvé le fer adverse. Dans l'assaut, il arrive que le tireur continue et, dans ce cas, le coup doit être porté de pied ferme. Nous résumons donc en disant de se fendre si l'adversaire s'arrête une fois trompé, et d'arrêter de pied ferme dans le cas contraire.

(L. B.)

DEUXIEME EXEMPLE

Marcher en battant en quarte.	Le sabre dans la ligne haute. Dérober le battement en passant sous la lame et pointer dessus.

TROISIEME EXEMPLE

Coup de pointe en flanconade.	Le sabre dans la ligne basse. Dérober la lame en arrêtant dans le haut.

QUATRIEME EXEMPLE

Pression de prime.	Le sabre dans la ligne basse. Dérober la pression pardessus la lame et caver dessous.

CINQUIEME EXEMPLE

Cavation en coupant

Battement ou pression de tierce ou de quarte.	Le sabre dans la ligne haute. Eviter le contact de la lame adverse en retirant l'arme dans la direction de l'œil droit, la main dans la troisième position; sitôt après le passage de la lame adverse, tirer à la tête, au bras, etc.

SIXIEME EXEMPLE

Cavation par le moulinet

Marcher pour engager le fer en tierce.

Le sabre dans la ligne haute.

Eviter l'engagement par un moulinet dedans pour tirer à la figure dedans, à la poitrine ou bien au ventre en passant au-dessus de la lame adverse.

SEPTIEME EXEMPLE

Marcher en battant de quarte.

Le sabre dans la ligne haute.

Eviter le battement en un moulinet dessus pour tirer à la figure à droite ou au flanc en passant au-dessus de l'arme adverse.

HUITIEME EXEMPLE

Marcher pour engager le fer en seconde.

La lame dans la ligne basse.

Eviter l'engagement soit en tirant directement à la figure à droite, soit par le moulinet à la tête ou à la figure à gauche.

NEUVIEME EXEMPLE

Avancer par une pression de prime.

La lame dans la ligne basse.

Eviter la pression par un moulinet horizontal au flanc en passant au-dessus de la lame adverse.

OBSERVATIONS

Pour **bien étudier** les coups de temps, il est bon de donner aux exercices ci-dessus le plus de vraisemblance combative possible.

Ainsi l'attaqueur doit toujours tirer pour toucher, et afin de l'y contraindre nous conseillons à son partenaire d'arrêter de temps en temps; chacun tirant sérieusement, cet exercice deviendra une sorte d'assaut, ce qui constitue une excellente préparation.

64. — d) DEUXIEME INTENTION

A chaque action en escrime correspond une réponse, ce qui donne lieu à un enchaînement interminable de combinaisons possibles.

On appelle actions de seconde intention celles qui consistent à simuler une attaque, un mouvement, pour voir de quelle façon l'adversaire y répondrait et connaître par là un peu de sa tactique. C'est, somme toute, chercher à pouvoir profiter des fautes ou des habitudes du partenaire.

Chaque tireur a des tendances personnelles soit pour l'attaque, le temps ou la parade, et il les trahira plus aisément au début de l'assaut, puisque tout escrimeur s'acharne à toucher le premier coup.

Mais l'escrimeur plus avisé attend, avant d'attaquer, d'avoir pu étudier le jeu adverse, pour en découvrir les habitudes et les défauts.

Si l'on veut s'apercevoir que l'adversaire veut tendre sur l'attaque, il ne faut pas l'en empêcher, nous conseillons de faciliter, de provoquer même ce *temps* pour le parer ou pour lui opposer une autre action de temps.

Si l'on tire contre un escrimeur savant, des pièges continuels se tendent de part et d'autre et le moindre faux mouvement expose le tireur.

Cette lutte est alors spirituelle au plus haut point, puisque les qualités intellectuelles jouent ici le premier rôle et qu'il est alors possible de triompher des difficultés physiques par la science.

Les actions de seconde intention sont d'un grand secours au tireur peu doué physiquement et qui peut compenser ses désavantages physiques par des qualités de tactique.

PREMIER EXEMPLE

PROFESSEUR	ÉLÈVE
Invite de seconde.	Marcher en feintant à la tête.
Sur la feinte à la tête, arrêter dessous en coup de pointe.	Parer le coup d'arrêt par la seconde ou par le demi-contre de prime et riposter à la tête ou à la figure.

DEUXIEME EXEMPLE

Invite de quinte.	Marcher en feintant au flanc.
Coups au bras et saut en arrière.	Parer tierce et riposter en se penchant en avant le plus possible pour toucher l'adversaire pendant sa retraite; ou bien, au cas où l'adversaire romprait trop rapidement, attaquer de nouveau (reprise d'attaque), après la parade, par la feinte au flanc pour tirer à la tête, etc...

TROISIEME EXEMPLE

Le sabre dans la ligne haute.	Marcher en battant de quarte.
Dérober le battement par une cavation suivie du coup à la tête ou du coup de pointe dessus.	Parer quinte ou tierce et riposter comme il convient.

QUATRIEME EXEMPLE

Le sabre dans la ligne haute.	Attaque par le battement suivi du coup de flanc en restant à une certaine distance.
Parer seconde et riposter par le coup de tête.	Parer la riposte et contre-riposter en restant fendu.

65. — LE CONTRE-TEMPS

Parmi les actions de seconde intention, nous comptons le contre-temps, ainsi nommé parce que, pour le faire, on exécute un coup d'arrêt de pointe ou un coup à la manchette à la place d'une parade.

L'adversaire — au lieu de tirer — esquisse une feinte en s'attendant, de notre part, à une attaque de seconde intention. Nous répondrons à sa feinte par le temps si nous jugeons le moment opportun ; au cas contraire, il sera préférable de parer.

Lorsque le tireur aura réussi le contre-temps deux fois, il sera plus sage de sa part de ne pas le tenter de nouveau, l'adversaire étant trop prévenu.

Deux adversaires peuvent réciproquement annihiler leurs intentions par une suite de combinaisons analogues, et ceci touche au paroxysme de l'art.

PREMIER EXEMPLE

PROFESSEUR	ÉLÈVE
	Marcher en feintant le coup de tête.
Coup d'arrêt dessous.	Eviter le coup d'arrêt en sautant en arrière et porter en même temps un coup au bras (un coupé d'en haut). L'adversaire est ainsi touché au moment où il se fend.

DEUXIEME EXEMPLE

	Marcher en feintant à la figure à gauche.
Coup de manchette dedans.	
	Retirer le bras par le coupé et ainsi toucher l'adversaire au moment où il change de ligne.

TROISIEME EXEMPLE

Engagement de seconde.	
	Marcher en feintant le coup de tête de tranchant.
Feinte de coup d'arrêt dessous pour tirer à la tête par le moulinet.	
	Sur la feinte du coup d'arrêt : pointer dans la ligne haute, ce qui annihile le coup de tête.

QUATRIEME EXEMPLE

Engagement de tierce.	
	Marcher en feintant le coup de pointe dessous.
Feinte du coup d'arrêt de pointe dans le haut et, calculant sur la parade de tierce adverse, caver dessous.	
	Sur la feinte du coup d'arrêt dessus, pointer dessous, ce qui barre le passage à la cavation dessous.

CINQUIEME EXEMPLE

Engagement de seconde.	
	Marcher en feintant à la tête.
Feinte de coup d'arrêt dessous pour tirer à la tête par le moulinet.	
	Sur la feinte du coup d'arrêt, tirer à la manchette par le coupé en sautant en arrière.

SIXIEME EXEMPLE

Garde de tierce.	
	De la garde de tierce, marcher en feintant au flanc.
Feinte de manchette de haut en bas (coupé) et cavation dessous en comptant sur la parade adverse.	
	Sur la feinte du coup de manchette, se fendre d'un coup de pointe et devancer ainsi la cavation, ce qui l'empêche.

SEPTIEME EXEMPLE

Garde de seconde.	
	De la garde de tierce, marcher en feintant le coup de tête.
Feinte de coup d'arrêt de pointe dessous pour caver dans le haut.	
	Sur la feinte, coup de pointe dessus.

CINQUIEME EXEMPLE

Engagement de seconde.

Marcher en feintant à la tête.

Feinte de coup d'arrêt dessous pour tirer à la tête par le moulinet.

Sur la feinte du coup d'arrêt, tirer à la manchette par le coupé en sautant en arrière.

SIXIEME EXEMPLE

Garde de tierce.

De la garde de tierce, marcher en feintant au flanc.

Feinte de manchette de haut en bas (coupé) et cavation dessous en comptant sur la parade adverse.

Sur la feinte du coup de manchette, se fendre d'un coup de pointe et devancer ainsi la cavation, ce qui l'empêche.

SEPTIEME EXEMPLE

Garde de seconde.

De la garde de tierce, marcher en feintant le coup de tête.

Feinte de coup d'arrêt de pointe dessous pour caver dans le haut.

Sur la feinte, coup de pointe dessus.

Pour acquérir une justesse exemplaire dans l'exécution du *contre-temps*, il est bon de l'étudier en décomposant.

Mais ceci doit être fait avec une réelle précision, chaque phrase étant nettement dessinée sans se ménager l'un l'autre.

L'enseignement d'un tireur complet demande l'étude pratique du temps dans toutes ses finesses, et elles sont divisibles à l'infini.

L'escrimeur qui veut pratiquer le *temps* doit posséder une subtilité dans le mécanisme comparable à celle du pianiste qui, grâce à un doigté merveilleux, atteint la touche voulue, pour ainsi dire, sans regarder le clavier.

CHAPITRE VII

66. — ENGAGEMENT DU COMBAT LEÇON A LA MUETTE

Nous voici arrivé à l'étude de l'ensemble des mouvements qui ont pour but d'étudier les procédés d'attaque ou de défense de l'adversaire. Ces mouvements de tactique ont une grande importance; non seulement ils permettent au tireur d'apprécier le moment propice de ses actions, mais ils offrent encore l'avantage de démasquer les plans du partenaire.

Voici comment on étudie ces mouvements : Le professeur en garde — (il représente l'adversaire) — dit à son élève d'essayer divers mouvements avant chaque attente : une feinte, un emparement de fer, un pas énergique en avant en menaçant par exemple, et ceci dans le but de chercher l'intention de l'adversaire, dans le but de le tâter. Lorsque le professeur estime que son élève est suffisamment préparé, il attaque sur chaque mouvement de son élève pour lui montrer pratiquement l'enchaînement des phases d'armes.

Lorsque le professeur simule la parade sur la feinte, l'élève doit saisir l'attaque à temps (1) ; si le maître tend ou esquisse le coup de manchette, l'élève doit attaquer en seconde intention (2) ; enfin, lorsque le professeur représente un tireur immobile, l'élève attaque en vitesse (3).

Tous ces exercices permettent à l'élève d'appliquer toutes les connaissances qu'il a acquises jusqu'ici ; aussi recommandons-nous au maître d'insister longuement sur ces études qui doivent précéder l'assaut.

L'initiative de l'élève est ici en éveil, puisque le maître ne commande plus les mouvements, mais les provoque simplement.

Cette phase de l'enseignement est justement dénommée la « leçon muette ».

PREMIER EXEMPLE

PROFESSEUR	ÉLÈVE
Garde de seconde.	
Feinte de coup d'arrêt.	Esquisser la feinte du coup de tête.
Coup d'arrêt dessous.	Attaque énergique en seconde intention, parade de seconde.
Se laisser toucher par la riposte.	Parade à volonté.

(1) Voir § 56, lettre *b*.
(2) Voir § 56, lettre *d*.
(3) Voir § 56, lettre *a*.

(L. B.)

DEUXIEME EXEMPLE

Le sabre dans la ligne haute et menace au temps par la cavation.

Cavation saisie au temps très énergiquement.

Se laisser toucher.

Menace précédée d'un battement.

Attaque résolue en exécutant le battement le plus naturellement possible, mais parer cependant la cavation au temps pour riposter à volonté.

TROISIEME EXEMPLE

En garde de tierce, laisser croire à l'intention de tirer à la manchette dans le haut.

Exécuter le coup de manchette indiqué et sauter en arrière pour augmenter la difficulté de toucher à l'élève.

Se laisser toucher.

Menace par une feinte au flanc.

Marcher résolument en feintant au flanc en seconde intention, parer le coup de manchette en tierce, attaquer par un nouveau pas en avant par la feinte au flanc pour terminer à la tête ou au ventre.

QUATRIEME EXEMPLE

En n'importe quelle invite ou quel engagement, laisser entrevoir l'intention de prendre une ou deux parades.

Laisser croire à une attaque précédée d'une feinte.

Attaque très rapide par une ou deux feintes.

CINQUIEME EXEMPLE

Le sabre immobile en ligne.

Préparer par un battement.

Choisir le moment exact pour toucher par l'attaque de première intention, soit de taille ou de pointe, mais précédée du battement.

Se laisser toucher.

SIXIEME EXEMPLE

En garde de tierce, esquisser une feinte d'attaque au temps.

Invite de seconde.

Porter l'attaque esquissée.

Répéter cette invite avec vraisemblance et décision.

Coup d'arrêt dessous.

SEPTIEME EXEMPLE

En garde de seconde, esquisser la feinte du temps, le coup de pointe dessous suivi du coup à la tête.

Esquisser une feinte à la tête.

Exécuter la feinte du coup de pointe pour tirer à la tête.

Marcher en feintant à la tête et faire un coup dessous.

67. — LA LEÇON D'ASSAUT

Lorsque l'élève a acquis une exécution parfaite et presque spontanée de tous les mouvements exigés en escrime, le maître le familiarise avec l'assaut au moyen d'une lutte conventionnelle qui est en quelque sorte une leçon d'assaut.

En cette partie de l'enseignement qui est le début de l'assaut chez l'élève, le maître doit répondre à toutes les intentions du tireur afin de lui former le jugement en facilitant sa conception de débutant.

Ces exercices développent les aptitudes du tireur et lui donnent de la tête.

Cette période est de toute importance, aussi le maître doit-il en profiter pour découvrir les qualités de son élève et ainsi mettre à profit les moyens physiques et intellectuels de ce dernier.

Chaque action de l'élève doit être commentée et corrigée en cas de faute.

Généralement les débutants abusent des coups au bras et des coups de temps; pour les corriger de ce défaut, nous conseillons au maître de montrer le danger du coup double, en attirant l'attention du tireur sur le temps pris à faux.

Voici, d'autre part, ce que nous entendons par faciliter le jeu de l'élève.

Ne pas l'arrêter sur ses attaques, ne pas interrompre ses actions par des contre-parades et ne riposter qu'avec une vitesse relative. L'élève peut

ainsi revenir en garde, et combattre régulièrement avec souci des principes acquis.

Une progression lente dans la difficulté est le meilleur procédé d'enseignement.

Le tireur développe ainsi ses qualités sans découragement et sans perdre confiance en lui-même. L'expérience du maître est le premier facteur pour la réussite de l'élève.

Au bout d'un certain temps, alors que l'élève aura acquis une assurance complète, autant physique que morale, le maître apporte une action de plus en plus vive et toujours ainsi, jusqu'à ce que la leçon d'assaut se transforme en une lutte sérieuse.

68. — L'ASSAUT

L'assaut est le combat factice entre deux escrimeurs qui mettent en jeu leur force et leur talent.

Ils déploient durant l'action toute leur clairvoyance, leur ruse et leur perspicacité. Le meilleur tacticien, c'est-à-dire celui qui agira avec le plus de tête, triomphera de la force brutale; la science suppléant en escrime aux désavantages physiques.

Si l'on considère l'escrime au double point de vue moral et esthétique, on en apprécie rapidement les bienfaits, mais il importe d'observer rigoureusement le côté artistique. N'oublions pas que l'escrime met en action les conceptions mûries

de l'intellect. Il résulte de ces observations que la tête doit présider à toutes les actions en escrime.

Ce résultat est le fruit d'une étude persévérée et d'un grand amour de l'art. J'aime à répéter ici combien hygiénique est ce sport noble entre tous, qui active à la fois le cerveau et les muscles.

69. — PRINCIPES GENERAUX

Nous recommandons à l'élève de tirer aussi bien avec des adversaires forts qu'avec des tireurs moyens; les premiers entraînent au jeu sévère et les seconds permettent l'étude des coups à l'exécution desquels le mécanisme n'est pas encore rompu. Chaque nouvel adversaire présente des difficultés différentes; la diversité des jeux entraîne à la prudence et au raisonnement.

Le jeu d'un tireur dénote son caractère avec autant de précision que la graphologie, l'attitude, les habitudes et le raisonnement sont un champ d'observations très fertile.

Un tireur au tempérament posé ne partira jamais à l'aveuglette, tandis que l'on reconnaîtra un escrimeur au caractère violent à son jeu impatient et vif. Un hommes réfléchi tirera en tacticien pondéré, et réciproquement. La franchise s'accuse à l'annonce des coups et au dédain de moyens secondaires pour éviter les touches.

Lorsque l'on se trouve en face d'un tireur faible, il est bon d'étudier son caractère tout d'abord; on puisera de cet examen des renseignements utiles par la suite.

En face d'un tireur nerveux et brutal, nous conseillons de garder la grande distance et de tirer au bras; contre le jeu froid, délicat, il est nécessaire de provoquer une attaque; enfin un tireur au tempérament impressionnable peut être ébranlé par un jeu mobile composé de battements, de feintes, de pressions.

Les considérations précédentes ont trait au tempérament du tireur.

Plaçons-nous maintenant au point de vue de la tenue.

Une fois en garde, le tireur se doit entièrement à son adversaire et il doit éviter d'interrompre l'action sous prétexte d'une remarque.

D'ailleurs, il est interdit de parler sous les armes. L'adversaire a besoin de la plus grande attention pour combattre. Il est incorrect, pour cette raison, de le distraire au moyen d'une ressource étrangère à la science des armes.

En présence d'un tireur faible, reconnaissant son infériorité, il est courtois de ne pas déployer tous ses moyens et de lui faciliter une contenance honorable en laissant cours à son jeu.

Il est de toute inconvenance de se plaindre du jeu de son partenaire, surtout de la part d'un

tireur moyen qui tenterait par là de rejeter ses propres fautes sur l'adversaire.

Avec un adversaire supérieur, il faut chercher à s'instruire et non pas à annuler ses actions au moyen de procédés secondaires.

L'assaut est une lutte courtoise et non un match; la galanterie doit y régner constamment.

Si on a affaire à un adversaire peu courtois et très prétentieux, garder la correction la plus stricte, ce qui est la meilleure leçon à lui donner.

Durant tout l'assaut, il faut avoir un grand souci de la tenue. En cas de fatigue, il est préférable de s'arrêter un instant plutôt que de s'abandonner à un laisser aller.

L'élégance en escrime consiste en un souci de la forme et de la simplicité des mouvements.

Ne jamais se laisser aller à des emportements que l'on pourrait regretter par la suite; il faut, au contraire, toujours conserver la réserve, qui dénote de la distinction.

70. — ATTITUDE ENVERS LES NATURISTES

On distingue parmi les escrimeurs deux types principaux, dénommés en italien « Schermitori » et « Tiratori ». Les premiers, respectueux des principes, observent les moindres règles de l'art et apprécient seul le coup résultant d'une belle con-

ception et non la touche due au hasard. Un assaut entre de tels escrimeurs est le triomphe de la tactique.

Au contraire, deux « tiratori » ne chercheront que l'emploi de leurs moyens physiques et la victoire restera au plus puissant après une suite de passes brutales et confuses.

Il est inutile, à notre avis, que des tireurs de cette classe s'adonnent plus longtemps à l'étude, ce serait peine perdue.

De cette catégorie dépendent également les « Naturistes ». Ce terme est impropre, à notre avis, puisqu'il exprime, dans le cas présent, l'antithèse de sa signification réelle.

Nous entendons par naturiste l'escrimeur qui n'agit que d'instinct et sans la moindre réflexion.

Le tireur qui pare une attaque, au lieu de frapper, suit le mouvement naturel inculqué par l'esprit de conservation; l'escrimeur ignorant ne devrait donc pas être qualifié de naturiste, le mot inculte lui conviendrait mieux.

Celui que l'on appelle *naturiste* n'étudie pas la science des armes, mais il recherche les moyens, quels qu'ils soient, qui lui permettent de toucher; les règles de l'art n'existent pas pour ce *nihiliste* ou plutôt pour cet anarchiste de la science qui veut réussir sans être tacticien et cherche à pêcher ainsi en eau trouble. Son raisonnement est le suivant :

« Si mon adversaire est attentif, mais incomplet,

je cogne de taille et j'ai des chances de toucher; si mon partenaire m'égale, je tape plus fort que lui; dans ces deux cas, je réussis : s'il estafile au flanc, je cogne à la tête, et s'il frappe à la tête, je tire au ventre. »

Ce raisonnement, applicable à la salle d'armes — avec la protection de la veste, du gant et du masque — s'effondrerait totalement en duel. Le naturiste, une fois sur le terrain, dépourvu de masque, le torse nu, cherchera malgré lui à parer, l'esprit de conservation ayant pris le dessus.

La science nous indique les moyens de combattre de pareils jeux, même à la salle.

On a appris dans la théorie à prévoir tout genre de résistance; connaissant les procédés du naturiste, il sera facile de les annihiler. Ce sera bien simple, puisque l'adversaire ne pare, ne saisit son temps ni ne fait de contre-actions, mais se contente invariablement de frapper du tranchant autant que possible et au petit bonheur. Si l'on emploie l'attaque de seconde intention ,le naturiste avance par des mouvements désordonnés; il est facile alors de le toucher au bras.

Il est inadmissible qu'un escrimeur se laisse déconcerter par un adversaire inexpérimenté.

Voici quelques recommandations utiles en pareil cas et que nous dicte notre expérience :

a) N'attaquer que très rarement et par surprise;

b) Garder sévèrement l'adversaire à distance en le menaçant de la pointe à la poitrine et en estafilant au bras énergiquement

c) Avancer à petits pas pour l'attaquer en deux temps ou bien provoquer le coup pour le devancer par la parade;

d) Laisser croire à l'adversaire que l'on veut rompre sur des menaces, et ceci pour provoquer ses mouvements irréguliers qui permettront d'arrêter de la pointe vigoureusement, dans la ligne haute surtout;

e) Menacer par une série de feintes, de fausses attaques jusqu'à ce que l'adversaire soit acculé à la limite; l'attaquer ensuite en vitesse et par une action simple de taille et reprendre la grande distance;

f) Se contenter, contre de tels adversaires, d'actions simples et faciles à exécuter rapidement;

g) Enlever à son adversaire la possibilité de tirer de moyenne mesure en gardant la grande distance. L'antagoniste devra attaquer en marchant, et, pour réussir, la vitesse et la précision lui feront défaut.

Terminons nos recommandations en conseillant de ne tirer qu'à un petit nombre de points contre les naturistes. Il vaut mieux, pour prouver sa supériorité, ne rien laisser au hasard, ne partir qu'à coup sûr.

1. — APPLICATIONS PRATIQUES DES ATTAQUES

(CONSEILS DUS A L'EXPERIENCE)

Nous avons longuement insisté sur le rôle prépondérant que jouent les qualités de jugement en escrime. Or, le choix du moment de l'exécution d'une action est un point fort délicat en matière d'armes.

L'escrimeur en garde suggestionne en quelque sorte son partenaire, soit par ses mouvements, son immobilité ou pour toute autre cause; il est compréhensible que cette influence sera proportionnelle à la supériorité du tireur sur son adversaire.

L'énoncé de ce problème psychologique s'applique chaque fois que deux escrimeurs croisent le fer.

Cette suggestion, qui n'est autre chose que l'extériorisation de la volonté du plus fort, donne à l'adversaire influencé un rôle momentanément passif. Nous ajouterons même : qu'une attaque réussit *toujours* par suggestion. En effet, une attaque est-elle autre chose qu'une action exécutée avant que l'adversaire n'ait eu le temps de se ressaisir ? Le choix du moment propice à l'attaque n'est autre chose que le profit tiré de l'instant où la suggestion est la plus énergique.

On remarquera dans l'assaut que le plus faible suivra toujours les mouvements adverses sans les contrarier : que le plus fort prenne un engagement,

son partenaire y répondra; qu'il tienne la ligne haute, la lame adverse sera dirigée dans le même sens; sur une pointe immobile et en ligne, le tireur inférieur fera de même, etc.

Le premier souci doit donc être l'indépendance, c'est-à-dire la résistance à l'influence adverse. En cas d'échec, nous conseillons au plus faible de déranger les plans de son partenaire par une tactique mobile; celui-ci devra alors songer, non pas à surprendre, mais à n'être pas surpris lui-même.

Le vainqueur de cette lutte mentale sera le plus tenace.

Voici les attaques les plus conseillables :

Il a déjà été dit précédemment que les attaques par le *coulé* (*filo*) provoquent le plus énergiquement la défensive. Elles menacent de telle sorte qu'elles influent sur le système nerveux de l'attaqué.

L'adversaire se trouve-t-il dans la situation propice : gagner la distance par le coulé ? La première fois, tirer simplement, et, lorsque le but proposé est atteint, reste à exécuter la combinaison prévue.

Si l'on ne parvient pas à ce que l'adversaire donne prise au coulé, il faut procéder alors par le battement pour saisir l'attaque au temps.

Le battement peut se faire en n'importe quelle position et contre n'importe quel jeu, mais il est indispensable de songer à ne pas se faire dérober le battement, ce qui exposerait à être touché par la

cavation saisie au temps. Pour éviter cet insuccès, nous conseillons de mouvoir la main continuellement pour dissimuler l'intention de battre le fer.

Ne jamais attaquer sans s'être couvert.

Il arrivera souvent au tireur de se trouver en présence d'un adversaire qui ne donne pas prise aux emparements de fer par suite d'une mobilité continue de la main ou bien par son jeu de coups au bras saisis au temps. Contre de semblables partenaires, il est bon d'attaquer au *temps* de la manière suivante :

Prendre, par exemple, l'invite de tierce, de telle sorte que l'adversaire soit tenté de tirer à la manchette ; marcher d'un pas durant lequel le partenaire voudra porter le coup prévu.

Au lieu de parer cette action — ce qui ne donnerait pas l'occasion d'une riposte favorable — retirer le bras en tenant l'arme verticalement et avancer par des feintes de coupé et toucher après une ou deux menaces; l'adversaire, déconcerté d'avoir tiré dans le vide, se souciera uniquement de parer : la théorie des doubles feintes s'applique dans le présent, ce qui assure la réussite de la touche. Ces procédés d'attaques, que nous qualifierons de « volantes », préparent à merveille les attaques de seconde intention. — En effet, le partenaire est obligé soit de tendre ou de se fendre pour toucher le bras, ce qui le livre davantage. La parade et la contre-parade s'imposent alors et ne peuvent que réussir. Il est évident que la marche

doit être faite avec prudence et, toute attaque sur la marche étant possible, le tireur devra avoir une parade en main en cas de surprise.

APPLICATION DU BATTEMENT

Les battements sont d'excellentes préparations d'attaque, même lorsqu'ils n'ébranlent pas la poignée dans la main adverse. Lorsque le tireur s'est créé un jour par le battement, il a la priorité de l'attaque, alors qu'au contraire sur le dérobement au temps du partenaire l'attaqueur *doit* parer, faute de quoi il a tort en cas de coup double (voir le coup double).

La science nous indique deux moyens de prévenir le dérobement : l'attaque au temps et l'attaque en première intention.

A notre avis, l'attaque en première intention expose peu au dérobement, puisque le battement, exécuté avec spontanéité, surprend le partenaire qui n'a pas le loisir de se dérober.

Lorsque l'adversaire tient son sabre en ligne, on peut être certain qu'il se prépare à dérober le battement; pour détruire son projet, par exemple, il faudra lui faire croire à un battement dans une ligne pour frapper du côté inverse.

Inutile de dire que la conception d'une action ne doit pas être trahie d'avance, et que les battements ne se font que du bras (1).

---

(1) Le meilleur exemple à invoquer est le mouvement d'un chat avec sa patte. Spontanéité et à-propos y sont réunis. (L. B.)

PLUSIEURS APPLICATIONS DES PARADES

Les parades par le contre seront efficaces contre un jeu d'ordinaire léger et composé de nombreuses feintes. Les contres briseront l'action.

Pour cette raison, les contres se prennent plutôt au début de l'attaque qu'à leur finale, afin que la riposte puisse suivre immédiatement le contact des lames.

On forcera ainsi l'adversaire à procéder par attaques simples, les attaques simples étant plus faciles à parer ; le tireur qui feinte en composant ne peut pas être rapide.

APPLICATIONS DES FEINTES

En présence d'un tireur qui interrompt invariablement les feintes à l'aide de contres, il sera bon de procéder par des coupés pour éviter les rencontres de fer.

Les débutants cherchent généralement à parer aussitôt en garde, même hors de portée. Nous conseillons, contre de tels partenaires, de faire une menace de loin, puis de tromper, en marchant, la parade provoquée par cette menace. Le tireur étant à moyenne distance pourra ensuite terminer son action.

Finalement : contre un adversaire impressionnable, esquisser rapidement le mouvement initial ou la double feinte et placer lentement la finale. La tactique inverse s'applique aux pareurs rapides qui attendent la dernière phase du mouvement.

On peut conclure de ceci qu'il est plus facile de toucher un bon escrimeur de loin par une feinte simple que de réussir le même mouvement sur un inexpérimenté.

APPLICATION DES COUPS DE TEMPS

Il n'est pas superflu de répéter que les coups de temps ne doivent être exécutés que d'une façon spontanée et après une préparation ou une combinaison de l'adversaire que l'on devance.

Le coup de temps est un procédé qui doit surprendre et dont le succès dépend de l'attention.

Pour préparer le coup d'arrêt, de la pointe, il faut simuler la crainte en rompant sur toute action adverse en menaçant à la manchette ou en parant de loin; il est compréhensible que vis-à-vis d'une pareille attitude, l'adversaire perde patience et attaque furieusement. C'est alors que le coup d'arrêt préparé et poussé vigoureusement, et on ne peut mieux, réussit à merveille. Pour surprendre l'adversaire, il est bon de l'arrêter au moment où il lance son coup. Il ne faut pas abuser cependant d'un procédé qui agit continuellement sur le système nerveux d'un partenaire.

Le coup au bras saisi au temps se prépare de façon contraire : faire croire à son adversaire que l'on cherche à parer de pied ferme ou à l'arrêter de la pointe : il tâchera alors de saisir le contretemps et exécutera une foule de mouvements préparatoires sur lesquels il sera facile de tirer au bras.

Ls principes généraux que nous avons émis ici sont le fruit d'une étude personnelle. Chacun les façonnera à son tempérament. Nous terminons ici nos indications générales. La variété des situations en escrime réclame l'initiative de chacun, quoique chacun puisse puiser ses inspirations dans la science des armes.

72. — CONSEILS CONTRE LE GAUCHER

L'escrime contre le gaucher ne présente pas de difficulté particulière, la seule différence est dans les lignes, alors que les mouvements sont à peu près semblables.

Le gaucher présente son dos où le droitier présente sa poitrine, de sorte que les coups de flanc dirigés sur l'un sont des coups au ventre sur l'autre, et réciproquement.

Il est à remarquer qu'il est plus difficile de toucher le gaucher à la poitrine et à la figure, et ceci tient à l'attention qu'il porte pour se couvrir à la leçon et à l'assaut, avec le droitier. Cette ligne est celle du dessus des armes chez le gaucher, alors qu'elle est le dedans des armes du droitier.

Il sera bon pour cette raison de diriger les coups sur le dehors du gaucher. C'est une habitude à prendre qui exige un certain travail.

II sera bon, contre le gaucher, de battre le fer en changeant l'engagement et spécialement en seconde, la lame adverse étant ainsi dans la ligne

où elle est la moins offensive, la garde protégeant le dos de la main.

Le gaucher tirera de préférence dans les armes du droitier et celui-ci se servira plutôt des parades de prime pour riposter soit directement au ventre, soit au flanc par le moulinet.

Il prendra de préférence le coup au bras de sa ligne de tierce, en un mouvement circulaire de haut en bas, ou bien horizontalement de droite.

En tout cas, il est plus utile de s'exercer contre les gauchers que d'établir des théories à leur sujet.

73. — PRINCIPES FONDAMENTAUX POUR ETABLIR LA PRIORITE EN CAS DE COUP DOUBLE

Afin d'éviter toute contestation en cas de coup double, nous établissons ci-dessous les bases du raisonnement à tenir en pareil cas, raisonnement qui n'est pas purement théorique, mais applicable dans les tournois.

Le coup double peut être simultané ou presque simultané et motivé :

1° Par l'attaqueur ;

2° Par l'attaqué ;

3° Par les deux tireurs.

COUP DOUBLE MOTIVÉ PAR L'ATTAQUEUR

Il se produit :

a) Lorsque celui-ci attaque par une prise de fer, continue cette action et touche malgré le dérobement adverse.

b) Lorsque celui-ci, en réponse à un dérobement au temps, à un coup au bras ou à un coup d'arrêt de pointe, pare sans effet et continue son attaque sans autre préoccupation.

Il ne pourra pas faire valoir ses droits d'attaqueur, les ayant perdus en parant; d'ailleurs, un escrimeur qui se comporterait de la sorte accuserait un manque de jugement qui, en duel, lui pourrait être préjudiciable et même dangereux.

c) Lorsque l'attaqueur continue son action offensive après que son adversaire ait répondu à sa feinte par un battement ou par tout autre contact de fer.

Il est établi que toute feinte a pour but de tromper une parade; si cette parade n'a pas été trompée par l'attaqueur, celui-ci perd ses droits à l'offensive, qui est considérée comme terminée.

Le pareur acquiert le droit à la riposte.

d) Lorsque l'attaqueur continue, bien qu'il ait été touché au bras et qu'il y ait eu un intervalle notable entre le coup d'arrêt et l'attaque.

COUP DOUBLE PROVOQUÉ PAR L'ATTAQUÉ

a) Lorsque celui-ci est touché par une attaque simple qu'il n'a pas parée, se contentant d'arrêter de pointe ou par le coup au bras.

b) Lorsque, comptant sur une attaque composée, on saisit la feinte du coup d'arrêt alors que l'adversaire a continué son attaque.

c) Lorsqu'on laisse entre la parade et la riposte un temps appréciable permettant à l'attaqueur de remiser. Le pareur doit riposter sans retard.

LE COUP DOUBLE MOTIVÉ PAR LES DEUX TIREURS

a) Lorsque l'attaqueur esquisse un nombre illimité de feintes et que son partenaire saisit le temps de la finale.

L'attaqueur ne peut pas forcer son adversaire à parer et, par contre, l'attaqué ne peut pas faire valoir son coup sur la dernière feinte, puisqu'il avait l'occasion de saisir le temps précédemment, pour éviter le coup double.

b) Lorsque les deux adversaires attaquent simultanément après avoir vainement attendu réciproquement l'offensive adverse.

L'attaqueur doit forcer son adversaire à la défense; or, dans le cas précédent, les deux partenaires commettent la même faute.

Pages

PREMIERE PARTIE

CHAPITRE PREMIER

1 Escrime du sabre 163
2 *Les parties du sabre* 164
3 Manière de tenir le sabre 167
4 Position pour le salut ou « première position » 172
5 Le salut 175
6 La garde 176
7 La position du repos 183
8 Espace réservé aux touches 185
9 La mesure 185
10 La marche 187
11 Le pas en arrière 188
12 Le saut en arrière 189
13 La fente 189
14 Remise en garde après la fente 193

CHAPITRE II

15 Positions de la main 195
16 Mouvements d'étude (molinelli) 196
17 Le coup de tête par le moulinet venant de gauche 197
18 Le coup de tête par le moulinet venant de droite 197
19 Moulinet au flanc 198
20 Le moulinet au ventre 211
21 Le moulinet à la figure 211
22 Invites 212
23 Les engagements 218

CHAPITRE III

24 Les coups de tranchant 231
25 Estafilades directes 232
26 Estafilades par le moulinet 234
27 Le coup de pointe 237
28 Les parades 239
29 Les parades simples 241
30 Parades en cédant 255
31 Parades par le contre 257
32 Parades en revenant en garde 261
33 La riposte 262
34 Les estafilades au bras 265

DEUXIÈME PARTIE

CHAPITRE IV

35 Les feintes 269
36 Feintes simples 270
37 Les feintes de la pointe 271
38 Feintes en cavant 277
39 Feintes par le coulé (filo) 278
40 Feintes de taille 280
41 Feintes en marchant 283
42 Double feinte 285
43 Les feintes doubles à distance normale 285
44 Doubles feintes de la pointe 286
45 Ripostes en feintant 290
46 Les remises 291

CHAPITRE V

47 Action contre l'arme adverse 293
48 Les battements 294
49 Les pressions 296
50 Froissements (sforzo) 296
51 Feintes après le battement ou après la pression 297
52 Exercices conventionnels 298
53 Exercices à moyenne mesure pour les coups de taille et de pointe 299
54 Exercices de feintes 301
55 Exercices à distance régulière 302

TROISIÈME PARTIE

CHAPITRE VI

56 Théorie de l'attaque. — Le temps 309
57 Action de première intention 310
58 Actions d'attaque en temps 312
59 Actions en temps sur l'attaque de l'adversaire 314
60 Le coup d'arrêt de pointe 315
61 Coup au bras, saisie en temps (coup de manchette) 318
62 Remise par estocade (sur riposte composée) 320
63 Cavation saisie à temps 323
64 Deuxième intention 376
65 Le contre-temps 329

Pages

CHAPITRE VII

66 Engagement du combat. — Leçon à la muette..... 333
67 La leçon d'assaut..... 337
68 L'assaut 338
69 Principes généraux 339
70 Attitude envers les naturistes..... 341
71 Applications pratiques des attaques (conseils dus à l'expérience) 345
72 Conseils contre le gaucher..... 351
73 Principes fondamentaux pour établir la priorité en cas de coup double..... 352