

leçons se vérifie comme base du perfectionnement, tant dans l'allure ordinaire que dans le pas marqué et cadencé. Toujours, à la fin de chaque exercice, et pour rectifier les défauts contractés par l'habitude, l'instructeur fera marcher les élèves individuellement, dans un cercle d'environ 20 pas de diamètre, en changeant souvent la cadence du pas.

Serrez les rangs ! — MARCHÉ !

A ce commandement, le deuxième rang serre sur le premier.

Par le flanc droit (gauche) ! — A DROITE (gauche) !

Marche circulaire ! — HALTE !

La marche s'exécute par file par la droite, en laissant un intervalle d'au moins 5 pas entre chacune.

1° Les pointes des pieds seront baissées et légèrement tournées en dehors. Les pieds s'avanceront toujours à même distance sans frapper du talon.

2° La jambe avancée s'allongera dès qu'elle aura dépassée l'autre.

3° Le haut du corps se portera droit en avant, son poids portant sur le pied qui pose à terre. La position doit être naturelle, sans déranger la tête de sa position verticale. Les bras et les mains pendant naturellement.

4° La longueur du pas est proportionnée à la taille de l'homme.

COUTPS.

DISPOSITIONS PRÉPARATOIRES.

TROISIÈME LEÇON A DROITE.

1^{er} Commandement. — Position du coup ! —
UN !

Courber le bras droit, de manière que le coude touche la hanche et que le poignet se trouve à environ un pied de la cuisse intérieure droite, les doigts ployés et en dessus. Recourber le bras gauche vers la pointe du pied gauche, les doigts en dessus, la main à demi-fermée.

2^e Lancez le bras droit en avant ! — UN !

Pendant que le genou droit s'allonge vivement plusieurs fois de suite, le bras droit doit marquer

un coup vigoureux en avant, en avançant en même temps l'épaule. La main gauche restant toujours dans la même position, se trouvera à environ un pied en arrière de la droite.

3° Portez le coup en place ! — UN !

Le coup ne sera allongé qu'une seule fois au commandement *Un* ! On se conduira, comme dans le mouvement précédent, seulement on donnera sur place un appel du pied gauche, pendant que le droit reste immobile.

Pour s'assurer de la régularité et de la solidité de cette position allongée, l'instructeur fera suivre le premier commandement par celui de *Restez* ! il fera ensuite reprendre la position.

Durant le choc, le bras droit est tendu en avant, la main étant à demi fermée, les nœuds tournés en dehors, pendant que la gauche reste dans la même position et à environ un pied derrière la droite. Lorsque ce coup s'exécute avec le fusil, l'élève pourra bien s'arrêter à fond, mais non comme actuellement, après avoir porté le coup ; dans ce cas, l'arme reprendra la position défensive.

4° Demi-allonge ! — UN !

Par la tension du jarret droit, la gravitation

du corps se porte sur la jambe gauche qui se courbera de manière qu'elle soit perpendiculaire à la pointe du pied. Les mains resteront dans leur position.

5° A fond ! — UN !

Au premier commandement, le haut du corps se donnera un petit élan en arrière, sans ployer le jarret droit, afin de pouvoir exécuter au commandement *Un* ! un à-fond d'autant plus énergique avec le pied gauche. Le coup aussi rapide que vigoureux suit immédiatement, et de la même manière qu'il a été prescrit ci-dessus, les deux poings sont à demi-fermés.

Les points suivants exigent une attention spéciale.

1^{er} En exécutant un à-fond, le pied doit raser la terre en ligne droite, sans tourner en-dehors.

2^e Le pied qui est en arrière, reste à plat et immobile.

3^e La poitrine du cavalier doit servir de but.

4^e Le retour rapide et assuré dans la position précédente est la condition principale. L'écart ne peut être élargi qu'insensiblement. On peut prendre pour point de départ une distance de quatre pieds, à compter d'un talon à l'autre.

5^e Pour éviter de se découvrir, les poings doivent, en se retirant, suivre la même trace que le

coup. A cet effet, la main avancée s'ouvrira en portant le coup, non-seulement pour donner plus tard plus de jeu au fusil, mais encore pour l'assurer contre toute déviation de la ligne de défense, en revenant à la position.

6° On évitera de perdre l'équilibre, pendant que les bras exercent leur élasticité.

Pendant que l'élève est à fond, il faut l'exercer à ployer le corps en avant et en arrière, au moyen des articulations des genoux. Dans l'exécution de ce mouvement, il élèvera légèrement la pointe du pied avancé et il tendra le jarret sans déplacer les talons. Le haut du corps restera d'aplomb. Cet exercice contribuera beaucoup à assurer la position lorsqu'on porte le coup.

Après que la position du corps, pendant le choc, aura été rectifiée d'après les principes ci-dessus, on commandera l'à-fond et le retour à la position plusieurs fois de suite, sans faire précéder les commandements de : *demi-allonge* ! — UN !

6° En garde !

Le pied gauche se retirera aussitôt, pendant que le genou droit momentanément courbé et le haut du corps reviennent à la position précédente. Ceci doit s'exécuter vivement, pour ne pas s'exposer à la riposte de l'adversaire.

7° Lancez le coup ! — UN !

Tandis que le pied gauche tournera sur l'orteil en dehors, le pied droit se portera autant que possible en avant et on marquera en même temps le coup en avant.

Le coup lancé est le plus allongé qui puisse être exécuté en place dans l'escrime à la baïonnette ; il n'est employé que quand une distance plus grande sépare de l'adversaire.

La largeur de l'écart doit toujours être proportionnée à la taille de l'homme, et une grande précaution, est ici d'autant plus nécessaire que cet exercice exige des efforts inusités des membres inférieurs. On doit aussi avoir égard au terrain sur lequel on déboîte, puisqu'on ne peut se remettre aussi vivement en garde sur une terre glissante.

8° Position du coup raccourci ! — UN !

Lorsque la distance qui sépare de l'adversaire est si petite qu'on ne peut pas exécuter un *à-fond* de la manière indiquée, l'arme sera vivement retirée pour porter un coup vigoureux en avant. Le bras droit doit par conséquent être retiré autant que possible afin qu'il soit passablement allongé en arrière. Le pouce de la main droite est tourné en bas, tandis

que les autres doigts sont tournés en dessous et à demi ployés, comme s'ils embrassaient la poignée de l'arme. Le poing gauche est courbé en dessus, comme pour saisir l'arme à la grenadière et doit être éloigné d'un pied de l'épaule, et à même hauteur.

9° Portez le coup en place! — UN!

Lancer les bras en avant de toute leur force élastique, de manière que dans la position à droite et en avançant l'épaule, le bras droit possède toute sa vigueur, tandis que le genou droit est allongé pour pencher autant que possible le haut du corps en avant. Donner en même temps un appel animé du pied gauche. Le coup étant porté, retirer brusquement les bras dans la position, pendant que le genou droit reprend de nouveau son attitude recourbée.

Pour vérifier l'exactitude du coup, il est convenable de lier le commandement de: *Restez!* avec le commandement ci-dessus; il s'agit surtout de la situation prescrite des bras et de la tension du jarret qui est en arrière. Au commandement de: *En garde!* on reprend la position précédente.

10° A fond! — UN!

L'exécution de ce mouvement repose sur les principes qui ont été éclaircis plus haut avec cette diffé-

rence, que le pied gauche ne s'écarte que d'un pied.

11° Portez le coup de haut en bas! — UN!

Les règles prescrites pour l'exécution d'un à-fond en ligne droite, sont également applicables à ce mouvement-ci, à l'exception que le bras droit passablement allongé s'élève davantage. La main gauche reste dans la situation précédente. Les yeux fixés à terre.

12° Portez le coup en place! — UN!

Porter un coup aussi rapide que vigoureux, de haut en bas.

13° A fond! — UN!

Porter le coup de la même manière, avec cette différence, que le pied gauche s'écarte d'un pied et se retire ensuite brusquement dans sa position habituelle.

Pour terminer la leçon, l'instructeur fera le commandement de :

14° En garde!

A ce commandement, tout le monde reprend la position primitive.

TROISIÈME LEÇON A GAUCHE.

- 1^{er} *Commandement*. Position du coup! — UN!
- 2^e Lancez le bras gauche en avant! — UN!
- 3^e Portez le coup en place! — UN!
- 4^e Demi-allonge! — UN!
- 5^e A fond! — UN!
- 6^e En garde! — UN!
- 7^e Lancez le coup! — UN!
- 8^e Position du coup raccourci! — UN!
- 9^e Portez le coup en place! — UN!
- 10^e A fond! — UN!
- 11^e Portez le coup de haut en bas! — UN!
- 12^e Portez le coup en place! — UN!
- 13^e A fond! — UN!
- 14^e En garde!

 CHANGEMENT DE POSITION ET SAUTS

QUATRIÈME LEÇON A DROITE.

(a) Changement de position.

- 1^{er} *Commandement*. Changez de position en avant! — UN!

On passe de la position à droite à la position à

gauche, tandis que le pied gauche se place en dehors en tournant sur le talon, pendant que le droit se porte en avant.

2^e Changez de position en arrière! — UN!

Le pied gauche se tourne droit en avant pendant que le droit se replace en arrière sur le point qu'il vient de quitter.

La continuation de ce mouvement a lieu au commandement de : *En avant! en arrière!* — UN!

3^e Par le flanc droit et changez de position en avant! — UN!

En changeant les pieds de place, on passera à la position à gauche.

4^e Par le flanc gauche et changez de position en arrière! — UN!

On revient ainsi à la position à droite.

5^e Tournez à droite et changez de position en avant! — UN!

6^e Tournez à gauche et changez de position en arrière! — UN!

Par ces deux derniers mouvements, on revient également dans la position à droite.

D'après ce qui est prescrit à la 3^e leçon, la situation des mains sera toujours conforme au changement de position.

(b) Sauts.

1^{er} *Commandement.* Changez de position en sautant! — UN!

Tandis que les deux pieds se dressent sur les orteils, le corps se donne un petit élan dans les hanches, vers la gauche, en vertu duquel le pied droit vient se placer en avant en même temps que le gauche se place en arrière; on revient ainsi sur la même place dans la position à gauche.

Ce changement de position doit être effectué par un saut, les jarrets seront tendus et les pieds poseront à plat. On doit aussi être attentif à placer les pieds dans la même direction et à conserver exactement l'intervalle qui les sépare.

Il est entendu que, pour reprendre la position à droite, on doit répéter le commandement de : *Changez de position.*

2^e Sautez en avant! — UN!

Lancer les pieds en avant, de manière à retomber

sur les pointes et à parvenir dans la même position, à au moins cinq pieds plus loin.

3^e Sautez en arrière! — UN!

Le saut en avant ou en arrière a pour but de resserrer ou d'élargir l'intervalle qui sépare de l'adversaire.

Ce saut s'effectuera, comme tous les autres, plutôt sur la pointe des pieds. Lorsque les deux mouvements qui précèdent devront s'exécuter plusieurs fois de suite, on fera l'avertissement de : *Deux (trois) sauts en avant! — (arrière).*

4^e Double saut en avant! — UN!

Ce saut s'exécutera d'abord en les décomposant.

1^{er} *Temps* (UN!) Le pied droit se placera en avant du gauche à même distance et dans la même direction qu'il occupait derrière celui-ci dans la position précédente.

2^e *Temps* (DEUX!) Le pied gauche passera de la même manière en avant et reviendra ainsi dans la position à droite.

Comme on gagne beaucoup de terrain au moyen du double saut, on doit surtout l'employer lorsqu'on poursuit vivement l'adversaire, afin de pouvoir se servir du coup lancé.

5^e Double saut en arrière! — UN!

C'est le mouvement inverse. Tandis que le pied gauche se place derrière le droit, celui-ci se porte encore un pas en arrière, de manière qu'ils reviennent tous deux dans la position à droite. En retombant sur le pied gauche, on se donne un élan dans les hanches vers la droite sans tourner les épaules pour présenter le moins de surface possible.

6^e Tournez à droite en sautant! — UN!

S'élançer sur la pointe des pieds vers la face opposée sans tendre les jarrets et en s'aidant d'un élan dans les hanches; le pied gauche reviendra en avant conformément à la position à droite.

7^e Tournez à droite en sautant et changez de position en avant! — UN!

Le saut étant exécuté vers la face opposée, revenir à la position à gauche en changeant les pieds de place.

8^e Tournez à gauche en sautant et changez de position en arrière! — UN!

L'exécution inverse, pour reprendre la position à droite.

Les deux derniers mouvements ont plutôt pour

but, de favoriser l'élasticité des membres inférieurs, que de les employer dans la pratique, car ce but pourrait être atteint en tournant simplement sur les deux talons.

9^e Tournez à droite en sautant! — UN!

Ce mouvement s'exécute pour se remettre face en tête.

(c) Sauts combinés avec des coups.

1^{er} Commandement. Sautez en avant en portant le coup! — UN!

S'élever sur la pointe du pied gauche, le lancer aussi loin que possible en l'emportant vigoureusement avec le pied droit placé à la distance prescrite, ce dernier suivant immédiatement le gauche.

2^e Sautez à droite en portant le coup! — UN!

1^{er} Temps (UN!) Sauter avec le pied droit dans un quart de cercle en avant à droite, pendant que le gauche quitte la terre et se balance avec le jarret tendu, la pointe du pied dirigée vers le point abandonné par le pied droit.

2^e Temps (DEUX!) Le pied droit tournera sur l'orteil dans un quart de cercle à gauche, de manière que, pendant la rotation, le pied gauche se plaçant à la distance prescrite derrière le droit, on revienne ainsi dans la position à gauche.

Ce n'est que dans le commencement qu'on se sert de cette décomposition. Mais le saut devra s'élargir insensiblement, lorsqu'il sera exécuté en un seul temps; dans ce cas, il n'est point nécessaire de balancer. Au commandement de :

3^e Sautez à gauche en portant le coup! — UN!

On revient à la position précédente. L'exécution est l'inverse.

Après ce mouvement, il est nécessaire de commander l'alignement.

La position des bras et la combinaison du coup avec le saut, sont entièrement conformes aux principes de la 3^e leçon.

QUATRIÈME LEÇON A DROITE.

(a) Changement de position.

1^{er} *Commandement.* Changez de position en avant! — UN!

2^e Changez de position en arrière! — UN!

3^e Par le flanc gauche et changez de position en avant! — UN!

4^e Par le flanc droit et changez de position en arrière! — UN!

5^e Tournez à gauche et changez de position en avant! — UN!

6^e Tournez à droite et changez de position en arrière! — UN!

(b) Sauts.

1^{er} *Commandement.* Changez de position en sautant! — UN!

2^e Sautez en avant! — UN!

3^e Sautez en arrière! — UN!

4^e Double saut en avant! — UN!

5^e Double saut en arrière! — UN!

6^e Tournez à gauche en sautant! — UN!

7^e Tournez à gauche en sautant et changez de position en avant! — UN!

8^e Tournez à droite en sautant et changez de position en arrière! — UN!

9^e Tournez à gauche en sautant! — UN!

(c) Sauts combinés avec des coups.

1^{er} *Commandement.* Sautez en avant en portant le coup! — UN!

2^e Sautez à gauche en portant le coup! — UN!

3^e Sautez à droite en portant le coup! — UN!

Lorsque l'école précitée aura été exécutée dans l'ordre indiqué pendant trois à quatre semaines d'exercices journaliers et que l'instructeur n'aura pas négligé les répétitions, on pourra passer aux mouvements suivants :

Mouvements mixtes.

Sous cette dénomination, on comprend plusieurs espèces de mouvements composés. Par leur exécution, les élèves s'habitueront à être attentifs aux commandements, le goût pour l'exercice augmentera et la position se perfectionnera. Ils ne pourront cependant pas être trop multipliés, parce que leur exécution est, surtout dans les commencements, liée à beaucoup de difficultés.

Pour plus de facilité, chaque mouvement sera exécuté seul au commandement du n°. Comme on passe souvent à la position à gauche, on a préféré se servir de la position à droite, tant au commencement qu'à la fin.

- 1^{er} *Commandement.* Double saut en avant! —
UN!
- 2^e Triple saut en arrière et tournez à droite! —
UN!

- 3^e Deux appels du pied!
- 4^e Tournez à gauche en sautant, en portant le coup en place! — UN!
- 5^e Tournez à gauche en sautant et changez de position en sautant! — UN!
- 6^e Tournez à droite en sautant et double saut en avant! — UN!
- 7^e Sautez à droite en portant le coup et double saut en arrière! — UN!
- 8^e Sautez à gauche en portant le coup et double saut en avant! — UN!
- 9^e Tournez à droite en sautant! — A fond et sautez en arrière! — UN!
- 10^e Tournez à droite en sautant! — Double saut en arrière! — A fond et sautez en arrière! — UN!
- 11^e Double saut en avant! — Par le flanc droit et sautez deux fois en avant! — UN!
- 12^e Double saut en arrière! — Par le flanc gauche et sautez deux fois en arrière! — UN!