

11° Portez le coup en place! — UN!

Le bras allongé en arrière frappe à fond avec toute l'élasticité possible. Cette manière de frapper prévaut particulièrement dans la mêlée, lorsque l'adversaire est terrassé, comme aussi dans la défense de points élevés, retranchements, etc.

12° A fond! — UN!

Le pied gauche s'avance à 12 pouces de distance, et se retire aussitôt dans sa position.

TROISIÈME LEÇON A GAUCHE.

1^{er} Commandement. Lancez l'arme en avant! — UN!

2° Portez le coup en place! — UN!

3° Demi-allonge! — UN!

4° A fond! — UN!

5° En garde!

6° Lancez le coup! — UN!

7° Position du coup raccourci! — UN!

8° Portez le coup en place! — UN!

9° A fond! — UN!

10° Portez le coup de haut en bas! — UN!

11° Portez le coup en place! — UN!

12° A fond! — UN!

13° En garde!

CHANGEMENT DE POSITION ET SAUTS.

QUATRIÈME LEÇON A DROITE.

(a) Changement de position.

Les avantages qui résultent de ces mouvements se confirmeront, dans le cours de l'instruction, lorsqu'on opposera les escrimeurs l'un à l'autre; car un changement de position imprévu expose assez souvent l'adversaire à la nécessité de changer ses plans et de passer de l'attaque à la défense.

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

Tandis que le pied droit passe à la position à gauche, la main droite quitte la poignée et saisit l'arme en avant et près de la platine, la main gauche remplaçant la droite.

2° Changez de position en arrière! — UN!

Reprendre la position à droite par un changement simultané des mains, le pied droit se replaçant en arrière.

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

Au moyen de cet à-droite et d'un changement des pieds, on passe à la position à gauche.

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

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

En même temps qu'on change de direction, le fusil revient dans la situation conforme à la position à gauche. En achevant le mouvement, le poignet droit imprimera à la crosse une pression en bas, de manière que l'arme passant près du corps, soit jetée du côté opposé. Par suite du changement en avant des pieds, combiné avec ce mouvement, le fusil revient aussitôt dans la situation prescrite pour la position à droite.

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

Revenir dans la position précédente par un nouveau changement de direction, à l'exception que, par suite de ces deux mouvements, on se trouve à deux pas plus en arrière.

(b) Sauts.

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

Le saut s'exécute de manière que le pied droit remplace le gauche, l'arme étant amenée dans la situation prescrite pour la position à gauche.

En répétant ce commandement, on revient à la position à droite.

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!

Le fusil, tout en contribuant à la promptitude du mouvement, restera continuellement dans la situation prescrite pour la position à droite.

La régularité de la position, le maniement efficace de l'arme et surtout le but ne doivent jamais être perdus de vue, car en s'exerçant aux sauts, l'élève néglige trop souvent ces objets importants.

Il est cependant indispensable d'accorder à l'élève la récréation nécessaire, car ce n'est que par un

exercice répété pendant plusieurs semaines qu'on pourra obtenir cette constance.

6. Tournez à droite en sautant! — UN!

Pendant ce mouvement, l'arme restera dans la situation prescrite pour la position à droite.

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

Après que tout le monde sera revenu face en tête, moyennant le saut, dans la position à droite, les pieds seront changés de place, de manière que le droit se trouve en avant; le fusil sera dans la situation conforme à la position à gauche.

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

Par suite du saut, le pied droit vient se replacer en avant, après quoi il se porte promptement en arrière pour revenir dans la position à droite, quoique dans une direction opposée.

9. Tournez à droite en sautant! — UN!

Par ce saut, on se rétablit face en tête.

Sauts combinés avec les coups.

1^{re} *Commandement*. Sautez en avant et portez le coup! — UN!

Lancer le pied gauche aussi loin que possible, pendant que de la main droite on porte un coup vigoureux avec l'arme. Le pied droit succède au gauche, comme pour marcher un pas en avant, excepté qu'il s'élève un peu plus.

Le saut étant exécuté, l'arme sera chassée avec toute la vigueur possible, en s'aidant en même temps du pied droit. Ici on gagne plus de terrain que par un simple changement des pieds et en marchant un pas en avant. Ce saut est surtout employé lorsqu'on poursuit un adversaire qui se retire, et notamment un cavalier isolé qui a affaire à un cheval ombrageux.

2^e Sautez à droite et portez le coup! — UN!

Le pied droit saute à droite de côté et en avant, pendant que la pointe du pied gauche fait un huitième de conversion à gauche; le coup suit immédiatement. On se replace à gauche en tournant brusquement le talon droit en dedans; on porte

aussitôt le pied gauche derrière le droit; l'arme dans la situation de la position à gauche.

On se sert particulièrement de ce saut contre le cavalier isolé, qui s'approche en pleine carrière et quand le cheval est parvenu à environ 4 ou 5 pas de la pointe de la baïonnette; de cette manière on gagne non-seulement la gauche du cavalier, mais on peut encore, pendant qu'il passe, lui appliquer un coup vigoureux sur la poitrine.

Il est dangereux de sauter droit en avant et de faire ensuite demi-tour à gauche, car alors au lieu de s'écarter du cheval, on court danger d'en être tourné et renversé. L'instructeur doit par conséquent s'assurer que le saut s'exécute plus de côté qu'en avant.

L'instructeur rendra l'objet de ce saut plus sensible en accourant avec la lance en arrêt d'une distance de dix pas environ, sur l'élève isolé, de manière que celui-ci soit obligé de céder le chemin et de sauter de côté. L'escrimeur à la baïonnette apprend ainsi à juger promptement les mouvements de l'adversaire, et outre qu'il s'exerce à frapper juste, il apprend à se préserver des attaques du sabre et de la lance.

Quelque grand que soit, pour l'escrimeur, l'avan-

tage de gagner la gauche du cavalier, je ne suis cependant pas d'avis que le fantassin s'attache trop à cet expédient, parce qu'il est très-fatigant, lorsque le cavalier est quelque peu maître de son cheval, et que, dans ce cas, une légère conversion de ce dernier suffit pour déranger le plan de l'escrimeur le plus adroit.

Quant à ce qui concerne le saut de côté, l'expérience a appris qu'il reste rarement sans résultat, lorsque le cavalier commet l'imprévoyance d'accourir à toute bride sur l'escrimeur.

3° Sautez à gauche et portez le coup! — UN!

Le mouvement inverse.

QUATRIÈME LEÇON A DROITE.

(a) Changement de position.

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

— UN!

2° Changez de position en arrière! — UN!

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

- 4° Par le flanc droit et changez de position en arrière! — UN!
- 5° Tournez à gauche et changez de position en avant! — UN!
6. Tournez à droite et changez de position en arrière! — UN!

(b) Sauts.

- 1^{er} *Commandement.* Changez de position en sautant! — UN!
- 2° Sautez en avant! — UN!
- 3° Sautez en arrière! — UN!
- 4° Double saut en avant! — UN!
- 5° Double saut en arrière! — UN!
- 6° Tournez à gauche en sautant! — UN!
- 7° Tournez à gauche en sautant et changez de position en avant! — UN!
8. Tournez à droite en sautant et changez de position en arrière! — UN!
- 9° Tournez à gauche en sautant! — UN!

(c) Sauts combinés avec les coups.

- 1^{er} *Commandement.* Sautez en avant et portez le coup! — UN!
- 2° Sautez à gauche et portez le coup! — UN!
- 3° Sautez à droite et portez le coup! — UN!

PARADES.

CINQUIÈME LEÇON A DROITE.

Le mot *parer* signifie généralement : détourner l'attaque de l'adversaire. Mais comme la sûreté personnelle est étroitement liée à l'attaque renouvelée contre l'adversaire, chaque parade est combinée avec une riposte, pendant laquelle la défensive ne doit pas être abandonnée. Plus le coup, qui succède à une parade, est rapide, mieux l'escrimeur atteindra son but.

La 5^e leçon embrasse l'emploi des avantages les plus essentiels, propres à garantir l'escrimeur tant contre le cavalier que contre le fantassin, elle exige par conséquent des répétitions assidues; il est bien entendu que l'élève est sensé posséder la solidité convenable dans toutes les positions avec l'arme.

Dans l'escrime à la baïonnette, les parades sont de trois espèces; elles sont : simples, mixtes et combinées avec les sauts.

Pour éclaircir la manière de se conduire avec