

- 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<sup>er</sup> *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<sup>er</sup> *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<sup>e</sup> 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

l'arme, pour toute espèce de parade et de riposte, il est nécessaire de diviser le fusil en plusieurs parties comme suit :

La première, nommée partie faible, s'étend depuis la pointe jusqu'à la branche de la baïonnette.

La deuxième ou la partie demi-faible, se compte depuis l'embouchoir jusqu'à la grenadière. Avec cette partie, on pare les coups ordinaires du sabre, parce qu'elle offre assez de résistance pour faire rebondir la lame et pour tenir le cavalier à distance.

La troisième ou la partie demi-forte, s'étend depuis la grenadière jusqu'au-dessous de la capucine.

La quatrième, appelée partie forte, comprend la platine et la crosse. Celle-ci sert exclusivement comme arme de choc, surtout dans la mêlée avec l'infanterie ; dans ce cas, il faut faire précéder le coup d'une parade.

(a) Parades simples.

1<sup>re</sup> Commandement. Parade quarte ! — Ux !

(Figure 6.)

L'arme reste dans la situation prescrite pour la position. Le bras gauche s'allongera autant que possible avec le secours de l'épaule gauche, vers la droite, pendant que le bras droit un peu courbé s'appuie naturellement sur la hanche droite.

Pour animer l'exécution de ce mouvement, on donnera chaque fois et en même temps, un appel sur place, du pied avancé.

La parade quarte contre le coup de pointe de la lance s'exécutera avec la partie de l'arme, qui s'étend depuis le milieu de la partie demi-faible jusqu'à la capucine. Mais le coup de sabre porté sur la tête, n'importe qu'il soit dirigé à droite ou à gauche, peut être paré dans les deux positions, avec la partie demi-faible.

Il est de règle que l'instructeur marque, alternativement avec le sabre et la lance, l'attaque contre le fusil. Ceci sert non-seulement à figurer les différentes espèces de parades, mais l'élève apprend encore à en sentir l'effet dans les bras.

2<sup>e</sup> Ripostez ! — Ux !

La partie reste invariable, pendant qu'on tournera l'arme de manière que le canon se trouve en dessus.

On exécute ensuite un à-fond comme il est prescrit dans la 3<sup>e</sup> leçon. La main gauche quittera momentanément l'arme, pour la ressaisir ensuite à la même place, après que le coup aura été porté.

3<sup>e</sup> Parade tierce ! — Ux ! (Figure 7.)

Donner à l'arme un coup sec à gauche, de ma-

nière que le canon soit tourné à gauche et en dehors. La tierce est par conséquent dans un rapport inverse avec la quarte, et couvre le côté gauche dans la position à droite, et le côté droit dans la position à gauche.

4. Parade tierce, en reculant le pied gauche!

— UN!

Elle est entièrement semblable à la précédente, excepté que le pied gauche se placera sur l'orteil aussi loin que possible derrière le droit; par ce mouvement, on l'éloigne à distance convenable de l'adversaire. La parade étant faite, le pied se replace sur-le-champ dans la position, où l'on peut la faire suivre d'un à-fond.

Cette parade est plus facile que celle qui se fait sans retirer le pied, la riposte peut même suivre avec une force et une extension doubles.

En décomposant ce mouvement, il est nécessaire de faire l'avertissement: *Restez!* — *Ripostez!* — UN! — En garde.

5. Parade tête! — UN! (*Figure 8.*)

Dans la position à droite comme dans celle à gauche, élever les bras verticalement, de manière que la baïonnette soit autant que possible en avant

et dirigée obliquement sur l'adversaire; cette parade est semblable à la quarte haute. (*Figure 9.*)

Elle ne s'emploie que lorsque le fantassin est fort près du cheval et qu'il est menacé d'un coup de lance sur la tête. On l'exécute ou avec la partie demi-faible ou avec la partie demi-forte.

Il dépendra d'ailleurs du jugement correct de l'escrimeur de reconnaître combien l'arme doit être portée à droite ou à gauche, pour éviter que les mains ne soient blessées par le coup de la lance.

Tout en se couvrant, l'escrimeur exercé réussit souvent à faire une passe et à désarmer le cavalier.

6. Abattez l'arme à droite! UN! (*Figure 10.*)

Cette parade sert, comme la quarte, à garantir le côté droit, avec cette différence que le canon est tourné en dessous pour abattre l'arme ennemie. Pendant le mouvement, les bras sont tendus, le corps se penche tant soit peu en avant et le pied droit passe en arrière à gauche pour ne pas être exposé au coup de la lance, arrivant par la droite. On parera avec la partie demi-faible, la pointe de la baïonnette n'étant toutefois pas trop baissée, mais restant à un pied de terre.

L'à-fond combiné avec cette parade se fait avec le pied gauche et à environ un pas sur la gauche, pendant que le droit reste immobile. En revenant à la position, le pied gauche se porte rapidement devant le droit, de sorte qu'à chaque parade renouvelée, on gagne un pas de terrain à gauche.

7° Abattez l'arme à gauche! — UN! (*Figure 11.*)

Ici on garantit le côté gauche. En parant, le pied gauche passe aussi loin que possible derrière le droit, et il se porte brusquement en avant lorsqu'on fait un à-fond.

Ces deux parades ne s'emploient que contre les coups à fond de la lance ou du fusil d'infanterie; contre la première, avec la partie demi-faible, contre le dernier, avec la partie demi-forte.

(b) Parades en sautant.

1. *Commandement.* Sautez en avant avec parade quarte haute! — UN!

Tandis que le fusil est élevé à hauteur d'épaule pour couvrir la tête au moyen de la quarte haute, on doit s'élancer vivement sur le cheval en emportant vivement le pied droit, et chercher à se rendre maître de la lance.

Le fantassin a un avantage marqué sur le ca-

valier, lorsqu'il se trouve dans la position à gauche et que ce dernier frappe de sa longue arme de droite à gauche. Dans ce cas, la main gauche quitte l'arme et saisit la lance, pendant que de la main droite il s'efforce d'appliquer, au cavalier, un coup raccourci.

2° Sautez en avant avec parade tierce haute! —  
UN!

La même règle peut-être appliquée au côté droit. Pendant la parade, le bras gauche est entièrement allongé; le droit, au contraire, recourbé en dedans.

Lorsqu'on aura été exercé à ces parades pendant quelque temps, on les combinera avec deux ou plusieurs sauts; le cavalier étant alors supposé à une plus grande distance. L'instructeur commandera (*Deux, trois*) sauts en avant avec parade quarte (*tierce*) haute! — UN!

3° Sautez à droite et abattez l'arme à gauche! —  
UN!

Le maniement de l'arme, au moment du saut, est entièrement semblable à celui prescrit pour abattre l'arme à gauche, afin d'abattre la partie faible

de la lance avec la partie demi-faible ou demi-forte du fusil.

En changeant rapidement les mains, on vient dans la position à gauche; si l'instructeur faisait l'avertissement de : *restez!* tout le monde resterait en parade tierce, puis il commanderait :

En garde!

4° Sauter à gauche et abattez l'arme à droite! —  
UN!

L'exécution opposée. Moyennant le saut, on couvre le côté et on regagne ainsi la position à droite, face à la direction précédente.

(c) Parades mixtes.

Elles reposent essentiellement sur la répétition rapide d'un coup sec contre l'arme ennemie, et sont surtout employées lorsqu'on fait des feintes avec le sabre et la lance, contre la baïonnette.

1<sup>er</sup> *Commandement*. Parade quarte et tierce! —  
UN!

Abattez l'arme de l'adversaire à droite et immédiatement après à gauche, en se servant de la partie demi-faible du fusil.

2° Parade tierce et quarte! — UN!

L'inverse.

3° Parade quarte! — Tierce et quarte! — UN!  
Imprimer un coup sec à droite, puis à gauche et de nouveau à droite.

4° Parade tierce! — Quarte et tierce! — UN!

Résulte de ce qui précède.

5° Parade quarte! — Tierce! — Quarte et tierce!  
— UN!

6° Parade tierce! — Quarte! — Tierce et quarte!  
— UN!

Pour se couvrir entièrement contre les feintes, on ne doit pas trop baisser la parade, parce qu'on présenterait ainsi trop de surface à l'adversaire. Son emploi a de plus l'avantage de délier les bras.

La riposte peut être convenablement employée après chacune des parades ci-dessus.



## CINQUIÈME LEÇON A GAUCHE.

## (a) Parades simples.

- 1<sup>er</sup> *Commandement*. Parade quarte ! — UN !  
 2<sup>e</sup> Ripostez ! — UN !  
 3<sup>e</sup> Parade tierce ! — UN !  
 4<sup>e</sup> Parade tierce en reculant le pied droit ! —  
 UN !  
 5<sup>e</sup> Parade tête ! — UN !  
 6<sup>e</sup> Abattez l'arme à gauche ! — UN !  
 7<sup>e</sup> Abattez l'arme à droite ! — UN !

## (b) Parades en sautant.

- 1<sup>er</sup> *Commandement*. Sautez en avant avec parade  
 quarte haute ! — UN !  
 2<sup>e</sup> Sautez en avant avec parade tierce haute ! —  
 UN !  
 3<sup>e</sup> Sautez à gauche et abattez l'arme à droite ! —  
 UN !  
 4<sup>e</sup> Sautez à gauche et abattez l'arme à gauche  
 — UN !

## (c) Parades mixtes.

Les mêmes commandements que dans la leçon à droite.

---

COUPS SUR PLACE ET A FOND, PARADES COMBINÉES  
AVEC DES SAUTS.

## SIXIÈME LEÇON A DROITE.

La faculté de pouvoir faire suivre la parade immédiatement après le coup, est une des qualités les plus essentielles de l'escrimeur, car il doit toujours être préparé à une riposte, à un coup ou à une feinte de l'adversaire.

On ne doit cependant jamais faire de parades aux dépens des coups, c'est-à-dire, que l'élève ne doit parer que lorsque le coup qu'il a en vue est complètement porté, et lorsque le pied qui a exécuté l'à-fond sera revenu en place. Il est donc convenable de faire exécuter, en décomposant, les divers commandements prescrits dans cette leçon.

## (a) Coups en place et à fond, et parade quarte.

Chaque parade doit être précédée de l'indication qui en détermine l'espèce, afin de préparer l'élève à l'exécution des mouvements composés. Dans le coup en place et en reprenant la position indiffé-

remment avec ou sans à-fond, on doit donner un appel du pied avancé à l'instant qu'on fait la parade, pour prouver à l'instructeur qu'elle s'exécute réellement.

Comme on admet que le premier coup, porté de pied ferme, fait reculer l'adversaire, il faut que toute riposte soit régulièrement combinée avec l'à-fond, afin de pouvoir l'atteindre de nouveau.

On suppose ordinairement que la riposte ne s'écarte pas de la direction où l'on frappe, mais on ne doit pas moins se couvrir de tous côtés, et être préparé à recevoir l'attaque de l'adversaire du côté opposé à la parade.

1<sup>er</sup> *Commandement.* Portez le coup en place et parade quarte ! — UN !

2<sup>e</sup> Portez le coup en place ! — Parade quarte et ripostez ! — UN !

3<sup>e</sup> A fond et parade quarte ! — UN !

4<sup>e</sup> A fond ! — Parade quarte et ripostez ! — UN !

(b) Coups en place, à fond et parade tierce.

1<sup>er</sup> *Commandement.* Portez le coup en place et parade tierce ! — UN !

2<sup>e</sup> Portez le coup en place ! — Parade tierce et ripostez ! — UN !

3<sup>e</sup> A fond et parade tierce ! — UN !

4<sup>e</sup> A fond ! — Parade tierce et ripostez ! — UN !

(c) Coups en place, à fond et parade tierce en reculant le pied gauche.

1<sup>er</sup> *Commandement.* Portez le coup en place et parade tierce ! — UN !

2<sup>e</sup> Portez le coup en place ! — Parade tierce et ripostez ! — UN !

3<sup>e</sup> Portez le coup et parade tierce ! — UN !

4<sup>e</sup> A fond ! — Parade tierce et ripostez ! — UN !

(d) Coups en place, à fond, parade tête.

1<sup>er</sup> *Commandement.* Portez le coup en place et parade tête ! — UN !

2<sup>e</sup> Portez le coup en place ! — Parade tête et ripostez ! — UN !

3<sup>e</sup> A fond et parade tête ! — UN !

4<sup>e</sup> A fond ! — Parade tête et ripostez ! — UN !

(e) Coups à fond, sauts en arrière en abattant l'arme à droite.

Le saut en arrière est combiné avec le coup pour éviter la riposte de l'adversaire ; on pare en même temps qu'on saute et qu'on abat l'arme à droite ou

à gauche. Mais le dernier mouvement s'exécute sans reculer ou sans se placer de côté. On admet ici que par suite du saut, on s'écarte à environ trois pas de cheval pour gagner la partie faible de la lance ennemie.

1<sup>er</sup> *Commandement*. A fond! — Sautez en arrière en abattant l'arme à gauche! — UN!

2<sup>e</sup> A fond! — Sautez en arrière en abattant l'arme à droite et ripostez! — UN!

3<sup>e</sup> A fond! — Sautez en arrière en abattant l'arme à droite et double saut en avant en portant le coup! — UN!

(f) Coups à fond, sauts en arrière en abattant l'arme à gauche.

1<sup>er</sup> *Commandement*. A fond! — Sautez en arrière en abattant l'arme à gauche! UN!

2<sup>e</sup> A fond! — Sautez en arrière en abattant l'arme à gauche et ripostez! — UN!

3<sup>e</sup> A fond! — Sautez en arrière en abattant l'arme à gauche et double saut en avant en portant le coup! — UN!

## SIXIÈME LEÇON A GAUCHE.

(a) Coups en place, à fond et parade quarte.

1<sup>er</sup> *Commandement*. Portez le coup en place et parade quarte! — UN!

2<sup>e</sup> Portez le coup en place! — Parade quarte et ripostez! — UN!

3<sup>e</sup> A fond et parade quarte! — UN!

4<sup>e</sup> A fond! — Parade quarte et ripostez! — UN!

(b) Coups en place, à fond et parade tierce.

1<sup>er</sup> *Commandement*. Portez le coup en place et parade tierce! — UN!

2<sup>e</sup> Portez le coup en place! — Parade tierce de ripostez! — UN!

3<sup>e</sup> A fond est parade tierce! — UN!

4<sup>e</sup> A fond! — Parade tierce et ripostez! — UN!

(c) Coups en place, à fond et parade tierce en reculant le pied droit.

1<sup>er</sup> *Commandement*. Portez le coup en place et parade tierce! — UN!

2<sup>e</sup> Portez le coup en place! — Parade tierce et ripostez! — UN!