

- 5^e A fond et parade tierce ! — UN !
 4^e A fond ! — Parade tierce et ripostez ! UN !

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

- 1^{er} *Commandement*. Portez le coup en place et parade tête ! — UN !
 2. Portez le coup en place ! — Parade tête et ripostez ! — UN !
 3^e A fond et parade tête ! — UN !
 4^e A fond ! — Parade tête et ripostez ! — UN !

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

- 1^{er} *Commandement*. A fond ! — Sautez en arrière en abattant l'arme à gauche ! — UN !
 2. A fond ! — Sautez en arrière en abattant l'arme à gauche et ripostez ! — UN !
 3. A fond ! — Sautez en arrière en abattant l'arme à gauche et double saut en avant en portant le coup ! — UN !

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

- 1^{er} *Commandement*. A fond ! — Sautez en arrière en abattant l'arme à droite ! — UN !

- 2^e A fond — Sautez en arrière en abattant l'arme à droite et ripostez ! — UN !
 3^e A fond ! — Sautez en arrière en abattant l'arme à droite et double saut en avant en portant le coup ! — UN !

COUPS COMBINÉS AVEC DIFFÉRENTS PAS ET SAUTS.

SEPTIÈME LEÇON A DROITE.

Le pas ou le saut doit avoir été nettement exécuté avant qu'on porte le coup. — Principe qu'on atteindra mieux, en décomposant d'abord les commandements. Ici on se sert généralement du saut en arrière, tant pour éviter les ripostes que pour revenir à la position défensive.

(a) Coups en marchant en avant.

- 1^{er} *Commandement*. Marchez et à fond ! — UN !
 2^e Marchez ! — A fond et sautez en arrière ! — UN !
 3^e Marchez ! — A fond ! — Sautez en arrière et ripostez ! — UN !

(b) Coups avec double pas en avant.

- 1^{er} *Commandement.* Double pas en avant et à fond! — UN!
- 2^e Double pas en avant! — A fond et sautez en arrière! — UN!
- 3^e Double pas en avant! — A fond! — Sautez en arrière et ripostez! — UN!

(c) Coups avec saut en avant et saut en arrière.

- 1^{er} *Commandement.* Sautez en avant et à fond! — UN!
- 2^e Sautez en avant et à fond! — UN!
- 3^e Sautez en avant! — A fond! — Sautez en arrière et ripostez! — UN!

(d) Coups avec double saut en avant et saut en arrière.

- 1^{er} *Commandement.* Double sautez en avant et à fond! — UN!
- 2^e Double saut en avant! — A fond et sautez en arrière! — UN!
- 3^e Double saut en avant! — A fond! — Sautez en arrière et ripostez! — UN!

SEPTIÈME LEÇON A GAUCHE.

Les commandements s'accordent entièrement avec la leçon précédente.

SAUTS MIXTES COMBINÉS AVEC DES PARADES ET RIPOSTES.

HUITIÈME LEÇON A DROITE,

En supposant que l'escrimeur se trouve dans la nécessité de combattre à la fois deux cavaliers, il tournera à droite ou à gauche, selon qu'il se trouve dans la position à droite ou dans la position à gauche, sitôt qu'il est menacé par derrière, pare en sautant et riposte immédiatement après.

Si, après avoir sauté, l'on était contraint de s'esquiver à droite ou à gauche pour éviter une nouvelle attaque du cavalier, on se servirait du saut à gauche ou à droite.

Le sauts répétés sur place, sont principalement

calculés pour tromper sans cesse l'adversaire, qui, d'après la règle, tourne son cheval du côté vers lequel le fantassin fait mine de sauter.

Pour le combat pratique d'un fantassin contre deux cavaliers, il faut supposer au premier une position assurée, de la souplesse dans les hanches et dans les jambes et un bon coup d'œil.

- 1^{er} *Commandement.* Tournez à droite en sautant et parade quarte! — UN!
- 2^e Tournez à droite en sautant! — Parade quarte et ripostez! — UN!
- 3^e Tournez à droite en sautant et parade tierce! — UN!
- 4^e Tournez à droite en sautant! — Parade tierce et ripostez! — UN!
- 5^e Tournez à droite en sautant et parade tête! — UN!
- 6^e Tournez à droite en sautant! — Parade tête et ripostez! UN!
- 7^e Tournez à droite en sautant et abattez l'arme à droite! — UN!
- 8^e Tournez à droite en sautant! — Abattez l'arme à droite et ripostez! — UN!
- 9^e Tournez à droite en sautant et abattez l'arme à gauche! — UN!

- 10^e Tournez à droite en sautant! — Abattez l'arme à gauche et ripostez! — UN!
- 11^e Changez de position en sautant et sautez à gauche en portant le coup! — UN!
- 12^e Sautez à droite en portant le coup et changez de position en sautant! — UN!
- 13^e Tournez à droite en sautant et sautez à droite en portant le coup! — UN!
- 14^e Tournez à gauche en sautant et sautez à gauche en portant le coup! — UN!
- 15^e Tournez à droite en sautant! — Changez de position en sautant et sautez à gauche en portant le coup! — UN!
- 16^e Tournez à droite en sautant! — Changez de position en sautant et sautez à gauche en portant le coup! — UN!
- 17^e Tournez à droite en sautant! — UN!

HUITIÈME LEÇON A GAUCHE.

- 1^{er} *Commandement.* Tournez à gauche en sautant et parade quarte! — UN!
- 2^e Tournez à gauche en sautant! — Parade quarte et ripostez! — UN!

- 3^e Tournez à gauche en sautant et parade tierce!
— UN!
- 4^e Tournez à gauche en sautant! — Parade tierce
et ripostez! — UN!
- 5^e Tournez à gauche en sautant et parade tête!
— UN!
- 6^e Tournez à gauche en sautant! — Parade tête
et ripostez! — UN!
- 7^e Tournez à gauche en sautant et abattez l'arme
à gauche! — UN!
- 8^e Tournez à gauche en sautant! — Abattez
l'arme à gauche et ripostez! — UN!
- 9^e Tournez à gauche en sautant et abattez l'arme
à droite! — UN!
- 10^e Tournez à gauche en sautant! — Abattez
l'arme à droite et ripostez! — UN!
- 11^e Changez de position en sautant et sautez à
droite en portant le coup! — UN!
- 12^e Sauter à gauche en portant le coup et chan-
ger de position en sautant! — UN!
- 13^e Tournez à gauche en sautant et sautez à gau-
che en portant le coup! — UN!
- 14^e Tournez à droite en sautant et sautez à droite
en portant le coup! — UN!
- 15^e Tournez à gauche en sautant! — Changez de
position en sautant et sautez à droite en por-
tant le coup! — UN!

16^e Tournez à gauche en sautant! — Changez de
position en sautant et sautez à droite en por-
tant le coup! — UN!

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

POSITION AVEC LA BAÏONNETTE BAISSÉE, PARADES, DOUBLES
PAS EN AVANT, SAUTS ET RIPOSTES.

NEUVIÈME LEÇON A DROITE.

1^{er} *Commandement.* Contre la lance en garde!
— UN!

Cette position est exclusivement consacrée au
combat contre le lancier, lorsqu'il est sur le point de
lancer le coup raccourci sur le bras gauche, avec
les feintes qui y ont rapport. Pour être suffisam-
ment couvert, il est nécessaire que l'escrimeur soit
surtout attentif à s'effacer sans cesse et à pencher le
haut du corps en avant.

Le fusil ayant le canon tourné au-dessus est tel-
lement incliné, que la baïonnette se trouve à 2 pieds
de terre. Le bras gauche sera passablement allongé;

le droit, au contraire, courbé, de sorte que le coude soit à hauteur du front. La main droite embrasse la poignée, le pouce en dessous, la main à environ un demi-pied de la tempe.

La main gauche reste dans sa position habituelle.

2° Parez à droite ! — UN !

Donner à l'arme, des deux mains, un coup sec à droite, pour détourner le coup à droite; dans la position à gauche, on le détourne à gauche. Ici on ne pare pas avec le canon comme dans les autres parades, mais il reste invariablement au-dessus.

3° Parez à droite ! — Double pas en avant ! — UN !

Après la parade, on exécute le double pas en avant, en faisant un à-fond aussitôt que le pied droit se sera placé contre le gauche.

4° Parade quarte ! — UN !

L'arme doit être lancée de manière qu'elle reprenne l'alignement de la quarte haute.

Par ce moyen, on détourne, dans la position à droite, tous les coups portés de la gauche, et dans la position à gauche, tous ceux portés de la droite.

5° Parade quarte ! — Double pas en avant en portant le coup ! — UN !

6° Parade quarte et parez à droite ! — UN !

7° Parade quarte ! — Parez à droite ! — Double pas en avant en portant le coup ! — UN !

8° Sautez en avant avec parade quarte haute ! — UN !

A la position avec la baïonnette baissée, succède sur-le-champ la parade quarte haute en sautant en avant; moyennant ce mouvement et en se servant de la partie demi-faible, on détourne la lance arrivant par la gauche, lorsqu'on est dans la position à droite, et par la droite lorsqu'on est dans la position à gauche.

9° Sautez en avant avec parade quarte haute et ripostez ! — UN !

On suppose ici que l'adversaire puisse être atteint avec la pointe de la baïonnette sans l'emploi du double saut.

10° Parade quarte et abattez l'arme à gauche ! — UN !

Après la deuxième parade, le pied gauche, qui s'est retiré, revient vivement en avant.

11° Parade quarte ! — Abattez l'arme à gauche et ripostez ! — UN !

Les deux parades s'emploient, lorsque le cavalier marque un demi-coup à gauche au-dessus du fusil, pour engager l'escrimeur à la quarte haute et le frapper ensuite dans le bas-ventre.

12^e Parade quarte ! — Abattez l'arme à gauche et sautez en avant en portant le coup ! — UN !

Elle est entièrement semblable à la parade précédente; seulement on supposera que le lancier est assez éloigné, pour devoir s'en rapprocher en employant le saut.

NEUVIÈME LEÇON A GAUCHE.

1^{er} *Commandement.* Contre la lance en garde !
— UN !

2^e Parez à gauche ! — UN !

3^e Parez à gauche ! — Double pas en avant ! —
UN !

4^e Parade quarte ! — UN !

5^e Parade quarte ! — Double saut en avant en portant le coup ! — UN !

6^e Parade quarte et parez à gauche ! — UN !

7^e Parade quarte ! — Parez à gauche ! — Double pas en avant en portant le coup.

8^e Sautez en avant et parade quarte haute ! —
UN !

9^e Sautez en avant avec parade quarte haute et ripostez ! — UN !

10^e Parade quarte et abattez l'arme à droite ! —
UN !

11^e Parade quarte ! — Abattez l'arme à droite et ripostez ! — UN !

12^e Parade quarte ! — Abattez l'arme à droite et sautez en avant en portant le coup ! — UN !

MOUVEMENTS PENDANT LA COURSE.

DIXIÈME LEÇON A DROITE.

1^{er} *Commandement.* Course à droite en restant face en tête ! — MARCHÉ.

Dans le combat pratique, il arrive souvent qu'on doit se mouvoir en avant de côté en restant de front, afin de prévenir sur-le-champ toute attaque. Ceci peut, suivant les circonstances, s'exécuter pas à pas ou bien en courant.

Le mouvement commence régulièrement du pied

gauche, tandis qu'en marchant sur la pointe des pieds, on tâche de gagner du terrain de côté en faisant des sauts très-petits et se succédant rapidement; ces mouvements favorisent l'élasticité des membres inférieurs. On tient, autant que possible, l'arme devant soi.

Pour se rendre compte de la conduite à tenir en face d'une résistance instantanée, l'instructeur commandera :

2° A fond! — UN!

A ce commandement, tout le monde s'arrêtera et exécutera le mouvement tel qu'il est prescrit dans la troisième leçon. L'avertissement de *halte!* commande, en outre, l'immobilité générale, en prenant la position à droite ou à gauche, selon que l'élève veut se servir de l'une ou de l'autre.

3° Course à gauche en restant face en tête! —

MARCHE!

L'inverse.

4° Course circulaire à droite (gauche)! — Marche!

Ce mouvement s'exécute de la manière prescrite, en sautant de côté, dans un cercle d'environ douze pas de diamètre, tandis que, d'après la désignation de l'instructeur, on fera face vers l'intérieur ou

vers l'extérieur. Le mouvement peut être continué vers le côté opposé sans s'arrêter, en faisant précéder le simple avertissement à *droite* ou à *gauche*.

Pour décrire une circonférence régulière, il est nécessaire de la marquer en faisant plusieurs entailles dans le terrain.

Cet exercice a surtout pour objet de gagner la croupe du cheval, afin d'être en état de présenter, de tous côtés, la pointe de la baïonnette. On se convaincra mieux de son utilité dans le cours de l'instruction.

5° Course en avant, guide à droite! (gauche)! —

MARCHE!

Au dernier commandement, tout le monde partant du pied gauche et maintenant l'arme en équilibre, commence la course au petit trot en prenant le guide du côté de l'aile désignée, afin de conserver dans les rangs ouverts, les intervalles convenables entre les files, et autant que possible, l'alignement, le tout conformément aux principes du tirailleur.

Dans les commencements, le but de la course ne doit pas être éloigné de plus de 200 à 300 pas.

Au commandement de *halte!* on prend la position à droite ou à gauche, en prenant les distances prescrites.

6^e Course en arrière en restant face en tête! — UN!

La course sera exécutée à petits pas en partant du pied gauche, et de préférence sur la pointe des pieds, de même que dans la course en avant. Comme cette course est très-fatigante, elle se bornera, dans les commencements, à une distance de 100 pas au plus.

Le fantassin se retire ainsi, lorsqu'il a affaire à un tirailleur isolé de la cavalerie qui le poursuit vivement et qui est suivi à peu de distance par plusieurs autres. S'il voulait faire face en tête pendant la course, il serait hors d'état de détourner le cavalier; mais, de cette manière, il est à même de toujours lui tenir tête, puisqu'il peut à chaque instant passer de l'attaque à la défense.

HALTE!

A la fin de chaque exercice d'escrime, il est convenable d'exercer les élèves au petit trot avec des intervalles de 5 à 8 pas et à sauter d'abord sans, et ensuite avec fusil et sac. D'après les principes de la gymnastique, ces sauts s'exécutent sur la pointe des pieds afin d'éviter les foulures.

CHAPITRE VIII.

EXERCICES A LA BALLE.

Cet exercice est un préliminaire intuitif aussi amusant que convenable pour la conduite pratique à tenir contre deux cavaliers, car on a surtout en vue d'acquérir un coup vigoureux et sûr, pour être certain de son but, même dans les mouvements les plus variés et les plus rapides qu'on puisse imaginer dans la combat réel.

Indépendamment de cela, on vient en aide au jugement de l'élève, en lui enseignant comment, tirailleur isolé, il doit agir de lui-même, comment il doit procéder en temps opportun à l'attaque et à la défense pour profiter de la partie faible de l'adversaire, sans s'exposer lui-même au danger. Le