

quarte haute. L'élève fermera cette ligne, ou bien, comme l'on dit, se couvrira. Son genou droit sera tourné en dehors, le corps un peu penché en avant, la tête haute, les épaules basses, ainsi que les hanches qui seront également rentrées; les deux talons sur la même ligne.

22. Le maître pour faire relever l'élève, et le replacer en garde, lui expliquera qu'il doit relever la main gauche à hauteur de la tête, plier le bras droit, remettre la main droite devant le sein droit; plier le jarret gauche; rejeter le haut du corps en arrière; et remettre le pied droit à la position de la garde. Puis il commande

*Relevez-vous.*

Tous ces mouvements doivent se faire presque ensemble.

*Observation.*

23. Le développement ou la fente sert à porter le coup d'épée en avant. Il faut toujours que la main précède le corps. Lorsque le corps part avant la main, le tireur commet une faute grave. C'est un défaut très-répandu: par conséquent il sera très-utile que le professeur reprenne souvent l'élève sur cette observance, qu'il lui fasse dans le principe détailler le développement; et quand il sera plus avancé, qu'il lui fasse faire des attaques composées de plusieurs trompements de parades, pour le forcer à retenir l'élan du corps et à ne se développer qu'après le dernier coup trompé.

## DEUXIÈME PARTIE

### DU MANIEMENT DE L'ÉPÉE

24. L'élève sachant déjà comment il doit tenir son fleuret, le maître lui expliquera comment on peut faire avec l'arme les mouvements nécessaires.

#### 5<sup>e</sup> LEÇON

##### LE TOURNÉ DE LA MAIN

25. L'épée, tenue par la main, prend une direction différente suivant la position de la main elle-même. Or la main ne peut prendre que trois positions. Elle est toujours ou renversée, les ongles en l'air; ou en sens contraire, les ongles tournés vers la terre; ou bien entre les deux positions.

26. Quand la main est tournée les ongles en l'air, elle est en *supination*; ce qui veut dire sur le dos; quand elle a les ongles tournés vers la terre, elle est en *pronation*, c'est-à-dire la paume en bas; quand elle n'est ni en supination ni en pronation, elle est en tenue moyenne.

## LE DOIGTÉ

27. Le doigté est la faculté de faire agir avec les doigts la pointe de l'épée. Le pouce et l'index sont seuls employés pour obtenir les mouvements nécessaires. Ainsi on lâche le pouce pour faire incliner la pointe et la dégager; quand ce mouvement est fait, le pouce resserre la poignée et relève la pointe à sa hauteur. L'index aide le pouce dans ce travail. De même avec ces deux doigts on peut guider l'épée dans un mouvement circulaire. Sans doute il faut bien sentir la poignée dans la main pour faire manœuvrer la pointe. Cependant le médium, l'annulaire et le petit doigt doivent contenir la poignée sans la serrer, ou ne doivent serrer la poignée que dans le cas d'un choc trop violent pour qu'ils ne viennent pas au secours du pouce et de l'index.

28. Le doigté est indispensable pour l'escrime; si on possède naturellement cette qualité, le travail la développe; si on ne l'a pas, il est difficile, pour ne pas dire impossible, de l'acquérir.

*Observation.*

29. Nous avons déjà dit qu'il y avait en armes une position offensive et une position défensive. L'emploi du doigté varie suivant qu'on est sur l'offensive ou la défensive. Dans l'offensive, il faut avoir le doigté très-léger; les doigts doivent être desserrés. Le pouce et

l'index seuls dirigent la pointe; les autres embrassent la monture, en la laissant jouer dans la main. Dans la défensive, il faut, au contraire, que la poignée soit tenue bien solidement pour que l'on puisse soutenir le choc de l'attaque par la parade.

30. Quelquefois même il faut y mettre assez de force pour contenir l'épée de l'adversaire, surtout dans les parades où se produit une contraction.

6<sup>e</sup> LEÇON

## DE L'ENGAGEMENT

31. On appelle engagement la jonction des épées des deux adversaires. Celui qui a l'intention de se faire attaquer, forcera l'engagement par une pression, c'est-à-dire qu'en pesant sur le fer de la partie adverse, il la forcera à quitter l'engagement et à chercher à toucher. Il se tiendra sur la défensive.

## DES LIGNES DE DÉFENSE

32. On appelle ainsi les lignes que forment les épées en se rencontrant à droite et à gauche des adversaires, en haut et en bas.

33. La droite du tireur se nomme le dehors des armes; la gauche se nomme le dedans des armes.

34. Les épées peuvent se rencontrer en haut à droite, ou dans le dehors haut; en bas à droite, ou dans le dehors bas; en haut à gauche ou dans le dedans haut; en bas à gauche, ou dans le dedans bas. De là vient le nom usité des quatre lignes: 1° la ligne de dehors haut; 2° la ligne de dehors bas; 3° la ligne de dedans haut; 4° la ligne de dedans bas.

35. Les lignes prennent aussi le nom de la parade que la main forme au moment de la rencontre des épées. (Ligne de tierce, dehors haut; de quarte, dedans haut; de seconde, dehors bas; de septime, dedans bas.)

36. L'engagement dont nous venons de parler se fait le plus souvent dans la ligne de dehors haut et de dedans haut. On désigne également l'engagement par le nom de la parade qui correspond à la position de la main dans l'engagement. (On dit engagement en tierce, en quarte, en seconde, etc.)

## TROISIÈME PARTIE

### DES PARADES

#### 7<sup>e</sup> LEÇON

##### ÉNUMÉRATION DES PARADES, LES PARADES SIMPLES ET LEURS CONTRES

37. La parade simple est celle qui va droit au-devant de l'attaque. Il y en a huit, quatre primitives et quatre dérivées; leurs noms proviennent de l'ordre numérique qu'on leur a assigné.

38. Les primitives sont: 1° la parade de prime; 2° la parade de seconde; 3° la parade de tierce; 4° la parade de quarte.

39. Les dérivées sont: 1° la parade de quinte, de la parade de quarte, qu'elle peut remplacer; 2° la parade de sixte, de la parade de tierce, qu'elle supplée; 3° la parade de septime, de la parade de prime; et 4° la parade d'octave, de la parade de seconde.

40. Chaque parade simple a son contre: la prime, le contre de prime, la seconde, le contre de seconde; la tierce, le contre de tierce; la quarte, le contre de quarte; la quinte, le contre de quinte; la sixte, le contre de

sixte; la septime, le contre de septime; l'octave, le contre d'octave.

41. Ce sont des parades circulaires, c'est-à-dire qui décrivent une circonférence pour rencontrer et chasser l'épée de l'adversaire.

8<sup>e</sup> LEÇON

## COMMENT SE FONT LES PARADES SIMPLES

42. Elles se font généralement par le tourné de la main, 1<sup>e</sup> en supination; 2<sup>e</sup> en pronation; 5<sup>e</sup> en tenue moyenne. La main est en supination pour attaquer; pour riposter elle est tantôt en supination, tantôt en pronation.

Le maître commande :

43. *Parez prime.*

L'élève porte la main droite à la hauteur du front, en la tournant en pronation, le bras un peu ployé, la pointe de l'épée basse vis-à-vis le sein gauche; cette parade prend l'épée en dessous, afin de l'enlever.

44. *Parez seconde.*

L'élève place la main droite tournée en pronation à hauteur de la hanche droite, le bras un peu ployé, la pointe plus basse que la main.

La parade de seconde renvoie l'épée par un coup sec, à droite et en dehors bas.

45. *Parez tierce.*

La main droite, également en pronation, à hauteur du

sein droit, le bras un peu ployé, le coude au corps, la pointe à hauteur des yeux inclinée à droite et endehors haut.

Cette parade renvoie l'épée par un coup sec à sa droite.

46. *Parez quarte.*

La main rapportée vis-à-vis le milieu du corps, tournée en position moyenne, à hauteur du sein droit; la pointe à hauteur des yeux.

Cette parade se fait par un coup sec, qui renvoie l'épée à sa gauche, en dedans haut, la main venue en tenue moyenne.

47. *Parez quinte.*

La main tournée en tenue moyenne, plus basse qu'à la position du quarte; la pointe à hauteur du sein gauche; la parade de quinte a lieu sur les coups tirés dans la ligne de septime.

48. *Parez sixte.*

La main tournée en supination, placée à la même hauteur que pour la parade de tierce; la pointe élevée, puis inclinée en dehors haut, le bras ployé; le coude rentré en dedans.

49. *Parez septime.*

La main à la hauteur de l'épaule droite tournée en supination.

Cette parade, prise en dessous, enlève le coup d'épée, à pointe vis-à-vis le sein gauche.

50. *Parez octave.*

La main en supination, à hauteur de la hanche droite, comme pour la parade de seconde,

9<sup>e</sup> LEÇONCARACTÈRE DES PARADES SIMPLÉS. RIPOSTES  
AUXQUELLES ELLES DONNENT LIEU

51. La prime, élégante et légère, est une parade d'opposition; elle engendre la riposte.

1<sup>o</sup> En ligne de quarte haute, le bras allongé, la main en prime;

2<sup>o</sup> En ligne de seconde;

3<sup>o</sup> En ligne de quarte haute, au moyen d'un coupé renversé ou coup de revers, dans l'exécution duquel la main se renverse de pronation en supination; le bras allongé;

4<sup>o</sup> En ligne de sixte, au moyen d'un liement en sixte; le bras allongé.

52. La seconde est une parade très-vigoureuse, qui désarme quelquefois par son tac sévère.

Elle rend les ripostes :

1<sup>o</sup> Dans la ligne de seconde, le bras allongé;

2<sup>o</sup> Si la ligne de seconde est fermée, en ligne de sixte, la main tournée en supination. Le bras allongé.

53. La tierce est une parade sévère par le tourné de la main, qui est dans toute sa force. Elle est suivie de ripostes :

1<sup>o</sup> En ligne de tierce pour tierce, la main restant tournée en pronation, et le bras s'allongeant pour riposter;

2<sup>o</sup> Dans la ligne de seconde, la main restant tournée en pronation, le bras allongé;

3<sup>o</sup> Par le coupé sur pointe de la ligne de tierce à celle de quarte. Dans l'exécution de cette riposte, la main doit être en supination, et le bras s'allonger.

4<sup>o</sup> Si la ligne de quarte se trouve fermée, on trompe la parade de quarte en faisant le coupé tiré dessous.

54. La parade de quarte peut rendre les ripostes suivantes :

1<sup>o</sup> Dans la ligne de quarte haute;

2<sup>o</sup> Dans la ligne de septième basse;

3<sup>o</sup> Dans la ligne de sixte, au moyen d'un coupé sur pointe; la main se met en supination, et le bras s'allonge en ripostant.

4<sup>o</sup> Dans la ligne de sixte, au moyen d'un dégagement de quarte en sixte qui suit la parade; la main est en supination, le bras s'allonge.

Dans les deux derniers cas, on suppose que la ligne de quarte est fermée après et malgré la parade.

55. La parade de quinte rabat le coup d'épée dans la ligne basse, et rend la riposte dans la même ligne. Je n'en suis pas partisan, l'estimant dangereuse, et je ne la démontre que pour ne pas l'omettre, quand elle vient à son numéro d'ordre.

56. La parade de sixte, d'opposition légère, fournit les mêmes ripostes que la tierce; elle en diffère dans l'exécution, par le tourné de la main en supination, lorsque le bras s'allonge pour toucher.

57. La parade de septième est excellente et parcourt

toutes les lignes ; elle offre de grandes ressources et permet la riposte.

- 1° Dans la ligne de septime basse ;
- 2° Dans la ligne de sixte, au moyen d'un liement ;
- 3° Dans la ligne de quarte, au moyen d'un coupé, dans le cas où la ligne de sixte se trouverait fermée ; la main est alors tournée en supination, et le bras doit être allongé.

58. La parade d'octave, d'une opposition très-faible, doit cet inconvénient au tourné de la main en tenue moyenne. Elle permet les mêmes ripostes que la parade de seconde ; le bras doit être allongé.

*Observation.*

59. Ces ripostes sont rendues par l'élève :

- 1° En se développant ;
- 2° De pied ferme, quand il sera solide sur ses jambes, le maître fera observer alors que, puisque lui-même se développe pour attaquer, l'élève n'a qu'à allonger le bras pour riposter après avoir paré.

60. Les parades simples deviennent demi-circulaires ;

La prime, lorsque les attaques sont dirigées dans la ligne de quarte haute ;

La seconde, dans le mouvement qu'elle décrit pour passer en ligne de tierce ;

La tierce en quittant sa ligne, pour venir en seconde ;

La quarte, lorsqu'elle quitte sa ligne pour venir dans la ligne de septime ;

La septime, lorsqu'elle quitte sa ligne pour venir en quarte.

Il en est de même pour les parades de sixte et d'octave ; elles deviennent demi-circulaires, comme les parades de seconde et de tierce.

10° LEÇON

DES CONTRES OU PARADES CIRCULAIRES  
COMMENT ELLES SE FONT

61. Nous avons déjà vu précédemment que les contres sont des parades circulaires qui partant d'une ligne y ramènent l'épée, après avoir décrit un cercle.

62. Le contre de prime : Il suit son mouvement circulaire, après le dégagement de prime, passe en dessus de l'épée de l'adversaire, vient en dessous l'enlever, et conséquemment ramène le pareur dans la ligne d'où il est parti ; ce contre rend les mêmes ripostes que la parade de prime.

63. Le contre de seconde part d'un dégagement de seconde, décrit son mouvement circulaire en passant sur l'épée de l'adversaire, ramène le pareur dans la ligne d'où il est parti. Il rend les mêmes ripostes que la parade de seconde.

64. Le contre de tierce, après un dégagement de tierce en quarte, décrit son mouvement circulaire en passant en dessous, ramène le pareur au point de départ, et rend la riposte comme la parade de tierce.

65. Le contre de quarte décrit son mouvement cir-

culaire, après le dégagement de quarte en sixte, en passant sous la ligne, et ramène l'épée au point d'où elle est partie; elle rend les mêmes ripostes que la parade simple.

66. Le contre de quinte se pare comme le contre de quarte bas; il est suivi des mêmes ripostes que la parade simple.

67. Le contre de sixte se pare exactement comme le contre de tierce et rend les mêmes ripostes, sinon que la main est en supination.

68. Le contre de septime décrit son mouvement circulaire, après un dégagement de septime en ligne de seconde; il ramène l'épée au point de départ, et rend les mêmes ripostes que la parade simple.

69. Le contre d'octave se pare comme le contre de seconde, et décrit le même cercle; la main est tournée en supination.

*Observation.*

70. Le contre est une parade de sûreté, préférable à la parade simple, quoique celle-ci soit plus prompte. Mais la parade simple ne défend qu'un côté du corps, au lieu que la parade du contre trouve l'épée partout dans le cercle qu'elle décrit, dont la main est le centre, et la pointe la circonférence. Le corps peut s'ébranler plus facilement en cherchant une parade simple qu'une circulaire; lorsque surtout la parade simple est trompée et qu'on veut y remédier par une nouvelle parade simple,

opposée avec force, la main s'égaré, ne peut plus s'arrêter, et il arrive que le fleuret frappe à terre.

Dans le contre, au contraire, la main est un point fixe, sur lequel rayonne l'épée. La main reste donc toujours en place.

11<sup>e</sup> LEÇON

DES CHANGEMENTS D'ENGAGEMENT

71. Le changement d'engagement sert à s'emparer de l'épée l'adversaire, avant l'attaque.

Le maître commande :

*Changez d'engagement de tierce en quarte.*

L'élève, sur ce commandement, fait passer la pointe de son épée en ligne de quarte, au moyen du doigté, en passant sous l'épée de l'adversaire. Il tourne la main en tenue moyenne.

Le maître commande ensuite :

*Changez d'engagement de quarte en tierce.*

Les épées se trouvant jointes en quarte, l'élève, au moyen des doigts et en tournant la main en pronation, fait passer son épée sous celle de l'adversaire et revient en tierce.

Le maître fait fermer les lignes du cercle où l'engagement a été pris.

Les changements d'engagement se font dans les quatre lignes, surtout dans celles de tierce et de quarte, où ils sont le plus usuels.

## QUATRIÈME PARTIE

### 12<sup>e</sup> LEÇON

COMMENT LE MAÎTRE DOIT SE COMPORTEUR AVEC L'ÉLÈVE, ET  
DES SEPT FACULTÉS NÉCESSAIRES ET INDISPENSABLES  
POUR FAIRE DES ARMES

72. Il est important que le maître connaisse parfaitement ses élèves; qu'il étudie leur caractère, leurs moyens physiques et intellectuels; qu'il s'applique à exercer leur jugement en leur faisant bien comprendre ses démonstrations, qu'il les reprenne avec douceur pour ne pas les dégoûter; et surtout qu'il s'explique toujours le plus clairement possible.

Il débutera par exposer quelles sont les facultés nécessaires et indispensables du tireur.

Elles sont;

1<sup>o</sup> Le coup d'œil, qui sert à se rendre compte de la distance de lui à l'adversaire, et à n'être ni hors de portée, ni trop près; enfin, à bien voir par les préparations ce que l'adversaire a envie de faire.

2<sup>o</sup> L'à-propos, qui consiste à attaquer en profitant des fautes de l'adversaire, à saisir le moment favorable pour le tromper, et surtout prendre les coups de temps de pied ferme et les coups d'arrêt.

3<sup>o</sup> La vitesse, qui consiste à jeter la main en avant le

plus promptement possible, pour toucher. Le bras doit s'allonger précipitamment, mais sans saccade, pour attaquer ou riposter. C'est de la saignée que part et dépend la vitesse.

4<sup>o</sup> Le jugement, qui permet d'apprécier ce que peut faire l'adversaire pour attaquer, en l'attirant dans quelque piège, ou en se rendant compte de ses ripostes. Il est sans doute fort difficile de juger de suite un tireur qui est habile, et de prévoir ses mouvements; ce serait de la divination et non plus du jugement. Mais on peut pénétrer un routinier, grâce à l'habitude qu'il a de faire toujours la même chose.

5<sup>o</sup> La justesse, qui est l'art de bien ajuster ses attaques et ripostes au corps.

6<sup>o</sup> Le doigté, ou la faculté de faire agir son épée par le moyen des doigts. Nous en avons donné les principes à part.

7<sup>o</sup> Le sentiment de l'épée, qui consiste, quand on s'est emparé de l'épée de l'adversaire, à la tenir légèrement en la caressant, à ne pas laisser échapper un seul de ses mouvements, à la ressaisir au besoin en l'effleurant, à la quitter de même; le sentiment de l'épée doit vous amener à pouvoir faire même dans l'obscurité tous les mouvements d'escrime, et en retrouvant toujours la lame de l'adversaire.

Le tireur doit toujours avoir ces sept facultés à la mémoire; sans elles il ne peut réussir; il faut que leur emploi devienne pour lui une seconde nature.



15<sup>e</sup> LEÇON

## SUR LA MANIÈRE D'ENSEIGNER LE GAUCHER

73. Le maître placera l'élève gaucher en garde, comme il l'a fait pour le droitier. La différence est que le droitier présente en se mettant en garde le côté droit, et que le gaucher présente le côté gauche.

Le maître se servira des principes qui ont été indiqués pour la marche en avant et en arrière, ainsi que pour les passes.

Il y a un changement dans les quatre lignes ; la ligne de quarte haute se trouve à gauche pour le droitier, et à droite pour le gaucher. Réciproquement, la ligne de tierce se trouve à droite du droitier, tandis qu'elle est à gauche du gaucher.

Les lignes basses subissent les mêmes changements ; la ligne de septime du droitier devient ligne de seconde du gaucher.

Du reste le maître, pour faire plastronner le gaucher, se servira des mêmes principes et des mêmes termes que pour le droitier.

Il arrive souvent que le gaucher a l'avantage, en faisant assaut, sur le droitier, parce que le gaucher fait presque toujours des armes avec des droitiers, et qu'il est rare au contraire pour les droitiers de rencontrer des gauchers. Autrement, les principes et les coups sont les mêmes pour les uns et les autres.

14<sup>e</sup> LEÇON

## PRINCIPAUX TERMES USITÉS EN ESCRIME

74. *Appel*. Faire un appel du pied ou frapper de son pied la terre en faisant résonner la sandale.

75. *Doigts*. Avoir des doigts, ou la faculté naturelle de conduire la pointe de l'épée par les mouvements des doigts.

76. *Jambes*. Avoir des jambes, c'est-à-dire se développer et se relever avec aisance, souplesse et agilité.

77. *Tête*. Avoir de la tête, c'est-à-dire mettre du jugement et de l'à-propos dans l'attaque, la parade et la riposte.

78. *Tort*. Avoir tort, se dit, lorsque les deux tireurs se touchent en même temps, de celui qui a tiré dans l'attaque au lieu de parer, ou de celui qui a fait une remise, quoique l'adversaire ripostât ; il devait parer et ne pas s'exposer à être touché.

79. *Caver*. C'est-à-dire briser son poignet à droite ou à gauche, pour se faire jour et toucher d'autorité.

80. *Se couvrir*, ou fermer la ligne du côté de l'engagement, en attaquant, parant et ripostant.

81. *Corps à corps*, se dit de deux tireurs qui, en se disputant le coup d'épée, se trouvent relevés, l'un devant l'autre, tout près et tout debout.

82. *Coup jugé*. C'est le coup dont le résultat était prévu.

83. *Coup pour coup*. Lorsque les deux adversaires se touchent ensemble

84. *Le découvert* est le jour qu'on laisse en ne fermant pas les lignes.

85. *Se croiser*. Action du tireur qui porte le pied trop à droite ou à gauche, en se mettant en garde ou en se développant.

86. *Le jeu* est la manière particulière à chaque tireur de manier son arme.

87. *La phrase* est un enchaînement de coups résultant les uns des autres, *attaque, riposte, contre-riposte*.

88. *Pied ferme*. Le tireur est de pied ferme quand il ne marche ni ne rompt, quand il attaque sans marcher et qu'il pare et riposte sans reculer, en allongeant le bras.

89. *S'ébranler*, c'est chercher l'épée où elle n'est pas.

90. *S'écraser*, c'est se tenir trop ployé sur les jambes.

91. *Se loger*, ou rapprocher la pointe de la poitrine de l'adversaire, pour lui rendre la parade moins facile.

92. *Tourné du poignet*. C'est le passage de la main en pronation ou en supination, en tenue moyenne.

93. *Tromper*, ou éviter l'épée de l'adversaire dans les attaques, parades, ripostes, engagements, double engagement, etc.

94. *Contraction*. Elle a lieu lorsque l'un des tireurs faisant à faux une parade circulaire au lieu d'une simple, rencontre l'épée de l'adversaire et la ramène de force dans la ligne d'où elle est partie.

## DEUXIÈME SECTION

### LE PLASTRON

### PREMIÈRE PARTIE

#### ATTAQUES SIMPLES

#### 15<sup>e</sup> LEÇON

##### LE COUP DROIT

1. L'élève connaissant parfaitement le nom des parades, leur état numérique, leur usage, ainsi que les contres et les changements d'engagement, le maître commence à le faire tirer sur le plastron.

2. Il se place lui-même à la distance voulue pour que l'élève puisse toucher en se fendant ; son corps sera droit, ses jarrets tendus, les deux talons sur la même ligne et moins écartés qu'à la position de la garde ; le bras droit partageant le milieu du corps et un peu ployé ; la main gauche appuyée sur la hanche gauche.