

TROISIÈME SECTION

ÉTUDES POUR L'ASSAUT

1. Les élèves doivent, avant de commencer à faire a saut, avoir la patience de se livrer à des études sérieuses, qui consistent à s'exercer aux contres et à tirer à toute feinte.

Le maître ne doit pas leur permettre l'assaut sans avoir présumé par des leçons préparatoires. Grâce à cette précaution, autrefois toujours suivie, les salles d'armes offraient plus de tireurs capables qu'à présent. La raison en est toute simple. Les élèves écoutaient alors les avis du maître et en faisaient leur profit. Aujourd'hui, au contraire, ils ont à peine un mois de leçons qu'ils veulent s'escrimer ! Que peuvent-ils produire ? Rien de bon. Qu'ils se pénètrent des difficultés que présente l'art des armes ! La leçon est l'image de l'assaut. Il faut donc savoir la théorie de la leçon avant de se permettre aucun essai pratique. Du reste, regardez deux élèves voulant, après quelques leçons, croiser le fleuret et lutter l'un contre l'autre. Imparfaitement mis en garde, ils restent à se considérer, et ne savent par où commencer

Que l'un se décide à attaquer, au lieu d'appliquer le peu de principes qu'il a reçus, d'allonger le bras, il le retire, dans l'espoir de frapper plus fort et lance une bourrade. Le pareur veut trouver l'épée et y met tant de force qu'il frappe à terre ; s'il rencontre juste, il ne peut plus riposter, parce qu'il presse le fleuret de l'adversaire, de manière à ce qu'il ne lui échappe pas.

En un mot, le maître doit insister sur ce point : pas d'assaut pour l'élève avant qu'il ait acquis les notions nécessaires.

CONTRES TIRÉS ALTERNATIVEMENT

2. Le maître place deux élèves en garde l'un devant l'autre à distance pour se toucher, et leur fait prendre l'engagement en ligne de quarte haute.

Il leur explique que l'un va attaquer et l'autre parer, cela alternativement, pour apprendre les contres.

Il commande :

Au pareur : Faites une pression qui provoque l'attaque.

A l'attaquant : Sur la pression, dégagez en sixte, développez-vous et touchez.

Au pareur : Parez le contre de quarte et vivement en fermant bien la ligne.

Ces mouvements étant exécutés, le pareur devient l'attaquant, et réciproquement l'attaquant qui s'est remis en garde se fait pareur ; l'exercice se continue dans la même ligne, autant que le maître le juge convenable.

Il fait ensuite changer la ligne, et à cet effet il commande :

Au pareur : Au lieu du contre de quarte, la parade simple de tierce ou de sixte.

A l'attaquant : Dégagez sur la pression, de sixte en quarte et touchez.

Au pareur : Parez le contre de tierce ou de sixte.

L'attaquant se relève, l'exercice se prolonge en échangeant les rôles.

Autre changement de ligne. Le maître commande au pareur :

Au lieu du contre de tierce, parez septime.

A l'attaquant : Dégagez de septime en seconde.

Au pareur : Parez le contre de septime.

Troisième changement de ligne.

Le maître commande

Au pareur : Parez seconde.

A l'attaquant : Dégagez en ligne de septime.

Au pareur : Parez le contre de seconde.

Et réciproquement.

Pour les faire revenir dans les lignes hautes, le maître commandera de parer tierce, et les élèves se reposeront.

Ensuite le maître fera tirer les doubles contres en se servant des mêmes principes.

Il commandera

A l'attaquant : Un double dégagement pour tromper le contre de quarte.

Au pareur : Un double contre de quarte.

Pour faire passer dans une autre ligne, le maître commandera

Au pareur : Un contre et une parade simple.

Il fera ainsi continuer l'exercice dans chaque ligne.

Le maître peut encore commander à l'attaquant :

Une-deux, ou trompez une parade simple.

Mais l'exercice est de cette manière plus difficile, parce que les parades ne sont plus les mêmes. L'un des tireurs est obligé de parer tierce et contre de tierce; l'autre quarte et contre de quarte; dans les lignes basses, l'un pare septime et contre de septime; l'autre seconde et contre de seconde; et ainsi de suite.

Pour les un-deux-trois, ou trompement des deux parades simples, l'élève pare tierce-quarte, contre de quarte; ou étant engagé en tierce, quarte-tierce et contre de tierce.

Nota. On peut, si l'on veut, parer les contres alternativement, et rendre de pied ferme la riposte du tac.

DES CONTRE-OPPOSÉS TIRÉS ALTERNATIVEMENT

3. On peut faire tirer alternativement les contre-opposés aussi bien que les contres. Seulement, au lieu de dégager, l'attaquant ne fera qu'un coup droit, et le pareur se garantira par le contre-opposé.

Exemple : les deux élèves étant engagés en ligne de quarte haute, l'un deux tire un coup droit en se déve-loppant; l'autre pare le contre-opposé qui est le contre de tierce; celui-ci fait à son tour le coup droit en ligne

de sixte; le premier pare le contre-opposé qui est le contre de quarte, continue par un coup droit en ligne de quarte, ce que le second pare avec le contre-opposé de sixte, etc.

On se sert des mêmes principes pour tirer les contre-opposés alternatifs dans les lignes basses.

Exemple : le tireur qui tout à l'heure parait le contre-opposé de tierce, pare septime; puis il attaque par un coup droit en ligne de septime; l'autre tireur pare le contre-opposé de seconde et riposte, etc. Ils pourront continuer ainsi dans toutes les lignes par des contre-opposés à l'engagement.

Observation.

On doit conseiller aux élèves les exercices répétés des contre-opposés alternatifs, en leur recommandant de faire précéder le coup droit d'un petit battement; c'est une attaque à l'épée qui donne plus d'élan pour l'attaque au corps et qui réussit plus souvent que le coup droit simple.

PRINCIPES POUR TIRER A TOUTE FEINTE

4. Cet exercice consiste à tirer chacun à son tour des attaques convenues.

Exemple : deux tireurs conviennent que l'un d'eux fera le dégagement de quarte en sixte; que l'autre essayera de parer,

1° Par tierce, en ripostant tierce sur tierce;

2° Par sixte, en ripostant en sixte;

3° En quarte, riposte en quarte;

4° En septime, etc.

L'attaquant fatigué devient parieur, etc

Les attaques peuvent varier à l'infini, la riposte de pied ferme doit se fournir de suite dans la ligne ouverte.

DE LA LEÇON D'ASSAUT DONNÉE PAR LE MAÎTRE

5. Lorsque les élèves commenceront à devenir forts au plastron, à exécuter avec à-propos les mouvements d'engagement, du changement d'engagement, du dégagement de vitesse, du trompement des parades simples et des contres, et de ces parades elles-mêmes, le maître leur fera faire des contres entre eux et leur donnera la leçon d'assaut. Elle consistera à amener les élèves à tirer sur lui-même tous les mouvements appris à la leçon. A son tour, le maître parera et ripostera doucement, pour habituer l'élève à contre-riposter, après avoir paré la riposte. Le maître proportionnera ses attaques à la force de l'élève, exigera surtout que la riposte suive immédiatement la parade trouvée, et que la tenue soit exactement conservée pendant cette leçon. Le maître augmentera la vitesse de ses mouvements à mesure que l'élève deviendra plus formé; et petit à petit, par ce moyen, il conduira les élèves à pouvoir faire assaut entre eux.

Observation.

Le maître évitera de toucher trop souvent l'élève. Il

doit être convaincu que cela aurait pour résultat de le retarder beaucoup plus que de lui faire faire des progrès. En effet, incapable de combattre la vitesse du professeur, il en viendrait à ne plus même tenter de parer, persuadé qu'il doit être infailliblement touché. Que le maître soit au contraire assez complaisant pour laisser parer ses attaques, tout en ayant l'air d'y mettre de la rapidité. L'élève parera avec confiance, et sa main prendra l'habitude de la parade et de la riposte, qualité rare dans l'art de l'escrime, et difficile à acquérir.

PRINCIPES DU MUR

6. Le maître et l'élève se placent l'un devant l'autre, et prennent la première position de la garde; le maître exécute lui-même ce qu'il commande :

1° Arrondissez vos bras en les enlevant au-dessus du sommet de la tête;

2° Lâchez l'épée de la main gauche qui reste à sa position, les doigts réunis, le pouce séparé, le bras en cercle;

3° Présentez l'épée devant vous (2° position de la garde), et joignez;

4° Tournez la main en pronation, en faisant un appel du pied, et en vous plaçant en garde :

5° Relevez-vous en première position, la main tournée en supination, à hauteur de la tête, la main gauche baissée,

6° Invitez votre adversaire à prendre le premier sa mesure, avec ces mots : A vous, monsieur.

Le maître laisse commencer l'élève et lui commande :

7° Rentrez la main droite vis-à-vis l'épaule gauche, la pointe inclinée; et développez-vous tout d'un trait sans chercher à toucher;

8° Relevez-vous de même en prenant position :

9° Portez la main droite à hauteur du menton, le bras ployé, l'épée placée verticalement;

10° Saluez, en allongeant le bras en ligne de quarte, la main en supination, la pointe inclinée du côté où vous saluez, les yeux suivant la même direction.

11° Ramenez la main tournée en pronation, à hauteur du menton.

12° Et saluez en ligne de tierce, la pointe inclinée et les yeux tournés du côté où vous faites le salut;

13° Reportez l'épée au côté gauche; arrondissez les bras, saluez de nouveau, placez-vous en garde.

Celui qui a pris le premier sa mesure doit commencer à tirer le mur.

A cet effet, le maître commande :

14° Dégagez de quarte en sixte, en allongeant le bras, et vous développant aussitôt.

L'élève exécute; le maître pare tierce et commande, sans que l'élève se relève :

15° Laissez pivoter la poignée du fleuret dans la main tournée en pronation, de manière à ce que la pointe aille

se placer vis-à-vis l'épaule gauche sans la toucher, à environ 15 centimètres.

Pendant ce mouvement, le maître baisse la main en présentant la pointe en ligne de seconde; après un moment, il commande :

16° Relevez-vous en garde.

Le maître alors engage l'épée en tierce et commande :

17° Dégagez de tierce en quarte, en vous développant.

L'élève exécute; le maître pare quarte, baisse la pointe en ligne de septième et commande :

18° Laissez pivoter la poignée dans la main tournée en supination, pour que la pointe se place vis-à-vis l'épaule droite, à distance.

L'élève tire ainsi quelques coups de mur; au commandement du maître, il termine en ligne de quarte, en faisant une-deux, et se relève.

Le maître pare tierce; il porte la main en dedans en ligne haute de quarte, en la tournant en supination, se développe et se relève d'un trait à la première position.

On se salue de nouveau, et le maître à son tour tire le mur: à cet effet, les épées sont engagées en quarte. Le maître dégage de quarte en sixte, et commande en se développant :

Parez tierce

Sur cette parade, le maître laisse pivoter le fleuret dans sa main en pronation, et la pointe se place vers son épaule gauche à la distance d'environ 15 centimètres.

Il commande à l'élève de baisser au même moment la

main en pronation, la pointe en ligne de seconde.

Le maître se relève, s'engage en tierce, dégage de tierce en quarte, et commande en se développant :

Parez quarte.

L'élève doit parer en chassant l'épée du maître, qui pivote de nouveau dans la main, et met sa pointe vers l'épaule droite du maître.

Le maître commande :

Baissez la main en ligne de septième.

L'exercice se termine de nouveau en ligne de quarte, où s'arrête le maître en faisant une-deux dedans, et commandant :

Parez tierce.

L'élève ayant paré tierce, le maître commande et exécute en même temps comme il suit :

Relevons-nous ensemble, la main en supination.

Portons le pied gauche en arrière pour reprendre la garde; la main en pronation.

Faisons un appel du pied droit, suivi de deux autres.

La passe en avant.

Le salut de l'assaut.

Remettons-nous en garde.

Deux nouveaux appels pour finir.

Et enfin, la passe en avant, en nous couvrant et tournant la main en pronation pour nous séparer.

Ces principes du mur, réglés et modifiés par M. Bertrand, professeur d'escrime et président de la société d'armes de Paris, fondée en 1827, ont été présentés aux

professeurs membres de cette société et acceptés par eux.

Observation.

Le maître ne doit pas attendre que l'élève en soit aux leçons d'a-saut pour lui apprendre à tirer le mur. C'est un exercice favorable au développement du corps ; il donne de la grâce dans la tenue et de l'habileté à la main.

LES APPELS DE PIED

7. Il est d'usage quand l'élève est en garde, de lui commander deux appels de pied, afin de s'assurer, dit-on, qu'il est d'aplomb. Cela ne me paraît pas utile. Car de deux choses l'une, ou l'élève s'est conformé aux principes, et dès lors sa solidité est certaine, ou il n'a pas suivi la règle, et il faut l'y ramener sans plus tarder.

On fait faire également des appels dans la marche, en avant et en arrière. Cela a des inconvénients dans la marche, en avant surtout. En e fet, il faut pour l'appel que le corps changeant sa position, se porte sur le jarret gauche, afin de laisser le pied droit libre; puis il doit reprendre sa position pour attaquer. Il en résulte un grand retard dans l'exécution du coup d'épée.

En outre, l'appel en marchant donne plus de facilité à l'adversaire pour prendre un temps d'arrêt.

Dans la marche en arrière, l'appel est moins dangereux, mais il peut donner du retard à la parade, si on n'a pas

fait sa retraite avec à-propos ; car en armes comme en toutes choses, on ne peut pas faire deux choses à la fois.

Certains tireurs font des appels pour ébranler l'adversaire ; ce qui peut leur devenir préjudiciable, si l'adversaire tire dans cette préparation d'attaque.

En un mot, il est beaucoup plus prudent d'être en garde, de marcher, de rompre, d'attaquer, sans se permettre aucun mouvement compromettant.

Les appels conviennent dans l'exercice du mur, il est bon que l'élève se fende en faisant résonner la sandale, et prouve ainsi que son pied est à plat.

DES PHRASES D'ÉPÉE

8. Un des éléments les plus nécessaires de l'instruction de l'élève est celui-ci : le maître lui fait exécuter une série non interrompue de mouvements amenés les uns par les autres, et terminés par une finale qui en est la conclusion : *attaque, parade, riposte, parade, contre-riposte*. C'est ce qu'on appelle une phrase d'épée. Il lui dit ensuite de répéter de vive voix la phrase. Par exemple, le maître commande à l'élève de dégager de quarte en sixte, en se développant pour toucher ; le maître pare sixte, riposte en ligne d'octave ; l'élève pare le demi-cercle, et contre-riposte en ligne de septime, où il touche. Ensuite l'élève doit pouvoir réciter de mémoire : « Sur votre commandement, j'ai dégagé de quarte en sixte en me développant : vous avez paré sixte et riposté en ligne d'octave ; j'ai paré septime et contre-riposté en

ligne de septime, où j'ai touché. » La phrase peut varier à l'infini, et le maître fait faire des attaques composées de plusieurs trompements, suivies de ripostes et contre-ripostes : par exemple, il commandera de tromper le contre de quarte et tierce en ligne de quarte haute : il parera quarte et ripostera dans la ligne de quarte haute. L'élève parera cette riposte par le contre-opposé et ripostera dans la ligne de sixte. Le maître parera cette première contre-riposte par la parade de tierce, et contre-ripostera en tierce sur tierce ; l'élève parera alors en prime et finira cette phrase par le coupé renversé, en touchant dans la ligne de quarte haute.

Le maître demandera à l'élève : Que venons-nous de faire ?

Et l'élève devra répondre : Sur votre commandement, j'ai trompé les parades de contre de quarte et tierce dans la ligne de quarte haute ; vous avez paré quarte et riposté en quarte, j'ai paré cette riposte par le contre-opposé, et riposté moi-même en sixte ; vous avez paré cette première contre-riposte par tierce, et contre-riposté en tierce sur tierce. Enfin j'ai paré cette seconde contre-riposte en prime et rendu par le coup renversé en touchant en quarte haute.

Cette méthode a pour avantage de meubler la mémoire de l'élève, et de l'empêcher d'être routinier. Le maître en modifiant son jeu forcera l'élève à rendre les ripostes et contre-ripostes dans toutes les lignes. Cette méthode provient de l'école de M. Bertrand.

9. L'assaut fait découvrir les difficultés de l'escrime, Mettre en pratique les principes reçus, ne jamais sortir des règles établies pour l'attaque, la riposte et la contre-riposte ; observer et garder sévèrement sa tenue, ne jamais se décomposer ni se baisser pour éviter un coup, telles sont à peu près les principales recommandations qu'on peut donner à l'élève.

La main doit seule protéger le corps et lui servir de bouclier, elle passe dans les quatre lignes de défense, forme les parades simples, circulaires ou demi-circulaires, trouve l'épée de l'adversaire et riposte aussitôt. La riposte avant d'avoir rencontré le fer ennemi serait une imprudence.

Les attaques doivent se faire avec beaucoup de précaution et de précision. Il faut qu'elles soient simples et raisonnées, et que la main parte toujours avant le corps, dans l'exécution du coup d'épée. En le préparant, il faut se défier du coup de temps qui peut se tirer dans l'attaque même, et pour l'éviter faire des petits battements et tâcher d'ébranler l'adversaire de manière à ce qu'il ne puisse pas prendre le temps. Dans le cas où l'adversaire est trop loin, il faut marcher sur lui à petits pas, en s'emparant de l'épée pour se garantir du coup d'arrêt.

D'un autre côté, l'habileté du tireur consiste à profiter des fautes de l'adversaire, à tromper ses parades, ses

changements d'engagements, à tirer avec à-propos dans ses préparations.

Il faut avoir constamment présentes à la mémoire les sept facultés nécessaires pour faire des armes qui ont été indiquées plus haut. Le sang-froid est une qualité indispensable, et la tête doit présider à tous les mouvements du corps et leur donner l'à-propos désirable.

Quant aux parades, les simples sont sans doute plutôt prises, mais pour la sûreté du tireur les contres sont préférables ; ils donnent l'espoir de trouver l'épée dans toutes les lignes, c'est à quoi ils doivent leur nom de parades circulaires. Il faut en dire autant des contre-opposés, et des parades demi-circulaires.

La règle veut que les parades soient prises de pied ferme.

Cependant on peut faire observer que si un tireur est beaucoup plus vite que son adversaire, ce dernier sera souvent touché s'il pare de pied ferme. Il sera donc nécessaire qu'il pare en rompant pour se dérober à la vitesse supérieure de l'assaillant.

On fera pour les ripostes une observation analogue. Il est impossible devant un adversaire qui l'emporte en vitesse de se garantir d'une riposte du tac de pied ferme, si on se relève pour le parer, il faut rester fendu et parer dans cette position, pour éviter la riposte, et rendre la contre-riposte, puis se relever.

CODE DU DUEL

RÉFLEXIONS PRÉLIMINAIRES

Nous allons soumettre à nos lecteurs les principales lois qui régissent le duel, en suivant pour ain i dire pas à pas le comte de Châtauvillard, dont la compétence en cette matière est incontestée. Qu'on nous permette auparavant de résumer ses principales idées formant la préface de son ouvrage *l'Essai sur le duel*, idées frappées au coin du bon sens et de la raison.

Si le code du duel, dit-il, est en dehors des lois, s'il ne peut y avoir de code que celui sanctionné par la loi, n'hésitons pas cependant à donner ce nom aux règles imposées par l'honneur, car l'honneur n'est pas chose moins sacrée que les lois gouvernementales.

Chacun est exposé à cette dure nécessité de risquer sa vie pour venger une offense, une injure. C'est une affaire assez importante dans l'existence pour qu'elle soit d'avance réglée selon les formes vouées par la délicatesse et le droit. Des exemples sans cesse renaissants nous prouvent chaque jour la nécessité de l'établir d'une manière formelle, et d'éviter ainsi des fautes qui compromettent l'existence d'un ami, des assassinats qu'on croit devoir passer sous silence, pour ne pas donner aux familles le déshonneur d'une récrimination ; enfin, ce droit, c'est la sauvegarde de tous : s'il est enfreint, si le sang d'une victime vient à crier vengeance, il sera là, accablant pour l'homme sans foi : il sera là encore