

Visto

20-8

9-A

DE L'ESCRIME

A

LA BAÏONNETTE.



g-775

REPRODUCED FROM

THE NATIONAL ARCHIVES

R. 13.096

DE L'ESCRIME

LA BAÏONNETTE

OU

INSTRUCTION

POUR L'EMPLOI DU FUSIL D'INFANTERIE COMME ARME D'ATTAQUE
ET DE DÉFENSE,

PAR M. SELMNITZ,

CAPITAINE DE L'ARMÉE SAXONNE,

TRADUIT DE L'ALLEMAND

PAR J.-B.-N. MERJAY,

Lieutenant adjudant-major au régiment d'élite
de l'armée belge.



Libris 811402



Bruxelles,

J.-B. PETIT, LIBRAIRE-ÉDITEUR, RUE MARCQ, N° 1.

1840.

DE L'ESGRIE

LA BATOINTE

LETTRE

PAR M. BENOIST

PAR M. BENOIST

PAR M. BENOIST

Paris

1780

NOTE DU TRADUCTEUR.

L'auteur de *l'Escrime à la Baïonnette* a traité cette partie de la gymnastique militaire avec tant de profondeur, les avantages physiques et moraux qui découlent de son exécution sont si clairement établis en théorie, si infailliblement acquis à l'aide d'une méthode aussi simple que précise et d'une telle importance pour le soldat, que je n'ai pu résister à la tentation d'offrir à l'armée la traduction d'un ouvrage qui, à l'époque de sa publication (en 1825), a obtenu les suffrages de tous les

journaux militaires allemands et du bulletin des sciences militaires à Paris. Son succès fut tel qu'en peu de temps plusieurs éditions furent complètement épuisées. Dans la dernière, imprimée en 1831, l'auteur promet un second volume qui a été réellement publié depuis, et que je m'empresserai de traduire, si, comme je l'espère, le premier obtient quelque succès.

Jusqu'aujourd'hui l'usage du fusil s'est borné au tir et à quelques mouvements compassés, qui, exceptés ceux relatifs aux feux et au croiser de la baïonnette, ne visent qu'aux différentes manières de le porter; quant à l'emploi bien entendu de la baïonnette, il a été entièrement négligé. Le soldat qui n'apprend à se servir du fusil, que dans l'unique but de tirer, n'attachera que peu d'importance à sa baïonnette; il se croira sans ressources dès qu'il ne pourra plus disposer d'un

coup de feu , et succombera nécessairement ou prendra la fuite , lorsqu'il pourrait remporter une victoire facile. La force de l'infanterie consiste incontestablement dans son feu , mais ceci ne me semble rigoureusement vrai que lorsqu'elle est formée en bataille ou en carrés, c'est-à-dire, de pied ferme. Dans le combat isolé , où la rapidité et la variété des mouvements nuisent à la justesse du tir , la prépondérance du feu cesse , il cède le premier rôle à la baïonnette , rôle d'autant plus important , qu'il consiste à affronter deux et souvent même trois adversaires. C'est, pénétré de ces vérités , que le capitaine Selmnitz , après des années d'études et d'expériences sur cette partie , a soumis l'emploi de la baïonnette à des principes fixes. Son traité a été reçu avec beaucoup de faveur par tous les militaires à idées progressives , qui , persuadés de l'influence salutaire de sa pratique ,

sur la destinée du soldat en campagne, l'ont fait adopter dans presque toutes les armées allemandes. Notre armée, toujours jalouse de rester à la hauteur de ses aînées et de se maintenir au rang que d'illustres généraux lui ont assigné, acceptera, avec la même faveur, la traduction d'un livre, destiné à compléter l'éducation et l'esprit militaires du soldat, et à en développer la constitution physique.

MERJAY.

Louvain, le 1^{er} Janvier 1840.



INTRODUCTION.



L'invention de la poudre devait avoir pour résultat une transformation complète de l'art de la guerre, tant sous le rapport de la tactique que sous celui de la stratégie. L'arme à feu supplanta la manière d'attaquer alors, où la pique et le sabre décidaient. La victoire ne s'attacha plus exclusivement à la force physique et à la bravoure personnelle. Les généraux s'en remettaient de l'issue des batailles à l'arme qui frappe de loin ; le soldat ne fut plus considéré que comme une machine.

Quoique le succès de l'arme blanche fût visible-

ment préjudicié, l'expérience démontra cependant plus tard que la tactique du feu était insuffisante, et que le fusil devait agir aussi comme arme de choc; qu'ainsi son véritable objet ne pouvait être parfaitement atteint, que par un usage plus varié. Aujourd'hui, plus que jamais, on est pénétré de la conviction, que l'infanterie atteindra seulement son but, quand elle saura se battre dans la mêlée corps à corps, comme en rangs serrés, et quand elle sera exercée à l'emploi de l'arme de choc, avec autant de soin qu'elle est exercée au tir.

A une époque comme la nôtre, où les sciences et les arts sont élevés au plus haut degré de perfection, il est d'autant plus indispensable de donner aux différentes armes la puissance proportionnée à leurs moyens d'action, et de l'amener toujours de plus en plus à l'unité conforme à l'esprit militaire actuel.

La baïonnette est souvent le dernier moyen de défense, de l'habile direction duquel dépendent l'honneur et la vie. L'honneur de la masse exige donc que le guerrier se familiarise avec la toute-

puissance de son arme , et qu'on en traite le perfectionnement comme une branche particulière de la tactique.

Dans l'attaque en tirailleurs , le soldat paraît dans une indépendance plus élevée. Ici , il doit juger le but , le moyen , le terrain et d'autres détails qui exigent une faculté plus active. Le signal ne pouvant le guider que pour l'ensemble , une adresse et une pénétration particulières doivent opérer l'essentiel. Il doit savoir non-seulement tirer parti de son coup de feu , mais encore être en état de passer sur-le-champ d'une attaque en masse au combat singulier et de se mesurer avec l'adversaire le plus habile de chaque arme. Ici se développent les éléments de la force physique et morale.

Si cet exercice a été complètement négligé dans les temps passés , il faut en chercher la cause dans la tactique d'alors , qui se bornait au combat en colonnes serrées. Plus l'infanterie était pesante , moins ses évolutions ingénieuses et compliquées pouvaient être employées en présence de l'ennemi , d'autant plus

grande était la prééminence de la cavalerie. Quand celle-ci, selon l'ancienne expression de l'art, avait gagné le coup de feu, il lui était facile de se frayer le chemin. Le novice le plus maladroit qui, alors montait seulement à cheval, en savait assez pour faire prisonnier plus d'un fantassin armé suivant les idées de l'époque. Aucune défense ne pouvait prévaloir, s'il n'était accordé à l'homme de recharger son arme, bien plus, elle ne devenait qu'un fardeau inutile dont il se débarrassait pour hâter sa fuite.

La baïonnette ne fut employée, comme arme de choc, que dans l'attaque en rangs serrés, ou, selon l'expression du temps, dans la décharge générale. Mais cette attaque en masse ne pouvait jamais dégénérer en combats individuels, sans compromettre le tout. Que peut, dans sa raide immobilité, la baïonnette croisée, si, par une direction habile, elle n'est pas en même temps une arme défensive et offensive. Un carré, fût-il impénétrable, garantirait-il protection là où il y a des obstacles de ter-

rain à vaincre, et où il faut uniquement compter sur la défense habile du tirailleur isolé? Dans le combat individuel, le soldat saurait-il suffire avec la méthode de croiser la baïonnette comme il l'apprend sur le terrain d'exercice?

Les évènements des vingt dernières années ont élevé la tactique au plus haut degré de perfection. Des expériences sanglantes ont éveillé toutes les facultés physiques, intellectuelles et morales. L'opinion que le mannequin soit propre à toute entreprise, et qu'un exercice de parade puisse satisfaire à toutes les exigences de la tactique, ne prédominera plus que rarement. On rencontrera encore plus rarement des pédants qui rejettent les idées nouvelles, par la seule raison qu'ils ne peuvent se séparer des formes anciennes.

On a su apprécier les usages variés du fusil. C'est l'arme principale de l'infanterie. Elle doit agir d'une manière aussi sûre à distance convenable, que dans la mêlée compacte. Le fantassin qui ne sait se maintenir qu'aussi longtemps qu'il pourra disposer d'un

coup de feu, n'accomplira que la moitié de sa tâche. Une pluie continue, des munitions avariées, une course forcée et d'autres contrariétés peuvent nuire à l'arme à feu, tandis que le fantassin exercé à se servir de la baïonnette et de la crosse, peut, dans un danger menaçant et dans le cas de défense, résister avec succès, même à deux cavaliers.

Le maréchal de Saxe, dans ses idées sur l'armement de l'infanterie, s'exprime ainsi :

« Notre feu est en général moins terrible qu'on ne le pense. Peu de soldats périssent par les petites armes dans les combats et les escarmouches où les deux partis se fusillent à la manière ordinaire. J'ai vu que des bordées entières ne tuaient pas un seul homme, et je n'ai jamais vu que le feu des petites armes eût causé un dommage tel, qu'il eût empêché de marcher en avant, de mener l'ennemi la baïonnette dans les reins, et de faire seulement feu, quand il prenait la fuite, seul cas où il soit efficace. Aujourd'hui, on se sert si peu de la baïon-

nette, qu'on doit penser que cette arme a été inventée dans le seul but d'inspirer de la terreur de loin. »

Bonneville, l'éditeur de cet ouvrage classique, ajoute : « Je m'étonne qu'on n'enseigne pas au soldat la manière dont il doit combattre avec la baïonnette. Car, ne pourrait-on pas faire des feintes, parer des coups, etc., avec la baïonnette, tout aussi bien qu'avec l'épée. Je suis surpris qu'on ne fixe pas mieux les baïonnettes au bout des canons de fusil, lorsque, selon mon avis, elles devraient y être vissées. »

Indépendamment de l'adresse au tir, l'escrime à la baïonnette a fait des progrès notables dans plusieurs armées allemandes. On a senti la nécessité de transporter les principes de la gymnastique au cycle des propriétés militaires. L'infanterie ne se borna plus à l'exercice propre du tirailleur, mais la conduite du tirailleur dans le combat isolé fut en même temps appliquée aux mouvements tactiques. Dans l'armée autrichienne surtout, on a poussé l'instruc-

tion de l'exercice à la baïonnette avec beaucoup d'attention. Dans le règlement sur l'infanterie légère saxonne, on a consacré à cet objet un paragraphe séparé, par suite duquel il est à établir dans les garnisons, à certaines époques de l'année, des exercices mutuels au sabre et à la lance, exercices qu'on pratique sur une échelle plus vaste lors des rassemblements annuels. Dès la première école de la recrue, on perfectionne la souplesse du corps comme moyen préparatoire pour le maniement plus efficace de l'arme, comme véritable base de l'exercice.

Tant que ces exercices s'accordent avec les idées fondamentales de l'instruction pratique propre et qu'ils forment, pour ainsi dire, une fonction de l'ensemble organique, ils ne portent en aucune manière atteinte aux exigences de l'aptitude mécanique pour l'exercice, et n'exigent guère plus de dépenses en temps et en forces.

Si on ne veut directement sacrifier l'utile à l'inutile, le loisir de la paix sera plus que suffisant

pour rendre le fantassin familier avec l'étendue de ses obligations. Combien plus de temps exige l'instruction du cavalier qui, dans une sphère d'activité plus large et à cause d'un service plus pénible, ne peut répondre parfaitement à sa vocation qu'après des années. De plus, la prédilection pour les exercices corporels trouve faveur chez l'homme le plus ignorant; il n'est donc besoin d'aucune incitation pénible pour en rendre l'étude aussi généralement utile que possible. Lorsque les membres auront acquis plus de mobilité et plus de souplesse, l'apparente difficulté se transformera en jeu d'enfant.



pour rendre le fantassin semblable avec l'étendue de
 ses obligations. Combien plus de temps exige l'in-
 struction du cavalier qui, dans une sphère d'ac-
 tivité plus large et à cause d'un service plus pénible,
 ne peut répondre parfaitement à sa vocation qu'à
 près des années. De plus, la préférence pour les
 exercices corporels trouve faveur chez l'homme
 le plus ignorant; il n'a donc besoin d'aucun in-
 citation pénible. L'étude aussi pénible
 estement utile pour les membres
 auront acquis plus de mobilité et plus de souplesse,
 l'apparante difficulté se transformera en jeu d'en-



tant.

ORDRE

DE

L'ENSEIGNEMENT.

ÉCOLE SANS ARME.

LEÇON PRÉLIMINAIRE.

- 1.^o 1^{er} Élevez-vous sur la pointe des pieds. — UN!
— DEUX!
- 5.^o 2^e Avancez }
Retirez } Le pied droit (gauche). — UN!
- 7... 3^e Recourbez les épaules et les bras. — UN!
11. 4^e Elevez les bras. — UN!
- 8.... 5^e Tournez les pieds en dehors et fléchissez. —
UN! — DEUX!

6.1° 9 6^e Avancez le pied droit (gauche) et fléchissez.
— UN! — DEUX!

6°y..10 7^e Prenez la position à gauche (droite) et fléchissez. — UN — ! DEUX!

8^e Face en tête.

3^a { a Flexion dans les hanches. — A droite!
— A gauche! — A droite!
9^e { b En élevant la pointe des pieds. — A
"..... droite! — A gauche! — A droite!

2^a 10^e Mouvez la tête des deux côtés. — UN!

15... 11^e Lancez les bras. — UN!

12^e Lancez le pied droit (gauche). — UN!

12 { Allongez le bras droit (gauche). — UN!

13 { Ployez le bras. — UN!

14..... 13^e { Lancez le bras. — UN!

{ Mouvez les articulations de la main. — UN!

4^a...14^e Ployez le haut du corps en avant. — UN! —
DEUX!

16.....15^e { Mouvez circulairement le bras droit (gau-
che). — UN!
Mouvez circulairement les deux bras. —
UN!

POSITIONS.

PREMIÈRE LEÇON A DROITE.

- 1^{er} Prenez la position à droite. — UN! — En garde. — UN!
- 2^e Deux appels du pied! — UN!
- 2^e Tournez le haut du corps à droite (gauche). — UN!
- 4^e Balancez sans mouvoir le haut du corps. — UN!
- 5^e Fléchissez. — En avant. — En arrière.
- 6^e Ployez les jarrets. — UN! — DEUX!
- 7^e Tournez la tête à droite (gauche). — Fixe!
- 8^e Face en tête.
- 9^e {
 - a Flexion dans les hanches. — A droite.
 - A gauche. — A droite. — UN!
 - b En élevant le pied à droite. — A gauche.
- 10^e Ployez le haut du corps en avant. — UN!
- 11^e Prenez la position à droite. — UN! — En garde. — UN!

- 12^e Balancez en mouvant le haut du corps. — UN!
 13^e Pour reposer. — Deux appels du pied.
-

PREMIÈRE LEÇON A GAUCHE.

Mêmes commandements que ci-dessus.

CONVERSIONS ET DIFFÉRENTS PAS.

DEUXIÈME LEÇON A DROITE.

a Conversions.

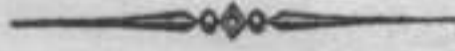
- 1^{er} Oblique à droite. — UN!
 2^e Oblique à gauche. — UN!
 3^e Par le flanc droit. — UN!
 4^e Par le flanc gauche. — UN!
 5^e Demi-tour à droite. — UN!
 6^e Demi-tour à gauche. — UN!

b Différents pas.

- 1^{er} Marchez. — UN!
 2^e Rompez. — UN!
 3^e Double pas en avant! — UN!
 4^e Double pas en arrière. — UN!
-

DEUXIÈME LEÇON A GAUCHE.

Mêmes commandements que ci-dessus.



TROISIÈME LEÇON A DROITE.

COUPS.

- 1^{er} Position du coup. — UN
- 2^e Lancez le bras droit en avant. — UN !
- 3^e Portez le coup en place. — UN !
- 4^e Demi-allonge. — UN !
- 5^e A fond. — UN !
- 6^e En garde.
- 7^e Lancez le coup. — UN !
- 8^e Position du coup raccourci. — UN !
- 9^e Portez le coup en place. — UN !
- 10^e A fond. — UN !
- 11^e Portez le coup de haut en bas. — UN !
- 12^e Portez le coup en place. — UN !
- 13^e A fond. — UN !
- 14^e En garde.

TROISIÈME LEÇON A GAUCHE.

Mêmes commandements que dans la leçon à droite.

CHANGEMENT DE POSITION ET SAUTS.

QUATRIÈME LEÇON A DROITE.

a Changement de position.

- 1^{er} Changez de position en avant. — UN!
- 2^e Changez de position en arrière. — UN!
- 3^e Par le flanc droit et changez de position en avant. — UN!
- 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!
- 6^e Tournez à gauche et changez de position en arrière. — UN!

b Sauts.

- 1^{er} Changez de position en sautant. — UN!
- 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 !
- 6^e Tournez à droite en sautant. — UN !
- 7^e Tournez à droite en sautant et changez de position en avant. — UN !
- 8^e Tournez à gauche en sautant et changez de position en arrière. — UN !
- 9^e Tournez à droite en sautant.

c Sauts combinés avec des coups.

- 1^o Sautez en avant en portant le coup. — UN !
- 2^o Sautez à droite en portant le coup. — UN !
- 3^o Sautez à gauche en portant le coup. — UN !

QUATRIÈME LEÇON A GAUCHE.

Mêmes commandements que ci-dessus ; on substituera le mot *gauche* à celui *droite*.

MANIEMENT DU BATON.

PREMIÈRE LEÇON.

De la main droite, en prenant la position à gauche.

- 1^{er} En avant à droite, moulinez. — UN !
- 2^o En arrière à droite, moulinez. — UN !

3^e Sur les deux côtés en avant, moulinez. — UN!

4^e Sur les deux côtés en arrière, moulinez. — UN!

5^e En avant au-dessus de la tête de droite à gauche, moulinez. — UN!

6^e En arrière au-dessus de la tête de droite à gauche, moulinez. — UN!

7^e En avant par le milieu, moulinez. — UN!

8^e En arrière par le milieu, moulinez. — UN!

PREMIÈRE LEÇON.

De la main gauche, en prenant la position à droite.

Mêmes commandements. Remplacez le mot *droite* par le mot *gauche*.

DEUXIÈME LEÇON.

Mouliner des deux mains dans la position à gauche.

1^{er} En avant, moulinez. — UN!

2^e En arrière, moulinez. — UN!

3^e En avant au-dessus de la tête de droite à gauche, moulinez. — UN!

4^e En arrière au-dessus de la tête de droite à gauche, moulinez. — UN!

DEUXIÈME LEÇON.

Mouliner des deux mains dans la position à droite.

Mêmes commandements. Remplacez le mot *droite* par le mot *gauche*.

ÉCOLE AVEC L'ARME.

POSITIONS.

PREMIÈRE LEÇON A DROITE.

Mêmes commandements que dans la 1^{re} leçon à droite de l'école sans arme.

PREMIÈRE LEÇON A GAUCHE.

Idem, que dans la 1^{re} leçon à gauche.

DEUXIÈME LEÇON A DROITE.

Idem, que dans la 2^e leçon à droite de l'école sans arme.

DEUXIÈME LEÇON A GAUCHE.

Idem, que dans la 2^e leçon à gauche.

COUPS EN PLACE ET A FOND.**TROISIÈME LEÇON A DROITE.**

- 1^{er} Lancez l'arme en avant. — UN !
- 2^e Portez le coup en place. — UN !
- 3^e Demi-allonge. — UN !
- 4^e A fond. — UN !
- 5^e En garde.
- 6^e Lancez le coup. — UN !
- 7^e Position du coup raccourci. — UN !
- 8^e Portez le coup en place. — UN !
- 9^e A fond. — UN !
- 10^e Portez le coup de haut en bas ! — UN !
- 11^e Portez le coup en place. — UN !
- 12^e A fond. — UN !

TROISIÈME LEÇON A GAUCHE.

Mêmes commandements.



CHANGEMENT DE POSITION ET SAUTS.

QUATRIÈME LEÇON A DROITE.*a* Changement de position.

Mêmes commandements que dans la 4^e leçon à droite de l'école sans arme.

b Sauts.

Idem.

c Sauts combinés avec des coups.

Idem.

QUATRIÈME LEÇON A GAUCHE.*a* Changement de position.

Mêmes commandements que dans la 4^e leçon à gauche de l'école sans arme.

b Sauts.

Idem.

c Sauts combinés avec des coups.

Idem.

PARADES.

CINQUIÈME LEÇON A DROITE.

I. Parades simples.

- 1^{er} Parade quarte. — UN!
- 2^e Ripostez. — UN!
- 3^e Parade tierce. — UN!
- 4^e Parade tierce en reculant le pied gauche. —
UN!
- 5^e Parade tête. — UN!
- 6^e Abattez l'arme à droite. — UN!
- 7^e Abattez l'arme à gauche. — UN!

II. Parades en sautant.

- 1^{er} Sauter en avant avec parade quarte haute. —
UN!
- 2^e Sauter en avant avec parade tierce haute. —
UN!
- 3^e Sauter à droite et abattez l'arme à gauche.
— UN! — En garde!
- 4^e Sauter à gauche et abattez l'arme à droite. —
UN! — En garde!

III. Parades mixtes.

- 1^{er} Parade quarte et tierce. — UN!

- 2^e Parade tierce et quarte. — UN !
- 3^e Parade quarte. — Tierce et quarte. — UN !
- 4^e Parade tierce. — Quarte et tierce. — UN !
- 5^e Parade quarte. — Tierce. — Quarte et tierce.
— UN !
- 6^e Parade tierce. — Quarte. — Tierce et quarte.
— UN !
-

CINQUIÈME LEÇON A GAUCHE.

I. Parades simples.

Mêmes commmandements que ci-dessus. Remplacez le mot *droite* ou *droit* par *gauche*.

II. Parades en sautant.

Idem.

III. Parades mixtes.

Idem.

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

SIXIÈME LEÇON A DROITE.

a Coups en place et à fond et parade quarte.

- 1^{er} Portez le coup en place et parade quarte. —
UN !

2° Portez le coup en place. — Parade quarte et ripostez. — UN !

3° A fond et parade quarte. — UN !

4° A fond. — Parade quarte et ripostez. — UN !

b Coups en place et à fond et parade tierce.

1^{er} Portez le coup en place et parade tierce. — UN !

2° Portez le coup en place parade tierce et ripostez. — UN !

3° A fond et parade tierce. — UN !

4° A fond. — Parade tierce et ripostez. — UN !

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

1^{er} Portez le coup en place et parade tierce. — UN !

2° Portez le coup en place. — Parade tierce et ripostez. — UN !

3° A fond et parade tierce. — UN !

4° A fond. — Parade tierce et ripostez. — UN !

d Coups en place, à fond et parade tête.

1^{er} 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 droite.

1^{er} 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 por-
tant le coup. — UN !

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

1^{er} A fond. — Sautez en arrière en abattant
l'arme à gauche. — UN !

2^e A fond. — Sautez en arrière en abattant
l'arme à gauche et ripostez. — UN !

3^e 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 et à fond et parade quarte.
Mêmes commandements que dans la leçon à droite.

b Coups en place et à fond et parade tierce.

Idem.

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

Idem.

d Coups en place et à fond et parade tête.

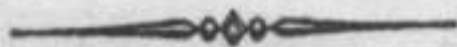
Idem.

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

Idem.

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

Idem.



COUPS COMBINÉS AVEC DIFFÉRENTS PAS ET SAUTS.

SEPTIÈME LEÇON A DROITE.

a Coups en marchant en avant.

1^{er} 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} 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} Sautez en avant et à fond. — UN !

2^e Sautez en avant. — A fond et sautez en ar-
rière. — UN !

3^e Sautez en avant. — A fond. — Sautez en ar-
rière et ripostez. — UN !

d Coups avec double saut en avant et saut en ar-
rière.

1^{er} Double saut 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 !

SIXIÈME LEÇON A GAUCHE.

a Coups en place et à fond et parade quarte.
Mêmes commandements que dans la leçon à droite.

b Coups en place et à fond et parade tierce.

Idem.

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

Idem.

d Coups en place et à fond et parade tête.

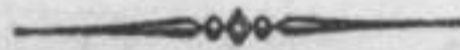
Idem.

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

Idem.

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

Idem.



COUPS COMBINÉS AVEC DIFFÉRENTS PAS ET SAUTS.

SEPTIÈME LEÇON A DROITE.

a Coups en marchant en avant.

1^{er} Marchez et à fond. — UN !

SEPTIÈME LEÇON A GAUCHE.

a Coups en marchant en avant.

Les commandements s'accordent entièrement avec la leçon précédente.

b Coups avec double pas en avant.

Idem.

c Coups avec saut en avant et saut en arrière.

Idem.

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

**SAUTS MIXTES COMBINÉS AVEC DES PARADES
ET RIPOSTES.**

HUITIÈME LEÇON A DROITE.

1^{er} Tournez à droite en sautant et parade quarte.

— UN ! etc., etc., (voyez page 122.)

HUITIÈME LEÇON A GAUCHE.

(Voyez page 123.)



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



NEUVIÈME LEÇON A DROITE.

- 1^{er} Contre la lance, en garde. — UN !
- 2^e Parez à droite. — UN !
- 3^e Parez à droite. — Double pas en avant. — UN !
- 4^e Parade quarte. — UN !
- 5^e Parade quarte. — Double pas en avant en portant le coup. — UN !
- 6^e Parade quarte et parez à droite. — UN !
- 7^e Parade quarte. — Parez à droite. — Double pas en avant en portant le coup. — UN !
- 8^e Sautez en avant avec 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 gauche. — UN !

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

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

NEUVIÈME LEÇON A GAUCHE.

Mêmes commandements. Le mot *gauche* remplace le mot *droite*.

MOUVEMENTS PENDANT LA COURSE.

DIXIÈME LEÇON A DROITE.

1^{er} Course à droite en restant face en tête. — UN !

2^e A fond. — UN !

3^e Course à gauche en restant face en tête. — UN !

4^e Course circulaire à droite (gauche). — UN !

5^e Course en avant, guide à droite (gauche). — UN !

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

DIXIÈME LEÇON A GAUCHE.

Mêmes commandements.



**NOTE SUR L'ÉCHAFAUDAGE NÉCESSAIRE A
L'EXERCICE A LA BALLE.**

Il consiste en un bois vertical de 7 à 8 aunes de longueur et de 4 pouces d'épaisseur. Une latte de 8 aunes de longueur , 2 pouces d'épaisseur et 3 pouces de largeur y est chevillée horizontalement ; elle est retenue à l'aide de deux moises d'une aune et demie de longueur et de deux pouces d'épaisseur, emboîtées dans la latte et retenues à la poutre par des charnières.

Les cordons auxquels on suspend les balles sont fixés à l'extrémité inférieure du bois et dirigés le long des moises vers les extrémités de la latte.





L'ESCRIME

A LA BAÏONNETTE.

CHAPITRE PREMIER.

PRÉCIS ET OBJET

DE

L'ESCRIME A LA BAÏONNETTE.

Nous sommes les artisans des facultés
Que la nature semble avoir refusées.

On comprend généralement par les mots *manier la baïonnette*, l'art de se servir du fusil comme arme de choc contre chaque espèce d'arme, tant dans l'attaque que dans la défense.

Tant que le soldat, sous la condition unique de cette adresse, peut se suffire dans la défense personnelle, tant que les mobiles d'un esprit militaire puissant ressortent de son perfectionnement, on doit lui offrir tous les moyens propres à atteindre

ce but, afin de pouvoir éprouver sa force d'action non-seulement dans le combat à distance, mais encore dans la mêlée.

Le maniement de la baïonnette fournit le moyen au soldat de se considérer comme un tout indépendant dans l'attaque et la défense, d'employer activement contre l'adversaire et dans tous les cas imaginables, l'adresse acquise dans le maniement de son fusil. C'est une représentation complète du combat alternatif où des plans sont projetés et exécutés par l'anéantissement de ceux de l'adversaire. L'enseignement du maniement de la baïonnette se fonde par conséquent sur la théorie de l'escrime, et forme, conjointement avec celle-ci, une partie intégrante de la gymnastique militaire.

Quelque grande que soit, en général, l'influence que la pratique de l'escrime exerce sur le soldat, l'utilité qui découle de l'exercice du maniement de la baïonnette n'est pas moins variée pour son éducation physique, intellectuelle et morale. Ce résultat, puisé dans l'expérience de la guerre, se laisse en partie ramener aux premiers principes de l'éducation gymnastique.

L'escrime de la baïonnette est un système d'exercices qui a pour objet *la perfection du corps*. Il nous indique la route qu'il faut suivre pour déve-

lopper la puissance physique et pour la monter au plus haut degré de force.

Les résultats se divisent en :

a. INTENSIFS, puisque la santé se fortifie et que le corps s'aguerrit contre les influences de la température.

b. EXTENSIFS, en tant que le développement progressif des forces agit au dehors.

Les exercices corporels sont une source de santé, parce qu'ils s'étendent sur toute la constitution physique. Les sucs seront partagés également, les muscles et les articulations acquerront l'élasticité et la mobilité convenables, la circulation du sang sera favorisée, les fonctions de la peau seront appuyées. La poitrine se dilatera, l'inspiration et l'expiration s'opéreront plus aisément. La force naturelle acquiert par le travail progressif la sphère d'activité qui lui a été originairement assignée, tandis qu'elle protège en même temps le corps contre les influences perturbatrices des changements extérieurs et qu'elle le rend propre à supporter beaucoup de fatigues.

On n'apprend à connaître ses forces que lorsqu'on les a éprouvées. Elles sont le produit d'une application soutenue, puisqu'elles peuvent être formées et dirigées graduellement jusqu'à un certain

point. De trop grands efforts doivent cependant être évités. Car, ce n'est que par un exercice proportionné calculé sur tout le corps, où chaque membre qui a besoin d'affermissement soit traité d'une manière efficace, qu'il est possible de mettre l'action interrompue des parties isolées en accord avec les autres forces.

Les Grecs considéraient les exercices corporels comme un moyen propre à rétablir la santé affaiblie. Aussi, leurs gymnastes étaient-ils en même temps médecins : et Platon fait mention d'Ikkos de Tarente et de Herodikkos, comme fondateurs de la gymnastique médicale.

L'accord des différentes fonctions organiques a aussi pour résultat le perfectionnement extensif du corps. Les roues de la machine sont mises en mouvement. L'activité qui s'étend sur tous les muscles et sur toutes les articulations se découvre dans l'attitude, la grâce et la souplesse du corps. La démarche sera ferme et vive, la contenance aisée et noble, chaque mouvement facile et naturel, en un mot : l'homme acquiert cette souplesse qui constitue une des qualités principales de notre éducation physique dont les résultats sont si importants pour la vie journalière.

Santé, persévérance, force vitale bien établie,

souplesse — propriétés conditionnelles de la perfection corporelle ; ce n'est que par leur possession que l'homme peut prendre pied dans la nature physique. Le soldat surtout qui doit lutter contre tant de besoins divers , qui doit affronter les impressions des climats et de la température , a besoin de cette supériorité pour répondre aux idées du service. Combien les Grecs et les Romains n'étaient-ils pas pénétrés de cette vérité ! Végèce , ce zélé défenseur de la gymnastique , qui nous trace un tableau si profond du cirque romain , s'exprime ainsi :

« La trempe du corps par des exercices continus, l'étude de la gymnastique , comme école élémentaire de la guerre , des répressions sévères contre l'oisiveté , furent les moyens les plus efficaces pour nous conduire à la victoire. Car , comment le chétif romain aurait-il pu affronter le colossal german ? qu'aurions-nous pu contre la supériorité gauloise ? comment , d'ailleurs , aurions-nous réussi à soumettre presque le monde entier à notre domination ? Même le petit nombre sera toujours vainqueur , quand il pourra disposer de semblables moyens ; la masse grossière et maladroite ne s'expose qu'à la défaite. »

De même que la gymnastique en général , agit sur le perfectionnement de la force corporelle , de

même l'escrime en particulier, témoigne de son influence sur le développement des facultés de l'âme. Car elle mène à la connaissance du point dont dépend le succès décisif, elle réclame de la perspicacité, pour apercevoir promptement le danger, pour l'éviter ou le vaincre. Elle enseigne par conséquent à l'homme grossier, considéré dans l'état de nature, à acquérir de la conception et à employer avec intelligence des vues sensibles, non-seulement parce qu'il saisit les impressions, mais qu'il les médite et qu'il apprend à juger les agents intérieurs. Les destinées physique et intellectuelle sont adhérentes, l'éducation de l'une doit seconder celle de l'autre.

Les propriétés les plus essentielles pour la sphère des sens et qui naissent de la perfection corporelle sont : le coup d'œil, le jugement, la précision.

a. Le coup d'œil, pour autant que des obstacles variés sont dressés et qu'on ne saurait lever que par l'emploi bien entendu de la force, du temps et de l'espace. L'homme acquiert la circonspection convenable pour tout ce qu'il peut et doit accomplir. L'œil s'habitue à saisir les différents points de vue et à évaluer à peu près l'impression des sens.

b. Le jugement se fonde sur la réflexion qu'on

acquiert par la pratique et en vertu de laquelle on divise, on règle et on ordonne des projets, pour déjouer ceux de l'adversaire. Le jugement tient la première place dans tout ce qui doit être entrepris, puisqu'il gouverne la volonté et qu'il dirige nos actions. Ce n'est que par un exercice continu que la pensée peut acquérir plus de pénétration, que notre esprit d'observation peut être éprouvé, rectifié et complété, le bon résultat de toute entreprise en dépend.

c. La précision est le résultat d'un coup d'œil et d'un jugement sûrs, d'une résolution prompte en présence de dangers imprévus, d'une présence d'esprit mâle qui brave la toute-puissance d'une surprise. Lorsque le novice hésite, chancelle, l'homme exercé sait ce qu'il doit faire. A cette conscience de la force personnelle se rattachent les qualités morales supérieures qui élèvent le soldat au véritable point de vue du défenseur de la patrie, et qui forment la matière vitale propre d'une armée. — Confiance en soi-même, courage, honneur à un degré supérieur, esprit entreprenant, circonspection. — Ces qualités sont respectivement modifiées et réglées par l'idée qui préside au tout, elles sont par conséquent un assemblage s'accordant en principe et en fait avec l'éducation militaire. Elles prédomi-

ment rarement chez l'homme ordinaire, plus souvent elles doivent être éveillées par des moyens factices.

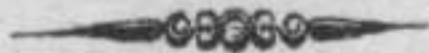
Déjà Végèce appela l'attention de ses contemporains sur cet objet, en s'exprimant ainsi :

« Qu'on parte donc du principe que le guerrier
 » doit avoir confiance en son arme. Il doit savoir
 » manier son bouclier, détourner les traits enne-
 » mis par des parades réglées, pouvoir se garantir
 » des coups d'estoc et de taille, afin d'affronter
 » l'ennemi avec une courageuse assurance de
 » laquelle seule dépend la fortune des armes. Un
 » soldat bien exercé ira, non-seulement sans
 » crainte, mais avec satisfaction, à la rencontre de
 » la bataille. »

Ici on doit encore avoir égard à un avantage dont les conséquences sont inappréciables : l'affection pour l'arme. L'homme qui ose se confier entièrement en son arme, qui n'est pas seulement en état de l'employer à distance, mais encore comme dernier moyen de salut dans le danger le plus imminent, ne sera jamais tenté de la jeter pour faciliter sa fuite ou de se rendre à la merci de son adversaire, là, où il y va encore d'une défense honorable. Comme seul et dernier moyen contre la mort ou l'ignominie, le ménagement et la conservation de

son arme deviendront pour lui un véritable besoin.

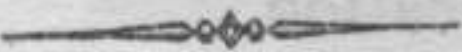
Il résulte de ce qui précède que l'escrime de la baïonnette a pour objet d'exercer le soldat de telle manière, que, par l'exécution d'une certaine méthode d'enseignement, il apprenne à manier son arme avec adresse, vigueur, circonspection et persévérance, tant dans l'attaque que dans la défense, aussi bien contre le fantassin que contre le cavalier, à réduire entièrement le corps sous son obéissance, afin que, suivant les circonstances, il puisse passer à l'instant de la position de pied ferme au mouvement d'attaque ou de retraite; qu'il apprenne à abuser l'adversaire par de fausses attaques et à employer en temps et lieu les feintes et les parades, à s'armer avec une précision habile indifféremment contre la baïonnette, le sabre ou la lance, et enfin comme condition valable dans tous les cas, à saisir l'instant favorable pour recharger son fusil et faire feu de nouveau.



son arme deviendront pour lui un véritable besoin. Il résulte de ce qui précède que l'escrime de la haïonnite a pour objet d'exercer le soldat de telle manière, que, par l'exécution d'une certaine méthode d'enseignement, il apprenne à manier son arme avec adresse, rigueur, circonspection et précision, tant dans l'attaque que dans la défense, aussi bien contre le fantassin que contre le cavalier, à réduire entièrement le corps sous son obéissance, et à lui faire passer le pied ferme au mouvement d'aller que on de l'aller; de l'apprentissage à abuser l'adversaire par de fausses attaques et à employer en temps et lieu les feintes et les parades, à s'armer avec une précision habile indifféremment contre la haïonnite, le sabre ou la lance, et enfin comme condition valable dans tous les cas, à saisir l'instant favorable pour recourir à son fusil et faire feu de nouveau.



CHAPITRE II.



BASES DE L'INSTRUCTION.

L'instruction du maniement de la baïonnette émane de l'escrime. La marche régulière des exercices, l'ordre légal et la direction, les expressions techniques s'accordent entièrement avec celle-ci.

Pour y procéder d'après un certain système, il est nécessaire de désigner dans chaque bataillon quelques officiers qui aient les notions d'escrime requises pour se charger de l'instruction élémentaire. Chacun d'eux entreprend un nombre proportionné de sous-officiers avec lesquels on commence le cours ordonné. Lorsque ces exercices auront atteint un degré assez avancé pour pouvoir distinguer les plus capables et les plus habiles, on classera les diverses

subdivisions d'après le degré d'aptitude, de manière que la première subdivision ou la plus distinguée forme la pépinière propre des instructeurs, de ceux à qui il appartiendra de propager l'instruction dans les compagnies. Mais on ne pourra faire un commencement général d'instruction, que lorsqu'au moins la moitié des sous-officiers sera dûment préparée à cette vocation.

Pour que l'instruction avance d'une manière progressive, il est utile qu'on désigne dans chaque compagnie deux maîtres et quatre prévôts, choisis parmi les instructeurs reconnus les plus habiles et les plus éprouvés. Ils seront sous la direction d'un officier qui doit d'autant plus veiller au maintien d'une conduite régulière, que les exercices d'escrime tendent plus particulièrement à s'écarter des bornes légales. La gradation des maîtres et prévôts sera déterminée en raison de leur service théorique et pratique, de manière qu'il y ait une subordination mutuelle pendant la durée des leçons, sans égard aucun aux rapports de service.

Les hommes d'une même compagnie seront divisés en trois classes, selon le degré d'aptitude; celles-ci seront de nouveau subdivisées en autant de sections qu'il y a d'instructeurs. Cependant, pour plus de commodité et pour la facilité de l'ins-

tructeur , une telle section ne comprendra pas plus de seize élèves. La première classe à laquelle on attachera les maîtres et les prévôts les plus instruits, doit à tous égards être propre à servir d'exemple aux autres , et se faire valoir comme une souche de prévôts futurs. La troisième classe s'occupe des premiers éléments. Les élèves qui , à cause d'une négligence soutenue ou à défaut de bonne volonté, auraient besoin d'une incitation plus sévère, seront réunis en une section séparée et astreints à leur devoir par des exercices prolongés.

L'ORDRE MÉTHODIQUE DE L'ENSEIGNEMENT SE DIVISE

COMME SUIT :

- 1° *Ecole sans arme* ; qui, comme gymnastique élémentaire propre , a pour objet l'éducation des parties du corps prises isolément.
- 2° *Exercices avec le bâton* ; pour favoriser la mobilité des articulations des mains et des bras , comme moyen préparatoire nécessaire à l'école avec l'arme.
- 3° *Ecole avec l'arme* ; ou instruction sur l'emploi, parfait de l'arme de choc contre le cavalier.
- 4° *Exercice à la balle* ; pour habituer l'œil à viser avec précision.

- 5° *Enseignement de la contrepoinle ; exclusivement contre le fantassin.*
- 6° *Conduite pratique du fantassin ; contre le cavalier isolé armé du sabre ou de la lance.*
- 7° *Principes sur la manière de se conduire contre les attaques de la cavalerie, tant en ligne de tirailleurs qu'en troupe compacte. — Réunion des deux armes, ayant pour but leur appui réciproque, comme image sensible et complète du combat réel.*

Tout soldat qui est apte au service de campagne, convient également aux exercices du maniement de la baïonnette. Tant que la santé n'est pas complètement ruinée, les facultés physiques peuvent être ramenées à leur destination primitive conforme au tempérament, malgré toute la négligence de l'éducation première. On admet, comme principe, de n'user d'aucune violence, mais de procéder du facile au difficile d'une manière prévoyante et progressive. Ce n'est que par des efforts modérés que nous réussirons à détruire les effets de l'habitude, à vaincre la faiblesse et la maladresse. L'âge, la conformation et la souplesse du corps donneront toujours la mesure d'après laquelle l'instructeur doit procéder dans les premières leçons. La formation des forces demande du temps et de la gradation, pour

que la santé ne soit aucunement altérée par des efforts disproportionnés, ce qui nuirait entièrement au but. L'instructeur ne saurait trop s'attacher à ce principe, il est de son devoir spécial de laisser souvent reposer le commençant. Cette pause ne sera pas précisément une suspension de la leçon, car l'instructeur trouvera ici bonne occasion de s'assurer des capacités théoriques de ses élèves et de préparer leurs idées par un entretien utile. Si, cependant, la réunion sur le terrain durait au delà de deux heures, il serait nécessaire de suspendre entièrement l'instruction au bout de la première, afin d'accorder quelque repos aux hommes. Deux heures d'exercice journalier pendant quelques mois, suffisent pour familiariser l'élève docile, avec les principes de l'enseignement sur l'escrime, et pour le rendre propre à l'admission à la 1^{re} classe.

Comme tous les exercices gymnastiques reposent sur un but glorieux, il faut aussi mettre tout en œuvre pour convaincre l'élève de leurs résultats bienfaisants, et favoriser par tous les moyens possibles ses efforts vers le perfectionnement. Un des mobiles les plus actifs de lui inspirer du goût est l'aveu du progrès. On n'évitera donc aucune occasion de lui donner une approbation méritée, de louer publiquement l'activité et le zèle et de les ré-

compenser par l'admission aux sections supérieures. La grandeur corporelle et la force physique ne peuvent être considérées comme un mérite, mais ce qui s'acquiert par le travail et l'application; ces qualités donneront toujours les meilleurs résultats. L'expérience a démontré que par un exercice soutenu, non-seulement les hommes naturellement faibles, mais encore ceux amollis par l'éducation, ne le cédaient ni en force ni en constance aux hommes plus robustes, et même que ceux-ci, malgré tous leurs efforts, parvenaient difficilement à égaler l'adresse des premiers. Il est néanmoins du devoir de l'instructeur de contenir ce penchant vers l'émulation dans les bornes d'une occupation sage et conforme à la conservation de la santé, et de réprimer tout penchant vers une persévérance immodérée et passionnée, qui se manifestera particulièrement aux exercices de la balle et à l'escrime de la contrepoinle.

Les principes suivants servent encore de règle générale à une instruction conforme au but.

1° Dans les commencements, il faut s'imposer l'obligation de varier souvent les leçons, afin d'éviter l'aridité et l'ennui inséparables des répétitions fréquentes d'un même sujet.

2° On observera attentivement quels sont les

membres et les muscles qui ont besoin d'être fortifiés. Par un effet de l'habitude, le bras et le pied gauches sont ordinairement le plus négligés, ils exigent par conséquent une attention spéciale.

3° L'enseignement devra non-seulement s'étendre sur l'exercice mécanique, il devra encore opérer sur la spontanéité de l'âme. Les différentes situations où l'escrimeur se trouvera, exigent de la circonspection et de la perspicacité. On tâchera donc de juger le développement intellectuel de l'élève et on lui donnera matière à réflexion, en lui faisant des questions utiles.

4° On fera une distinction entre la maladresse et une négligence évidente; de même que la première demande une patience constante et de l'indulgence, de même la paresse et une répugnance marquées doivent être renvoyées aux subdivisions astreintes à l'application par des exercices prolongés.

5° Aucune déviation arbitraire de la règle! — L'unité et l'uniformité du tout conduiront seules au but. Quoiqu'on doive souvent alterner avec les leçons, aucune d'elles ne sera cependant traitée d'une manière superficielle, et on ne pourra passer aux plus difficiles, avant d'avoir compris parfaitement celles, qui présentent moins de difficultés. On

doit tout autant défendre à l'élève d'entreprendre, hors des leçons, des exercices qui seraient au-dessus de ses moyens.



CHAPITRE III.

QUALITÉS REQUISES

POUR

LES MAÎTRES ET LES PRÉVÔTS.

Le choix attentif des maîtres et des prévôts est une condition indispensable pour pousser l'instruction avec fruit. Leur vocation emporte non-seulement le but glorieux de former des guerriers capables, mais encore, celui d'influer immédiatement sur un perfectionnement général de l'état physique. Outre qu'il faut, en général, supposer que l'instructeur doive à tous égards l'exemple de l'émulation, d'autres qualités se lient de même ici et ne tendent pas uniquement à communiquer l'adresse mécanique, mais à atteindre de plus un but plus élevé de

la gymnastique. Sans doute l'expérience et le temps seuls peuvent donner satisfaction à ces prétentions, car on est aussi peu en droit d'exiger que l'escrimeur à la baïonnette parvienne en peu de mois à la perfection, que de prétendre qu'un élève en gymnastique se méthamorphose sur-le-champ en athlète.

Une théorie exacte ne peut dériver que d'une expérience mûre, qui, elle-même, est le fruit d'un exercice continu. Le maître ne doit donc jamais s'arrêter dans son étude privée, mais il s'efforcera de recueillir des expériences pratiques et d'employer son adresse dans tous les cas imaginables.

Les qualités particulières sur lesquelles reposent le choix des maîtres et des prévôts sont celles-ci :

1° LE PRÉVÔT.

- a.* Grâce personnelle, persévérance physique.
- b.* Adresse à l'exercice et au tir.
- c.* Exécution pratique de toutes les écoles et la faculté de pouvoir les enseigner.

2° LE MAÎTRE.

Comme il est du devoir essentiel du maître de former des prévôts, il doit pouvoir se soumettre à une épreuve plus rigoureuse et répondre à l'idée d'un

escrimeur distingué, dans toute l'acception du mot.

a. Connaissance approfondie de l'escrime à la baïonnette, avec l'application de tous les principes et de toutes les ressources à développer pendant le cours des leçons.

b. Connaissance de la gymnastique militaire, notamment la course, le saut et la voltige.

c. Principes élémentaires de l'escrime au fleuret et à l'espadaon, pour indiquer dûment les coups d'estoc et de taille employés contre le fusil d'infanterie et consacrés à l'avantage du cavalier.

d. Adresse éprouvée à un degré assez élevé pour pouvoir, même dégarni du coup de feu, tenir tête avec avantage, à deux cavaliers armés du sabre.

Parce que la subordination émane généralement du respect dû aux qualités personnelles du supérieur en grade, on doit supposer aux maîtres et aux prévôts une conduite d'autant plus irréprochable que, sous le rapport du service, il arrive souvent qu'ils sont subordonnés à ceux auxquels ils donnent l'instruction. Un maître ou un prévôt qui/forfait/ à l'estime personnelle et à la confiance générale, sera destitué par ordre, et ne pourra être de nouveau proposé pour cet emploi, que lorsqu'il aura donné des preuves convaincantes de sa conversion.

Pour vaincre les autres , il faut savoir se vaincre soi-même. La modération sera une vertu d'autant plus saillante chez l'escrimeur , que les emportements d'une animosité brutale et une assistance illi- cite causent un tort évident aux exercices , et peuvent donner naissance aux plus grossières in- convenances. Sur le terrain d'exercice, le manie- ment de la baïonnette ne vise en aucune façon à la représentation d'une bravoure personnelle où il ne s'agit que de terrasser l'adversaire , mais à l'épreuve d'une circonspection froide et d'un calme constant qui, loin d'une fausse ambition , n'a en vue que le développement de plans réguliers. Le maître est particulièrement responsable du maintien de ce pré- cepte légal.

Le désir de primer peut facilement dégénérer en envie et en desseins jaloux contre l'habileté supé- rieure des autres. Le maître doit surtout éviter tout ce qui est contraire aux lois de la raison ; il s'ap- pliquera plutôt à favoriser la concorde et à resser- rer toujours de plus en plus le lien de l'amitié.



CHAPITRE IV.

HABILLEMENT, ARMEMENT ET AUTRES OBJETS RELATIFS AU MANIEMENT DE LA BAIONNETTE.

Pendant la durée des exercices de détail, on permet aux hommes de paraître en vestes, bonnets de police et sans sabres. Dans les exercices d'escrime contre le cavalier, il est cependant convenable d'échanger le vêtement léger, contre l'équipement complet, le schako et le havre-sac afin d'habituer de bonne heure le soldat à être encore entièrement maître de sa mobilité dans les cas difficiles et d'éprouver sa constance sous tous les rapports.

Les habits ne peuvent être quittés en plein air, même dans la saison la plus chaude, parce que les efforts animés exigent une prudence constante pour la conservation de la santé. Dans les commencements, lorsqu'on fait effacer les épaules, il est seulement permis d'ouvrir l'uniforme, pour donner plus de jeu aux muscles de la poitrine. Les pantalons doivent être commodes pour pouvoir effectuer aisément les flexions et les sauts. Des souliers ou des demi-bottines amples sont particulièrement recommandés.

L'école avec l'arme commence par le maniement du bâton. Ce bâton, marqué du numéro de l'homme, a environ $1 \frac{1}{4}$ pouce de diamètre, est parfaitement droit, rond et uni, sa longueur est proportionnée à la taille de l'homme, de sorte qu'à partir du pied il vienne à hauteur d'épaule. Le bois de fouteau convient le mieux; par la suite, on peut le rendre plus pesant en coulant du plomb dans les deux extrémités, de manière que le centre de gravité soit au milieu.

Chaque compagnie doit être munie du nombre nécessaire de vieux fusils mis hors de service, pour en pourvoir non-seulement les maîtres et les prévôts, mais encore les sections qui exercent dans l'école avec l'arme, comme celles qui font l'escrime

contre la cavalerie. Dans les leçons de l'école avec l'arme, et, en général, dans toutes les leçons relatives à l'instruction, où il ne s'agit pas du combat proprement dit, et où par conséquent l'arme n'éprouve aucun endommagement, on se servira de fusils ordinaires. La véritable marche de l'enseignement exige qu'on alterne toujours avec les exercices ; on doit aussi y régler les besoins des fusils d'escrime.

La baïonnette doit être rafferme au bout du canon et munie d'un bouton élastique afin d'amortir le coup autant que possible. A cette fin, on fera river sur la pointe une plaque en fer de $1 \frac{1}{4}$ pouce de diamètre, sur laquelle on attachera une pelote de cuir emplie de crin en dessous, et dont la base soit de feutre.

Au lieu de fusils d'escrime, on a proposé des barres de fer munies de fortes crosses de bois afin d'atteindre plus de durée et de diminuer les dépenses des réparations. Mais si on agit avec la précaution désirable, il n'y a aucune arme qui convienne mieux que celle qu'on emploie réellement contre l'ennemi, l'élève la manie d'ailleurs avec plus de plaisir et de prédilection.

Le plus ancien maître par compagnie exercera une surveillance rigoureuse sur tout l'armement,

moyennant une liste à dresser à cet effet, et il devra déclarer toute réparation ou tout renouvellement à l'officier de la compagnie chargé de la direction. Tout dommage causé par méchanceté doit être sévèrement puni.

Pour les exercices à la balle, il faut un échafaudage en bois (voyez la note) sur lequel on suspend deux balles à environ 7 pieds de terre, qui figurent la poitrine du cavalier, que l'escrimeur doit toujours prendre pour but. Ces balles sont de deux espèces, selon qu'on se servira de fusils d'escrime avec des baïonnettes munies de bouton, ou de fusils de service.

Dans le premier cas, on choisit des balles d'environ deux pouces de diamètre, solidement entortillées dans de la ficelle, et dans lesquelles on rétrécit 5 à 6 onces de plomb pour augmenter la force centrifuge. La deuxième espèce consiste en une balle de plomb ayant un noyau de bois dont le contour doit être mesuré de manière que la fonte de plomb ait $1\frac{1}{2}$ pouce d'épaisseur et la balle un diamètre de 3 pouces environ. De cette manière, les baïonnettes n'éprouveront aucun dommage. Chaque compagnie doit posséder un semblable échafaudage.

Dans l'école contre l'infanterie, l'escrimeur est pourvu d'une cuirasse en tôle, pour garantir la poi-

trine des effets nuisibles des coups. A cet effet, on peut utiliser les cuirasses de cavalerie mises hors d'usage. Lorsqu'on emploie celles-ci, il faut néanmoins s'assurer que les côtés extérieurs serrent parfaitement le corps, afin de dégager entièrement la poitrine; on les garnira donc, l'intérieur de toile et les bords de drap. Le besoin de cuirasses est en rapport direct avec celui de fusils d'escrime.

Les masques en fil d'archal, mis en usage pour l'escrime à l'espadon, sont d'une nécessité indispensable à l'escrime de la contrepoinde contre l'infanterie, afin de prévenir tout danger. L'objection qu'un escrimeur habitué au masque perd facilement son sang-froid lorsqu'il doit renoncer à cette défense dans le combat réel, est inadmissible, tandis que l'élève gagnera, au contraire, d'autant plus en audace, qu'il a été moins exposé à des lésions douloureuses, dans les exercices préparatoires. Même, une adresse éprouvée ne rendra jamais cette mesure de précaution inutile.

Pour préparer l'élève à la manière de se comporter contre le lancier et tout cavalier armé du sabre et lui révéler d'avance ses ressources et ses avantages, il serait convenable, avant d'opposer l'un à l'autre, de faire effectuer les actions du cavalier du

haut d'un cheval mobile en bois. Une table ou tout autre point élevé, du haut duquel l'instructeur tâcherait de figurer l'action du cavalier, en alternant avec le sabre et la pique, pourrait d'ailleurs le représenter. Cet exercice se bornerait à la salle d'escrime, et par cela même constituerait de préférence une occupation pour les mois d'hiver.

Dans l'escrime contre le cavalier, l'élève portera des gants bourrés munis de crispins peu larges, quoique les coups de temps sur la main fassent une exception à la règle, puisqu'en lançant le coup, la main avancée abandonne le fusil, et que les deux parties ne doivent surtout employer d'autres armes que celles qui n'exposent l'adversaire à aucun danger. Les sabres doivent être émoussés et sans brèches, les pointes des lances, comme celles des baïonnettes, gardées par une balle de cuir.



CHAPITRE V.

PRATIQUE.

ÉCOLE SANS ARME.

L'école sans arme est la base de toute l'instruction, puisqu'elle a pour objet de donner au corps la stabilité, l'adresse et la souplesse convenables. On doit donc procéder à l'exécution de cette tâche d'une manière précise et ponctuelle. Il est d'une nécessité essentielle que chaque partie du corps, prise isolément, soit convenablement perfectionnée dans les premières leçons, attendu que l'accord des différents mouvements de tous les membres, peut seul amener à la perfection désirable. L'attention de l'instructeur doit d'abord se porter sur la conforma-

tion du corps en l'examinant dans chacune de ses parties, pour y régler ensuite l'instruction. On se convaincra ici, que la plupart des habitudes vicieuses dans le maintien et la position du corps et d'autres défauts, suites du tempérament ou de la manière de vivre antérieure, prennent souvent leur source dans cette lourderie, qu'on attribue fréquemment à un vice naturel. Quoique les habitudes invétérées soient difficilement domptées, on ne doit jamais douter d'un résultat favorable, tant qu'on agit avec précaution et qu'on a égard à l'âge, à la constitution et aux capacités intellectuelles.

LEÇON PRÉLIMINAIRE.

LES ÉLÈVES SERONT PLACÉS, D'APRÈS LEURS TAILLES, SUR DEUX RANGS, CEUX DU PREMIER SONT NUMÉROTÉS DU N° 1, ET CEUX DU SECOND RANG DU N° 2.

Déployez sur la file de droite (gauche, centre) !
MARCHE !

Chaque file prendra une distance de quatre pas l'une de l'autre, d'après les principes du tirailleur, tandis que la file désignée servira de point d'appui et de base d'alignement. Chaque homme du deuxième rang faisant ensuite demi-tour, se portera à six pas en arrière de son chef de file, et, après avoir fait face en tête, se placera à deux pas à gauche.

Lorsque la force d'une section ne comporte pas plus de 6 hommes, ceux-ci ne formeront qu'un seul

rang après que les flexions auront été exécutées. La position du soldat est semblable à celle qu'il occupe dans le rang.

1^{er} Commandement. Élevez-vous sur la pointe des pieds. — UN ! — DEUX !

Se dresser, autant que possible, sur la pointe des pieds, jusqu'à ce que l'équilibre du corps repose sur les orteils, le corps étant entièrement d'aplomb, les jarrets tendus et les talons joints.

Au commandement de *deux* ! les talons reprennent lentement leur position précédente.

Dans le commencement, il est nécessaire d'aider les moins adroits, en les saisissant des deux mains sous les bras, et en les faisant marcher, dans la position indiquée, quelques pas en avant et en arrière. Ce mouvement fait acquérir l'habitude de se maintenir en équilibre, il favorise le port vertical de l'épine dorsale, et fortifie les muscles inférieurs et les tendons.

2^o AVANCEZ } le pied droit (gauche) !
RETIREZ }

Élevez la pointe du pied. UN ! DEUX !

Mouvez les articulations du pied !

Le maintien de l'équilibre est la base de tous les

exercices corporels , puisqu'il a essentiellement pour objet de prêter de la grâce , de la durée , de la souplesse et de l'assurance à toutes les positions et à tous les mouvements. Il sera toujours nécessaire d'avoir une position bien calculée, si, chargés d'objets pesants, nous voulions maintenir le corps en équilibre , ou balancer avec la main un objet quelconque.

Pour balancer sur place , on se conformera aux règles suivantes :

a. Les hanches ne doivent pas tourner , afin que le haut du corps conserve une position immobile.

b. Le jarret de la jambe qui reste debout est tendu.

c. Pendant que le mouvement s'exécute en avant , le jarret du pied balançant est également tendu et le pied se mouvra en dehors ; lorsque le mouvement s'exécute en arrière , le pied se ploiera à hauteur du genou de la jambe , qui reste debout , de telle manière que le talon et les articulations du genou soient dans une même direction horizontale.

d. Dans les commencements , ces mouvements seront exécutés petit à petit sans s'y arrêter trop longtemps.

Le balancement du corps est particulièrement

propre à tremper la force musculaire des jambes et à perfectionner la tension des articulations du genou et du pied.

3^e Recourbez les épaules et les bras !

EN ARRIÈRE ! — EN AVANT !

Les hommes marqués du n^o 2 se placeront à un pas derrière leurs chefs de file pour s'exercer à recourber les épaules et les bras. C'est-à-dire, que le n^o 2 saisira les deux mains du chef de file, les tournera de manière que les nœuds soient en dedans et les coudes tournés vers l'intérieur, il tâchera, en retirant insensiblement les bras tendus, d'amener la surface extérieure des mains en contact. On obtient ainsi l'élargissement de la cavité de la poitrine, et le poumon gagne plus de liberté, la tête de l'humérus se meut plus aisément dans l'articulation de l'omoplate ; par une activité soutenue, les muscles de la poitrine, du dos et du ventre acquerront en même temps plus de vigueur.

Pendant la flexion, la tête restera verticale.

Dans les commencements, on procédera par essai, on évitera tout effort violent excitant la douleur. Lorsque l'élève saura exécuter ce mouvement, on pourra essayer d'amener les coudes en contact

de la même manière. Les résultats immédiats de cet exercice se confirment par une respiration plus aisée et plus résolue.

4^e Elevez les bras! — UN! — DEUX!

Ceux marqués du n^o 2, appuieront leurs mains sur les épaules de leurs chefs de file, pendant que ceux-ci élèveront insensiblement les bras tendus, de manière que, sans élever les épaules, la surface extérieure des mains se touche au-dessus du milieu de la tête. Les articulations des bras et les muscles extenseurs acquièrent, par ce moyen, une augmentation de force.

Demi-tour! — à droite!

Le premier rang se comporte entièrement comme il a été prescrit ci-dessus pour le second, pendant que ce dernier répète les mouvements indiqués plus haut.

5^e Tournez les pieds en dehors et fléchissez!

UN! — DEUX!

A ce commandement, les files font face l'une à l'autre. Le n^o 1 saisit les mains du n^o 2, et tous deux plaçant, autant que possible, les pieds en dehors, de manière à former insensiblement une ligne

droite, pendant que, sans élever les talons, et le corps restant d'aplomb, les jarrets seront peu à peu ployés et de nouveau tendus.

6° Avancez le pied droit (gauche) et fléchissez !

UN ! — DEUX !

Tous deux partant de la position précédente, porteront le pied droit devant le gauche, de manière que le talon droit touche la pointe du pied gauche, et que, du côté opposé, la pointe du droit touche, autant que possible, le talon gauche. La flexion du genou s'effectuera également, pendant que les pieds restent constamment à plat dans leur position, et le corps d'aplomb sur les hanches.

Ces exercices se vérifient par une force musculaire plus grande des membres inférieurs, et par le jeu plus libre des articulations du genou et du tarse. La contenance sera plus assurée, la marche plus régulière.

7° Prenez la position à gauche (droite) et fléchissez !

UN ! — DEUX !

Les files font un demi à gauche (droite) tandis que le pied droit se dirige en avant, le talon contre

la cheville du pied gauche, les deux pieds formant un angle droit.

La flexion s'effectue en s'aidant de la main droite.

On fera l'inverse en changeant les pieds de place.

8° FRONT !

On prendra en même temps l'alignement.

9° (a) Flexion dans les hanches !

A droite ! — A gauche ! — A droite !

Le haut du corps sera, autant que possible, courbé à droite, le bras droit pendant naturellement, le bras gauche suivant le mouvement, s'élèvera verticalement, la paume de la main tournée vers la tête, les quatre doigts joints, mais le pouce détaché. Les pieds devront être insensiblement et de plus en plus tournés en dehors, pendant que les cuisses seront tendues et que les talons resteront à plat.

A gauche, c'est l'inverse.

(b) En élevant la ~~pointe~~ des pieds !

A droite ! — A gauche ! — A droite !

Lorsque l'élève aura acquis l'adresse nécessaire

dans cet exercice préparatoire, on continuera ce mouvement en s'efforçant de toucher la terre de la main droite (gauche), pendant que la gauche (droite), s'élève verticalement, comme il est prescrit ci-dessus ; la cuisse gauche (droite) s'allongera dans une direction horizontale, de manière que le poids du corps repose sur la jambe droite (gauche) tendue.

Ici les muscles du dos, du ventre et du cou fonctionnent particulièrement, les vertèbres de l'épine dorsale acquièrent aussi plus de flexibilité.

10° Mouvez la tête des deux côtés !

UN !

La tête tournera peu à peu et autant que possible vers les deux côtés, sans mouvoir les épaules. Le menton est rapproché du cou. Par ce mouvement, les muscles du cou acquièrent la force de tension désirable, et les vertèbres du cou se meuvent plus facilement dans les articulations.

11° Lancez le bras ! — UN !

Retirer les avant-bras, les coudes étant recourbés en dedans, les poignets tournés en haut, chasser avec force et plusieurs fois de suite, alternativement l'un et l'autre bras, ou les deux à la fois.

Au moyen de cette commotion qui agit sur tout le corps, on fortifiera les muscles fléchisseurs et extenseurs des bras.

12° Lancez le pied droit (gauche)! — UN!

Tandis que le bras droit (gauche) s'allonge horizontalement à hauteur de l'épaule, la paume de la main étant tournée en dessous, la jambe droite (gauche) tendue s'élancera vivement en dessus, de manière que la pointe du pied et la main parviennent peu à peu à se toucher.

Ce mouvement favorise surtout le jeu de la tête du tibia adhérente au bassin, et par conséquent la force des muscles extenseurs de la poulie.

13° Allongez le bras droit (gauche)! De côté!

UN!

Ployez le bras! — UN!

Lancez le bras! — UN!

Mouvez les articulations de la main! — UN!

Cet exercice préparera la recrue au maniement du fusil. Pendant le jeu des articulations de la main, le bras tendu doit rester immobile pour donner plus de liberté à l'articulation du métacarpe.

14° Ployez le haut du corps en avant ! —

UN ! — DEUX !

Ce mouvement s'exécutera moyennant l'usage exclusif des articulations des hanches, les deux bras s'étendront vers la terre, tandis que les pieds resteront en place et que les jarrets seront fortement tendus. Dans cette position, il est utile de ramasser un objet.

Au commandement de *deux* ! on relevera lentement le haut du corps.

15° Mouvez circulairement le bras droit

(gauche, les deux bras) ! — UN !

Le bras allongé en avant, abandonne insensiblement sa position horizontale en passant près du corps et en décrivant un cercle en arrière. La paume de la main est tournée en dessous soit en avant soit en arrière; à cet effet, le bras sera tourné en dedans pendant le mouvement.

Ce mouvement s'exécutera plus facilement, si, dans les commencements, on incline tant soit peu le cou.

Cet exercice favorisera la contraction et l'extension des grands muscles de la poitrine, de l'omoplate et du bras.

POSITIONS.

PREMIÈRE LEÇON A DROITE.

1^{er} Commandement. Prenez la position à droite!

UN ! — EN GARDE ! — UN !

La position est tout à fait semblable à celle décrite au n° 7. Le talon gauche se placera contre la cheville du pied droit tourné en dehors, de manière que les deux pieds forment un angle droit. L'épaule droite est effacée pour présenter le moins de surface possible.

Au second commandement de *un!* le pied gauche se placera d'après la taille de l'homme, au moins à deux pieds en avant. Les jarrets seront tellement

ployés que le gauche sera perpendiculaire au talon et le droit à la pointe du pied. Le poids du corps portera davantage sur le pied droit. Les mains seront appuyées sur les hanches, de manière que le pouce soit placé vers les reins et les quatre doigts joints, vers le bas-ventre. L'épaule droite sera entièrement effacée, l'œil toujours dirigé sur l'adversaire.

Cette position des mains n'est applicable qu'aux premières leçons et jusqu'à la marche circulaire.

La position à gauche est l'inverse.

Dans ces deux leçons, il est souvent nécessaire de faire donner deux appels du pied avancé, ou de faire entendre deux coups de pied, pour s'assurer si, comme il est prescrit, le poids du corps repose sur le pied qui est en arrière. Ce mouvement s'exécute dans la cadence du pas ordinaire et au commandement de :

2° Deux appels du pied !

A ce commandement, on élève la plante du pied à environ 2 pouces de terre, pendant que le haut du corps reste immobile. On rectifie en même temps la position des pieds.

3° Tournez le haut du corps à droite (gauche) !

— UN !

Le haut du corps tournera à droite (gauche) en

se maintenant en équilibre, tandis que les pieds restent en place.

Cet exercice est surtout propre à délier les articulations des hanches qui réclament une attention spéciale dans la plupart des sauts et dans les différents pas, où il est de règle de conserver le haut du corps dans une stabilité parfaite, malgré les mouvements des membres inférieurs.

4° Balancez sans mouvoir le haut du corps! — UN!

Ceci s'exécute en élevant le pied gauche, pendant que la jambe droite sur laquelle repose le poids du corps, conserve une posture recourbée. La jambe suspendue se balancera plusieurs fois dans diverses directions; on mouvra alternativement les articulations inférieures du pied, le jarret étant tendu et la pointe du pied baissée.

5° Fléchissez! EN AVANT! — EN ARRIÈRE!

Les bras appuyés contre les hanches impriment une forte pression de haut en bas. Quand le mouvement se fait en avant, on tendra le jarret droit, le haut du corps étant entièrement retiré. Quand la flexion s'effectue en arrière, on tendra, au contraire, le jarret gauche, tandis que le haut du corps

se portera, autant que possible, en avant. Les talons ne bougeront.

Ces mouvements exercent particulièrement les muscles du ventre et de la scie.

6° Ployez les jarrets.

UN ! — DEUX !

Tandis que, sans élever les talons, les jarrets sont ployés en dehors autant que possible, le haut du corps descend verticalement, le cou restant toujours droit, de manière que les cuisses et les mollets forment un angle aigu.

Cet exercice est d'une utilité essentielle, puisqu'il rend les membres inférieurs plus élastiques et qu'il prête aux articulations des pieds l'élasticité nécessaire pour sauter. Comme son exécution précise exige beaucoup d'efforts, elle ne doit pas être répétée trop souvent, surtout dans les commencements.

Au dernier commandement, les genoux reprennent leur position précédente.

7° Tournez la tête à droite (gauche) ! — UN ! —

FIXE !

Ceci s'exécute vers le côté indiqué, sans déranger les épaules.

L'escrimeur se trouve souvent dans le cas de devoir, sans céder sa position, observer à la fois plusieurs points qui exigent une attention partagée, ce qui se fait en tournant vivement la tête.

8° FRONT !

A ce commandement, on reprend la position habituelle, en rapprochant le pied gauche et en tendant les jarrets.

9° (a) Flexion dans les hanches.

A droite ! — A gauche ! — A droite !

(b) En élevant le pied ! — A droite ! — A gauche ! —

A droite !

(Voyez, n° 9 page 37.)

10° Ployez le haut du corps en avant !

UN ! — DEUX !

11° Prenez la position à droite ! — UN !

EN GARDE !

12° Balancez en mouvant le haut du corps ! —

UN !

La jambe qui reste debout sera, autant que possible, recourbée, tandis que la jambe gauche, al-

ternativement tendue et courbée, tantôt baissée, tantôt élevée, se mouvra en avant et en arrière. Dans le mouvement du pied en arrière, le haut du corps se penchera sans l'aide des mains, tellement en avant, que la face se trouve à environ deux pieds de terre, pendant que la poitrine se tient à même hauteur que la jambe balançante.

Pour reprendre l'alignement, comme pour reformer les files, on commandera : *à droite, alignement!* Sur ce, les deux rangs reprendront leur alignement et les intervalles par la droite.

13^e Pour reposer ! deux appels du pied !

Après l'exécution de ces temps, le pied gauche se retirera, et l'élève ne sera plus tenu à garder l'immobilité, il laissera toutefois l'un ou l'autre talon en place,

On reprend la position de la manière qu'il a été expliqué à la 1^{er} leçon à droite.

PREMIERE LEÇON A GAUCHE.

1^o 1^e Commandement. Prenez la position à gauche! —

UN! — EN GARDE! — UN!

2^o 2^e Deux appels du pied!

- 3^e Tournez le haut du corps à gauche ! — A droite ! — UN !
- 4^e Balancez sans mouvoir le haut du corps ! — UN !
- 5^e Flexion dans les hanches ! En avant ! — En arrière ! — UN !
- 6^e Ployez les jarrets ! — UN ! DEUX !
- 7^e Tournez la tête à DROITE ! — A GAUCHE ! — FIXE !
- 8^e Front !
- 9^e (a) Flexion dans les hanches à droite ! — A gauche ! — UN !
- (b) En élevant le pied ! à gauche ! — A droite ! — UN !
- 10^e Ployez le haut du corps en avant ! — UN ! — DEUX !
- 11^e Prenez la position à gauche ! — UN ! En garde ! — UN !
- 12^e Balancez en mouvant le haut du corps ! — UN !
- 13^e A gauche alignement !
- 14^e Pour reposer ! deux appels du pied !



CONVERSIONS ET DIFFÉRENTS PAS.

DEUXIÈME LEÇON A DROITE.

(a) Conversions.

Celles-ci se divisent en huitième et en quart de conversion.

Pour les exécuter, l'homme décrit un huitième ou un quart de cercle ; mais par la demi-conversion, il passe à la direction opposée, sans changer la position du corps.

Dans la position à droite, le huitième et le quart de conversion seront exécutés en tournant sur le talon droit ; mais la demi-conversion s'effectuera en tournant sur les deux talons. Dans ces mouvements, on élèvera la pointe des pieds.

1^{er} *Commandement*. Oblique à droite. — UN !

2^e Oblique à gauche ! — UN !

3^e Par le flanc droit ! — UN !

4^e Par le flanc gauche ! — UN !

Le talon droit servira de pivot ; le pied gauche,

tant soit peu élevé, se portera en même temps dans la nouvelle direction.

5^e Demi-tour à droite! — UN!

On tournera sur les deux talons vers la face opposée, d'où l'homme passera immédiatement à la position à gauche.

6^e Demi-tour à gauche! — UN!

Reprendre la position précédente.

(b) Différents pas.

1^{er} *Commandement*. Marchez! — UN!

Le but de ce mouvement est de diminuer la distance qui sépare de l'adversaire, sans se découvrir.

Le pied gauche se porte, en passant près de terre, à deux pieds, droit en avant, l'autre suit immédiatement et se place à la même distance du gauche. Le premier s'avance à plat, tandis que le dernier se porte dans la position rectangulaire, en avançant plutôt sur la pointe. Les deux genoux sont tendus sans raideur.

Pendant la continuation de ce mouvement, l'instructeur fera bien, de faire souvent répéter les deux appels prescrits au n^o 2.

2^e Rompez! — UN!

Le même mouvement en arrière, sans se détourner de l'adversaire. Le pied droit se porte à ^{24 pouces} deux pas

en arrière, le pied gauche revient immédiatement après à la position assignée, en donnant en même temps un appel. Si le mouvement doit être continué, le commandement indiquera le nombre de pas.

Deux (trois) pas en avant (arrière)!

3^e Double pas en avant! — UN!

1^{er} Temps. Le pied gauche se porte à deux pieds en avant, pendant que le droit appuie dans la même direction contre le talon gauche. Les jarrets tendus.

2^e Temps. Le pied gauche s'avance à la distance prescrite pour la position à droite. Les deux jarrets seront de nouveau ployés.

4^e Double pas en arrière! — UN!

L'inverse.

Pour procéder avec ensemble, on pourra se servir, dans les commencements, des commandements de *Un!* *Deux!* jusqu'à ce que l'élève sache exécuter les deux temps à la fois au commandement de *Un!*



DEUXIÈME LEÇON A GAUCHE.

(a) Conversions.

- 1^{er} *Commandement*. Oblique à gauche! — UN!
- 2^e Oblique à droite! — UN!
- 3^e Par le flanc gauche! — UN!
- 4^e Par le flanc droit! — UN!
- 5^e Demi-tour à gauche! — UN!
- 6^e Demi-tour à droite! — UN!

(b) Différents pas.

Ce sont les mêmes commandements que ci-dessus.

Quoique l'élève soit sensé suffisamment instruit tant dans les premiers exercices du corps que dans les deux premières leçons, il est indispensable de répéter ces exercices jusqu'au commencement de l'école avec l'arme.

Avant de passer à la 3^e partie, la recrue la moins exercée doit savoir transmettre l'assurance acquise dans les différentes positions et une attitude convenable et dégagée, au mouvement le plus naturel de l'homme — la marche. — La force musculaire des membres inférieurs acquise dans les premières

leçons se vérifie comme base du perfectionnement, tant dans l'allure ordinaire que dans le pas marqué et cadencé. Toujours, à la fin de chaque exercice, et pour rectifier les défauts contractés par l'habitude, l'instructeur fera marcher les élèves individuellement, dans un cercle d'environ 20 pas de diamètre, en changeant souvent la cadence du pas.

Serrez les rangs ! — MARCHÉ !

A ce commandement, le deuxième rang serre sur le premier.

Par le flanc droit (gauche) ! — A DROITE (gauche) !

Marche circulaire ! — HALTE !

La marche s'exécute par file par la droite, en laissant un intervalle d'au moins 5 pas entre chacune.


1° Les pointes des pieds seront baissées et légèrement tournées en dehors. Les pieds s'avanceront toujours à même distance sans frapper du talon.

2° La jambe avancée s'allongera dès qu'elle aura dépassée l'autre.

3° Le haut du corps se portera droit en avant, son poids portant sur le pied qui pose à terre. La position doit être naturelle, sans déranger la tête de sa position verticale. Les bras et les mains pendant naturellement.

4° La longueur du pas est proportionnée à la taille de l'homme.

COUTPS.



DISPOSITIONS PRÉPARATOIRES.

—

TROISIEME LEÇON A DROITE.

1^{er} *Commandement.* — Position du coup ! —

UN !

Courber le bras droit, de manière que le coude touche la hanche et que le poignet se trouve à environ un pied de la cuisse intérieure droite, les doigts ployés et en dessus. Recourber le bras gauche vers la pointe du pied gauche, les doigts en dessus, la main à demi-fermée.

2^o Lancez le bras droit en avant ! — UN !

Pendant que le genou droit s'allonge vivement plusieurs fois de suite, le bras droit doit marquer

un coup vigoureux en avant, en avançant en même temps l'épaule. La main gauche restant toujours dans la même position, se trouvera à environ un pied en arrière de la droite.

3° Portez le coup en place ! — UN !

Le coup ne sera allongé qu'une seule fois au commandement *Un* ! On se conduira, comme dans le mouvement précédent, seulement on donnera sur place un appel du pied gauche, pendant que le droit reste immobile.

Pour s'assurer de la régularité et de la solidité de cette position allongée, l'instructeur fera suivre le premier commandement par celui de *Restez* ! il fera ensuite reprendre la position.

Durant le choc, le bras droit est tendu en avant, la main étant à demi fermée, les nœuds tournés en dehors, pendant que la gauche reste dans la même position et à environ un pied derrière la droite. Lorsque ce coup s'exécute avec le fusil, l'élève pourra bien s'arrêter à fond, mais non comme actuellement, après avoir porté le coup ; dans ce cas, l'arme reprendra la position défensive.

4° Demi-allonge ! — UN !

Par la tension du jarret droit, la gravitation,

du corps se porte sur la jambe gauche qui se courbera de manière qu'elle soit perpendiculaire à la pointe du pied. Les mains resteront dans leur position.

5° A fond ! — UN !

Au premier commandement, le haut du corps se donnera un petit élan en arrière, sans ployer le jarret droit, afin de pouvoir exécuter au commandement *Un !* un à-fond d'autant plus énergique avec le pied gauche. Le coup aussi rapide que vigoureux suit immédiatement, et de la même manière qu'il a été prescrit ci-dessus, les deux poings sont à demi-fermés.

Les points suivants exigent une attention spéciale.

1^{er} En exécutant un à-fond, le pied doit raser la terre en ligne droite, sans tourner en dehors.

2^e Le pied qui est en arrière, reste à plat et immobile.

3^e La poitrine du cavalier doit servir de but.

4^e Le retour rapide et assuré dans la position précédente est la condition principale. L'écart ne peut être élargi qu'insensiblement. On peut prendre pour point de départ une distance de quatre pieds, à compter d'un talon à l'autre.

5^e Pour éviter de se découvrir, les poings doivent, en se retirant, suivre la même trace que le

coup. A cet effet, la main avancée s'ouvrira en portant le coup, non-seulement pour donner plus tard plus de jeu au fusil, mais encore pour l'assurer contre toute déviation de la ligne de défense, en revenant à la position.

6^e On évitera de perdre l'équilibre, pendant que les bras exercent leur élasticité.

Pendant que l'élève est à fond, il faut l'exercer à ployer le corps en avant et en arrière, au moyen des articulations des genoux. Dans l'exécution de ce mouvement, il élèvera légèrement la pointe du pied avancé et il tendra le jarret sans déplacer les talons. Le haut du corps restera d'aplomb. Cet exercice contribuera beaucoup à assurer la position lorsqu'on porte le coup.

Après que la position du corps, pendant le choc, aura été rectifiée d'après les principes ci-dessus, on commandera l'à-fond et le retour à la position plusieurs fois de suite, sans faire précéder les commandements de : *demi-allonge* ! — UN !

6^e En garde !

Le pied gauche se retirera aussitôt, pendant que le genou droit momentanément courbé et le haut du corps reviennent à la position précédente. Ceci doit s'exécuter vivement, pour ne pas s'exposer à la riposte de l'adversaire.

7° Lancez le coup ! — UN !

Tandis que le pied gauche tournera sur l'orteil en dehors, le pied droit se portera autant que possible en avant et on marquera en même temps le coup en avant.

Le coup lancé est le plus allongé qui puisse être exécuté en place dans l'escrime à la baïonnette ; il n'est employé que quand une distance plus grande sépare de l'adversaire.

La largeur de l'écart doit toujours être proportionnée à la taille de l'homme, et une grande précaution, est ici d'autant plus nécessaire que cet exercice exige des efforts inusités des membres inférieurs. On doit aussi avoir égard au terrain sur lequel on déboite, puisqu'on ne peut se remettre aussi vivement en garde sur une terre glissante.

8° Position du coup raccourci ! — UN !

Lorsque la distance qui sépare de l'adversaire est si petite qu'on ne peut pas exécuter un *à-fond* de la manière indiquée, l'arme sera vivement retirée pour porter un coup vigoureux en avant. Le bras droit doit par conséquent être retiré autant que possible afin qu'il soit passablement allongé en arrière. Le pouce de la main droite est tourné en bas, tandis

que les autres doigts sont tournés en dessous et à demi ployés, comme s'ils embrassaient la poignée de l'arme. Le poing gauche est courbé en dessus, comme pour saisir l'arme à la grenadière et doit être éloigné d'un pied de l'épaule, et à même hauteur.

9^e Portez le coup en place! — UN!

Lancer les bras en avant de toute leur force élastique, de manière que dans la position à droite et en avançant l'épaule, le bras droit possède toute sa vigueur, tandis que le genou droit est allongé pour pencher autant que possible le haut du corps en avant. Donner en même temps un appel animé du pied gauche. Le coup étant porté, retirer brusquement les bras dans la position, pendant que le genou droit reprend de nouveau son attitude recourbée.

Pour vérifier l'exactitude du coup, il est convenable de lier le commandement de : *Restez!* avec le commandement ci-dessus; il s'agit surtout de la situation prescrite des bras et de la tension du jarret qui est en arrière. Au commandement de : *En garde!* on reprend la position précédente.

10^e A fond! — UN!

L'exécution de ce mouvement repose sur les principes qui ont été éclaircis plus haut avec cette diffé-

rence, que le pied gauche ne s'écarte que d'un pied.

11^e Portez le coup de haut en bas! — UN!

Les règles prescrites pour l'exécution d'un à-fond en ligne droite, sont également applicables à ce mouvement-ci, à l'exception que le bras droit passablement allongé s'élève davantage. La main gauche reste dans la situation précédente. Les yeux fixés à terre.

12^e Portez le coup en place! — UN!

Porter un coup aussi rapide que vigoureux, de haut en bas.

13^e A fond! — UN!

Porter le coup de la même manière, avec cette différence, que le pied gauche s'écarte d'un pied et se retire ensuite brusquement dans sa position habituelle.

Pour terminer la leçon, l'instructeur fera le commandement de :

14^e En garde!

A ce commandement, tout le monde reprend la position primitive.

TROISIÈME LEÇON A GAUCHE.

- 1^{er} *Commandement.* Position du coup ! — UN !
- 2^e Lancez le bras gauche en avant ! — UN !
- 3^e Portez le coup en place ! — UN !
- 4^e Demi-allonge ! — UN !
- 5^e A fond ! — UN !
- 6^e En garde ! — UN !
- 7^e Lancez le coup ! — UN !
- 8^e Position du coup raccourci ! — UN !
- 9^e Portez le coup en place ! — UN !
- 10^e A fond ! — UN !
- 11^e Portez le coup de haut en bas ! — UN !
- 12^e Portez le coup en place ! — UN !
- 13^e A fond ! — UN !
- 14^e En garde !

 CHANGEMENT DE POSITION ET SAUTS.

QUATRIÈME LEÇON A DROITE.

(a) Changement de position.

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

On passe de la position à droite à la position à

gauche, tandis que le pied gauche se place en dehors en tournant sur le talon, pendant que le droit se porte en avant.

2^e Changez de position en arrière! — UN!

Le pied gauche se tourne droit en avant pendant que le droit se replace en arrière sur le point qu'il vient de quitter.

La continuation de ce mouvement a lieu au commandement de : *En avant! en arrière!* — UN!

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

En changeant les pieds de place, on passera à la position à gauche.

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

On revient ainsi à la position à droite.

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

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

Par ces deux derniers mouvements, on revient également dans la position à droite.

D'après ce qui est prescrit à la 3^e leçon, la situation des mains sera toujours conforme au changement de position.

(b) Sauts.

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

Tandis que les deux pieds se dressent sur les orteils, le corps se donne un petit élan dans les hanches, vers la gauche, en vertu duquel le pied droit vient se placer en avant en même temps que le gauche se place en arrière; on revient ainsi sur la même place dans la position à gauche.

Ce changement de position doit être effectué par un saut, les jarrets seront tendus et les pieds poseront à plat. On doit aussi être attentif à placer les pieds dans la même direction et à conserver exactement l'intervalle qui les sépare.

Il est entendu que, pour reprendre la position à droite, on doit répéter le commandement de : *Changez de position.*

2^e Sautez en avant! — UN!

Lancer les pieds en avant, de manière à retomber

sur les pointes et à parvenir dans la même position, à au moins cinq pieds plus loin.

3^e Sautez en arrière ! — UN !

Le saut en avant ou en arrière a pour but de resserrer ou d'élargir l'intervalle qui sépare de l'adversaire.

Ce saut s'effectuera, comme tous les autres, plutôt sur la pointe des pieds. Lorsque les deux mouvements qui précèdent devront s'exécuter plusieurs fois de suite, on fera l'avertissement de : *Deux (trois) sauts en avant ! — (arrière).*

4^e Double saut en avant ! — UN !

Ce saut s'exécutera d'abord en le décomposant.

1^{er} *Temps* (UN !) Le pied droit se placera en avant du gauche à même distance et dans la même direction qu'il occupait derrière celui-ci dans la position précédente.

2^e *Temps* (DEUX !) Le pied gauche passera de la même manière en avant et reviendra ainsi dans la position à droite.

Comme on gagne beaucoup de terrain au moyen du double saut, on doit surtout l'employer lorsqu'on poursuit vivement l'adversaire, afin de pouvoir se servir du coup lancé.

5^e Double saut en arrière ! — UN !

C'est le mouvement inverse. Tandis que le pied gauche se place derrière le droit, celui-ci se porte encore un pas en arrière, de manière qu'ils reviennent tous deux dans la position à droite. En retombant sur le pied gauche, on se donne un élan dans les hanches vers la droite sans tourner les épaules pour présenter le moins de surface possible.

6^e Tournez à droite en sautant ! — UN !

S'élançer sur la pointe des pieds vers la face opposée sans tendre les jarrets et en s'aidant d'un élan dans les hanches ; le pied gauche reviendra en avant conformément à la position à droite.

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

Le saut étant exécuté vers la face opposée, revenir à la position à gauche en changeant les pieds de place.

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

L'exécution inverse, pour reprendre la position à droite.

Les deux derniers mouvements ont plutôt pour

but, de favoriser l'élasticité des membres inférieurs, que de les employer dans la pratique, car ce but pourrait être atteint en tournant simplement sur les deux talons.

9^e Tournez à droite en sautant ! — UN !

Ce mouvement s'exécute pour se remettre face en tête.

(c) Sauts combinés avec des coups.

1^{er} *Commandement*. Sautez en avant en portant le coup ! — UN !

S'élever sur la pointe du pied gauche, le lancer aussi loin que possible en l'emportant vigoureusement avec le pied droit placé à la distance prescrite, ce dernier suivant immédiatement le gauche.

2^e Sautez à droite en portant le coup ! — UN !

1^{er} *Temps* (UN!) Sauter avec le pied droit dans un quart de cercle en avant à droite, pendant que le gauche quitte la terre et se balance avec le jarret tendu, la pointe du pied dirigée vers le point abandonné par le pied droit.

2^e *Temps* (DEUX!) Le pied droit tournera sur l'orteil dans un quart de cercle à gauche, de manière que, pendant la rotation, le pied gauche se plaçant à la distance prescrite derrière le droit, on revienne ainsi dans la position à gauche.

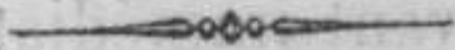
Ce n'est que dans le commencement qu'on se sert de cette décomposition. Mais le saut devra s'élargir insensiblement, lorsqu'il sera exécuté en un seul temps; dans ce cas, il n'est point nécessaire de balancer. Au commandement de :

3° Sautez à gauche en portant le coup! — UN!

On revient à la position précédente. L'exécution est l'inverse.

Après ce mouvement, il est nécessaire de commander l'alignement.

La position des bras et la combinaison du coup avec le saut, sont entièrement conformes aux principes de la 3^e leçon.



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

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

(b) Sauts.

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

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!

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

7^e Tournez à gauche en sautant et changez de position en avant! — UN!

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

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

(c) Sauts combinés avec des coups.

1^{er} *Commandement.* Sautez en avant en portant le coup! — UN!

2^e Sautez à gauche en portant le coup! — UN!

3^e Sautez à droite en portant le coup! — UN!

Lorsque l'école précitée aura été exécutée dans l'ordre indiqué pendant trois à quatre semaines d'exercices journaliers et que l'instructeur n'aura pas négligé les répétitions, on pourra passer aux mouvements suivants :

Mouvements mixtes.

Sous cette dénomination, on comprend plusieurs espèces de mouvements composés. Par leur exécution, les élèves s'habitueront à être attentifs aux commandements, le goût pour l'exercice augmentera et la position se perfectionnera. Ils ne pourront cependant pas être trop multipliés, parce que leur exécution est, surtout dans les commencements, liée à beaucoup de difficultés.

Pour plus de facilité, chaque mouvement sera exécuté seul au commandement du n°. Comme on passe souvent à la position à gauche, on a préféré se servir de la position à droite, tant au commencement qu'à la fin.

1^{er} *Commandement.* Double saut en avant! —

UN!

2^e Triple saut en arrière et tournez à droite! —

UN!

- 3^e Deux appels du pied !
- 4^e Tournez à gauche en sautant , en portant le coup en place ! — UN !
- 5^e Tournez à gauche en sautant et changez de position en sautant ! — UN !
- 6^e Tournez à droite en sautant et double saut en avant ! — UN !
- 7^e Sautez à droite en portant le coup et double saut en arrière ! — UN !
- 8^e Sautez à gauche en portant le coup et double saut en avant ! — UN !
- 9^e Tournez à droite en sautant ! — A fond et sautez en arrière ! — UN !
- 10^e Tournez à droite en sautant ! — Double saut en arrière ! — A fond et sautez en arrière ! — UN !
- 11^e Double saut en avant ! — Par le flanc droit et sautez deux fois en avant ! — UN !
- 12^e Double saut en arrière ! — Par le flanc gauche et sautez deux fois en arrière ! — UN !



3° Deux appels du pied!

4° Tournez à gauche en sautant, en portant le

coap en place! — Ux!

5° Tournez à gauche en sautant et changez de

position en sautant! — Ux!

6° Tournez à droite en sautant et double saut en

avant! — Ux!

7° Sautés à droite en portant le coap et double

saut en arrière! — Ux!

8° Sautés à gauche en portant le coap et double



saut en avant! — Ux!

9° Tournez à droite en sautant! — A fond et

sautés en arrière! — Ux!

10° Tournez à droite en sautant! — Double saut

en arrière! — A fond et sautés en arrière!

— Ux!

11° Double saut en avant! — Par le flanc droit

et sautés deux fois en avant! — Ux!

12° Double saut en arrière! — Par le flanc

gauche et sautés deux fois en arrière! — Ux!

CHAPITRE VI.

MANIEMENT DU BATON.

Cet exercice a pour but de délier les bras et les mains et de les dresser au maniement du fusil ; il doit donc être considéré comme un moyen préparatoire très-nécessaire à l'école avec l'arme.

Pour qu'une position soit réputée bonne, elle doit réunir les conditions suivantes : le corps doit incliner un peu en avant, pour faciliter le maniement du bâton ; les jarrets doivent être tendus, la tête doit être dégagée des épaules et la face dirigée droit en avant. Le bras balançant est seul en activité, toutes les autres parties doivent rester dans l'immobilité.

PREMIÈRE LEÇON.

Mouliner de la main droite en prenant la position à gauche.

La main droite saisit le bâton de manière que l'extrémité dépasse de 2 à 3 pouces les articulations de la main. Le bras est tendu en avant, le bâton vertical et les extrémités des doigts sont tournées vers le corps.

1^{er} Commandement. En avant à droite, moulinez !
UN !

Imprimer au bâton un mouvement en avant de la main droite, de manière, qu'en vertu de son propre poids, il rase la cuisse droite, se redresse derrière l'épaule et revienne ensuite à la position primitive, où la main renouvelle la même pression et continue ainsi le mouvement sans interruption. Le mouvement du bâton est semblable à celui que décrit le rais d'une roue qui se meut autour de son axe, la main figurant l'axe.

Le cercle décrit par le bâton doit être régulier et suivre toujours la même trace, il doit passer près du corps sans le toucher. On se servira particulièrement des articulations de la main, sans bouger les

épaules. L'homme exercé se distinguera non-seulement par la régularité de l'exécution, mais encore par la vitesse et la durée, au point de pouvoir effectuer cette rotation cent fois en une minute.

2^e En arrière à droite, moulinez! — UN!

Le même mouvement, en sens inverse. L'extrémité du bâton plongera en arrière vers l'épaule, en lui imprimant un mouvement en bas, le bâton remontera et passera très-près de la cuisse.

3^e Sur les deux côtés en avant, moulinez! — UN!

Le mouvement s'exécute d'après les mêmes principes, avec cette différence que le cercle se décrit alternativement à droite et à gauche. On descend d'abord le bâton vers le pied gauche, on le redresse ensuite derrière l'épaule en passant près de la cuisse, et enfin on exécute le même mouvement de rotation comme pour mouliner en avant à droite.

4^e Sur les deux côtés en arrière, moulinez!

UN!

Le même mouvement, en sens inverse. Il s'exécute ensuite comme pour mouliner en arrière à droite.

5° En avant au-dessus de la tête de droite à gauche, moulinez ! — UN !

Le bâton décrira un mouvement de rotation horizontal de droite à gauche. Le bras droit est tendu en avant de manière que la main se trouve un peu au-dessus de la tête, pour donner plus de liberté au bâton.

6° En arrière au-dessus de la tête de droite à gauche, moulinez ! — UN !

Le mouvement inverse.

7° En avant par le milieu, moulinez ! — UN !

Saisir le bâton de la main droite vers le milieu, le bâton étant vertical, le bras allongé. Le mouvement commence par la gauche comme il est prescrit au n° 3.

Le bâton ne doit pas être serré pendant la rotation, il tournera simplement entre le pouce et le premier doigt, pendant que les autres doigts et la paume de la main accéléreront le mouvement en imprimant un léger contre-coup.

8° En arrière par le milieu, moulinez ! — UN !

Le bâton descendra vers l'épaule droite et la rotation s'achevera comme il est prescrit au n° 4.

PREMIÈRE LEÇON.

Mouliner de la main gauche en prenant la position à droite.

1^{er} *Commandement.* En avant à gauche, moulinez ! UN !

2^e En arrière à gauche, moulinez ! — UN !

3^e Sur les deux côtés en avant, moulinez ! — UN !

4^e Sur les deux côtés en arrière, moulinez ! — UN !

5^e En avant au-dessus de la tête de gauche à droite, moulinez ! — UN !

6^e En arrière au-dessus de la tête de gauche à droite, moulinez ! — UN !

7^e En avant par le milieu, moulinez ! — UN !

8^e En arrière par le milieu, moulinez ! — UN !

Ce sont les mêmes mouvements, seulement ils s'exécuteront de la main gauche vers le côté opposé et dans la position à droite.

DEUXIÈME LEÇON.

Mouliner des deux mains dans la position à gauche.

On saisit le bâton des deux mains, de manière

que la droite se trouve à un pouce au-dessus de la gauche et que l'extrémité du bâton dépasse celle-ci de 2 à 3 pouces, le bâton étant perpendiculaire, le deux bras allongés droit en avant.

1^{re} Commandement. En avant, moulinez! — Un!

Le mouvement de rotation s'exécute alternativement vers la droite et vers la gauche. On ouvrira tour à tour l'une et l'autre main, sans cependant l'écarter du bâton.

2^e En arrière, moulinez! — Un!

Le même mouvement, en sens inverse.

3^e En avant au-dessus de la tête de droite à gauche, moulinez! — Un!

Le bâton se mouvra dans une situation horizontale, les deux mains s'élevant à 2 ou 3 pouces au-dessus de la tête.

4^e En arrière au-dessus de la tête de droite à gauche, moulinez! — Un!

En sens inverse.

DEUXIÈME LEÇON.

Mouliner des deux mains dans la position à droite.

1^{er} *Commandement*. En avant, moulinez! — UN!

2^e En arrière, moulinez! — UN!

3^e En avant au-dessus de la tête de gauche à droite, moulinez! — UN!

4^e En arrière au-dessus de la tête de gauche à droite, moulinez! — UN!

Lorsque l'élève aura acquis quelque adresse dans cette partie du maniement de la baïonnette, on échangera de temps en temps le bâton contre le fusil, pour exécuter avec celui-ci les mouvements de rotation prescrits au n^o 7 et 8, afin d'essayer la force des bras.



1° Les deux mains dans la position à droite.
 2° Les deux mains dans la position à gauche.
 3° Les deux mains dans la position à droite.
 4° Les deux mains dans la position à gauche.
 5° Les deux mains dans la position à droite.
 6° Les deux mains dans la position à gauche.



7° Les deux mains dans la position à droite.
 8° Les deux mains dans la position à gauche.
 9° Les deux mains dans la position à droite.
 10° Les deux mains dans la position à gauche.
 11° Les deux mains dans la position à droite.
 12° Les deux mains dans la position à gauche.

13° Les deux mains dans la position à droite.
 14° Les deux mains dans la position à gauche.
 15° Les deux mains dans la position à droite.
 16° Les deux mains dans la position à gauche.

CHAPITRE VII.

ÉCOLE AVEC L'ARME.

Avant de commencer l'école avec l'arme, on répétera régulièrement les quinze points de la 1^{re} leçon ainsi que le maniement du bâton. Cet exercice préparatoire ne se prolongera cependant pas au-delà d'un quart-d'heure, puisqu'on n'a pour but que d'aider la mémoire de l'élève, et qu'on doit supposer qu'il est complètement familier avec les principes.

Dans les commencements, on allégera l'arme en ôtant la baïonnette et en tirant la baguette, parce qu'on doit plutôt avoir égard à la position du corps,

qu'à l'épreuve de la force dont le perfectionnement dépendra principalement du temps et de l'application.

En entrant dans cette école, il y aura lieu d'accorder, durant chaque exercice, un repos intermédiaire, surtout lorsqu'on procédera au difficile. Les fusils seront formés en faisceaux et on accordera une récréation complète.

La position se prend comme dans l'école sans arme.

Le salut sous les armes, est une formalité particulière à l'escrime. Pour autant que cet hommage est fondé sur l'épreuve d'une contenance aisée, elle peut précéder chaque fois l'école avec l'arme.

A cette fin, on pose les armes à terre, la platine étant en dessus, la crosse dirigée vers les pieds.

Prenez la position à droite !

On redresse l'arme, de manière qu'en exécutant un à-fond, la main gauche puisse atteindre la monture. L'alignement est à droite. Au commandement de :

UN !

Le pied gauche s'avancera dans la position à droite. La main gauche ouverte sera à hauteur de la cuisse inférieure gauche, tandis que le pouce est

tourné en dehors, les nœuds sont en dessous, les quatre doigts ployés. Le bras droit s'appuiera contre la hanche droite, comme dans les deux premières leçons de l'école sans arme.

DEUX !

Partir du pied gauche, saisir en même temps l'arme à la poignée avec la main gauche et l'élever à hauteur du genou. Pendant que le haut du corps penchera en avant, le bras droit restera immobile dans sa position.

TROIS !

Élever l'arme verticalement avec le bras allongé, de manière que la capucine soit dans une même direction horizontale avec l'œil gauche, tandis que le bras se recourbe de nouveau. Donner en même temps un appel du pied gauche, et le retirer contre le droit. Porter aussitôt la main droite au bonnet pour saluer.

QUATRE !

Tourner l'arme et la tête du côté où se trouve le supérieur, le canon tourné du même côté, tendre le bras, fixer les yeux sur lui, le poing à hauteur de l'épaule, la main droite restant toujours immobile.

CINQ !

La même chose vers le côté opposé.

SIX !

Quitter la poignée de la main gauche, et ressaisir l'arme à environ 6 pouces en avant de la platine, la main droite tombant dans sa position.

SEPT !

La main gauche exécute un mouvement de rotation avec l'arme, une fois vers chaque côté, ainsi qu'il a été prescrit pour le bâton, au n° 7.

EN GARDE !

Voyez les principes de la position à droite, 1^{re} leçon.

POSITIONS.

PREMIÈRE LEÇON.

La position à droite se prend comme il a été prescrit pour le salut sous les armes, ou lorsque celui-ci ne doit pas précéder au seul commandement de :

1^{er} *Commandement*. Prenez la position à droite!—

U **†** (*Figure 1^{re}.*)

Dans ce dernier cas, le tout s'exécute dans un

demi à droite comme il a été prescrit à l'école sans arme ; tandis que l'arme sera placé en dehors /à /et côté de la pointe du pied droit, le bras droit étant allongé.

Dans la position à gauche, la situation de l'arme est la même :

En garde ! — UN ! (*Figure 2.*)

Dans la position à droite, la main droite saisira l'arme à la poignée, le canon tourné à droite, tandis que la gauche la saisira en avant de la platine, en sorte que la plaque de couche se trouve éloignée d'environ 4 pouces de la cuisse intérieure droite, l'œil et la pointe de la baïonnette dirigés sur la poitrine du cavalier. L'épaule droite doit autant que possible être effacée, car sans cette précaution, on présenterait trop de surface à l'adversaire, et le fusil devierait de son point d'appui.

Dans la position à gauche, la situation de l'arme est l'inverse.

2° Deux appels du pied !

L'arme reste immobile dans la situation prescrite. L'instructeur doit y veiller particulièrement, car, dans ce mouvement, l'élève commet facilement la faute de retirer la crosse.

3^e Tournez le haut du corps à droite (gauche) !
— UN !

Tourner l'arme du côté vers lequel le mouvement s'exécute, sans changer la position des bras.

4^e Balancez sans mouvoir le haut du corps ! —
UN !

5^e Flexion dans les hanches ! — En avant ! — En
arrière ! — UN !

Le haut du corps ne devra se pencher ni trop en avant ni trop en arrière. L'arme suivra le mouvement.

6^e Ployez les jarrets ! — UN ! — DEUX !

7^e Tournez la tête à droite ! — A gauche ! — Fixe !

Dans l'exécution de ces derniers mouvements, les bras seront tendus, l'arme restera invariablement dans sa position.

8^e Front !

A ce commandement, on appuiera le pied gauche contre le droit et on jettera en même temps le fusil dans la main droite, de manière qu'il soit en parfait équilibre, les bras seront tendus.

Dans la position à gauche, la main gauche remplacera la droite.

9° (a) Flexion dans les hanches ! — A droite! —
A gauche! — A droite! — UN!

Au moyen du fusil on peut mettre plus d'élan et plus de vigueur dans ce mouvement, qui doit toujours s'exécuter très-lentement.

Pendant la flexion à gauche, la main droite jettera l'arme dans la main gauche, l'arme passant par-dessus la tête se placera en équilibre de l'autre côté, la paume de la main étant tournée en dehors. Pendant le mouvement de l'arme, les deux mains sont tournés en dedans, la baïonnette est toujours dirigée en avant.

(b) En élevant les pieds! — A droite! A gauche!
— UN!

La situation de l'arme est tout à fait la même.

Les flexions seront toujours achevées du côté même où elles commencent, afin que les mouvements qui suivent, puissent s'exécuter conformément à la règle.

10° Ployez le hant du corps en avant! — UN!
DEUX!

Porter l'arme vis-à-vis le milieu du corps, le canon en dehors, la saisir en même temps de la main

gauche à la grenadière, et de la droite à la capucine, de manière qu'elle soit en parfait équilibre.

11^e Prenez la position à droite ! — UN !

Au commandement de *Un* ! on exécutera un demi à droite tandis qu'on portera le pied gauche devant le milieu du droit. Quoique toujours dans la même situation, la direction de l'arme se conformera à la nouvelle position.

12^e En garde ! — UN !

Placer l'arme en un temps dans la position prescrite au n° 1, pendant que le pied gauche se porte à 24 pouces en avant.

13^e Balancez en mouvant le haut du corps ! — UN !

L'arme, suivant le mouvement du haut du corps, restera dans la situation précédente. Lorsque le corps se penchera en avant, le pied gauche s'allongera en arrière. La flexion en avant s'effectuera de manière que le fusil touche la terre, les bras tendus et baissés.

14^e Pour reposer ! — Deux appels du pied !

Placer l'arme à volonté dans la position de l'arme au pied.

PREMIÈRE LEÇON A GAUCHE.

- 1^{er} *Commandement.* Prenez la position à gauche ! — UN !
- 2^e Deux appels du pied !
- 3^e Tournez le haut du corps à droite ! — A gauche ! — UN !
- 4^e Balancez sans mouvoir le haut du corps ! — UN !
- 5^e Flexion dans les hanches ! — En avant ! — En arrière ! — UN !
- 6^e Ployez les jarrets ! — UN !
- 7^e Tournez la tête ! — A gauche ! — A droite ! — UN !
- 8^e Front !
- 9^e (a) Flexions dans les hanches ! — A gauche ! — A droite ! — A gauche ! — UN !
(b) En élevant le pied ! — A gauche ! — A droite ! — A gauche ! — UN !
- 10^e Ployez le haut du corps en avant ! — UN ! — DEUX !
- 11^e Prenez la position à gauche ! — UN !
- 12^e Balancez en mouvant le haut du corps ! — UN !
- 13^e Pour reposer ! — Deux appels du pied !

CONVERSIONS ET DIFFÉRENTS PAS.**DEUXIÈME LEÇON A DROITE.****(a) Conversions.**

1^{er} *Commandement*. Oblique à droite! — UN!

2^e Oblique à gauche! — UN!

3^e Par le flanc droit! — UN!

4^e Par le flanc gauche! — UN!

La situation de l'arme est conforme à la position à droite.

5^e Tournez à droite! — UN!

En même temps qu'on tournera, la main gauche imprimera à l'arme un mouvement vers la face opposée. On se trouve ainsi dans la position à gauche, tandis que les deux mains changeant, la gauche saisit la poignée, et la droite se place en avant de la platine.

Dans la position à gauche le canon est également en dehors.

6. Tournez à gauche! — UN!

On revient ainsi à la position à droite et on rétablit l'arme dans la situation assignée.

(b) Différents pas.

1^{er} *Commandement.* Marchez! — UN!

2^e Rompez! — UN!

3^e Double pas en avant! — UN!

4^e Double pas en arrière! — UN!

La situation de l'arme reste invariablement la même.

 DEUXIÈME LEÇON A GAUCHE.
(a) Conversions.

1^{er} *Commandement.* Oblique à gauche! — UN!

2^e Oblique à droite! — UN!

3^e Par le flanc gauche! — UN!

4^e Par le flanc droit! — UN!

5^e Tournez à gauche! — UN!

6^e Tournez à droite! — UN!

(b) Différents pas.

Les mêmes commandements que ceux employés da la leçon à droite.

A la fin de cette leçon, on subdivisera de nouveau les classes d'après le degré d'instruction.

Serrez les rangs! — Marche!

Par le flanc droit (gauche)! — A droite (gauche)!

Marche circulaire! — Halte!

Pendant cet exercice, on portera l'arme comme on le jugera convenable, selon que les facilités de la marche l'exigeront.

COUPS EN PLACE ET A FOND.

TROISIÈME LEÇON A DROITE.

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

Lancer l'arme en avant de la main droite placée à la poignée, en avançant brusquement l'épaule droite sans tendre le jarret, pendant que la main gauche quitte momentanément l'arme pour la ressaisir vivement en la retirant.

Ce mouvement est un moyen préparatoire nécessaire à l'efficacité et à l'extension du coup, car le bras acquiert insensiblement l'adresse désirable pour retirer l'arme sans s'aider de la main gauche.

2^e Portez le coup en place! — UN! (*Figure 3.*)

Lancer l'arme aussi loin que possible, en avançant l'épaule droite et en allongeant le jarret droit, pendant que la main gauche quittera le fusil, pour donner plus de force et d'extension au coup. Le pied gauche marque le coup par un appel sur place.

3. Dem-iallonge ! — UN !

Avancer brusquement le haut du corps en raidissant le jarret, le cou restant toujours dans sa position verticale, et l'arme dans la même situation.

Cependant, pour ne pas arrêter trop longtemps, les hommes dans cette attitude fatigante et eu égard à l'emploi de la force nécessaire au coup, l'instructeur fera bien de faire répéter ce mouvement séparément par chaque élève, avant de le faire exécuter par tous à la fois.

Au reste, il est de règle que l'application sûre et brusque du coup dépend de la tension vigoureuse du jarret qui est en arrière.

Dès que l'instructeur commande *en garde !* on revient à la position en portant le poids du corps sur le pied droit. Pour éprouver la solidité de la position, il est convenable de faire exécuter immédiatement après, deux appels du pied gauche ; il dépendra également du jugement de l'instructeur de commander désormais en temps opportun l'alignement et l'appel.

4. A fond ! — UN !

Comme il est indispensable que le pied droit reste immobile à plat, afin que le corps ne perde

pas l'équilibre et qu'on puisse revenir brusquement à la position, on doit éviter de trop se fendre. Par une extension disproportionnée du corps, l'escrimeur est mis dans l'impossibilité de donner au coup l'importance convenable et de revenir promptement à la position.

Pendant le coup, le canon est tourné au-dessus.

Veut-on s'assurer de la régularité de la position, on fera d'abord le commandement de : *restez à fond !* A ce commandement, on baissera le fusil de manière que la main droite se trouve à hauteur du genou, que le bras gauche soit parfaitement allongé et enfin que la pointe de la baïonnette soit dirigée sur le visage du cavalier.

La tête doit toujours être libre et droite.

5^e En garde !

Ces trois mouvements, c'est-à-dire, la demi-allonge, l'à-fond avec l'arme et l'élévation du pied gauche seront exécutés en temps décomposés, jusqu'à ce que les élèves se soient approprié l'assistance et tous les avantages désirables pour qu'au commandement de : *à fond !* ils puissent exécuter le tout sans décomposer.

6^e Lancez le coup ! — UN ! (*Figure 4.*)

Lancer l'arme en avant avec le poignet droit en

avançant brusquement l'épaule, pendant que le pied droit se porte devant le gauche, retirer ensuite vivement l'arme et la replacer conformément à la position.

Le mouvement de se relever après le coup lancé a besoin d'un exercice spécial, car le corps peut facilement perdre l'équilibre; il est donc nécessaire d'arrêter souvent l'élève dans cette position.

7^e Position du coup raccourci! — UN! (*Figure 5.*)

Retirer l'arme avec le bras droit de telle manière qu'il soit entièrement allongé en arrière, les mains restant cependant dans la position précédente.

8^e Portez le coup en place! — UN!

Pendant que le jarret est tendu et que, pour animer l'exécution, on donne un appel sur place du pied gauche, les deux bras lanceront l'arme en avant et la retireront brusquement dans la position précédente.

9^e A fond! — UN!

En lançant le bras droit en avant, le pied gauche s'avance d'un pied, l'un et l'autre reviennent presque aussitôt à la position primitive.

10^e Portez le coup de haut en bas! — UN!

Tourner la pointe de la baïonnette vers la terre, le bras droit élevé et allongé, la tête inclinée.

11^e 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^e 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^e Portez le coup en place ! — UN !

3^e Demi-allonge ! — UN !

4^e A fond ! — UN !

5^e En garde !

6^e Lancez le coup ! — UN !

7^e Position du coup raccourci ! — UN !

8^e Portez le coup en place ! — UN !

9^e A fond ! — UN !

10^e Portez le coup de haut en bas ! — UN !

11^e Portez le coup en place ! — UN !

12^e A fond ! — UN !

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

5° 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° 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^e Tournez à droite en sautant! — UN!

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

7^e 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^e 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^e Tournez à droite en sautant! — UN!

Par ce saut, on se rétablit face en tête.

Sauts combinés avec les coups.

1^{er} *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'escriméur 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'escriméur, 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^e Sauter 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^e Changez de position en arrière! — UN!

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

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

(b) Sauts.

- 1^{er} *Commandement*. Changez de position en sautant! — UN!
- 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!
- 6^e Tournez à gauche en sautant! — UN!
- 7^e Tournez à gauche en sautant et changez de position en avant! — UN!
- 8^e Tournez à droite en sautant et changez de position en arrière! — UN!
- 9^e Tournez à gauche en sautant! — UN!

(c) Sauts combinés avec les coups.

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

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^{er} *Commandement*. Parade quarte ! — UN !

(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^e Ripostez ! — UN !

La ^{position} 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^e leçon. La main gauche quittera momentanément l'arme, pour la ressaisir ensuite à la même place, après que le coup aura été porté.

3^e Parade tierce ! — UN ! (*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^e 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^e 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^e 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^e 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^e Sauter 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^e Sauter 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^{er} Commandement. Parade quarte et tierce! —

UN!

Abattre 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^{er} *Commandement*. Parade quarte ! — UN !
- 2^e Ripostez ! — UN !
- 3^e Parade tierce ! — UN !
- 4^e Parade tierce en reculant le pied droit ! —
UN !
- 5^e Parade tête ! — UN !
- 6^e Abattez l'arme à gauche ! — UN !
- 7^e Abattez l'arme à droite ! — UN !

(b) Parades en sautant.

- 1^{er} *Commandement*. Sautez en avant avec parade quarte haute ! — UN !
- 2^e Sautez en avant avec parade tierce haute ! —
UN !
- 3^e Sautez à gauche et abattez l'arme à droite ! —
UN !
- 4^e 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^{er} *Commandement.* Portez le coup en place et parade quarte ! — UN !

2^e Portez le coup en place ! — Parade quarte et ripostez ! — UN !

3^e A fond et parade quarte ! — UN !

4^e A fond ! — Parade quarte et ripostez ! — UN !

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

1^{er} *Commandement.* Portez le coup en place et parade tierce ! — UN !

2^e Portez le coup en place ! — Parade tierce et ripostez ! — UN !

3^e A fond et parade tierce ! — UN !

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

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

1^{er} *Commandement.* Portez le coup en place et parade tierce ! — UN !

2^e Portez le coup en place ! — Parade tierce et ripostez ! — UN !

3^e Portez le coup et parade tierce ! — UN !

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

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

1^{er} *Commandement.* Portez le coup en place et parade tête ! — UN !

2^e 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 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^{er} *Commandement.* A fond ! — Sautez en arrière en abattant l'arme à gauche ! — 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 !

(f) 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^e A fond ! — Sautez en arrière en abattant l'arme à gauche et ripostez ! — UN !

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

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

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

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

- 1^{er} *Commandement.* Portez le coup en place et parade tierce! — UN!
- 2^e Portez le coup en place! — Parade tierce et ripostez! — UN!

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^e 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^e A fond ! — Sautez en arrière en abattant l'arme à gauche et ripostez ! — UN !

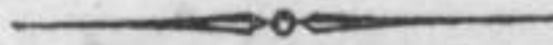
3^e A fond ! — Sautez en arrière en abattant l'arme à gauche et double saut en avant en portant le coup ! — UN !

(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° A fond — Sautez en arrière en abattant l'arme à droite et ripostez! — UN!

3° 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° Marchez! — A fond et sautez en arrière! — UN!

3° 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.

Les 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 Sautez à gauche en portant le coup et chan-
gez 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 portant 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 suffisamment 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 tellement 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^e 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^e 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^e 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^e Parade quarte ! — Double pas en avant en portant le coup ! — UN !

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

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

8^e 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^e 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^e Parade quarte et abattez l'arme à gauche ! — UN !

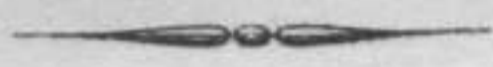
Après la deuxième parade, le pied gauche, qui s'est retiré, revient vivement en avant.

11^e 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
sauter 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^e 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^e Course à gauche en restant face en tête ! —

MARCHE !

L'inverse.

4^e 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

coup d'œil rapide ne s'acquiert pas uniquement par des règles littérales, mais l'œil doit y être exercé sur un objet figuré.

L'exercice à la balle établit la confiance, la grâce, l'adresse, la force, l'équilibre, — qualités indispensables du véritable escrimeur. Il acquerra insensiblement l'adresse nécessaire pour atteindre, avec la pesante arme de choc, presque chaque fois le but; tout en exécutant le saut le plus étendu, il apprendra à frapper les balles l'une après l'autre avec une rapidité que l'œil peut à peine suivre; à reconnaître comment l'escrimeur habile peut éloigner deux et même trois cavaliers, comment, sinon toujours vainqueur, il reste du moins intact, tout en conservant encore, vis-à-vis le sabre, l'avantage d'atteindre plus loin.

Les points suivants doivent être spécialement observés :

1^{er} On monte les balles à une distance convenable. Leur hauteur est réglée sur la hauteur de la poitrine du cavalier.

2^e Les élèves, divisés en deux sections, dont chacune ne pourra comprendre plus de dix hommes, font face à l'échafaudage. Le numéro des pointeurs dans chaque file est déterminé d'après le degré d'adresse, de sorte que ceux qui se sont le plus distingués dans l'école avec l'arme soient les premiers.

Le maître ou le prévôt commencera le mouvement et les élèves suivront à distance convenable.

3^e L'œil, la tête de la baïonnette et la balle doivent se trouver dans une même ligne; pour que le coup soit valable, la balle devra se balancer en arrière.

4^e Le retour rapide à la position, après avoir porté le coup, est la condition d'une bonne défense. Lorsque l'élève saura convenablement atteindre le but, et sitôt qu'on commencera les parades, l'instructeur se placera à côté ou en arrière de la balle pour marquer alternativement avec le sabre et la lance les ripostes et les coups ennemis.

5^e L'instructeur veillera sans cesse et dès les commencement à l'observation de la *mesure* (distance qui sépare les deux adversaires), c'est-à-dire, qu'il fera exécuter chaque mouvement de telle manière, que l'adversaire soit retenu à distance d'attaque.

a. Lorsqu'on peut frapper l'adversaire, de pied ferme, on est avec lui dans la mesure, devrait-on se servir du coup lancé pour l'atteindre.

b. On entre dans la mesure lorsqu'on combine un pas ou un sant quelconque avec l'attaque.

c. Est-on, au contraire, obligé de rompre, on dit : quitter la mesure, ce qui a lieu d'une part, quand on n'est pas sûr de sa parade, d'autre part, lors-

qu'on cherche à attirer l'adversaire, dans l'intention de lui porter un coup d'autant plus vigoureux.

6^e On ne doit point négliger la bonne position des pieds, pendant qu'on porte le coup. Il est de règle que le pied avancé ne pose que légèrement à terre, et qu'il exécute l'à-fond avec toute la rapidité possible en s'avancant en ligne droite près de terre, pendant que celui qui est en arrière reste fixé à sa place, malgré la tension subite du jarret.

De même que dans l'école avec l'arme, le précepte de laisser souvent l'élève à fond, trouve également ici son application, jusqu'à ce que les exercices prolongés lui aient procuré la force de revenir avec facilité à la position. Aussi longtemps que la demi-allonge fait chanceler le pied qui est en arrière, l'escrimeur manque de la solidité nécessaire dans les bras et les pieds ; elle ne s'obtiendra que par une répétition assidue des leçons simples de l'exercice à la balle.

Le naturaliste n'est que trop enclin à déboîter en même temps qu'il porte le coup, sans satisfaire préalablement à la condition d'avoir une attitude assurée. Il s'ensuit que le coup n'atteint pas le but, ou, s'il l'atteint, qu'il reste sans efficacité et que la première loi de l'escrimeur — la défense — est entièrement perdue de vue. Pour éviter cette faute e

délier en même temps les bras, on doit habituer de bonne heure l'élève à lancer brusquement l'arme d'une main et à la retirer de la même manière.

Les dix leçons de l'école avec l'arme forment le commencement de cet exercice. Suivront alors cinq leçons composées de mouvements mixtes, auxquelles l'idée fondamentale du procédé contre deux cavaliers, sert de base. Dans la suite, l'escrimeur se placera entre deux ou trois échafaudages, qui figureront autant de cavaliers ; il s'exercera à volonté tantôt à l'attaque, tantôt à la défense, pour apprendre à agir selon ses propres idées, comme aussi pour éprouver son adresse.

Pour terminer, on formera des pelotons, tantôt faibles, tantôt plus forts, qui devront se considérer comme des patrouilles, des pointes de troupes de flanqueurs, d'avant-garde ou d'arrière-garde, et s'avancer avec les précautions usitées contre les échafaudages. Ici s'exécute une attaque soudaine de cavalerie ennemie. Les tirailleurs rejoignent rapidement la troupe qui se mettra à l'instant sur la défensive, tandis que les hommes se couvrent mutuellement le dos pour éviter d'être rompus par l'ennemi. Survient alors le combat propre du tirailleur, on se défendra en partie, en entretenant un feu bien nourri, en partie avec la baïonnette, jusqu'à ce

que le chef donne le signal du combat individuel , où il s'agit exclusivement de frapper les balles et de frapper juste.

Il est d'ailleurs de règle que le tirailleur isolé ne fasse jamais usage de son coup de feu sans nécessité, mais qu'il se défende avec la baïonnette, jusqu'à ce qu'il trouve moyen de s'en servir d'une manière efficace. Cette précaution est surtout nécessaire, lorsque le fantassin est privé d'obstacles naturels et que le cavalier dispose d'un cheval tranquille et d'un terrain découvert.

Les feux répétés avec des cartouches en blanc donneront, non-seulement un semblant de réalité à ces exercices, mais habitueront encore le soldat à charger avec promptitude, pour autant que la charge peut être faite dans le combat individuel, où on doit toujours être prêt à renouveler l'attaque à la baïonnette. Il est entendu que le fantassin puisse se fier à la bonne constitution de son arme de tir, et qu'il sache tirer parti de son coup de feu, d'une manière aussi prompte que sûre, à une distance convenable.

PREMIÈRE LEÇON.

Dans la position à droite 1. } Lancer l'arme.
 " à gauche 2. }

Ce mouvement s'exécute comme il est prescrit dans la 3^e leçon de l'école avec l'arme, tandis qu'on s'efforce d'atteindre la balle avec la pointe de la baïonnette.

Dans la position à droite 1. } Porter le coup en
 " à gauche 2. } place.

Dans la position à droite 5. } Tendre le jarret
 " à gauche 6. } droit et à fond.
 " à gauche 6. } Tendre le jarret
 gauche et à fond.

Dans les deux positions } 7. } A fond.
 } 8. }
 } 9. } Tourner le haut du
 } 10. } corps.—Porter le
 coup en place et
 à fond.
 } 11. } Balancer sans mou-
 } 22. } voir le haut du
 corps et à fond.

DEUXIÈME LEÇON.

L'élève se placera de manière, qu'après avoir fait le huitième ou le quart de conversion, il soit face au but. On portera le coup pendant le mouvement même, tandis que le pied avancé exécute un à-fond vers la balle. Indépendamment de ce qui est prescrit, on doit bien observer l'exacte distance, afin de pouvoir fortement balancer la balle.

- Dans la position à droite 1. Oblique à droite et porter le coup.
- » à gauche 2. Oblique à gauche et porter le coup.
- » à droite 3. Oblique à gauche et porter le coup.
- » à gauche 4. Oblique à droite et porter le coup.
- » à droite 5. Par le flanc droit et porter le coup.
- » à gauche 6. Par le flanc gauche et porter le coup.
- » à droite 7. Par le flanc gauche et porter le coup.
- » à gauche 8. Par le flanc droit et porter le coup.

Dans la position à droite 9. Tourner à droite et porter le coup.
à gauche 10. Tourner à gauche et porter le coup.

Pour exécuter les deux derniers mouvements, on tournera le dos à la balle. Cependant, on ne portera le coup que lorsque la conversion sera entièrement achevée.

Dans les deux positions	11.	} Marcher et porter le coup.
	12.	
	13.	} Rompre et porter le coup.
	14.	
	15.	} Double pas en avant en portant le coup.
	16.	
17.	} Double pas en arrière et porter le coup.	
18.		

On doit se placer de telle manière, qu'après avoir exécuté le mouvement, on soit à distance convenable du but, afin de pouvoir l'atteindre. P. ex. pour marcher et porter le coup, on se place à un pas en arrière.

Dans le double pas en avant, on porte en même temps le coup, comme l'indique le commandement, mais dans le double pas arrière, les deux pieds doivent se trouver dans la position prescrite, avant d'exécuter l'à-fond.

TROISIÈME LEÇON.

Pour porter le coup raccourci, la balle sera moins élevée.

Dans les deux positions	}	1.	}	Coup lancé.
		2.		
		3.	}	Coup raccourci en place et avec à-fond.
		4.		

QUATRIÈME LEÇON.

Dans les deux positions	}	1.	}	Changer de position en avant et porter le coup.
		2.		
		3.	}	Changer de position en arrière et porter le coup.
		4.		

- Dans la position à droite 5. Par le flanc droit. —
Changer de position
en avant et porter le
coup.
- « à gauche 6. Par le flanc gauche.
— Changer de posi-
tion en avant et por-
ter le coup.
- « à droite 7. Par le flanc droit. —
Changer de position
en arrière et porter le
coup.
- « à gauche 8. Par le flanc gauche.
— Changer de posi-
tion en arrière et por-
ter le coup.
- « à droite 9. Tourner à droite. —
Changer de position
en avant et porter le
coup.
- « à gauche 10. Tourner à gauche. —
Changer de position
en avant et porter le
coup.

Dans la position à droite 11. Tourner à droite. —
Changer de position en
arrière et porter le
coup.

» à gauche 12. Tourner à gauche. —
Changer de position en
arrière et porter le
coup.

Dans les deux positions	13.	14.	} Changer de posi- tion en sautant et porter le coup.

Dans la position à droite. 17. Tourner à droite en
sautant et porter le
coup.

» à gauche 18. Tourner à gauche
en sautant et por-
ter le coup.

» à droite 19. Tourner à droite
en sautant. —
Changer de posi-
tion en avant et
porter le coup.

Dans la position à gauche 20. Tourner à gauche en sautant. —

Changer de position en avant et porter le coup.

» à droite 21. Tourner à droite en sautant. —

Changer de position en arrière et porter le coup.

» à gauche 22. Tourner à gauche en sautant. —

Changer de position en arrière et porter le coup.

CINQUIÈME LEÇON.

Dans les deux positions	}	1. {	Parade quarte et
		2. }	riposte.
		3. {	Parade tierce et
		4. }	riposte.

Dans la position à droite 5. Parade tierce en reculant le pied gauche et riposte.

- Dans la position à gauche 6. Parade tierce en reculant le pied droit et riposte.
- » à droite 7. } Parade tête.
 » à gauche 8. }
- » à droite 9. Abattre l'arme à droite et riposte.
- » à gauche 10. Abattre l'arme à gauche et riposte.
- » à droite 11. Abattre l'arme à gauche et riposte.
- » à gauche 12. Abattre l'arme à droite et riposte.
- Dans les deux positions { 13. } Sauter en avant
 { 14. } avec parade quarte
 haute et riposte.
- Dans la position à droite 17. Sauter à droite en abattant l'arme à gauche et riposte.
- » à gauche 18. Sauter à gauche en abattant l'arme à droite et riposte.

- | | | | | |
|-------------------------|-----|-----|----------------------------------------|------------------------------|
| Dans les deux positions | } | 19. | } | Parade quarte. — |
| | | 20. | | Tierce et riposte. |
| | } | 21. | } | Parade tierce. — |
| | | 22. | | Quarte et riposte. |
| Dans les deux positions | } | 23. | } | Parade quarte. — |
| | | 24. | | Tierce. — Quarte et riposte. |
| | } | 25. | } | Parade tierce. — |
| | | 26. | | Quarte. — Tierce et riposte. |
| } | 27. | } | Parade quarte. — | |
| | 28. | | Tierce. — Quarte. — Tierce et riposte. | |
| } | 29. | } | Parade tierce. — | |
| | 30. | | Quarte. — Tierce. — Quarte et riposte. | |

SIXIÈME LEÇON.

- | | | |
|---------------------------|--------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| Dans les deux positions | 1. }
2. } | Porter le coup en place. — Parade quarte et riposte. |
| | | 3. }
4. } |
| | 5. }
6. } | Porter le coup en place. — Parade tierce et riposte. |
| | | 7. }
8. } |
| Dans la position à droite | 9. | Porter le coup en place. — Parade tierce en reculant le pied gauche et riposte. |
| » à gauche | 10. | Porter le coup en place. — Parade tierce en reculant le pied droit et riposte. |
| » à droite | 11. | A fond. — Parade tierce en reculant le pied gauche et riposte. |

Dans la position à gauche 12. A fond. — Parade tierce en reculant le pied droit et riposte.

Dans les deux positions	}	13.	} Porter le coup en place. — Parade tête et riposte.
		14.	
		15.	} A fond. — Parade tête et riposte.
		16.	

Dans la position à droite 17. A fond. — Saut en arrière en abattant l'arme à droite et riposte.

» à gauche 18. A fond. — Saut en arrière en abattant l'arme à gauche et riposte.

» à droite 19. A fond. — Saut en arrière en abattant l'arme à gauche et riposte.

» à gauche 20. A fond. — Saut en arrière en abattant l'arme à droite et riposte.

Dans la position à droite 21. A fond. — Saut en arrière en abattant l'arme à droite et double saut en avant en portant le coup.

à gauche 22. A fond. — Saut en arrière en abattant l'arme à gauche et double saut en avant en portant le coup.



SEPTIÈME LEÇON.

- Dans les deux positions.
- | | | |
|---|-----|--------------------------------------|
| } | 1. | } Marcher. — A fond. |
| | 2. | |
| | 3. | } Double pas en avant avec à-fond. — |
| | 4. | |
| | 5. | } Saut en avant avec à-fond. — |
| | 6. | |
| | 7. | } Double saut en avant avec à-fond. |
| | 8. | |
| | 9. | } Double saut en avant avec à-fond. |
| | 10. | |

Dans la position à droite 11. Sauter à droite en portant le coup.

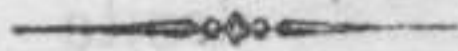
» à gauche 12. Sauter à gauche en portant le coup.

HUITIÈME LEÇON.

- Dans la position à droite 1. Tourner à droite en sautant. — Parade quarté et riposte.
- » à gauche 2. Tourner à gauche en sautant. — Parade quarte et riposte.
- » à droite 3. Tourner à droite en sautant. — Parade tierce et riposte.
- » à gauche 4. Tourner à gauche en sautant. — Parade tierce et riposte.
- » à droite 5. Tourner à droite en sautant. — Parade tierce en reculant le pied gauche et riposte.
- » à gauche 6. Tourner à gauche en sautant. — Parade tierce en reculant le pied droit et riposte.

- Dans la position à droite 7. Tourner à droite en sautant. — Parade tête et riposte.
- » à gauche. 8. Tourner à gauche en sautant. — Parade tête et riposte.
- » à droite 9. Tourner à droite en sautant. — Abattre l'arme à gauche et riposte.
- » à gauche 10. Tourner à gauche en sautant. Abattre l'arme à gauche et riposte.
- » à droite 11. Tourner à droite en sautant. — Abattre l'arme à gauche et riposte.
- » à gauche 12. Tourner à gauche en sautant. — Abattre l'arme à droite et riposte.
- » à droite 13. Changer de position en sautant et sauter à gauche en portant le coup.
- » à gauche 14. Changer de position en sautant et sauter à droite en portant le coup.

- Dans la position à droite 15. Sauter à droite en portant le coup. — Changer de position en sautant et à fond.
- » à droite 17. Tourner à droite en sautant et sauter à droite en portant le coup.
- » à gauche 18. Tourner à gauche en sautant et sauter à gauche en portant le coup.
- » à droite 19. Tourner à droite en sautant. — Changer de position en sautant et saut à gauche en portant le coup.
- » à gauche 20. Tourner à gauche en sautant. — Changer de position en sautant et saut à droite en portant le coup.



NEUVIÈME LEÇON.

On est en position avec la baïonnette baissée.

(9^e leçon de l'école avec l'arme.)

Dans la position à droite 1. Parer à droite. — Marcher et à fond.

» à gauche 2. Parer à gauche. — Marcher et à fond.

» à droite 3. Parer à droite. — Double pas en avant avec à fond.

» à gauche 4. Parer à gauche. — Double pas en avant avec à fond.

Dans les deux positions	5. } 6. }	Parade quarte et riposte.
	9. } 10. }	Parade quarte. — Double pas en arrière et à fond.

- Dans la position à droite 13. Parade quarte. —
Abattre l'arme à gauche et riposte.
- » à gauche 14. Parade quarte. —
Abattre l'arme à droite et riposte.
- » à droite 15. Parade quarte. —
Abattre l'arme à gauche et saut en avant en portant le coup.
- » à gauche 16. Parade quarte. —
Abattre l'arme à droite et sauter en avant en portant le coup.



DIXIÈME LEÇON.

- Dans la position à droite 1. Course à droite en restant face en tête et à fond.
- » à gauche 2. Course à gauche en restant face en tête et à fond.

- Dans la position à droite 3. Course circulaire à droite (gauche) et à fond.
- » à gauche 4. Course circulaire à gauche (droite) et et à fond.
- » à droite 5. Course en avant (arrière) et à fond.
- » à gauche 6. Course en avant en marquant une feinte à droite (gauche).

L'élève prendra une position arbitraire à 40-50 pas de l'échafaudage, se portera à la course en avant en tenant le fusil en équilibre, marquera une feinte à proximité du but, en sautant à droite ou à gauche, mais sautera aussitôt vers le côté opposé et tâchera d'atteindre la balle.

L'expérience a prouvé que le cavalier peut être facilement trompé par ce mouvement, puisqu'en suivant du poing la feinte du fantassin, il découvre entièrement le côté opposé, et amène ainsi un résultat favorable à ce dernier.

Pour la conduite pratique, en général, on doit spécialement recommander de ne pas attendre le ca-

valier de pied ferme, mais d'aller à sa rencontre; c'est ainsi qu'on déjoue son plan d'attaque et qu'on le force de quitter l'offensive pour la défensive.

7 . . . Tournoyer.

Ce mouvement s'exécute sur les deux talons à la fois, dans une circonférence de 1-2 pieds de diamètre, et sert particulièrement à donner à l'élève une idée sur la manière de se conduire, lorsque le cavalier cherche à l'entourer, pour occuper son attention de tous côtés. Que ce mouvement s'exécute à droite ou à gauche, il dépendra du jugement de l'élève d'agir offensivement ou défensivement, de passer d'une position à l'autre, de porter des coups de différentes espèces, de faire des parades avant ou après le coup, etc. Ceci trouve son application dans tous les mouvements de course.

8. Saut.

Se baisser à une distance convenable de l'échafaudage, s'élancer aussitôt vers la balle en jetant un cri perçant, et la frapper en même temps.

Non-seulement l'attitude extraordinaire mais encore ce cri soudain intimident et épouvantent le

cheval et exposent le cavalier le plus habile au danger de se découvrir momentanément.

Dans la position à droite 9. { A fond. — Coup de baïonnette et trois fois double saut en avant, en portant le coup.
 „ à gauche. 10. {

Le coup sur la balle est marqué du tranchant de la baïonnette. Ici on se propose de blesser le cheval au nez, ce qui le rend ombrageux et rebelle. Ces moyens ne doivent cependant être employés que dans le combat réel; dans les exercices, au contraire, il sera toujours de règle de laisser le cheval complètement hors d'atteinte, et d'agir uniquement sur la personne du cavalier; c'est en cela qu'on éprouve la véritable adresse de l'escrimeur.

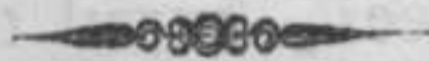
Les triples sauts signifient, que le fantassin eût convenablement utilisé le moment, où le cavalier plus occupé de son cheval, et par suite de ripostes fréquemment répétées, aurait dû abandonner le terrain.

Dans la position à droite 11. } A fond et coup de
 „ à gauche 12. } crosse.

„ à droite 13. { A fond. — Coup de
 „ à gauche 14. { crosse et riposte.

Après avoir exécuté un à-fond dans la position à droite, on reculera, autant que possible, le pied gauche, comme dans le mouvement d'abattre l'arme à gauche; le bras droit lancera en même temps, avec force, la crosse en avant, pour marquer un coup sur le nez du cheval. Dès que le cavalier, par une conversion rapide du corps, aura évité le coup, l'escrimeur devra se mettre d'autant plus sur ses gardes, que, par suite du coup manqué, il peut se trouver trop rapproché du cheval, et être menacé du sabre. En reculant ainsi et en faisant le saut en arrière, il rétablira la mesure. L'opposé a lieu, lorsque l'escrimeur est trop rapproché du lancier; car, dans une mesure aussi étroite, celui-ci ne peut faire usage de sa longue arme.

Lorsque le coup de crosse fait cabrer le cheval ou le fait tourner, on riposte vivement.



ONZIEME LEÇON.

- | | | |
|---------------------------|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dans la position à droite | 1. | } Sauter en avant.—
Parade quarte et riposte. |
| « à gauche | 2. | |
| « à droite | 3. | } Sauter en arrière.—
Parade tierce et riposte. |
| « à gauche | 4. | |
| « à droite | 5. | Double saut en avant en portant le coup. — Parade tierce en retirant le pied gauche et riposte. |
| « à gauche | 6. | Double saut en avant en portant le coup. — Parade tête et riposte. |
| « à droite | 7. | Double saut en arrière. — Parade quarte.—Tierce.—Riposte et sauter en arrière. |

Dans la position à gauche 8. Double saut en arrière. — Position avec la baïonnette baissée. — Sauter en avant avec parade quarte haute et riposte.

Les sauts en avant ou en arrière peuvent être combinés avec des parades simples ou mixtes, de la même manière.

Dans la position à droite 9. Sauter en avant avec parade quarte (tierce haute). — A fond. — Par le flanc droit (gauche) en portant le coup. — Position avec la baïonnette baissée. — Parade quarte. — Parez à droite (gauche) et riposte.

à gauche 10.



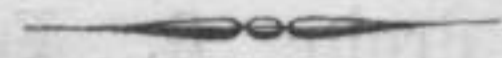
DOUZIÈME LEÇON.

- | | | |
|---------------------------|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dans la position à droite | 1. | <p>Marcher.—Afond.
— Sauter en arrière. — Par le flanc droit(gauche.) —
Changer de position en sautant.
—Parade quarte.
— Tierce et riposte.</p> |
| » à gauche | 2. | |
| » à droite | 3. | |
| » à gauche | 4. | |
- Deux pas en avant.
—Coup lancé.—
(Rester à fond.)
Tourner à droite
—Coup lancé.—
En se relevant,
porter un coup de baïonnette et double saut en avant avec poursuite.

Poursuite, signifie ici : exécuter plusieurs doubles sauts en portant le coup, la direction étant telle que plusieurs balles puissent être frappées l'une après l'autre.

- Dans la position à droite 5. Position avec la
 baïonnette bais-
 sée. — Parer à
 droite (gauche.)
 — Double saut en
 avant en portant
 le coup. — En
 garde. — Tour-
 noyer. — Sauter en
 avant en portant
 le coup. — Sauter
 en arrière en
 abattant l'arme à
 gauche (droite.)
 — Riposte et
 poursuite.
- „ à gauche 6.
- „ à droite 7. Sauter à droite en
 portant la coup. —
 Par le flanc gauche.
 — Saut en por-
 tant le coup et pour-
 suite.
- „ à gauche 8. Sauter à gauche en
 abattant l'arme à
 droite (gauche). —
 Par le flanc droit
 en portant le coup.
 — Sauter en arrière.
 — Par le flanc

gauche. — Saut en portant le coup et poursuite.



TREIZIÈME LEÇON.

- Dans la position à droite 1. Feu. (1) — Par le flanc droit. — Double saut en avant en portant le coup. — Double saut en arrière. — Tourner à droite. — Sauter à gauche en portant le coup et poursuite.
- » à gauche 2. Par le flanc gauche. — Changer de position en avant. — Feu. — Sauter en avant en portant le

(1) On ne fait feu que dans la position à droite.

- Dans la position à droite 3. Feu.—Par le flanc droit. — Sauter à droite en portant le coup. — Par le flanc gauche. — A fond. — Sauter en en arrière.— Parade tête. — Riposte et poursuite.
- à gauche 4. Sauter en avant avec parade quarte haute. — Riposte. — Changer de position en arrière. — Par le flanc droit. — A fond.—Sauter en arrière. — Feu. — Tourner à droite en sautant.— Saut en avant en portant le coup et poursuite.

- Dans la position à droite 5. Feu. — Tourner à droite en sautant. — Sauter à droite en portant le coup. — Par le flanc gauche en portant le coup. — (Rester à fond.) Tourner à gauche et poursuite.
- à gauche 6. Sauter à gauche en abattant l'arme à droite. — Par le flanc droit et double saut en avant en portant le coup. — Feu. — Tourner à droite. — Coup lancé et poursuite.
- à droite 7. Feu. — Double saut en avant en portant le coup. — Tourner à droite. — Sauter à gauche en portant le coup et poursuite.

Dans la position à gauche 8. Course en avant. — Feu (1). — Prenez position à gauche. — Parade quarte. — Tierce (tierce, quarte) et riposte.

QUATORZIÈME LEÇON.

Dans la position à droite 1. Feu.—Course en arrière. — A fond.— Parade tête et riposte.— Deux sauts en arrière. — Parade quarte. — Tierce.— Riposte. — Course à droite (gauche.)—Parade tierce. — Riposte et poursuite.

à gauche 2. Feu. — Course circulaire. — Abattre l'arme à droite. — Position avec la

(1) Il est bien entendu que lorsqu'on commande *feu* dans la position à gauche, on doit de soi-même prendre la position à droite,

droite 3. — Parer à gauche. — Deux fois saut en avant avec parade quarte haute. — Riposte et poursuite.

Dans la position à droite 3.

Feu. — Tourner à droite en sautant. Parade tierce. — Quarte. — Riposte. — Sauter à droite en portant le coup. — Course circulaire. — A fond et poursuite.

à gauche 4.

Feu. — Sauter en portant le coup. — Double saut en avant avec à-fond. — Deux sauts en arrière. — A fond. — Sauter en arrière en abattant l'arme à droite. — Riposte. — Parade tête et poursuite.

baïonnette baissée. — Parer à gauche. — Deux fois saut en avant avec parade quarte haute. — Riposte et poursuite.

Feu. — Tourner à droite en sautant. Parade tierce. — Quarte. — Riposte. — Sauter à droite en portant le coup. — Course circulaire. — A fond et poursuite.

Feu. — Sauter en portant le coup. — Double saut en avant avec à-fond. — Deux sauts en arrière. — A fond. — Sauter en arrière en abattant l'arme à droite. — Riposte. — Parade tête et poursuite.

- Dans la position à droite 5. Le genou droit à terre. — Feu. — Se relever en portant le coup et poursuite.
- à gauche 6. Feu en mettant genou à terre.—Se relever en changeant de position.—Tourner à gauche en sautant. — Sauter en arrière en abattant l'arme à droite. — Sauter en avant avec parade quarte haute. (Prendre la lance). Quitter l'arme de la main gauche , comme pour saisir la lance, pendant que de la droite , on marque à hauteur de la ^{trine} ~~sition~~ du cavalier, le coup raccourci.
-

QUINZIÈME LEÇON.

- Dans la position à droite 1. Feu.—Course à gauche. — A fond. — Sauter en arrière en abattant l'arme. — Riposte.—Sauter à droite en portant le coup. — Par le flanc gauche et sauter à gauche en portant le coup.— Coup de baïonnette. — Trois fois saut en arrière.— A fond et poursuite.
- „ à droite 2. Sauter à droite en portant le coup.— Par le flanc gauche et changer de position en avant.— Feu. — Double saut en avant avec à-fond.—Sauter en

arrière en abattant l'arme à gauche.— Riposte et poursuite.

Dans la position à droite 3. Parade tierce en retirant le pied gauche.—Riposte.— Tourner à droite en sautant.— Feu.— Parade quarte.— Tierce.— Quarte.— Riposte et poursuite.

» à droite 4. Double pas en avant en portant le coup.— Parade tête.— Abattre l'arme à gauche.—Riposte.— Par le flanc droit.— Feu.— A fond.— Parade quarte.—Tierce.— Quarte.—Tierce.— Riposte.— Tourner à droite en sautant.

— Sauter à droite en portant le coup. — Abattre l'arme à droite. — Riposte et poursuite.

Dans la position à droite 5. Feu. — Deux sauts en avant. — Coup lancé. — Parade tête. — Riposte. — Course à droite vers la 2^e balle. — A fond. — Course en arrière. — Halte. — Double saut en avant avec à-fond. — Sauter en arrière en abattant l'arme à gauche. — Riposte. — Course circulaire en arrière. — Halte. — Tourner à droite en sautant. — A fond et poursuite.

» à droite 6. Position avec la baïonnette bais-

Fig. 1^{re}



Fig. 2



Fig. 3



Prenez Position à droite! Un!

En Garde! Un!

(3^e Leçon à droite N^o 2) Portez le Coup en place.

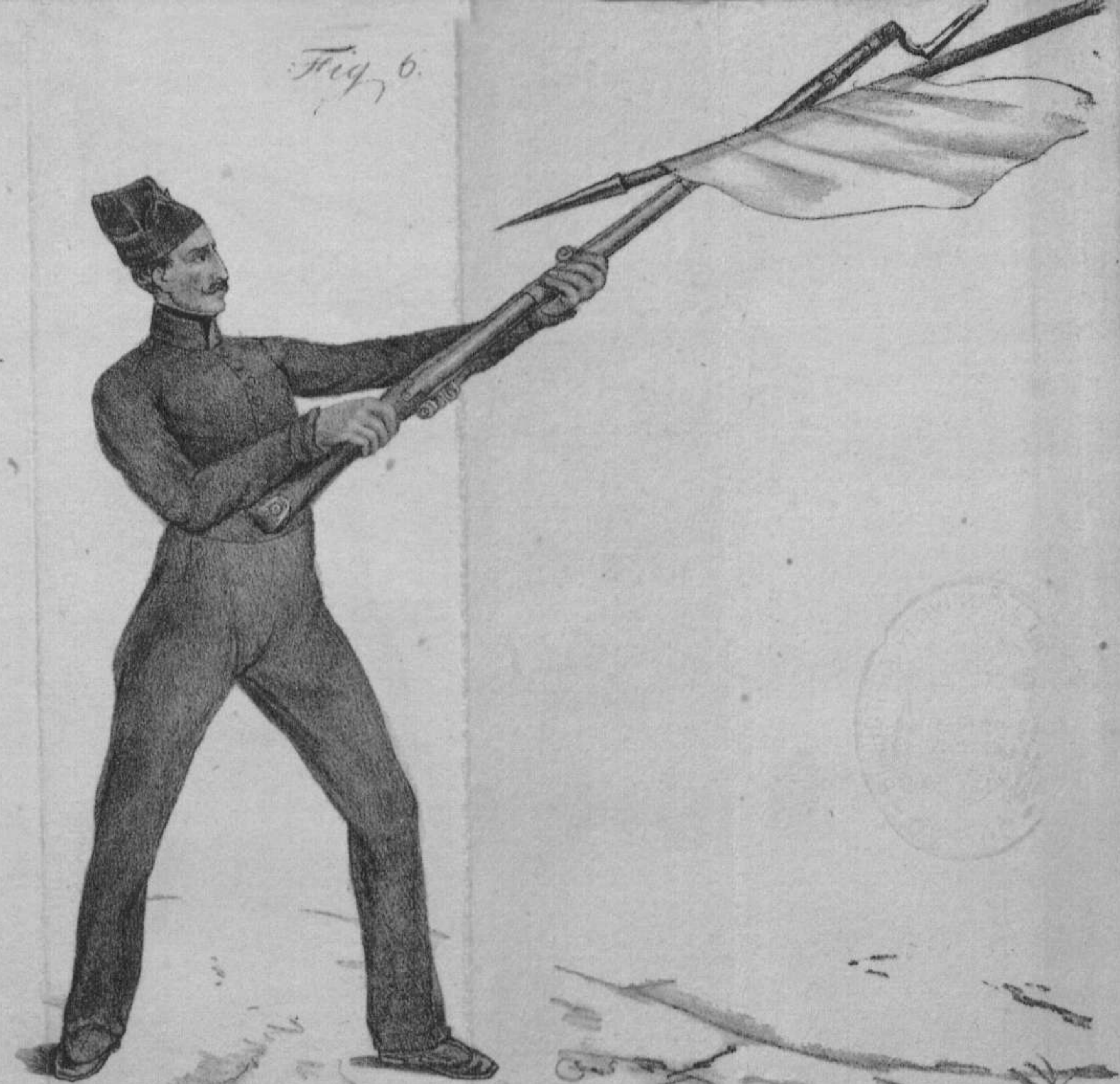
Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6



(3^e Leçon à droite N^o 6.) Lancez le Coup

(3^e Leçon à droite N^o 7.) Position du Coup raccour.

Parade quarte (5^e Leçon à droite N^o 1.)

Fig. 7.



Parade Fierce (5^e Leçon à droite N^o 3)

Fig. 8.



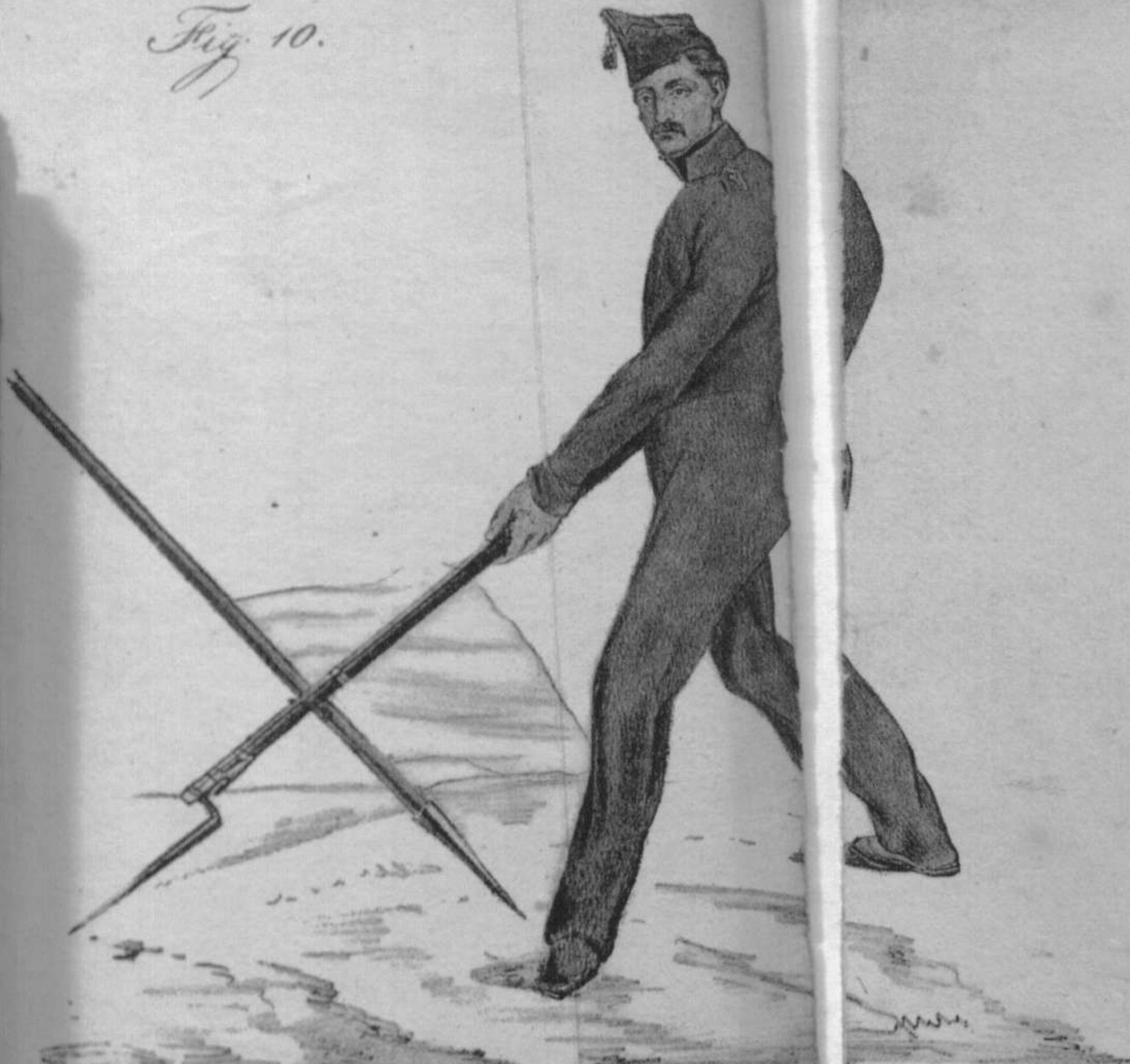
Parade Fite (5^e Leçon à droite N^o 5)

Fig. 9.



Parade Quart haute (9^e Leçon à droite.)

Fig. 10.



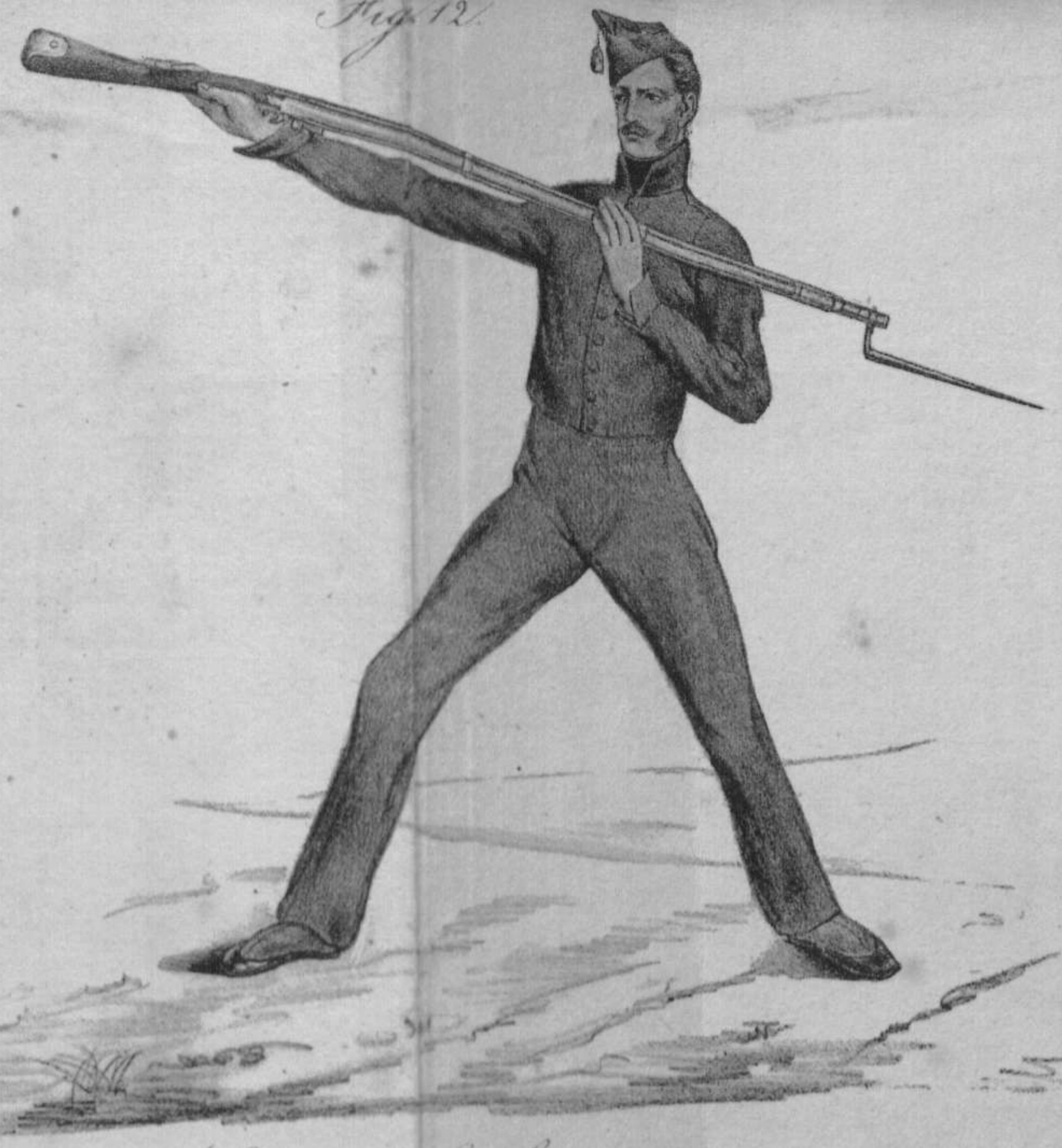
Abattez l'arme à droite (5^e Leçon à droite N^o 6.)

Fig. 11.



Abattez l'arme à gauche (5^e Leçon à droite N^o 7.)

Fig. 12.



Coups de Crosse en avant

