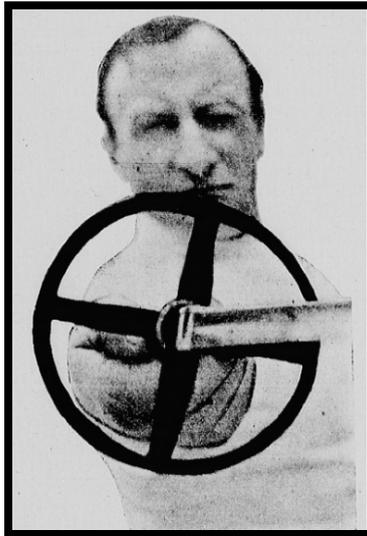


Georges Dubois

Technique du duel en une leçon - Suivie des règles usuelles du combat à l'épée

La Culture physique : revue bi-mensuelle illustrée
N°89 à 98 - 1908/1909



Numérisée par: Bibliothèque Nationale de France - Gallica
<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/cb344303451/date1909>

By: <https://ressourcesamhe.wordpress.com/>

Facebook: <https://www.facebook.com/RessourcesAMHE/>

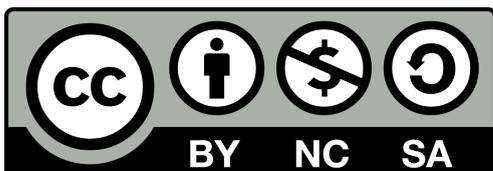
Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UC8d8zT-GxHJKWtQ4ZfUla1A>

Si ce document vous est utile:

<https://buymeacoffee.com/mikevieillard>



Buy me a coffee



Mickael Vieillard: [armatura.amhe\[at\]Gmail.com](mailto:armatura.amhe[at]Gmail.com)

Ce document vous est utile et précieux?

Soutenez moi sur Tipeee: <https://www.tipeee.com/hemahemareferences>

TECHNIQUE DU DUEL EN UNE LEÇON

SUIVI DES

Règles usuelles du Combat à l'épée

PAR

Georges DUBOIS

Maitre d'armes au Théâtre national de l'Opéra-Comique

Photographies de BRANGER et Cie



En publiant cette nouvelle étude de notre collaborateur, notre intention n'est pas de pousser nos lecteurs à des luttes fratricides, mais la **Culture Physique** s'est imposé le devoir de rechercher dans tous les sports les méthodes les plus concises. L'épée étant l'arme du duel, c'est seulement en envisageant les graves conséquences de cet acte que l'auteur, en procédant par élimination, a pu concevoir la simple et curieuse méthode dont nos lecteurs vont avoir la primeur.

NOTE DE LA RÉDACTION.

Qu'est-ce qu'un duel?

Ceux qui n'en ont jamais vu et qui s'en figurent les péripéties d'après ce qu'ils voient dans les rencontres de salles d'armes, s'en font une idée absolument fautive.

Sauf exception, les duels sont peu dangereux et cela tient à ce que les deux adversaires ont une légitime et réciproque horreur d'un coup d'épée sérieux.

Nous sommes à une époque où tout est « en toc ». Les meubles sont en plaqué, les bijoux « titre Fix » font fureur, les semelles des bottines imitent à s'y méprendre le cuir véritable et enfin le courage physique et le mépris de la mort ont fait place au désir de vivre longtemps, sans fatigues ni souffrances, au meilleur compte possible.

Le Duel, avec un grand D, devait subir cette influence; il n'y a point failli, aussi l'écrirai-je désormais avec la minuscule qui lui convient si bien.

L'arme moderne, l'épée réglée, mentaire montée avec une coquille de 13 centimètres de diamètre, rend presque impossible toute attaque au corps. Si l'on ajoute à cette particularité la louable prudence qui tient les adversaires générale-

ment assez éloignés l'un de l'autre, on s'explique le petit nombre de gens atteints au corps. Quand cela se produit, c'est généralement à la fin d'une reprise, quand les adversaires s'échauffent, s'énervent et que l'un d'eux, par un élan

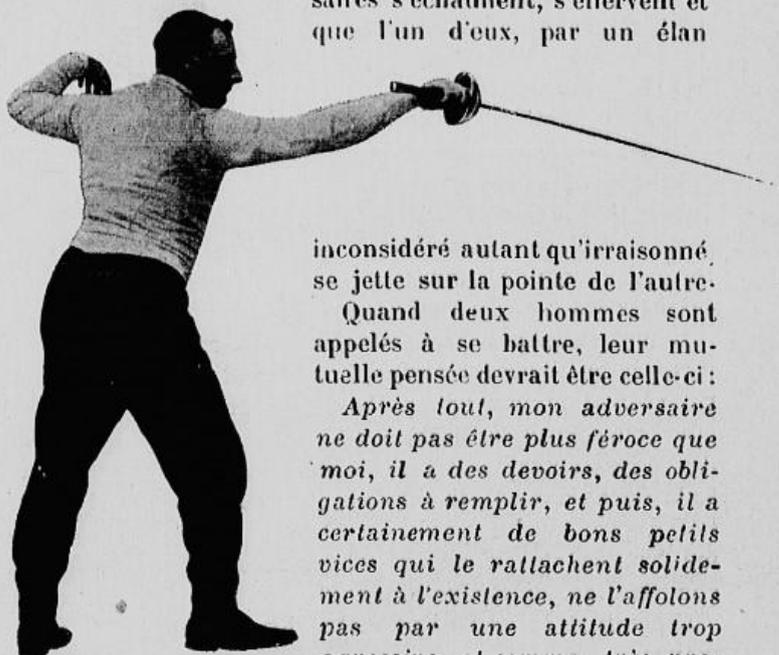


Fig. A. — En garde (vue de profil).
Seconde, main haute.

inconsidéré autant qu'irraisonné, se jette sur la pointe de l'autre.

Quand deux hommes sont appelés à se battre, leur mutuelle pensée devrait être celle-ci :

Après tout, mon adversaire ne doit pas être plus féroce que moi, il a des devoirs, des obligations à remplir, et puis, il a certainement de bons petits vices qui le rattachent solidement à l'existence, ne l'affolons pas par une attitude trop agressive et comme, très probablement, il est aussi mauvais escrimeur que moi, tout ira

pour le mieux. Ce sera long, voilà tout.

Bien entendu, ce raisonnement doit être celui de deux hommes qui n'ont pas de graves raisons de se battre et qui ne sont sur le

terrain que pour obéir à des lois sociales considérablement mal interprétées par des témoins assoiffés d'honneur, de sang et de... publicité.

Je n'attaquerai pas cette question des témoins, ni leur ignorance ou leur coupable attitude dans les affaires, dites d'honneur. On ne refait pas la mentalité d'une époque, ni l'éducation de cette classe d'hommes particulière en quelques pages; je me bornerai à conseiller de bien les choisir, car si les épées sont peu dangereuses, les témoins le sont beaucoup plus, car ils tuent par le Ridicule.



L'homme qui va se battre demain doit donc se persuader que c'est là un exercice relativement peu dangereux et qu'avant tout, en dehors de toute technique d'escrime, il doit profiter de son terrain.

Une coutume absurde veut que le terrain de combat soit limité à trente mètres en dehors du terrain de combat.

Pourquoi ?

Cela remonte très loin, à une époque où l'escrime n'était pratiquée que par de rares privilégiés et où le duel n'était pas encore un jeu très répandu dans certaines classes de la société.

Seuls, en dehors d'hommes du monde rompus à la pratique des armes, les journalistes, par obligation professionnelle, étaient amenés à se battre en duel. Mais ceux-là aussi étaient des piliers de salle d'armes et la grande habitude des assauts et, disons le mot, leur habileté à profiter du terrain, rendaient amplement suffisants les quinze mètres accordés à chaque adversaire pour rompre.

Cependant la chose est discutable, même pour ceux-là.

Un homme peut être habile escrimeur et être malgré tout très nerveux. Il peut avoir un immense courage et, malgré cela, ne pouvoir se défendre d'une pensée attendrie à l'égard des siens, au moment précis où le directeur du combat met les épées en présence.

Si cet homme ne réagit pas immédiatement, il recule, car sa pensée étant autre part, l'instinct l'incite à reculer devant la menace de l'épée adverse, et plusieurs pas en arrière sont vite faits.

Si cet homme a perdu trop de terrain, quelque fort escrimeur qu'il soit, il perd ses moyens et livre un combat que son manque de sang-froid rend également dangereux pour son adversaire et pour lui.

J'ai souvent fait valoir ces raisons dans les nombreuses affaires où je fus mêlé comme témoin ou directeur de combat et j'ai le plaisir d'ajouter, ceci à l'avantage des autres mandataires, qu'ils ont toujours accepté de rendre complètement le terrain à celui des deux hommes qui le perdrait au cours de la rencontre.

Les résultats furent chaque fois identiques. N'ayant pas la crainte d'être disqualifiés pour avoir rompu plus de quinze mètres, les adversaires étant délivrés de cette grave préoccupation, dès la première reprise, le combat s'engageait avec un calme relatif.

D'ailleurs, ces dernières années, dans beaucoup d'affaires, les témoins, étant avant tout les maîtres de la situation, ont

pris la même décision.

Je pourrais même citer des rencontres où les adversaires étaient remis en place à chaque reprise, c'est-à-dire que le terrain était rendu complètement.

Il est toujours temps, si l'un des adversaires rompt d'une façon exagérée, de mettre un frein à cette reculade en lui donnant une limite définitive.

Cette question de terrain sur laquelle je me suis arrêté étant une des plus importantes, j'ajouterai que, dans le cas où le champ de combat est limité à 15 mètres par adversaire, il ne faut pas hésiter à en perdre les deux tiers en rompant, il est toujours temps de se faire toucher dans les cinq derniers mètres et il est enfantin de mettre



Fig. B. — En garde (vue de face).

Le pointillé indique le sens et le cercle que doit parcourir la parade quand elle a été trompée une première fois.

de l'amour-propre à ne pas rompre, car au contraire, ainsi qu'on le verra plus loin, c'est une excellente formule de combat.



Quoique succinctement, je crois avoir suffisamment établi deux bases :

1° Qu'il n'y a aucune raison de s'effrayer

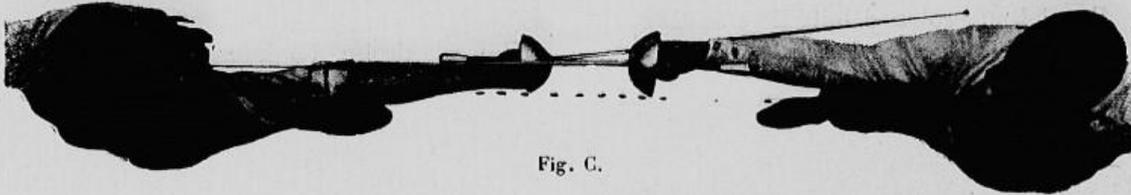


Fig. C.

Sur menace dessus : pointez. Le pointillé indique la génératrice que formerait la lame adverse si l'adversaire l'avait placée dans le *dedans des armes* par un dégagement.

autre mesure de l'éventualité d'une rencontre ;

2° Que la première condition de défense est d'UTILISER le terrain dont on dispose.

Étudions donc la meilleure manière d'utiliser ce terrain et voyons quelle doit être l'attitude du duelliste, la position et l'emploi de ses jambes.



N'oublions pas que j'écris surtout cette étude pour ceux qui ne savent rien ou peu de chose, mais cependant que ceux-ci se persuadent

Le duelliste doit adopter l'attitude indiquée sur les figures A, B, C, D.

Ainsi qu'on peut le voir (fig. A), le duelliste porte sur la jambe qui est en avant. D'une façon fort disgracieuse, il porte les fesses (il faut appeler les choses par leur nom) en arrière, ce qui a pour résultat indéniable de mettre son ventre, le foie, très loin d'une

attaque possible et, par contre, sa pointe est très en avant, c'est-à-dire menaçante.

Cette attitude qui manque de chic est cependant celle que prennent tous les escrimeurs d'épée, même les plus élégants, dès qu'ils font un « rassemblement en arrière ».

Mais laissons ce mot et puisque je m'adresse à ceux qui n'ont pas le temps de faire des armes, adoptons cette attitude qui donne le maximum de sauvegarde.

Quant au bras qui est le moteur, il est bien entendu qu'il faut le couvrir, car dès qu'il est percé, adieu ! la comédie est finie.

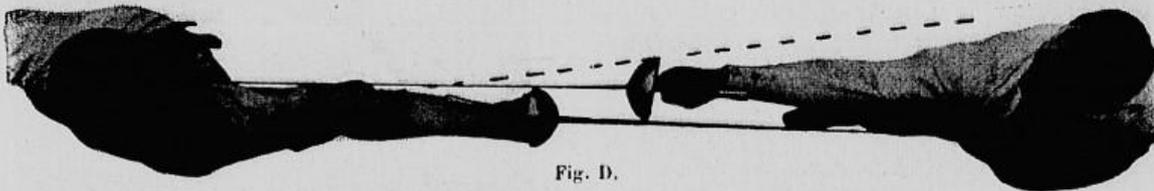


Fig. D.

Sur menace dans le *dedans des armes*, pointez ou reposez. Le pointillé indique la génératrice que formerait la lame adverse si l'adversaire l'avait placée sur le *dessus des armes* par un dégagement.

dent bien que, serait-on très fort, la technique qui fait l'objet de cette étude serait un appoint de plus, car en dehors du **Hasard**, ce grand facteur des combats, elle ne laisse rien à l'imprévu et sa laconique concision a raison de toutes les complications de l'escrime.



Le duelliste doit à peine modifier sa façon de marcher habituelle, en ce qui concerne l'écart de ses pieds et la flexion de ses jambes, donc inutile, quand on n'en a pas l'habitude, d'écraser sa garde à la façon du troisième rôle d'un drame de cape et d'épée.

La plus copieuse explication ne vaudrait pas les figures A et F.

Par la figure F je prouve que la coquille cache tout le bras quand ce dernier est allongé.

Les figures C et D, prises avec habileté par le prince des photographes sportifs, établit nettement qu'un homme qui se couvre ainsi qu'il est indiqué dans la figure C est intouchable à droite et à gauche. (En escrime cela s'appelle sur le *dessus* et dans le *dedans des armes*.)

GEORGES DUBOIS.

(A suivre.)

ESCRIME

Technique du Duel en une leçon

SUIVI DES

Règles usuelles du Combat à l'épée (suite)¹

PAR

Georges DUBOIS

Maitre d'armes au Théâtre national de l'Opéra-Comique

Photographies de BRANGER et C^{ie}

Mais cette position est fatigante, elle expose à des prises de fer, d'autant plus faciles que le bras raidi par l'effort est incapable de souplesse et que la résistance qu'il offre pouvant se tâter, se mesurer, il est facile de la briser.

Cette attitude (fig. C) est donc celle que doit avoir le duelliste quand il jette sa pointe.

Mais, où jeter sa pointe?

L'axe unique

Vers un point qui est invariablement le même :

Le défaut de l'épau à quatre travers de doigt au-dessous de la clavicule.

Cette direction de la pointe est également indiquée dans les figures C et D.

Je ne crois pas me diminuer en rappelant que cet axe uni-

que est la découverte personnelle du maître italien Athos di San Malato.

Cet admirable épéiste a en effet établi le premier que le tireur qui adopte ce principe oblige la lame de l'épée adverse, qui glisse sur sa coquille, à devenir la *génératrice* d'un cône de protection, dont le sommet tronqué est la coquille de l'épée et la base le corps.

En effet, si l'on observe la figure Don y verra, indiquées en pointillé, la place occupée par la lame adverse dans la figure C et la base du triangle.

Ce serait évidemment l'idéal si la lame pouvait garder cette rigidité.

Mais, et c'est là où je n'ai plus été d'accord avec mon confrère et ami di San Malato, il est possible, non par un ballement, je le prouverai plus loin, il est possible, dis-je, de déranger une lame aussi terriblement menaçante, soit par une pression, soit par un liement.



Qu'est-ce qu'une pression?

Qu'est-ce qu'un liement?

Une pression, le mot l'indique, est l'action de s'appuyer laté-

ralement sur le fer adverse et de le déranger.

Habilement faite, cette pression peut permettre de loger utilement la pointe.

Le *liement* est plus puissant et beaucoup plus dangereux.

Dans un duel récent, resté tristement célèbre par la mort de l'un des deux adversaires, ce dernier en fit la rapide expérience (1).

(1) Dans son livre *Sur le Pré mon ami Rouziet-Dorcières* a fait de ce duel un récit très exact.

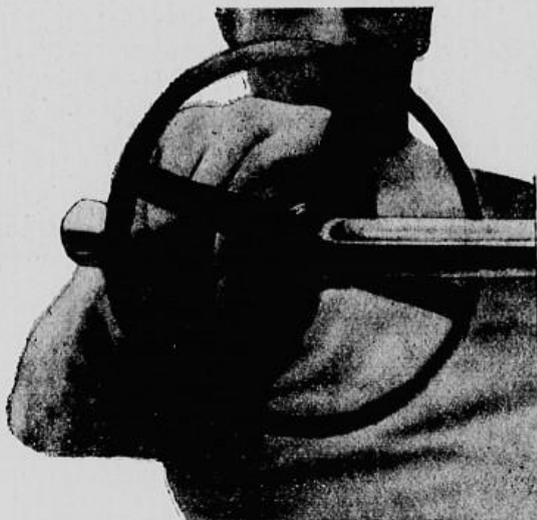


Figure E. — En garde

La figure E indique non seulement la position précise de la main, mais démontre la pointe filant droit autant que le regard, la partie énorme du corps, protégée par la coquille. — Seule la base de l'avant-bras, près du coude, est visible, mais l'action de la lame la protège aisément.

(1) Voir le numéro 89.

La veille, il avait été voir un maître réputé pour ses leçons de duel.

Je dis *atroce bonheur*, car il est extrêmement difficile de toucher en duel, les nombreux duellistes sous les yeux desquels tombera ce petit livre en feront certainement foi.



Fig. E bis. — En garde.
Position précise de la main vue de profil.

« C'est très simple, lui avait dit ce dernier, comme il l'avait déjà cent fois répété, vous tendez le bras, ferme, devant vous, et vous êtes sûr que votre adversaire viendra s'enferrer sur votre pointe. »

Bien entendu, à l'appui de ce conseil (et pourquoi l'en blâmer, puisqu'il faut rassurer le duelliste avant tout), très complaisamment le prévôt, des amis venaient gracieusement s'enferrer sur la pointe mouchetée de notre brave garçon.

Souriant, convaincu de la victoire, il quitta le maître célèbre.

Le lendemain, ce fut autre chose, il fallut déchanter.

L'adversaire, loin de venir s'enferrer, s'empara instinctivement du fer par un précis et magistral

liement et traversa le torse du trop confiant jeune homme. Quelques minutes après ce dernier n'était plus qu'un cadavre.

En quoi consistait ce liement? Son adversaire avait tout simplement appuyé sur le fer, et sa lame se plaçant sur le côté, il avait fait dévier la pointe menaçante.

Puis, toujours d'instinct, il avait remis sa pointe en ligne et, avec un atroce bonheur, cette pointe avait du premier coup rencontré le corps.

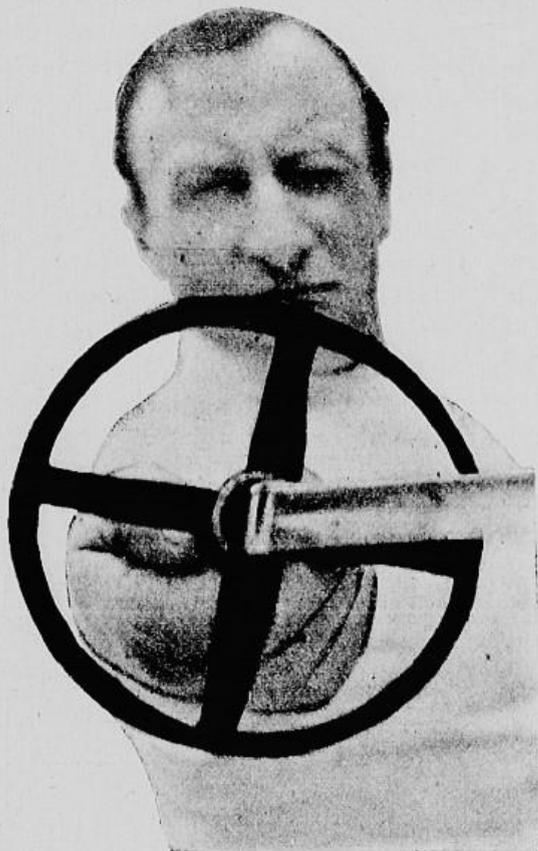


Fig. F. — Cette figure démontre la position de la main et la partie que protège la coquille.

Donc, d'instinct, cet homme qui ne savait rien avait tout simplement écarté le fer et piqué devant lui.

Ce mouvement est instinctif, je l'ai souvent remarqué chez beaucoup d'autres. En escrime, il est classé, il a un nom :

Contre de seconde main haute.

Il m'a semblé logique de choisir cette parade dans notre arsenal si compliqué et d'en faire l'unique moyen de défense, puisqu'elle est tout à la fois classique et instinctive à la majorité des hommes.

Cette méthode se bornera donc à deux seuls mouvements :

- 1° **Parez** ou engagez ;
- 2° **Pointez** ou ripostez.

Si nous nous reportons aux figures A et B, nous nous apercevons que, dans ces deux gravures, le bras n'est pas tout à fait tendu.

Donc en s'étendant brutalement il portera un coup de pointe

sans que le corps, ni les jambes y contribuent.

Par contre, dans les figures C et D, le bras



Fig. F bis. — Cette figure indique la pose exacte que doivent prendre la main et la poignée de l'arme dans l'action : Pointez ou ripostez.

est tout à fait tendu, la pointe ne peut aller plus loin, c'est alors que le duelliste doit tenter de frapper plus loin en faisant un tout petit et très rapide pas en avant.

S'il n'a pas touché, il doit avant tout refaire ce pas en arrière sauf dans le cas, fréquent

concourir à la clarté des figures explicatives du texte.

Parez

Ce commandement doit signifier pour nous :
En garde, soyez prêt à subir une attaque; si elle se produit, écartez-la.

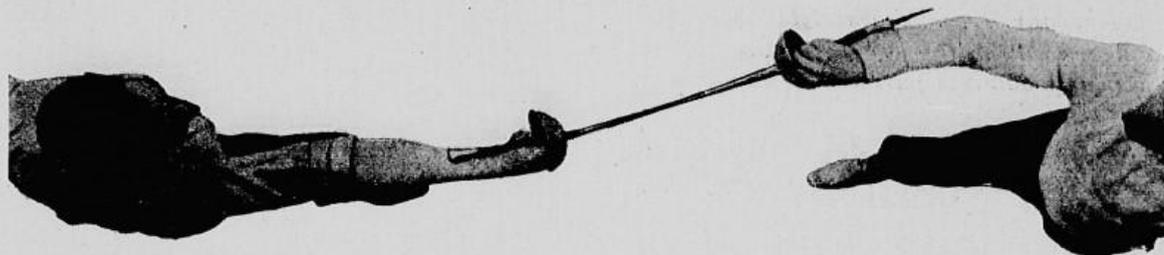


Fig. G. — **Parez.** — Position que prennent les deux armes dans le mouvement : Parez.

d'ailleurs, où son adversaire aurait légèrement reculé, c'est-à-dire « rompu ».



L'examen des figures E, E *bi* et F, F *bis* démontrera la différence nécessaire qui existe entre la position de la main :

1° Dans l'attitude de la garde et du mouvement : parez.

2° Dans l'attitude du bras tendu et du mouvement : pointez ou ripostez.



On remarquera que la coquille de l'épée employée pour la démonstration, dans les

Les figures A et B indiquent l'attitude générale que doit avoir le tireur à ce commandement. Les figures E, et E *bis*, qui représentent tout spécialement la main, confirment ce que pourrait avoir de douteux la figure B, par la petitesse de la photographie.

Toute explication serait donc superflue, quant à la position des doigts.

On remarquera dans les figures C et D, G et H, I et J (1) et, par comparaison fig. K, que pour menacer l'adversaire au défaut de l'épaule, tout en restant absolument couvert, il faut que le pommeau de l'épée soit toujours placé dans l'axe du bras. En effet, dès qu'il s'en écarte (voir fig. K), l'épée forme avec le bras un angle dont le sommet est au poignet;

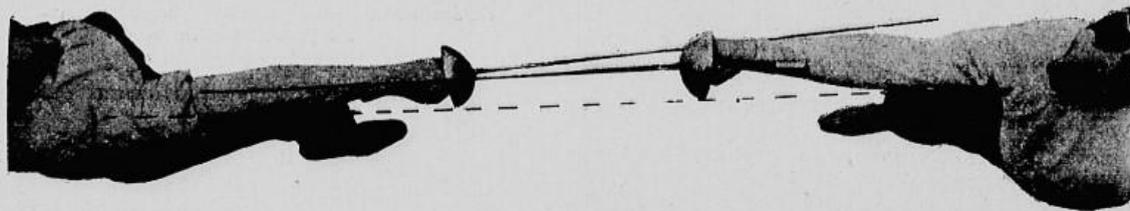


Fig. H. — **Ripostez.** — La pointe remise en ligne après l'action précédente : Parez (fig. G), trouve sur son chemin le biceps de l'adversaire. — La ligne de pointillé prouve que, l'adversaire aurait-il dégagé, le riposteur ne pouvait être atteint, la lame adverse formant une génératrice dans le dedans des armes.

figures, est composée d'un cercle de métal monté sur une croix de Saint-André.

Le diamètre de ce cercle est de 13 cent., c'est-à-dire celui de la coquille réglementaire; il a l'avantage sur une coquille d'épée de laisser voir la position des doigts, le lecteur pensera certainement avec moi que tout doit

cet angle étant ouvert, la pointe adverse peut s'y loger.

(A suivre.)

GEORGES DUBOIS.

(1) Les lecteurs de la *Culture Physique* trouveront la totalité de ces figures dans les numéros suivants, la grande place qu'elles occupent ne nous permet pas de les publier dans un seul numéro.

ESCRIME

Technique du Duel en une leçon

SUIVI DES

Règles usuelles du Combat à l'épée (suite)¹

PAR

Georges DUBOIS

Maitre d'armes au Théâtre national de l'Opéra-Comique

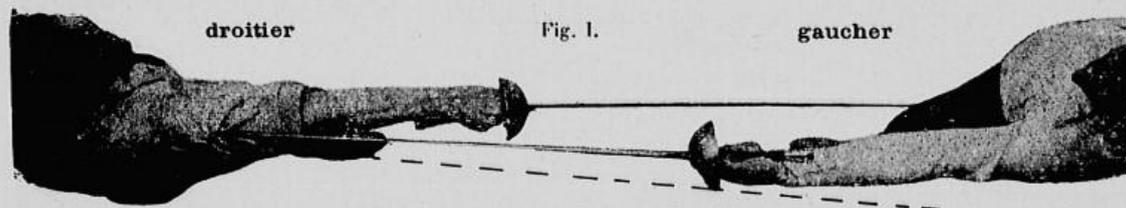
Photographies de BRANGER et C^{ie}

On objectera que l'on peut éviter le coup en retirant la main, en sautant, en parant, etc., cela est indiscutable, mais un duel ou un assaut sérieux sont gros d'imprévu, le plus simple est de ne pas s'exposer en se découvrant, puisque cela n'a aucune utilité et que l'action tentée à gros risques peut s'obtenir en restant couvert.

Je vais m'étendre sur cette digression, car la faute indiquée figure K constitue un « coup » que préconisent à tort beaucoup de

choses. Ces hommes habiles seraient intouchables sur le terrain s'ils avaient le courage d'y aller, mais ils y vont rarement. L'escrime est pour eux une acrobatie délicate et fructueuse, elle leur fait comme un halo d'héroïsme qui terrifie les timorés et ils marchent dans la vie arrogants, encombrants, faux mondains, faux braves, faux bonshommes.

Ceux qui se battent et risquent leur vie sont tout autres. Ce sont des hommes du monde, des artistes, des publicistes, quelque-



Arrêt dessus sur menace dedans. La ligne du pointillé prouve que l'attaquant, dégageant sur le dessus des armes, passerait sans toucher.

professeurs. L'erreur de ces derniers est de conseiller souvent des coups ou des formules d'attaque qui ne sont utilisables que par des professionnels ou des pseudo-professionnels. J'entends, par ces derniers, les amateurs ou soi-disant amateurs qui passent dix ou quinze ans de leur vie dans les salles d'armes, rasent tous les premiers prix dans les championnats mondiaux, premiers prix qu'ils convertissent aussitôt en d'utiles espèces sonnantes. Ceux-là, bien plus que les professeurs les plus réputés, exécutent avec une rare virtuosité ces fameuses touches au poignet, « le gros ridicule de l'escrime moderne », et se découvrent volontiers. Mais ils le font avec une telle rapidité, un tel jugement, qu'ils ne risquent pas grand-

fois aussi des boulevardiers turbulents ou trop agressifs, qui ont fait peu d'escrime et qui sont persuadés d'être très forts, car en salle d'armes on est toujours convaincu que l'adversaire n'existe pas.

La preuve, c'est qu'on n'annonce jamais « touché ».

Tout le monde sait que l'homme disposé à sacrifier sa fortune, sa vie même, plutôt que d'accomplir la plus petite vilénie, contracte la mauvaise foi la plus effrontée, dès qu'il a un fleuret à la main. O vanité!

Quand ces escrimeurs vont sur le terrain, ils ne touchent ni l'un, ni l'autre, ils se font toucher.

Courageusement, ils lancent leur pointe avec fermeté et quand, par hasard, le bras de l'un d'eux se trouve sur le passage de la

(1) Voir le numéro 90.

pointe de l'autre, il s'y enferme. Chacun veut expliquer le coup; on se sert de vocables luxueux et compliqués qui épatent la galerie et, pourtant, seul le *hasard* a saisi le bon moment. D'aucuns en déduisent que c'est là le jugement de Dieu, cependant quand par exemple le coup d'épée de l'amant atteint grièvement le mari trompé, je ne me rends pas très bien compte de la valeur de cette déduction. C'est donc avec le *hasard* qu'il faut compter et ce facteur redoutable peut être souvent écarté.

En tête de ce chapitre : *Parez*, j'ai dit que ce commandement signifiait : *En garde, soyez prêt à subir une attaque*, puis, *si elle se produit, écartez-la*. En voici l'explication :

Au commandement de : « Allez, messieurs ! » si le directeur du combat a joint et même croisé le bout des épées, étant donné que vous avez été placés, vous et votre adversaire

lement qui chasse son fer *est le dessus du bras*, or cette ligne est fermée, l'adversaire ne peut donc l'atteindre sur aucun point. (Voir la figure G.)

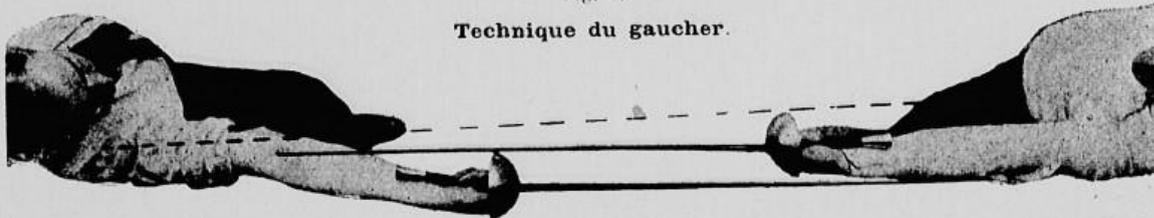
C'est à ce moment qu'il faut tenter de toucher en remettant la pointe en ligne par le second mouvement **pointez**.

On remarquera que je viens d'admettre en principe l'**attaque**, puisque j'ai dit : *cherchez le contact du fer... marchez à petits pas... c'est pourquoi j'ajoute, quand je suppose que vous avez bien amené le fer vers le dessus du bras (on dit en escrime : dans la ligne de tierce ou de sixte ou sur le dessus des armes), tentez de toucher en exécutant le deuxième mouvement : Pointez.*

Mais il faut admettre que, pour une raison inexplicable, votre adversaire adoptera, lui aussi, le principe de marcher, il faut donc rompre, c'est-à-dire marcher en arrière (1)

Fig. J.

Technique du gaucher.



Sur menace dessus : pointez ou ripostez (le pointillé indique que, protégé par la génératrice interne, le riposteur a trouvé sur le chemin de sa pointe le bras de son adversaire qui malgré une légère cavation du poignet passe quand même.

debout, les pieds en équerre, et le bras allongé, n'hésitez pas à porter *un pied en arrière*. Si votre adversaire en fait autant, rapprochez-vous doucement, très doucement même (1), on a toujours le temps d'encaisser un coup d'épée et cherchez le contact de sa lame en exécutant le premier des deux uniques mouvements qui constituent cette méthode : *Parez*.

Exécution :

1° Prenez et gardez en marchant à tout petits pas la position indiquée figures A et B et pour la main figure E et E bis.

2° Sans allonger le bras, sans le baisser et sans modifier la position de la main, décrivez un cercle de droite à gauche, tel qu'il est indiqué dans la figure B par un pointillé.

Ce cercle, décrivez-le avec un rythme, une vitesse et une force variés; la seule ligne dans laquelle vous attirerez l'adversaire par ce rou-

(1) On marche sur l'adversaire en avançant très légèrement le pied de devant et en ramenant le pied d'arrière dans une mesure analogue.

pour retrouver la distance favorable à l'exécution d'un coup.

Rompre n'est pas fuir et non seulement il serait puéril de mettre de l'amour-propre à ne pas céder un pouce de terrain, ce qui est très dangereux, mais, ainsi que je l'ai dit dans les premières pages, c'est une excellente formule de combat.

Quelque paradoxale que puisse sembler cette phrase : **on peut attaquer en rompant**, elle est très juste.

En effet, j'estime que l'homme qui attire son adversaire dans un piège et est assez malin pour l'y faire tomber *même le combat*, il attaque donc son homme par une formule voulue, réfléchie, peu importe qu'il le fasse aller à droite, à gauche, en avant ou en arrière, *il le mène où il veut*.

GEORGES DUBOIS.

(A suivre.)

(1) On recule en portant le pied placé en arrière un peu plus loin et en rapprochant ensuite le pied de devant.

N°92 du 01 novembre 1908 manquant

ESCRIME

Technique du Duel en une leçon

SUIVI DES

Règles usuelles du Combat à l'épée (*suite*)¹

PAR

Georges DUBOIS

Maitre d'armes au Théâtre national de l'Opéra-Comique

Photographies de BRANGER et C^{ie}

En duel, on retrouve cette méthode 95 fois sur 100.

Cela tient à ce que ceux qui l'emploient ne savent rien, ou n'ont pas confiance en ce qu'ils ont appris. Ils parent au plus pressé et comme la peur physique nous étreint tous

que, peu ou prou, l'on a toujours peur. Le maréchal Ney, devant un groupe de vantards, n'a-t-il pas eu cette boutade célèbre : *Quel est le Jean-foutre qui prétend n'avoir jamais peur?* Ney était cependant d'une bravoure extraordinaire. Balzac, dans *les Chouans*,

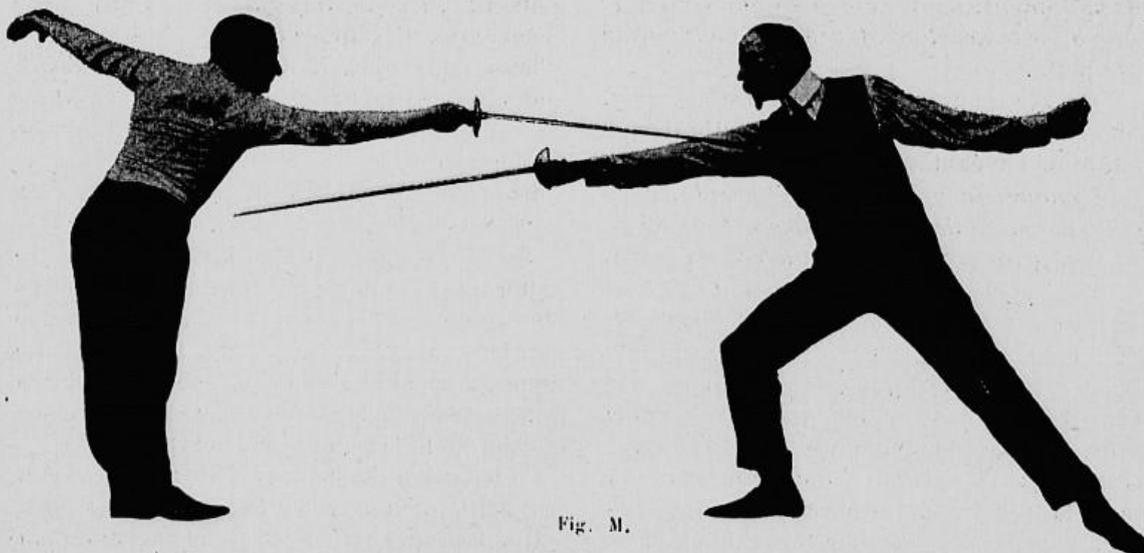


Fig. M.

Rassemblement en arrière.

Cette figure établit qu'un homme beaucoup plus petit que son adversaire peut toucher au corps par une *attaque au ventre* en ramenant le pied de devant près de celui d'arrière et en portant le bassin très en arrière. A plus forte raison ce mouvement est-il précieux dès que l'on combat un adversaire plus petit que soi.

plus ou moins et que ceux-là ne peuvent la dominer, ils allongent le bras le plus qu'ils peuvent et placent leur pointe devant eux, avec l'espoir secret et insensé que l'adversaire viendra s'y enfermer.

Ces duellistes là, et, hélas! ils sont nombreux, sont bien à plaindre. Il est évident

prête à l'un de ses héros, le commandant Hulot, une pensée analogue; ce magnifique soldat avait *toujours peur*, disait-il, d'être pris à l'improviste, d'être surpris au détour d'une route, ou d'un bouquet de bois. Je ne sais qui avait servi de modèle à l'immortel romancier pour dessiner ce personnage, mais le baron Hulot est une figure épique, il était aussi bon que brave, aussi noble qu'austère.

On peut donc éprouver de la peur, mais

(1) Voir les numéros 90, 91 et 92 de la *Culture Physique*.

on doit l'analyser, en mesurer les causes, c'est la seule façon de la dominer.

En duel, où aucune trahison n'est à redouter, où les armes sont égales, il faut donc trouver cette confiance en soi, le courage d'attaquer et la volonté de vaincre dans la science de l'escrime de combat.

J'ai démontré longuement combien il était facile d'écartier le fer, par les moyens indiqués dans le chapitre : Parez.

Si vous jetez avec brutalité votre pointe au défaut de l'épaule adverse en plaçant le bras et la lame tels que l'indiquent les figures C, D et H, géométriquement vous devez toucher, mais en supposant que vous ne touchiez pas, soit parce que vous avez tiré trop court, soit parce que votre pointe a dévié, vous êtes intouchable.

Je vais le prouver :

Nous avons devant nous un adversaire au bras d'acier, il marche lentement, implacablement, sa pointe bien en ligne, le bras bien couvert et il semble inaccessible à la peur.

Voilà, je pense, un adversaire sérieux. Quelle sera votre pensée, en admettant que le trac ne l'anéantisse pas ?

Ce monsieur a un bras d'hercule, vous direz-vous, mais si je pouvais pousser sa pointe à droite ou à gauche avec ma main, malgré toute sa force, en raison de la longueur de la lame, je l'écarterais sûrement.

Eh bien, mais, vous pouvez le faire, non pas avec la main, ce qui est défendu et vous exposerait à vous piquer, mais avec votre poing garni, protégé d'une coquille d'acier.

Supposez, et c'est là une démonstration que je fais à mes élèves avec une arme spéciale, supposez, dis-je, que votre lame n'ait que trente centimètres, bien entendu vous ne toucherez pas, mais vous serez toujours intouchable car, lorsque vous projetez brutalement dans la direction indiquée figures C, D, H votre poing couvert d'une coquille, voici les cinq différents résultats qui se produisent :

1° Votre coquille touche la pointe adverse, celle-ci s'y fixe un instant, la lame plie et échappe à droite, à gauche, au-dessus ou au-dessous.

Qu'avez-vous risqué ? Rien.

2° Votre poing couvert d'une coquille, brutalement lancé devant lui, fait dévier sur votre droite la pointe adverse.

Qu'arrive-t-il ? Voyez la figure C.

Par hasard et par la seule force de ma méthode, votre pointe bien en ligne avec votre bras et menaçant le défaut de l'épaule adverse, a toutes chances de rencontrer le bras de l'adversaire, puisqu'il est le prolongement de la génératrice formée par la lame qu'il tient.

Le coup est très nettement indiqué figure C.

3° Si votre poing fait dévier l'épée en dedans, voir figure D, le résultat est le même.

Cependant, je dois prévenir le lecteur qu'il court dans ce cas de plus grands risques.

La figure D en donne la preuve indiscutable.

PREMIÈRE CAUSE. — La génératrice protège une bien plus grande surface que dans la figure C.

DEUXIÈME CAUSE. — La résistance musculaire de l'adversaire est considérable dans la ligne du dedans, il a pour l'exercer des muscles puissants, les fléchisseurs des doigts et les pectoraux. Ces muscles sont admirablement placés pour agir. Il est donc préférable de ne pas trop attaquer dans la ligne du dedans et surtout de ne pas s'y attarder. Dès que l'attaque ou la riposte ont été jetées avec la plus grande brutalité (1), il faut revenir en garde et rouler des parades.

4° et 5° Toujours par la projection de votre poing, la lame dévie au-dessus ou au-dessous de votre coquille. Dans les deux cas, votre pointe trouve le bras (voir fig. K). Dans cette figure, la rigidité d'une riposte a fait dévier la lame dessous, le bras de l'adversaire placé sur le chemin de la pointe est atteint.

Le lecteur a donc observé que, dans aucun cas, l'attaquant n'a visé le bras.

Il a toujours visé le corps et sa pointe n'a touché d'autres points que parce qu'elle les a trouvés sur son chemin.

Si ces points ne s'étaient d'eux-mêmes enfoncés, il est indéniable, géométriquement, que le corps eût été atteint au défaut de l'épaule, c'est-à-dire au sommet du poumon. On voit donc par l'étude du chapitre : Pointez ou ripostez que seule, cette action pourrait s'appeler attaque-parade ou parade-riposte, puisqu'elle protège tout en menaçant.

(A suivre.) G. Dubois.

(1) Qu'on m'excuse de répéter ce mot, mais je voudrais qu'il pénétrât bien ; un homme faible, une femme même peuvent déranger, grâce à la brutalité, le bras d'un hercule.

ESCRIME

Technique du Duel en une leçon

SUIVI DES

Règles usuelles du Combat à l'épée (suite)¹

PAR

Georges DUBOIS

Maitre d'armes au Théâtre national de l'Opéra-Comique

Photographies de BRANGER et C^{ie}



Mais son laconisme deviendrait dangereux. Le fait de déranger la pointe par une série de *contres de seconde* (2) suivie d'un brutal et inopiné coup de pointe en sixte, ouvre d'autorité la ligne du dessus des armes; c'est à l'attaqueur d'avoir l'épée bien en main, s'il veut que sa pointe atteigne le but.

Position de la main.

Que le lecteur veuille bien se reporter aux figures F et F bis et qu'il observe attentivement la position de la main, des doigts et surtout du *pommeau* de l'épée.

Si ce pommeau s'écarte de l'axe du poignet il laisse un vide entre lui et ce dernier, de ce fait, la pointe dévie sur la droite.

La lame forme, à ce moment, un angle avec le bras (voir fig. L), angle ouvert au passage de la pointe de l'adversaire et dont le sommet se trouve au poignet. Ainsi qu'on peut le voir (fig. L); cette faute ne trouve pas grâce devant notre méthode.

La position de ce pommeau s'obtient facilement par la contraction toute spéciale du quatrième doigt (l'annulaire).

(1) Voir les numéros 90, 91, 92 et 94 de la *Culture Physique*.

(2) Le lecteur sait que l'action développée dans le chapitre : *Parez*, est appelée en escrime : un *contre de seconde*.

Encore que la main ne doive pas serrer perpétuellement la poignée de l'épée, puisqu'une action normale des doigts suffit à la maintenir, si l'arme est bien équilibrée (1), il faut dès que l'on veut exécuter le mouvement :

Pointez ou ripostez

pousser la poignée dans l'axe du poignet (voir fig. F bis) avec le quatrième doigt et l'y maintenir par l'action toute spéciale de ce doigt.

Mais comment passer rapidement de la position de la main : *parez* (voir fig. E), à la position *pointez* (voir fig. F)?

Par une conversion de main souple et rapide.

De la conversion de la main.

Le célèbre maître Vigeant, ses nombreux élèves et ses continuateurs, ont fait de cette conversion, qui seule assure la souplesse des

(1) La maison Prieur, 14, rue Croix-des-Petits-Champs, à Paris, en dehors d'épées quelconques sur les qualités ou défauts desquelles je ne m'arrêterai pas, monte des épées dites « de championnat » admirablement équilibrées. En outre, elle les monte suivant une flèche unique (*supéro-inférieure*), que je l'ai priée d'observer, quand elle fournit mes élèves. Sans vouloir atteindre les autres fabricants dont je ne connais pas les qualités de montage, je conseille aux escrimeurs qui

mouvements du poignet et des doigts, la base de tous les déplacements de la main (1).

Voici un petit exercice qui prépare et fait très bien comprendre ce mouvement :

Placer sur une place bien déterminée, sur une cheminée par exemple si l'on est debout, la main ouverte et bien à plat et lentement d'abord, puis *de plus en plus rapidement*, sans quitter le contact du petit doigt et du côté externe de la main avec la cheminée, renverser la main sur le dos et la ramener à plat, ainsi qu'un couvercle de boîte que l'on ouvre et ferme alternativement.

Quand, par cet exercice exécuté trente ou quarante fois, sans bouger la main de place, on croit avoir saisi le mouvement, prendre l'épée en main, se placer en garde et l'exécuter, en ayant bien soin de maintenir le poignet en place, dès que la main est sur le dos dans la position de : *pointez*.

L'élève peut également rectifier *seul* sa position, j'ajouterai qu'il doit pouvoir le faire et ne pas être obligé de compter sur son maître, pour savoir s'il est bien placé ou s'il est bien couvert. Ce contrôle est très simple et indiscutable.

L'élève doit se placer en face d'une glace et se mettre en garde.

Si l'homme qu'il a devant lui a le bras découvert, cet homme n'étant autre que lui-même, devenu « un gaucher », c'est qu'il est exposé.

Par contre, s'il ne voit pas, derrière la coquille, le bras de son effigie, c'est qu'il est parfaitement placé.

Or, quand un escrimeur a le bras bien couvert contre un gaucher, il est imprenable par un droitier.

L'élève qui veut posséder sûrement une garde bien fermée doit s'astreindre à l'exercice suivant :

Se placer devant la glace.

En garde, puis :

a) Contrôler son image.

veulent posséder des épées résumant tous les avantages, d'aller mettre en main des épées « Championnat » de la maison Prieur.

(1) Mais la conversion enseignée par le maître Vigeant ou ses continuateurs entraîne le déplacement latéral de la main de *quarte en sixte* et *vice versa*. Notre méthode prohibe tout déplacement. Ils exposent le bras. Au fleuret, la conversion de main dans les *oppositions* assure la vitesse, la souplesse et la précision de l'action.

b) Ramener ses yeux sur son bras et voir la place qu'il occupe et s'en souvenir. Je prévient le lecteur qu'il sera stupéfié de voir combien son bras lui semblera placé exagérément à droite. (1)

Il le faut cependant, la glace le prouve.

c) Rouler des parades sur place en contrôlant son effigie, puis :

Pointez et restez.

a) Contrôler son effigie.

b) Se regarder soi-même.

La glace doit offrir l'effigie d'un homme aussi couvert que celui représenté dans les figures C et D.

Il ne reste donc plus pour perfectionner la correction et la rapidité des parades suivies de la conversion qui doit amener l'absolue correction du mouvement : *pointez... brutalement, ne l'oublions pas, qu'à exécuter, en les contrôlant devant la glace, une série de mouvements dont voici un exemple :*

1. *En garde.*
2. Roulez une parade.
3. *Pointez.*
4. Roulez deux parades.
5. *Pointez.*
6. Roulez trois, quatre, cinq, six parades.
7. *Pointez.*
8. N'en roulez plus que deux.
9. *Pointez, etc., etc.*

En un mot, modifiez le nombre des roulements, marchez, arrêtez, rompez, c'est-à-dire variez à l'infini le mouvement de cet exercice, il est, à lui seul, l'**unique formule** de combat dans un duel. Je ne vais pas jusqu'à prétendre qu'un homme deviendra un duelliste redoutable avec ce livre et une glace. Non, je n'ai pas ce ridicule.

Je conseille à ceux des lecteurs qui m'auront lu et compris d'aller dans n'importe quelle salle d'armes, d'y apprendre ce que le maître leur enseignera — tout est bon à connaître — mais d'employer dans leurs assauts avec les élèves les principes que je crois avoir clairement développés dans les pages qui précèdent et qu'ils auront sérieusement étudiés, seuls, chez eux.

G. DUBOIS.

(A suivre.)

(1) Exagérément à gauche, s'il est gaucher.

ESCRIME

Technique du Duel en une leçon

SUIVI DES

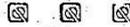
Règles usuelles du Combat à l'épée (suite)¹

PAR

Georges DUBOIS

Maître d'armes au Théâtre national de l'Opéra-Comique

Photographies de BRANGER et C^{ie}



Le Gaucher

Le gaucher provoque à tort une occulte terreur.

La force des gauchers réside surtout en ceci : sans être meilleurs escrimeurs que les droitiers, comme ceux-ci, ils puisent leur valeur dans la routine des assauts.

Or, si les droitiers d'une salle sont nombreux, ce qui leur permet, toujours par la routine, de saisir et de comprendre différents jeux (de droitiers), ils n'ont, par exemple, qu'un camarade gaucher, dont ils connaissent par conséquent les petites ficelles.

Mais ils ne connaissent donc que les ficelles de celui-là et quand ils en rencontrent un autre, ils sont facilement démontés.

Par contre, cet unique gaucher connaît les moyens différents des vingt-cinq ou trente tireurs droitiers de sa salle. Quand il va tirer autre part, il a bien des chances de rencontrer un jeu similaire à celui des trente qu'il connaît déjà. Il est donc moins surpris et combat plus aisément.

Si l'on ajoute à cela que le gaucher affectionne la garde de *quarte*, c'est-à-dire qu'il écrase le fer de son adversaire de toute la force des muscles fléchisseurs de ses doigts, auxquels résistent péniblement les muscles extenseurs de la main du droitier, perpétuellement *pressé et battu* dans sa *sixte*, il arrive à fatiguer la main de son adversaire par ses préparations et attaque ou riposte avec chances de succès.

Pour nous, cette puissance de main devient lettre morte, car le fait de rouler perpétuellement notre unique *contre de seconde*, constitue un *dérobement continu* de toutes les actions en *quarte* du gaucher. Quant à l'action du *coup de poing* couvert de la

coquille, brutal, bousculant et écartant la pointe, son action est la même que sur le droitier. *La génératrice de protection reste identique.* (Voir les figures I et J.)

Donc, devant un adversaire gaucher, ne vous frappez pas.

1^o Visez le défaut de l'épaule.

2^o Roulez vos parades.

3^o Pointez.

Les gauchers qui me lisent ont naturellement compris que la réciprocité s'impose en leur faveur. Ma méthode leur est tout autant favorable, ils n'ont qu'à rouler des parades de *gauche à droite* au lieu de *droite à gauche* et pointer brutalement au défaut de l'épaule du droitier. La géométrie n'a pas de préférences et la génératrice d'un cône est la même pour tout le monde.

Bien entendu l'exercice de la glace reste le même.

CONCLUSION

Mais, me dira-t-on — et d'ailleurs on me l'a déjà opposé — si deux hommes emploient votre méthode, qu'advient-il ?

Je pourrais répondre simplement :

Ce qu'il advient avec les élèves d'une même salle d'armes. On échange des coups de bouton et, à l'épée, le premier seul compterait.

Mais, m'objectera-t-on encore, cela est possible avec une méthode comportant de nombreux coups, leur variété amenant des fautes, des coups doubles, même inévitables ; tandis que la vôtre...

Je répondrai à cela qu'en dehors du hasard et de la différence qui existe entre le courage des adversaires, il y a une précision et un

(1) Voir les numéros 90, 91, 92, 94 et 95 de la *Culture Physique*.

favoriser l'un d'eux. La force du coup **pointez** peut seule décider de la victoire, je m'arrêterai sur le seul exemple qui suit : Je suppose qu'à un moment donné deux adversaires, deux droitiers, admirablement placés, bien couverts, prennent le parti de lancer leur pointe. J'admets qu'elles s'engagent de telle sorte que toutes deux menacent le dessus respectif des bras des adversaires, il est bien évident que c'est celui qui bousculera la lame de l'autre avec le plus de force qui gardera la ligne droite, l'axe, et obligera la lame adverse à former la *génératrice de protection*. Donc il touchera ou aura toutes chances de toucher.

Je suis donc amené à le répéter.

Si dans le mouvement : **Parez** vous devez garder le plus de souplesse possible, dans l'action : **Pointez** mettez le maximum de **Brutalité**.



Du rassemblement en arrière.

(COUP D'ARRÊT).

Ce mouvement (voir fig. M) est utilisable sur un adversaire qui attaque dans la ligne basse. Il s'exécute en ramenant rapidement le pied placé en avant auprès de celui qui est en arrière. On doit, en exécutant ce mouvement, jeter sa pointe en avant et porter le bassin très en arrière, de façon à offrir le vide à la pointe adverse. Le rassemblement doit se préparer de préférence en rompant et en faisant marcher l'adversaire qui tout à coup se trouve pris dans sa marche par un coup d'arrêt.

Du battement.

Beaucoup de duellistes tentent de s'ouvrir une ligne en faisant précéder leur attaque d'un *battement* brutal.

Quels que soient ces battements, où qu'ils frappent, il ne faut y répondre qu'en *pointant* avec une rapidité foudroyante et avec toute la correction possible dans la tenue de l'arme.

L'attaqueur faisant lui-même dévier son arme par le battement, n'a pas le temps de la remettre en ligne, s'il lance sa pointe, son bras étant dérangé, il a toutes les chances de s'enfermer.

Règles usuelles du combat à l'épée.

Quand, après avoir épuisé toutes les tentatives de conciliation, les quatre témoins de

l'unité d'une rencontre à l'épée, pour solutionner un différend, leur intérêt, car en cas d'infraction aux règles usuelles de combat, ils sont passibles d'une pénalité s'il y a mort d'homme, leur intérêt donc et leur devoir, leur commandent de veiller à ce que les combattants soient entourés de toutes les précautions relatives à l'acte très grave auquel ils se sont décidés.

Il est bon de rappeler aux témoins peu au courant des affaires dites d'honneur, qu'il existe non seulement des hommes que leur grande expérience de ce genre d'affaires autorise à accepter le rôle d'arbitre, quand la conscience des témoins est hésitante, mais qu'il existe également des codes de duel.

Le plus récent, sans s'écarter des règles primordiales, a cependant l'avantage sur les anciens d'être plus conforme à nos mœurs modernes. Son auteur, M. Bruneau de Laborie, l'a non seulement conçu avec équité, mais aussi avec une très grande expérience de l'escrime de terrain et de ses conséquences. Avant de faire battre deux hommes, les témoins insuffisamment convaincus de la gravité d'une offense et des suites qu'elle comporte, auront tout intérêt à consulter cet ouvrage.

Dès qu'un combat aura été décidé, les témoins devront avant tout s'assurer le concours de deux chirurgiens. Ils devront les prier d'apporter les instruments et le matériel nécessaires au pansement provisoire d'une blessure grave.

Ils devront ensuite chercher un terrain en *plein air*, très plan, sans herbe. Si ce terrain recèle de gros cailloux, ils devront l'en expurger et le sabler, s'il est mouillé. Ce terrain devra avoir 34 mètres, car les combattants placés debout, le bras tenant l'épée horizontalement très allongé, les pointes écartées d'environ 20 à 25 centimètres, couvrent déjà de 3 à 4 mètres.

Chaque adversaire doit avoir derrière la jambe d'arrière 15 mètres pour rompre.

Si le terrain trouvé n'a pas cette longueur, les conditions de combat se trouvent modifiées; dans ce cas, les témoins devront rendre trois ou quatre fois le terrain, car si un homme n'a, par exemple, que 7 ou 8 mètres pour rompre, le fait de lui donner deux fois 8 mètres n'a aucun rapport avec un terrain de 15 mètres ininterrompus.

(A suivre.) G. Dubois.

ESCRIME

Technique du duel en une leçon

SUIVI DES

Règles usuelles du combat à l'épée (suite)¹

PAR

Georges DUBOIS

Maître d'armes au Théâtre national de l'Opéra-Comique

Photographies de BRANGER et C^{ie}



Dans le cas (extrêmement blâmable) où les témoins décident que le terrain ne sera pas rendu, quand l'un des deux adversaires a dépassé la limite des deux pieds, on doit cependant lui rendre 3 mètres, c'est-à-dire le placer, le pied de derrière à 3 mètres de la limite. S'il dépasse encore une fois des deux pieds cette limite définitive les témoins peuvent le disqualifier.

J'ai dit, par ailleurs, tout l'odieux et tout le ridicule de cette formule : **l'Honneur inclus en 15 mètres.**

Les duellistes ne pouvant tourner, et l'homme qui se bat donnant par cela même une preuve de courage et de respect des lois sociales, il appartient aux témoins de ne pas les compliquer.

Je conseille donc aux témoins qui ne seraient pas décidés à rendre le terrain à toutes les reprises, de le rendre cependant plusieurs fois. Si l'un des adversaires donne des preuves d'une trop évidente lâcheté, ils pourront toujours, d'un commun accord, mettre un frein à sa conduite, en lui fixant une limite définitive.

Les témoins devront aussi s'assurer, à défaut d'un hôpital à proximité du lieu de combat, la jouissance d'une chambre où il serait possible, le cas échéant, de garder un des duellistes grièvement blessé.

Ces précautions prises, ces bases établies, voici un exemple de :

Procès-verbal préliminaire.

A la suite d'un différend survenu entre MM. A. et B., représentés par MM. X. et Y.

(1) Voir les numéros 90, 91, 92, 94, 95 et 96 de la *Culture Physique*.

pour M. A. et MM. X. et Y. pour M. B., les quatre témoins soussignés, ayant épuisé toutes tentatives de conciliation, une rencontre a été décidée. Elle aura lieu à... le...

L'arme choisie est l'épée de combat.

Conditions de la rencontre.

Épée réglementaire : coquille lisse, à convexité continue de 13 centimètres de diamètre. Chaque adversaire pourra employer ses armes respectives.

Tenue : chemise molle, col et poignets non empesés, chaussures libres (1), gant de ville à volonté. Ni bretelles, ni ceinture; une corde devra, s'il en est besoin, supporter le pantalon.

Reprises de deux minutes, repos égal.

Le terrain sera rendu à chaque reprise.

Le combat prendra fin sur une blessure mettant l'un des adversaires en état d'infériorité; le chirurgien assistant le blessé aura toute qualité pour en décider.

Dans le cas où l'un des adversaires, blessé légèrement, voudrait continuer le combat, il devra être mis en observation pendant quinze minutes. Si, après ce délai, rien ne semble déceler chez lui une marque d'infériorité, le combat pourra être repris.

La direction du combat sera confiée à M. X. Fait double à... le...

Pour M. A.

Pour M. B.

X.

X.

X.

X.

(1) Bottines, espadrilles, souliers en caoutchouc, etc.

Modèle d'un procès-verbal de combat.

Conformément au procès-verbal préliminaire ci-annexé, la rencontre projetée entre MM. A. et B. a eu lieu ce jour à X...

A la 7^e reprise, M. B. ou A. ayant été atteint d'une blessure pénétrante de centimètres intéressant (*demander aux docteurs les termes exacts*), M. A. ou B. se trouvant dans l'impossibilité de continuer le combat, la rencontre a pris fin sur la décision des docteurs consultés et des quatre témoins.

(*S'il y a lieu*) : Les adversaires se sont réconciliés sur le terrain.

Fait double à... le...

<i>Pour M. A.</i>	<i>Pour M. B.</i>
X.	X.
X.	X.
Docteur X.	Docteur X.

De la direction du combat.

Quand les témoins n'ont pas l'expérience du combat, leur devoir leur commande de prier une personne ayant cette expérience, ou un maître d'armes, de diriger le duel.

Pour ceux qui voudraient d'emblée accepter cette lourde responsabilité, voici les grandes lignes de leur rôle :

1^o Préparer rapidement l'emplacement, faire flamber les armes et les poser contre une chaise, la pointe dans le vide, les pommeaux portant sur le sol ;

2^o Mettre les adversaires en présence et leur donner ce bref avertissement :

Messieurs, vous ne devez commencer le combat qu'à mon commandement: Allez, Messieurs! Sans discussion, vous devez vous arrêter et relever la pointe de vos épées quand je crie: Halt! Les corps à corps sont interdits ;

3^o Leur remettre les armes, en les tenant par le pommeau, ne jamais toucher les lames, encore moins les pointes et veiller à ce que les adversaires observent la même précaution ;

4^o Placer les adversaires le bras bien tendu, le corps droit, les pieds en équerre de telle façon que les pointes des épées soient écartées de 15 à 20 centimètres.

N. B. — Ne pas toucher les lames pour faire écarter les adversaires. Se munir d'une canne et, tout en priant le duelliste de reculer, repousser son arme, en frappant légèrement la coquille de l'épée avec le bout de la canne ;

5^o Quand les adversaires sont bien placés, leur poser cette question :

Êtes-vous prêts, Messieurs?

Sur leur signe affirmatif, commander :

Allez, Messieurs!

Pendant le combat.

Veiller à ce qu'ils ne se précipitent pas l'un sur l'autre. Si le fait se produit, se jeter entre eux, en criant : *Halte!* et abaisser leurs épées au moyen de la canne.

ARRÊTER LE COMBAT

1^o Dès que les épées touchent le sol et les faire flamber par les docteurs ;

2^o Dès qu'on soupçonne que l'un des adversaires est touché, même légèrement ;

3^o Dès que l'un des adversaires dit un mot désagréable ou quelconque et le prier de se taire pendant le combat ;

4^o Dès que le témoin qui chronomètre les reprises fait le signe convenu, annonçant que deux minutes sont écoulées.

Les interruptions ne doivent pas mettre fin aux reprises, si elles se produisent par exemple à la 85^e seconde, le combat doit reprendre pendant 35 secondes.

Le duelliste qui se refuse à obéir à ces règles usuelles s'expose à être disqualifié. Il faut, bien entendu, ne le faire qu'à la dernière extrémité, car on doit avant tout tenir compte de l'état d'irritation nerveuse des combattants et être très indulgent.

(A suivre.)

GEORGES DUBOIS.

CHEMINS DE FER DE PARIS A LYON ET A LA MÉDITERRANÉE
Courses de Nice.

TIR AUX PIGEONS DE MONACO

Billets d'aller et retour de 1^{re} et de 2^e classes à prix réduits, de Paris pour Cannes, Nice et Menton, délivrés du 3 au 26 janvier 1909.

Ces billets sont valables 20 jours (dimanches et fêtes compris); leur validité peut être pro-

longée une ou deux fois de 10 jours (dimanches et fêtes compris) moyennant le paiement, pour chaque prolongation, d'un supplément de 100/0.

Ils donnent droit à deux arrêts en cours de route, tant à l'aller qu'au retour.

De Paris à Nice (via Dijon, Lyon, Marseille) :

1 ^{re} classe..	132 fr. 60
2 ^e classe.....	131 fr. 50

ESCRIME

Technique du duel en une leçon

SUIVI DES

Règles usuelles du combat à l'épée (suite)¹

PAR

Georges DUBOIS

Maitre d'armes au Théâtre national de l'Opéra-Comique

Photographies de BRANGER et C^{ie}



Le duel à échéance déterminée

Il y a des cas où, par suite de l'éloignement temporaire ou l'état physique précaire de l'un des adversaires, on règle d'avance une rencontre, pour une date déterminée, souvent assez éloignée. Cela est régulier dès qu'il s'agit d'adversaires majeurs.

Je n'hésite pas à écrire que semblable décision devient stupide et odieuse dès qu'il s'agit de mineurs.

Tout récemment un duel eut lieu entre M. G. de V... et M. X...

Le motif de cette rencontre où M. de V... faillit perdre la vie, était un incident survenu alors que M. X... n'avait que dix-neuf ans et dix mois.

Ces messieurs eurent la mauvaise chance de tomber sur des témoins assez peu scrupuleux, pour arrêter quatorze mois d'avance une rencontre à l'épée.

Ces témoins ne devaient-ils pas dire à leurs clients respectifs :

« Messieurs, le code du duel s'oppose aux rencontres de mineurs ou aux rencontres dans lesquelles l'un des adversaires est mineur. »

L'insulte (d'ailleurs peu grave, il s'agissait d'une querelle de cabaret de nuit) de ce mineur ne saurait avoir plus de poids que sa signature, à laquelle la loi n'accorde aucune valeur.

Dans quatorze mois, s'il plaît à M. de V... de provoquer M. X... en souvenir de l'insulte d'aujourd'hui, il sera parfaitement libre. De son côté, M. X... sera toujours libre de la con-

firmer, mais au nom de la philosophie, nous avons toujours le droit d'espérer que M. X... ne voudra pas inaugurer sa majorité par une journée de sang et qu'à ce moment il n'hésitera pas à tendre la main à M. de V... et à le prier d'oublier un incident où le champagne a causé tout le mal, en déséquilibrant les esprits... et les jambes.

M. G. de V... qui s'est battu plus de vingt fois et qui est avant tout un brave cœur, aurait le premier tendu la main à son adversaire et aurait oublié.

Au lieu de cela, ces braves témoins se réunirent gravement et organisèrent, quatorze mois d'avance, la petite tuerie où M. de V... faillit perdre la vie.

Je le répète, dans cette histoire le ridicule le dispute à l'odieux.

Lerôle des témoins étant avant tout d'obtenir une rétractation loyale et complète d'une injure et de ne décider une rencontre qu'à la dernière extrémité, ne doivent, en aucun cas, régler d'avance la rencontre d'un mineur. Leur devoir est de spéculer sur le temps pour aplanir le différend, même grave, *ils ne doivent même pas remettre la reprise des pourparlers à date fixe*; ils doivent oublier et ne reprendre leur mandat que sollicités à nouveau et quand les adversaires sont dans les conditions d'âge prévues par le code du duel, c'est-à-dire la majorité.

Ce petit livre sera feuilleté, je l'espère, par de nombreux jeunes gens, je tenais à les mettre en garde contre une faute que certains individus ignorants et sans cœur tentent d'accréditer dans nos lois sociales, avec le seul but de se créer sans danger une publicité de mauvais aloi.

(1) Voir les numéros 90, 91, 92, 94, 95, 96 et 97 de la *Culture Physique*.

Caractères réglementaires des épées de duel

Les adversaires peuvent se servir de leurs armes respectives à la condition qu'elles soient réglementaires.

L'épée réglementaire doit avoir une coquille lisse, à convexité continue, de 0 m. 13 de diamètre et 0 m. 05 de profondeur au maximum. La longueur de la lame ne doit pas dépasser 88 centimètres et tout au plus doit-on tolérer une différence d'un demi-centimètre, dans la longueur des épées des

adversaires. La poignée de l'arme, pommeau compris doit avoir 0 m. 22 au maximum.

Les épées montées sur coquilles décen-
trées sont autorisées.

Sont également autorisées les épées montées à l'italienne à la condition que les lames soient de longueur réglementaire, que les coquilles aient 0 m. 13 et 0 m. 05 et qu'enfin la barrette ne dépasse pas le bord de la coquille.

L'emploi de la martingale pour fixer l'épée italienne au poignet, constituant un avantage sérieux, ne peut être exigible. Son usage est subordonné à l'autorisation de l'adversaire.

La lame d'une épée de duel doit toujours être très droite.

AMOUR D'ATHLÈTE ⁽¹⁾



Il réfléchit : Gardner l'avait certainement vu ; pourquoi avoir refusé sa main ? Un flot de pourpre lui monta au visage : Gardner, comme tant d'autres, le croyait entretenu par sa princesse ; et comme l'Américain, tout bon garçon qu'il fût, ne se commettait pas avec la racaille, il trouvait tout naturel de refuser sa main de « gentleman » à son ancien ami.

L'injure parut énorme à Tintélic ; il résolut d'attendre Gardner pour lui demander une explication. Dès qu'il sortit du cabinet directorial, il alla vers lui :

— Gardner, dit-il, d'une voix nette et cas-
sante, je vous ai tendu la main tout à l'heure.

— Je savais, répondit plein de calme l'Amé-
ricain, auquel trois années de course en France
avaient imparfaitement appris le français.

— Vous m'avez refusé la vôtre.

— Yes.

— Pourquoi ?

Tintélic était blême, fixant des yeux fous sur Gardner qui, impassible, avait rompu de deux pas pour se tenir en demi-garde. Il était d'ailleurs embarrassé pour répondre.

— Vous devez savoir : j'insulte pas vous ;
mais je veux pas être ami ; vous êtes plus
un « gentleman ».

Tintélic comprit qu'un combat de boxe avec ce loyal garçon ne le satisfèrait en aucune façon ; car c'était à son estime qu'il tenait.

— Gardner, dit-il plus doucement, vous
avez cru à des mensonges. Vous pouvez me
donner la main. Je sais ce qu'on vous a fait
croire. Eh bien, je venais de demander un
engagement au directeur parce que je n'ai
plus le sou ; je suis ruiné, mon cher ; vous
savez pourtant que j'ai gagné de l'argent.

— Ah ! vous donnez parole d'honneur que
c'est vrai ?

— Je vous la donne.

— Alors, shake-hand ; excusez-moi.

Gardner se retira, fort satisfait qu'un rival
qu'il aimait ne fût pas un malhonnête
homme.

Tintélic était plein d'amertume. Le geste de Gardner, après l'attitude du directeur, lui montrait le gouffre où il sombrait. Sa résolution de renouveler ses exploits en devint plus énergique ; pour se réhabiliter aux yeux du monde, il lui fallait redevenir le prestigieux Tintélic de l'année dernière. Et puis, sous l'affront de Gardner, il avait eu conscience qu'il n'était pas seulement déchu dans l'opinion publique ; sa propre estime commençait à lui manquer. Malgré toutes les joies que sa situation lui valait, pouvait-il se borner à

(1) Voir les numéros 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93 95, 96 et 97 de la *Culture physique*.