



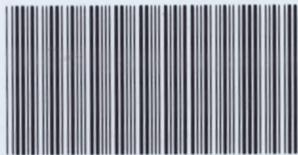
Die
FECHTKUNST.

von
G. Hergsell.

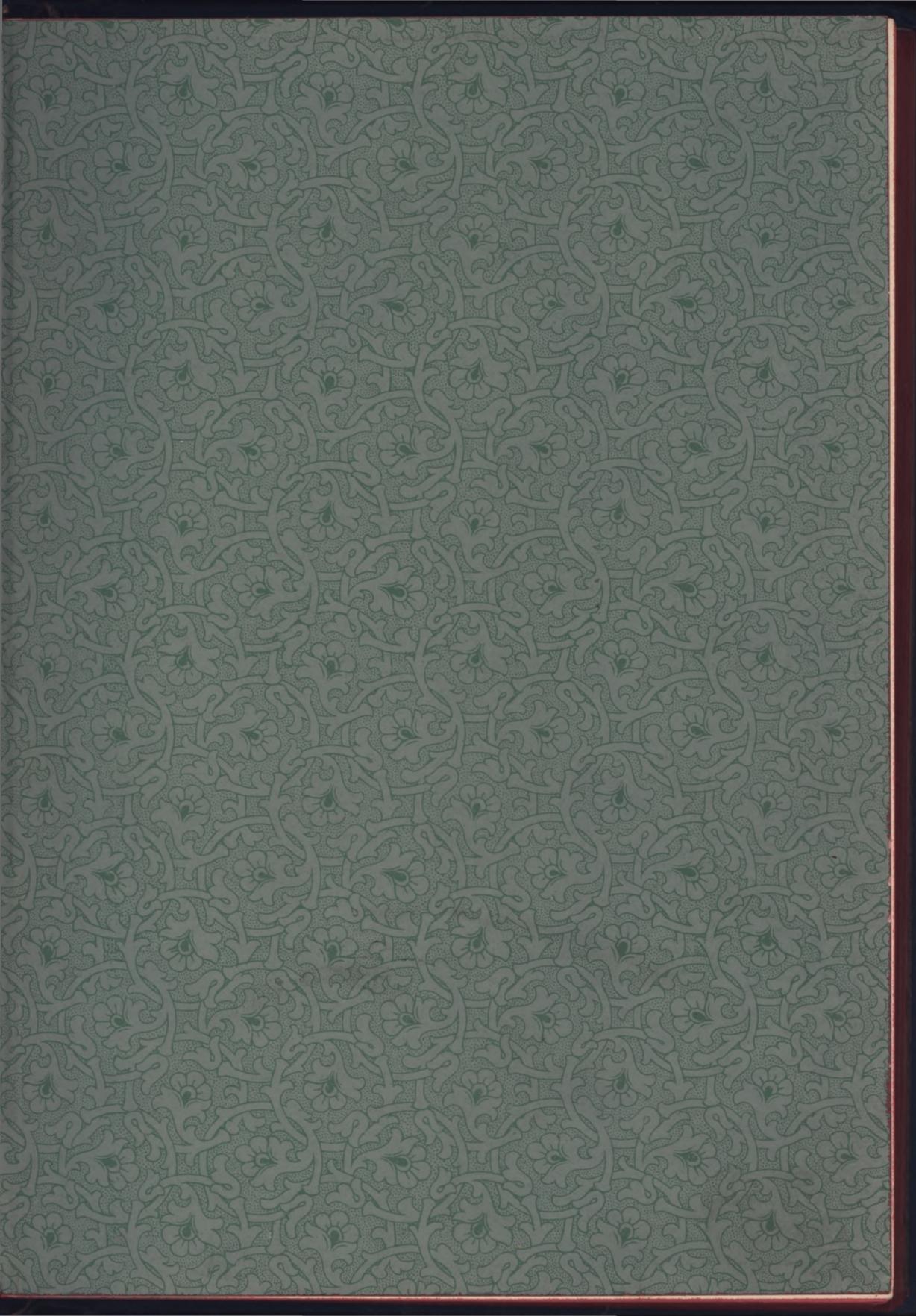
Zweite Auflage.

A. Hartlebens Verlag.

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800046171



9550
x

2798. 5.11.1/400

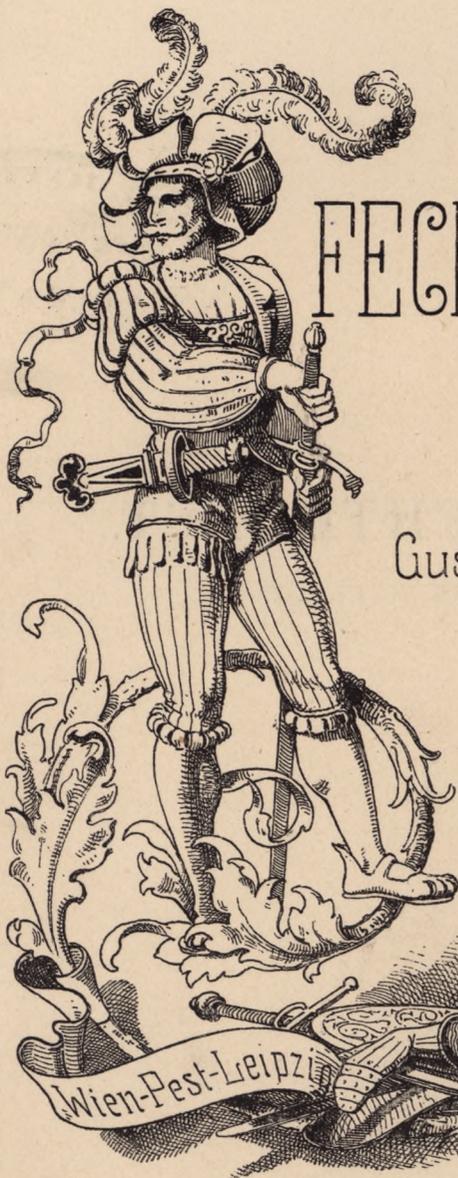
V7 139609
XX 00 1323647

3647

34445

DIE FECHTKUNST.

ZWEITE AUFLAGE.



Die

FECHTKUNST

von

Gustav Hergsell.

Mit XXV Tafeln.

Wien-Pest-Leipzig

Verlag
A. Barthleben's

~~L. 229.~~

DIE

FECHTKUNST



VON

GUSTAV HERGSELL

K. K. HAUPTMANN DER N. A. LANDWEHR, KÖNIGLICHER LANDES-FECHTMEISTER ZU PRAG, RITTER DES KAISERLICH ÖSTERREICHISCHEN FRANZ JOSEF-ORDENS, DES KÖNIGLICH SÄCHSISCHEN ALBRECHT-ORDENS I. CL., BESITZER DES HERZOGLICH SACHSEN-COBURG-GOTHA'SCHEN VERDIENST-ORDENS FÜR KUNST UND WISSENSCHAFT.

MIT 25 TAFELN NACH DER NATUR AUFGENOMMEN.

ZWEITE VERMEHRTE AUFLAGE.



WIEN. PEST. LEIPZIG.
A. HARTLEBEN'S VERLAG.

1892.



328

Alle Rechte vorbehalten.

K. u. k. Hofbuchdruckerei Carl Fromme in Wien.

796.86

VORWORT.

Honneur aux armes!

Gloire à Dieu!

Respect aux maîtres!

Das durch meine Schüler und viele Freunde der Fechtkunst oft an mich gestellte Ersuchen, zu ihrem Gebrauche eine Schule zusammenstellen, sowie namentlich die an mich vom „Hohen k. k. Reichskriegsministerium“ ergangene, höchst beehrende Aufforderung, einen Leitfaden für den Fechtunterricht zum Gebrauche der k. k. Militärbildungsanstalten und Truppendschulen zu verfassen, haben mich bewogen, die Resultate meiner Untersuchungen und Studien in einem umfassenderen Werke niederzulegen, das ich hiermit der Oeffentlichkeit übergebe.

Die „Fechtkunst“ bietet dem Autor in vielen Fällen grosse Schwierigkeiten, da es nicht immer leicht ist, durch klare passende Worte dasjenige verständlich zu machen, was man ausdrücken wollte; immerhin hoffe ich, trotz dieser Schwierigkeiten, mich insoweit verständlich gemacht zu haben, dass dem „Fechter“ ein Nutzen aus dem Studium des Buches erwachse.

Eine Kunst, wie die des Fechtens, will vor Allem „praktisch“ gelernt und geübt sein, und der Lehrende wird dabei sehr oft in die Lage kommen, das Fleuret oder den Säbel zu Hilfe zu nehmen, um das genau verständlich zu machen, was sich wohl in Worten schildern, nicht aber durch Schilderungen einüben lässt. Der Nutzen, der aus vorliegendem Werke resultiren soll, kann also hauptsächlich nur Fechtern zugute kommen.

Eine meiner Hauptaufgaben bei Abfassung des Werkes war es, alles dasjenige, was an Neuerungen und Aenderungen bei

der „edlen“ und „ritterlichen“ Fechtkunst von erprobten Meistern und Lehrern im Verlaufe der letzten Jahre als praktisch und lehrenswerth erkannt wurde, zu berücksichtigen, in möglichst kurzer und bündiger Weise das Wissenswertheste leicht verständlich vorzuführen, eventuell an der Hand der Erfahrungen all' dasjenige auszuscheiden, was als übertriebene Künstelei den Unterricht erschwert und erweitert.

Dass die mir hiermit selbstgestellte Aufgabe keine leichte war, ist begreiflich, denn gerade die Knappheit in der Darstellung und Behandlung des Unterrichtsstoffes erschwert oft den Lernenden das Verständniss, dennoch glaube ich, den Intentionen, welche ich mir gestellt, so weit gerecht geworden zu sein, dass meiner Arbeit das Prädicat der Nützlichkeit und Brauchbarkeit zugestanden werden kann.

Weit entfernt davon, durch mein Werk ein „neues“ System oder eine neue Methode einführen zu wollen, welche den Vorzug vor jeder anderen verdienen soll, war ich nur von dem Gedanken geleitet, die „Theorie“ leicht fasslich und die „Schule“ in jener Weise zu geben, dass der Schüler in der kürzesten Zeit zu einem kunst- und schulgerechten Fechter herangebildet werden könne; zugleich wollte ich ihm auch die Mittel an die Hand geben, sich gegen jede andere Fechtart mit Erfolg vertheidigen zu können.

Es existirt kein Princip, möge es auch noch so gut sein, das unfehlbar genannt werden und den Erfolg verbürgen könnte. Erwiesen ist es, dass man durch natürliche Anlagen, durch Geschick, fortgesetzte Uebung in jeder Fechtart zum gewandten und gefährlichen Gegner werden kann; denn auch der „Naturalist“, dem jede Schule abgeht, ist, wenn er kühn und verwegen vorgeht und eine genügende Muskelkraft besitzt, anerkannt kein gering zu achtender Gegner.

Von dem Bestreben geleitet, meinem Werke den Vorzug der Uebersichtlichkeit zu geben, habe ich sowohl im Fleuret- als auch im Säbelfechten die „Theorie“ von der „Schule“ getrennt, welche letztere ich in Form von Lectionen anführte; überdies fügte ich

sowohl im Fleuret- als auch im Säbelfechten einige „Gänge“ für Uebung der sogenannten „angesagten“ Stösse und Hiebe bei.

In der „Theorie“ des Säbelfechtens waren des Zusammenhanges und der Verständlichkeit halber einige Wiederholungen aus der Theorie des Fleuretfechtens unvermeidlich; wo ich ohne Gefahr für das Verständniss der Sache Wiederholungen vermeiden konnte, verwies ich auf den diesbezüglichen Artikel in der Theorie des Fleuretfechtens.

In den meisten Fechtbüchern wird als „Einleitung“ mit einigen Worten die „Geschichte“ der Fechtkunst behandelt, sowie die Einteilung und Erklärung der Stoss- und Hiebwaaffe beigegeben. Ich sah davon absichtlich ab, da ersteres Thema selbst Stoff zu einem grösseren Werke geben könnte, und das zweite in die „Waffenkunde“ gehört; übrigens beabsichtige ich auch über diese beiden Themata selbstständige Werke zu verfassen.

Ueber die mannigfachen Vortheile, welche die Fechtkunst sowohl in ihrer praktischen Anwendung, als auch zur Entwicklung der geistigen und physischen Eigenschaften gewährt, ist schon so oft und so eingehend geschrieben worden, dass ich es beinahe überflüssig finde, in dieser Richtung noch etwas zu erwähnen. Ich will jedoch mit Rücksicht darauf, dass die Ausübung der rationellen Fechtkunst wesentlich dazu beiträgt, die wahrhaft ästhetische Bildung des Menschen zu fördern, folgende beherzigende Stelle aus Thalhoffer's und Isnardi's Fechtbuch¹⁾ anführen:

„Einsichtsvolle Pädagogen haben gymnastische Uebungen von jeher zu den wesentlichsten Bestandtheilen des Unterrichtes gerechnet.

Schon der Umstand, dass alle Befähigungen des Geistes, alle Schätze der Wissenschaft erst bei voller Gesundheit und Tüchtigkeit des Körpers zu einem erfreulichen, gewinnbringenden Besitze werden, giebt der Ansicht, dass der Mensch nur bei harmonischer Ausbildung seiner Anlagen zur vollen Geltung und zum wahren Gebrauche seiner Vorzüge gelange, „Ernst und Nachdruck“.

¹⁾ Wien 1838.

Die Fechtkunst, welche unter den gymnastischen Uebungen einen der vordersten und wichtigsten Plätze einnimmt, wird sich daher schon durch den Einfluss, den sie auf die Kräftigung und höhere Entwicklung des physischen Lebens im Menschen nimmt, ganz abgesehen von ihren besonderen, durch Berufspflicht und die Macht der socialen Verhältnisse herbeigeführten Zwecken, der Aufmerksamkeit jedes Einzelnen empfehlen.

Haltung und Geberde veredelnd, alle Muskeln stärkend und zu frischer Regsamkeit anregend, verleiht sie dem Blicke, indem sie ihn gewöhnt, den Bewegungen des Gegners und der Waffe zu folgen, Schärfe und Feinheit, dem ganzen Wesen des Mannes aber jenen entschlossenen Anstand, der, als der Ausdruck vernunftgemässen Bewusstseins seiner selbst, seine schönste Zierde ist.

Die rastlose Thätigkeit, in welcher sie alle Hebel der Körperkraft, die gespannte Aufmerksamkeit, in welcher sie die Sinne erhält, der Muth, den sie auch in dem minder Entschlossenen durch die Erhöhung seines Selbstvertrauens hervorruft, bedingt eine höhere, kräftigere Entwicklung, die harmonische Ausbildung des ganzen physischen Menschen.

Der nervige Arm, der sichere und doch leichte Gang, der gewandte scharfe Blick, die gewölbte Brust, unter welcher die Lunge freier und voller athmet, gehören zu den glücklichsten Resultaten, welche der Fechter vorzugsweise erringt."

Damit übergebe ich die vorliegende Arbeit der Oeffentlichkeit, und wenn ich mir auch bewusst bin, nicht im vollen Masse eine bereits fühlbare Lücke in der diesbezüglichen Literatur ausgefüllt zu haben, so hoffe ich doch, dass mir von Seite der Sachverständigen die Anerkennung, etwas Praktisches und Brauchbares geliefert zu haben, nicht vorenthalten bleibt.

Prag, im April 1881.

Der Verfasser.

VORWORT ZUR ZWEITEN AUFLAGE.

Auf Grund der Erfahrungen, welche ich seit Ausgabe der ersten Auflage gemacht habe, wurde diese zweite Auflage wesentlich in dem praktischen Theil der Schule einer gründlichen Bearbeitung in der Form unterzogen, dass die einzelnen Lectionen zumeist eine wesentliche Vermehrung erfuhren;¹⁾ der theoretische Theil blieb in Anordnung und Stoff grossentheils ungeändert.

Bei dieser Gelegenheit kann ich die Bemerkung nicht unterdrücken, dass die im Jahre 1885 erschienene Ausgabe „Praktisches Handbuch der Fechtkunst von B. Wieland, Fechtlehrer zu Wiesbaden“, sich in vielen Partien manchmal wörtlich an die erste im Jahre 1881 erschienene Auflage meines Buches anlehnt.

Ich verwahre mich selbstverständlich zur Vermeidung von Präjudicien gegen eine ähnliche Excerptirung meines gegenwärtigen Werkes und behalte mir alle Autorsrechte vor.

Prag, im April 1892.

Der Verfasser.

¹⁾ Die Säbelschule ist ausführlich in meinem Werke: „Unterricht im Säbel-fechten“ (A. Hartleben's Verlag 1885) behandelt.

INHALT.

Vorwort V

I. Theil. Fleuret.

	Seite		Seite
Theorie	3	Positionen	41
Die Waffe	3	Von den Paraden im Allgemeinen	42
Haltung des Fleuret	4	Oppositionsparade	46
Garde	6	Schliffparade	46
Defensive und offensive Garde . .	11	Cedirungsparade	47
Körperbewegungen	12	Einfache Paraden	48
Appell	13	Quarte	52
Mensur	14	Tierce	53
Marches et Retraites (Rompre) . .	17	Demi-Cerle ou Septième	54
Marcher	17	Seconde	56
Retraites (Rompre)	18	Prime	57
Ausfall	20	Cinquième ou Quarte croisée . .	58
Rücktritt in die Garde nach dem		Sixième ou Quarte sur les armes	59
Ausfall	23	Huitième ou Octave	59
Ausfall nach rückwärts	23	Contreparaden	60
Marchez-Forcé	24	Contre de Quarte	63
Rompez-Forcé	25	Contre de Tierce	64
Engagement	25	Contre du Demi-Cercle	64
Changement	28	Contre de Seconde	65
Stärke und Schwäche der Klinge	29	Doubles-Contresparaden	65
Linien	30	Contractionsparaden	66
Das Zurückziehen des Körpers . .	31	Paraden während des Rückzuges	67
Haltung des Körpers	32	Die linke Hand als Opposition . .	69
Führung der Klinge	33	Von den Stößen im Allgemeinen	71
Fingerführung (Doigté)	34	Von den Blößen im Allgemeinen	73
Genauigkeit und Schnelligkeit . .	36	Coup droit	74
Bedrohung	38	Von den Riposten	81
Pression	38	Riposten ohne Zeitverlust	85
Motion	39	Finten	89
Pronation	40	Dégagement	97
Supination	41	Tromper l'épée	101
Opposition	41	Une-Deux	103

	Seite		Seite
Une-Deux-Trois	104	17. Lection	181
Feinte de Seconde	106	18. „	183
Doublement	107	19. „	185
Dégagement-Doublement	109	20. „	187
Doublement-Dégagement	110	21. „	190
Seconde-Doublement	111	22. „	191
Doublez-Redoublez	111	23. „	192
Une-Deux, trompez Cercle	112	24. „	193
Une-Deux, trompez Contre de		25. „	194
Quarte	113	26. „	195
Une-Deux, trompez Contre de		27. „	196
Tierce	113	28. „	197
Coulé	114	29. „	199
Battement	115	30. „	200
Froissé	119	31. „	201
Brisé	119	32. „	202
Flanconnade	120	33. „	204
Croisé	122	34. „	205
Désarmement	124	Angesagte Stösse	207
Coupé	126	Dégagement	208
Lient d'épée	128	Une-Deux	210
Feinte de Ligne	129	Doublement	212
Reprise	130	Dégagement-Doublement	214
Arrêt- und Tempostösse	133	Doublement-Dégagement	217
Scheinattaquen	136	Doublement-Redoublement	219
Falsche oder Scheintempos	137	Une-Deux-Trois	221
Absence d'épée	139	Feinte de Seconde	223
Au Mur	140	Feinte de Seconde-Dégagement	
Schematische Uebersicht der Aus-		dans les armes	224
führung des „Au Mur“	143	Feinte de Seconde-Dégagement	
Schule	148	sur les armes	225
1. Lection	148	Dégagement-Feinte de Seconde	226
2. „	150	Feinte de Seconde-Seconde	227
3. „	152	Seconde-Doublement	228
4. „	155	Feinte de Ligne	229
5. „	156	Une-Deux trompez Demi-Cercle	230
6. „	158	Une-Deux trompez Contre de Quarte	231
7. „	159	Une-Deux trompez Contre de Tierce	232
8. „	160	Froissé	233
9. „	161	Brisé	234
10. „	162	Battement	235
11. „	164	Flanconnade	237
12. „	166	Croisé	238
13. „	170	Coupé	239
14. „	173	Reprises	242
15. „	176	Arrêt- und Tempostösse	243
16. „	177	Terminologie	244

II. Theil. Säbel.

	Seite		Seite
Theorie	261	Stösse	310
Einleitung	261	Finten	311
Haltung des Säbels	267	Battement	319
Garde	269	Désarmement	322
Körperbewegungen	273	Riposten	324
Mensur	274	Reprises	326
Marches et Retraites (Rompre)	275	Vor- und Tempohiebe	328
Ausfall	276	Attaquen	332
Engagement	277	Moulinets	335
Motion	279	Ueber das Manchettfechten	337
Opposition	279	Schule	340
Schwäche und Stärke	280	1. Lection	340
Positionen	280	2. „	342
Von den Paraden im Allgemeinen	281	3. „	343
Oppositionsparade	285	4. „	344
Paraden	286	5. „	346
Prime	286	6. „	347
Seconde	289	7. „	348
Tierce	290	8. „	349
Quarte	291	9. „	350
Cedirungsparaden	292	10. „	351
Cavationen	293	11. „	353
Von den Hieben im Allgemeinen	294	12. „	354
Einfache Hiebe	303	13. „	358
Quartehieb	303	14. „	361
Tiercehieb	304	15. „	362
Secondehieb	304	16. „	363
Kopf- oder Primehieb	304	17. „	365
Gesichtshieb links	305	18. „	367
Brusthieb	306	19. „	368
Hochtierce-Hieb	307	20. „	369
Gesichtshieb rechts	307	Angesagte Hiebe	370
Flankenhieb	308	1. bis 50. Gang	370—379
Hiebe mit der Rückenschneide	308		

III. Theil.

Salut	384
Assaut	386
Verhalten gegen nicht schulgerechte Fechter	390
Linksfechter	395
Ueber das Lectioniren	398

Verzeichniss der im Werke enthaltenen Tafeln.

Fleuret.

	Seite
I. En Garde 1. Tempo	8
II. " " 2. "	8
III. " " 3. "	8
IV. " " 4. " (Engagement de „Quarte dans les armes“)	10
V. Ausfall	21
VI. " nach rückwärts (Échappement)	23
VII. Parade de Quarte	53
VIII. " de Tierce	53
IX. " du Demi-Cercle ou Septième	54
X. " de Seconde	56
XI. " de Prime	57
XII. " de Cinquième ou Quarte croisée (contre le mauvais jeux)	58
XIII. " de Sixième ou Quarte sur les armes	59
XIV. " de Huitième ou Octave	60
XV. Reprise	132
XVI. Tempostoss in den oberen Linien (dessus)	133
XVII. Tempostoss in den unteren Linien (dehors)	133
XVIII. Au Mur (Dégagement sur les armes)	141
XIX. Au Mur (Dégagement dans les armes)	141

Säbel.

XX. Haltung des Säbels	268
XXI. En Garde (Engagement „Hochtierce“)	271
XXII. Primeparade (Primehieb)	287
XXIII. Secondeparade (Secondehieb)	289
XXIV. Tierceparade (Tiercehieb)	291
XXV. Quarteparade (Quarte hieb)	291



Die

FECHTKUNST

von

Gustav Fergsell.

Mit XXV Tafeln.

Wien-Pest-Leipzig

A. Bartleben's

Verlag.

I. Theil.

FLEURET.

THEORIE.

Die Waffe.

Es dürfte wohl allgemein als bekannt angenommen werden, dass die Waffe des Stossfechtens für den Ernstkampf und das Duell der „Degen“ ist.

Allerdings kann der Degen auch derartig construirt sein, dass man sich desselben auch als Hiebwaŕfe bedienen kann, und deshalb unterscheidet man den Degen noch als „Stossdegén“ und als „Haudegen“.

Da jedoch der Degen seiner ursprünglichen Bestimmung nach nur für den Stoss dienen sollte, so musste dieser eine besondere Construction erhalten, um gleichzeitig für den Hieb dienen zu können und als „Haudegen“ bezeichnet zu werden.

Unter „Degen“ ohne jede weitere Bezeichnung wird man also stets den Stossdegen zu verstehen haben.

Seinen Theilen nach besteht der Degen stets aus einer geraden Klinge, dem Griffe, dem Stichblatt mit oder ohne Parirstange und dem Bügel.

Da die Führung des Degens in gerader Linie und ohne Schwung erfolgt, sowie der Umstand, dass eine stossend geführte Waffe bedeutend leichter als eine Hiebwaŕfe in den Körper eindringt, auch die Paraden keines solchen Widerstandes benöthigen, gestattet es, dass die Construction des Degens auf vielfach leichter zu erfüllenden Bedingungen als die der Hiebwaŕfe beruht.

Rücksichtlich der Länge der Klinge ist zu bemerken, dass diese 80 bis 87 *cm* (30 bis 33 Zoll) betragen soll. Bei einer längeren Klinge, sollte diese nicht zu schwach, leicht zerbrechlich oder zu biegsam sein, müsste diese breiter und stärker gehalten werden,

wodurch nicht nur das Gewicht der Waffe grösser, sondern auch die Führung derselben erschwert werden würde.

Abgesehen von den hierdurch bedingten grossen Bewegungen und der bald eintretenden Ermüdung, würde auch jedes Gefühl für die Führung der Waffe verloren gehen.

Die Stärke der Klinge wird durch die erforderliche Haltbarkeit und nöthige Härte bestimmt.

Für die Bestimmung der Breite, die sich vom Stichblatte stets in die Spitze verläuft, ist bei dem Umstande, dass die Parade gegen die Stösse durch den Defensivtheil der Klinge bewirkt wird, zu berücksichtigen, dass eine zu geringe Breite die Parade erschwert, hingegen eine zu grosse Breite überflüssig und lästig wird.

Was die Schwerpunktlage anbelangt, so soll diese in das Stichblatt oder im Griffe, aber niemals in die Klinge zu liegen kommen.

Anstatt des Degens bedient man sich aus ökonomischen und anderen praktischen Rücksichten bei den Fechtübungen als Schulwaffe des „Fleurets“, und wird deshalb das Stossfechten allgemein als „Fleuretfechten“ bezeichnet.

Haltung des Fleurets.

Sobald man die Waffe ergreift, um sich zu vertheidigen, muss man derselben Herr sein; eine geschickte und sichere Haltung ist ein allgemeines Erforderniss.

Um vortheilhaft das Fleuret zu halten, legt man den Griff derart in die rechte Hand, dass derselbe längs des Ballens zu liegen kommt; die aneinander geschlossenen Finger umfassen den Griff, wobei der Daumen auf die obere Fläche desselben oder den Rücken — convexen Theil — gerade zu liegen kommt.

Der Daumen darf nicht am Stichblatte aufliegen und muss zwischen demselben eine Distanz von beiläufig einer Fingerbreite beibehalten werden.

Bei einer normalen Länge des Griffes wird der Knopf desselben ausserhalb der Faust zu liegen kommen.

Der Mittel-, Gold- und kleine Finger umfassen den Griff, der Zeigefinger wird an den Mittelfinger angelegt und dient als Unter-

stützung des Fleurets. Die Finger haben den Griff unter keinem Umstande auszulassen.

Den Zeigefinger in einer gewissen Entfernung vom Mittelfinger zu halten, sowie das Oeffnen der Hand während des Stosses soll vermieden werden, da jede Theilung der Kraft fehlerhaft ist.

Sobald man während des Stosses die Finger lockert, verliert man die sichere Haltung und die Spitze senkt sich; man kann die eingenommene Linie nicht behaupten und die Parade entbehrt der Kraft.

Trotzdem hört man oft die Behauptung aussprechen, dass es während des Stosses vorthellhaft sei, etwas die Hand zu öffnen, indem man mit dem Ring- und dem kleinen Finger nachgiebt und den Zeigefinger zur besseren Führung des Fleurets in einer gewissen Entfernung vom Mittelfinger gestreckt hält.

Die Manier, den Zeigefinger auf den Rand des Stichblattes (Brille) zu legen, ist entschieden zu verwerfen, nachdem die grösste Kraft, ausser im Daumen, im Zeigefinger liegt, welche Kraft, wenn dieser Finger am Stichblatt sich stützt, verloren geht; desgleichen, weil der Zeigefinger vor allen anderen Fingern der Träger des sogenannten „Fingergefühles“ (Doigté) ist, demgemäss der Waffe die Feinheit der Bewegungen ertheilt, eine wichtige Aufgabe, welche der Zeigefinger nur dann zu lösen vermag, wenn er den Griff unterstützt

Aber auch das Fleuret beständig mit Kraft umschlossen zu halten, soll vermieden werden, da die Spannkraft der Handmuskeln bald nachlassen und eine Schlawheit derselben eintreten oder die Hand das feine Gefühl für die Führung der Waffe verlieren würde.

Man muss die Kunst besitzen, seine Waffe sicher zu führen, und wenn man die Haltung im Sinne eines der beiden angeführten Fälle übertreiben will, so glaube ich, ist stets die kräftige Haltung vorzuziehen, doch darf dieselbe keineswegs in dem Masse sein, dass das Gefühl der Finger für die Führung der Waffe verloren geht.

Das Fleuret halten, heisst nicht nur die Hand kräftig schliessen, man muss auch das Gefühl der sicheren Haltung der Klinge besitzen, welche ohne jede Steifheit von der Spitze der Klinge bis zum Griff vorhanden sein soll.

Viele Fechter umfassen zwar den Griff mit allen Fingern, die Spitze ihrer Klinge wird aber trotzdem dabei schwach gehalten, Andere halten überhaupt ihr Fleuret zu weich.

Der Fehler der Ersteren entsteht aus der unrichtigen Haltung des Zeigefingers und des Daumens, welche faustartig den Griff umfassen, und der Fehler der Zweiten besteht in einer allgemeinen Weichheit der Hand.

Die Haltung der Klinge soll in der einmal eingenommenen Position eine derart sichere sein, dass der Gegner verhindert wird, in den geraden Linien einzudringen; die Hand soll vollständig Meisterin des Fleurets sein, so dass ein plötzliches Aufgeben der vom Gegner innegehaltenen Garde keine Folgen in unserer Garde hervorbringen kann.

Garde.

Unter „Garde“ versteht man jene Stellung des Körpers und der bewaffneten Hand, aus der sowohl der Angriff, als auch die Vertheidigung am vortheilhaftesten ausgeführt werden kann.

In der „Garde“ sich befinden, heisst also nicht nur den Körper in gerader und geordneter Haltung haben, sondern auch auf jener Seite wohl gedeckt sein, in der man sich engagirt, oder jene Linie gut gedeckt haben, die vom Gegner eingenommen wurde.

Die „Garde“ ist von grösster Wichtigkeit, sie ist die Grundlage des praktischen Fechtens, sie soll daher so lange geübt werden, bis sie rasch und mit hinreichender Sicherheit eingenommen und beibehalten wird.

Bevor man die „Garde“ einnimmt, stellt man sich seinem Gegner gegenüber in die weite Mensur.

Unter „Mensur“ versteht man die Entfernung der beiden Gegner. (Siehe: Mensur.)

Man zeigt dem Gegner in der aufrechten Stellung das strengste Profil, um demselben so wenig als möglich Blösse zu geben; beide Knie werden zurückgezogen und gespannt, der rechte Fuss, dessen Absatz in die Biegung des linken Fusses zu liegen kommt, steht in gerader Linie gegen den Gegner, und sind demnach die Füsse senkrecht gegeneinander gestellt.

Der Oberleib wird gerade gehalten und wird frei aus den Hüften gehoben.

Die Schultern werden zurückgezogen, um das Herauswölben der Brust zu ermöglichen, und liegen dieselben, sowie der Kopf und der rechte Fuss in einer Richtung gegen den Gegner.

Der rechte Arm hängt frei herab und wird die Hand, deren Finger aneinander geschlossen sind, mit der Handfläche am Körper gehalten.

Der Kopf wird ungezwungen emporgehoben und der Blick ist frei und ernst nach dem Gegner gerichtet.

Diese Stellung wird im Allgemeinen als „Antrittsstellung“ bezeichnet.

Um alle Bewegungen rasch beobachten und beurtheilen zu können, sieht man dem Gegner, wie es auch gleichzeitig die Manneswürde erfordert, nach dem Gesichte, da man in diesem Falle dessen ganzen Körper, sowie die bewaffnete Hand übersehen kann und deshalb auch leicht im Stande sein wird, den Blick dorthin zu richten, wo es der momentane Zweck erfordert.

Es ist falsch, „stets“ die bewaffnete Hand oder die Spitze der Klinge im Auge zu behalten, sowie jene Blösse, in die man wohl fintiren, aber nicht zu treffen beabsichtigt, zu fixiren, um die Aufmerksamkeit des Gegners nur auf die Blösse zu lenken oder stets das Auge des Gegners zu fixiren, um aus demselben alle beabsichtigten Bewegungen lesen zu können, welcher Anschauung man oft in den Fechtbüchern begegnet.

Wenn auch die Augen immerhin als redender Spiegel der menschlichen Seele betrachtet werden, sie auch häufig Verräther der menschlichen Absichten sind und die Gedanken und Gefühle nur allzu getreu wiedergeben, so wird man doch zugeben müssen, dass es schwierig sein dürfte, aus den Augen des Gegners mit Bestimmtheit zu lesen, welche Richtung die Hand und die Waffe zum Angriffe annehmen wird, um darnach die zweckentsprechende Gegenbewegung anzuwenden, abgesehen davon, dass der Ausdruck des Gesichtes bei allen Menschen nicht gleich ist und wir bei der allerschärfsten Beobachtung im Errathen der Pläne und der bevorstehenden Bewegungen uns selbst täuschen können.

Bei der „Antrittsstellung“ wird das Fleuret in die linke Hand genommen.

Diese hält das Fleuret unterhalb des Stichblattes derart, dass die Klinge zwischen dem kleinen und dem Goldfinger durchläuft und der Daumen auf die zum Körper gedrehte Fläche zu liegen kommt.

Der Griff des Fleurets wird an der linken Hüfte gehalten, und ist demnach der linke Arm etwas gebogen.

Die Schwere des Körpers ruht mehr auf den Fussballen.

Die Garde mit dem Fleuret wird schulgerecht auf das Com-mando „en Garde“ in vier Tempo eingenommen. Auf das

1. Tempo beschreibt man mit der rechten Hand, indem man dieselbe knapp am Körper bis zur Höhe der Schulter erhebt, in der Richtung des Gegners einen Bogen, und wird der Arm in der Höhe der Schultern in derselben Richtung ungezwungen gestreckt gehalten. (Taf. I.)

Die Fläche der Hand ist nach oben gerichtet, und die Finger leicht aneinander geschlossen.

Die Bewegung soll ungezwungen erfolgen und jeder Steifheit entbehren.

Sie dient nicht einzig und allein, wie meist angenommen wird, als Gruss der Gegner, sie zeigt auch gleichzeitig dem Gegner an, dass man die Waffe zu ergreifen beabsichtigt.

Die Formalität der Haltung der Waffe an der linken Seite, sowie die grüssende Bewegung mit der rechten Hand, ist eine alt-hergebrachte französische Sitte und stammt aus der Zeit, in welcher die privilegierten Stände zum Tragen des Degens berechtigt erschienen. Auf das

2. Tempo erfasst man mit der rechten Hand, indem man dieselbe knapp am Körper zurückführt, nach der bereits beschriebenen Art und Weise das Fleuret, wobei zum leichteren Ergreifen des Fleurets die linke Hand ein wenig am Körper gehoben wird. (Taf. II.) Auf das

3. Tempo bringt man das Fleuret mit beiden Händen über den Kopf. (Taf. III.)

Die beiden Arme werden gestreckt und die Klinge wird durch die linke Hand bis zur Spitze durchgezogen.

Die Klinge des Fleurets ist in gleicher Richtung mit den Schultern und wird durch den Druck der beiden Daumen einerseits auf den Griff, andererseits auf die Klinge leicht gebogen. Auf das

4. Tempo lässt die linke Hand die Spitze des Fleurets los und beschreibt mit der Klinge in der Richtung des Gegners einen Bogen.

Der Arm wird mässig gebogen, der Ellenbogen ist nach innen eingezogen und wird die Spitze des Fleurets nach dem Gegner, und zwar in der Richtung seines rechten Auges gehalten.

Die bewaffnete rechte Hand befindet sich in der „normalen“, der mittleren Brusthöhe und wird derart gehalten, dass der Daumen etwas nach rechts seitwärts zu liegen kommt.

Sobald die Klinge die linke Hand verlassen, senkt sich der Arm ein wenig, wird ovalförmig gebogen, und wird die linke Hand, deren Finger muschelartig geschlossen sind, derart über dem Kopfe gehalten, dass der Gegner bloss die Hälfte der nach ihm gerichteten Handfläche zu sehen bekommt.

Die Haltung des linken Armes, die man auch die classische nennt, zum Unterschiede jener, bei welcher die linke Hand in die Hüften gestemmt wird, entspringt nicht nur einer ästhetischen Anforderung, sie bezweckt auch, während der Garde den Schwerpunkt des Körpers nach rückwärts zu verlegen, um hierdurch das Gleichgewicht des Körpers auf dem linken Beine zu erleichtern, ausserdem freilich auch dem Gegner das strengste Profil des Körpers zuzukehren, um ihm so wenig als möglich Blössen zu geben.

Während die Hand mit der Klinge die entsprechende Garde einnimmt, biegt man beide Knie, nimmt die sogenannte „tiefe Balance“ ein und tritt mit dem rechten Fusse mit einem kurzen Schlag, „Appell“ genannt, auf beiläufig „zwei“ Schuhlängen vor den linken Fuss in einer geraden Linie zum Gegner. Die Stellung des Körpers und der bewaffneten Hand soll im selben Momente beendet werden.

Die Absätze müssen sich, vom Gegner aus gesehen, decken.

In der „Garde“ sind beide Knie derart gebogen, dass das rechte Knie senkrecht auf den entsprechenden Knöchel und das linke Knie senkrecht auf die linke Fussspitze zu stehen kommt.

Die Sohlen beider Füße stehen fest am Boden, der Körper nimmt eine dem Sitzen ähnliche Lage ein und ruht fast vollständig auf dem linken Fusse. (Taf. IV.)

Wird als normale Höhe für die bewaffnete Hand die mittlere Brusthöhe angenommen, so ist dieselbe doch eine relative.

Fechter von kleinerer Statur sollen die Hand überhaupt höher, die von mittlerer Statur etwas über der mittleren (Brusthöhe) und jene von grosser Statur in der mittleren Brusthöhe in der von ihnen normal eingenommenen Garde halten.

Obwohl man die Garde mit der bewaffneten Hand nach seiner Statur einzunehmen hat, so ist es dennoch nöthig, dieselbe variiren zu verstehen und nach der des Gegners zu richten.

Nachdem die Garde sowohl in den „hohen“ Lagen (Quarte und Tierce), als „tiefen“ Lagen (Demi-Cercle und Seconde) eingenommen werden kann, so hat man in den hohen Lagen seine Hand stets ein wenig höher als der Gegner zu halten, in den tiefen Lagen aber ein wenig tiefer zu stellen, um mit Erfolg die feindliche Klinge überwinden zu können, denn es ist leicht einzusehen, dass jener Fechter im Vortheil ist, der mit der Stärke der Klinge die Schwäche des Gegners binden kann.

Aus demselben Grunde, nach welchem erwiesen ist, dass jener Fechter, der in den hohen Lagen seine „Garde“ ein wenig höher als der Gegner hat, im Vortheil ist, so muss man auch einsehen können, dass in den unteren Lagen Jener, der die Hand etwas tiefer hält, besser mit seiner Stärke der Klinge die Schwäche des Gegners fassen kann.

Es giebt so viele Garden, als es Positionen giebt.

Man unterscheidet demnach im Allgemeinen vier Garden, und zwar die Garde

- der Quarte,
- der Tierce,
- der Demi-Cercle und
- der Seconde.

Die gewöhnlichste der Garden, in der das Engagement genommen wird, ist die der „Quarte“ und die der „Tierce“.

Die Garde der „Quarte“ deckt die „innere“ obere linke Seite, die der „Tierce“ die „äussere“ obere rechte Seite.

Es ist unrecht, dass in den meisten Fechtschulen den Schülern die Angriffe bloss aus der Garde der Quarte oder der Tierce gelehrt werden; der Schüler soll an alle Garden gewöhnt werden.

Defensive und offensive Garde.

Man unterscheidet eine „defensive“ und eine „offensive“ Garde.

In der defensiven Garde befindet man sich, sobald man die Garde normal eingenommen, die bewaffnete Hand nach der des Gegners und die Spitze der Klinge nach dem rechten Auge desselben gerichtet hat.

Die defensive Garde soll stets als die wichtigere beobachtet werden, da die Parade der erste Grundsatz der Fechtkunst ist.

Hat man jedoch in seiner Garde, bei etwas erhöhter Hand und gestrecktem Arme, die Spitze der Klinge bedrohend nach der Brust des Gegners gerichtet, so hat man die offensive Garde eingenommen.

Das eigentliche Wesen dieser wichtigen Unterscheidung wird nur der Fechter zu erfassen vermögen; denn es handelt sich hierbei keineswegs um eine von vornherein und vom Anfange der Fechtkunst aus gemachte Eintheilung der Garde, nach einer zweifachen Möglichkeit, vielmehr entspringt diese Unterscheidung unmittelbar der Unterscheidung der gesammten praktischen Fechtkunst (Assaut) in eine Offensive (Attaque) und Defensive (Parade), was nur aus dem Wesen dieser selbst zu verstehen ist.

Der Anfänger wird einen solchen Unterschied zwischen offensiver und defensiver Garde niemals erfassen, und muss nur vor dem Irrthume bewahrt werden, darunter zweierlei Garden verstehen zu lernen, von welchen beiden er etwa nach Belieben eine oder die andere wählen könne.

Bei Ertheilung der Lection soll der Schüler stets in die defensive Garde verwiesen werden.

Die Garde ist von grösster Wichtigkeit, und sollen namentlich Fechter von kleinerer Statur, die im Nachtheile mit ihrer Mensur sind, auf dieselbe mehr Gewicht legen; sie haben die defensive Garde als Parade anzuwenden, indem sie die bewaffnete Hand etwas höher als der Gegner halten, um im Stande zu sein, mit der Stärke der Klinge die feindliche Schwäche zu binden; auch müssen

sie die Spitze der Klinge, die wohl zu unterstützen ist, höher als das Handgelenk halten. Hiermit ist jedoch keineswegs gesagt, dass Fechter von kleiner Statur sich stets und unter allen Umständen defensiv zu verhalten haben, da, wie wir später sehen werden, auch Attaquen in defensiver Absicht erfolgen können.

Fechter von grosser Statur, die den Vortheil der Mensur für sich haben, sollen eine offensive Garde einnehmen; bei Fechtern von mittlerer Statur variirt dieselbe je nach Bedarf.

Körperbewegungen.

Die Bewegungen des Fechters können in Fussbewegungen und Bewegungen mit dem Arme und der Waffe unterschieden werden.

Letztere werden sehr häufig und vielfältig mit den Fussbewegungen gleichzeitig ausgeführt, und wird daher die Körpergelenkigkeit sowohl beim Angriff, als auch bei der Vertheidigung die wesentlichsten Dienste leisten.

Das Fechten, sei es im Ernstfalle oder schulgerecht bei einer Fechtübung ausgeführt, findet nicht auf ein und derselben Stelle statt; beide Gegner werden aus später zu ersiehenden, wohl überlegten Gründen, sei es beim Angriff oder der Vertheidigung, häufig in die Lage kommen, den Platz ändern zu müssen.

Abgesehen davon, dass Ausfälle und demnach auch Fussbewegungen aus einer für den Angriff günstigen Mensur stattfinden müssen, um einen Stoss wirksam ausführen zu können, ist es stets das erste Erforderniss, dass man sich in der weiten Mensur engagirt, um gegen alle Eventualitäten des Angriffes gefasst zu sein. Aus diesem Grunde wird man in die Nothwendigkeit versetzt, durch Vortreten das Terrain oder die Mensur zum Angriff zu gewinnen.

Aber auch zum Rückzug kann man entweder durch einen vehementen Angriff des Gegners gezwungen werden, oder man vollführt denselben in wohl überlegter Weise, um den Gegner beispielsweise zum Angriff zu verleiten, oder um, wie dies beim Säbelfechten der Fall, mit Wirksamkeit Vor- oder Tempohiebe auszuführen.

Im Allgemeinen ist noch zu bemerken, dass die verschiedenen Fussbewegungen nicht in beliebiger Weise auszuführen sind, sondern

dass die vollkommenste Correspondenz und tempomässige Gleichzeitigkeit zwischen den Fussbewegungen und den Bewegungen der Waffe, sowie des Armes stattfinden muss.

Die Fussbewegungen sind schulgerecht niemals sprungartig auszuführen, sondern bei aller Geschwindigkeit derart, dass stets ein Fuss auf dem Boden bleibt.

Die Körperbewegungen sollen für die Ausbildung der Körpergelenkigkeit, da dieselbe als Unterstützung der Bewegungen mit der Waffe von wesentlichem Vortheile ist, bis zur vollkommensten Geläufigkeit geübt werden.

Appell.

Ein „einfacher“ oder „doppelter“ Schlag mit dem rechten Fusse heisst „Appell“.

Man unterscheidet demzufolge einen „einfachen“ und einen „Doppel“-Appell.

Um sich zu versichern, ob der Körper seine rechte Haltung eingenommen hat, wird der Appell festen Fusses¹⁾ gemacht. Als solcher soll er bei den Uebungen von dem Lehrer oft verlangt werden, denn man überzeugt sich durch dieses Mittel nicht nur, ob der Schüler die rechte Position eingenommen und bewahrt hat, man wird auch durch dasselbe eine gewisse Steifheit in der Haltung des Körpers verhüten und mehr Sicherheit in der Erhaltung des Gleichgewichtes erlangen.

Der Appell soll nie während des Vorgehens, noch beim Ausfall in Anwendung kommen.

Ein Appell während des Ausfalles würde nur ein Zeichen sein, dass der Körper vorgefallen und demnach diese Bewegung schlecht ausgeführt worden ist.

Der „einfache“ Appell wird gegeben, während man aus der Antrittsstellung die Garde nimmt, oder aus dem Ausfalle in die Garde übergeht, da man sich in diesem Falle durch denselben die Ueberzeugung verschafft, ob man in seine früher eingenommene gute Stellung zurückgekehrt ist.

¹⁾ D. h. an Ort und Stelle. (Siehe Terminologie „Pied ferme“.)

Der „Appell“ wird auch zur Beunruhigung des Gegners benützt, aus welchem günstigen Augenblicke man Nutzen ziehen kann, oder als Demonstration in Begleitung einer Finte, um derselben mehr Nachdruck zu verleihen.

Hat man Ursache anzunehmen, dass der Gegner bei einer von uns durchzuführenden complicirten Attaque zu Beginn oder zum Schluss derselben einen Vor- oder Tempostoss auszuführen beabsichtigt, so wird, um den Gegner zu überraschen oder dessen Aufmerksamkeit abzulenken, bei den ersten Finten der „einfache“ Appell gegeben, um die Attaque ohne einer feindlichen Unterbrechung zur Ausführung bringen zu können.

Ist man jedoch im Stande, seine Attaque auszuführen, ohne die feindliche Klinge verlassen zu müssen, so kann man den Appell entbehren.

Bei der Garde, während des Zurücktretens und als Begleitung bei den Finten wird stets ein „einfacher“, bei dem Salut, dem au mur und während des Unterrichtes auf das Commando des Lehrers ein „Doppel“-Appell gegeben.

So viele Vortheile auch der Appell bietet, so ist es, abgesehen von dem schlechten Geschmacke, wenig nützlich, unaufhörlich den Appell in Anwendung zu bringen.

Mensur.

Die Entfernung der beiden in der „Garde“ befindlichen Gegner voneinander nennt man „Mensur“.

Man unterscheidet im Allgemeinen dreierlei Arten von Mensur:

1. Die weite,
2. die mittlere und
3. die enge oder nahe Mensur.

In der „weiten“ oder „ausserhalb“ der Mensur kreuzen sich die Klingen an der „Schwäche“, und man bedarf des „Marchez“ und des Ausfalles, um den Gegner zu treffen.

Man befindet sich „innerhalb“ oder „in der Mensur“, sobald man seine Garde in der „mittleren“ oder „engen“ Mensur eingenommen hat.

Ist man in der weiten Mensur engagirt, so dass man einerseits den Gegner nicht treffen und andererseits vom Gegner nicht getroffen werden kann, so befindet man sich „ausserhalb“ der Mensur.

Um allen Ueberraschungen seitens des Gegners auszuweichen, erfordert es schon die Klugheit, dass man sich stets in der „weiten“ oder „ausserhalb“ der Mensur engagire.

Der Ausserachtlassung dieser wichtigen Regel ist es zum grössten Theile zuzuschreiben, dass sonst gute und schulgerechte Fechter von Naturalisten oder weniger schulgeübten Fechtern durch einen plötzlichen Ueberfall getroffen wurden.

Die „weite“ Mensur hat noch den Vortheil für sich, dass man ohne grosse Gefahr durch Anwendung von Scheinangriffen die Fechtart und die Waffenstärke des Gegners kennen lernen kann.

In der „mittleren“ Mensur kreuzen sich die Klingen in der Mitte, und man benöthigt des Ausfalles, um aus seiner Garde den Gegner am Körper zu treffen.

Für den positiven Angriff ist die wichtigste Mensur die „mittlere“. Aus dieser Mensur erfolgt der directe Angriff am zweckmässigsten und die Paraden können in derselben am wirksamsten ausgeführt werden.

Man befindet sich in der „engen“ oder „nahen“ Mensur, sobald sich die Klingen an ihrer „Stärke“ kreuzen und man im Stande ist, den Gegner ohne Hilfe des Ausfalles aus der Garde am Körper zu treffen.

In der engen Mensur — corps à corps — sind Paraden und Angriffe schwer auszuführen, man kann den Gang des Gefechtes nicht mehr so leicht nach den Regeln der Kunst leiten, und lässt demgemäss diese Mensur keine schöne und schulgerechte Fechtweise zu.

Diese Mensur soll möglichst vermieden werden.

Nachdem es meist der Fall sein dürfte, dass die Statur der beiden Gegner eine verschiedene ist, berücksichtigt man ferner, dass ihre Ausfälle nicht gleich gross sind, so folgt hieraus, dass die Mensur der beiden Gegner eine verschiedene ist.

Man hat demnach stets „zwei“ Messuren zu beobachten, die seines Gegners und die eigene Mensur, nämlich jene Entfernungen, aus welcher einerseits einen der Gegner, andererseits man selbst den Gegner touchiren kann.

Es ist also nicht nur nöthig, seine eigene Mensur genau zu beobachten, es tritt auch an uns die unerlässliche Aufgabe heran, die des Gegners berechnen zu können. Letztere wird von den meisten Fechtern aus Unkenntniss der Sache gänzlich ausser Acht gelassen.

Die Mensur zu berechnen, ist die erste Nothwendigkeit, und aus dem bereits Gesagten ist genügend zu ersehen, wie wichtig es ist, sich eine genaue Kenntniss der beiden Messuren zu verschaffen; gleichzeitig ist es auch eine der grössten Schwierigkeiten, stets in der angemessenen Entfernung von seinem Gegner zu bleiben.

Tritt man aus der „weiten“ Mensur in die „mittlere“ oder „enge“, so nennt man diese Bewegung „in die Mensur treten“; unter „Mensur brechen“ versteht man die entgegengesetzte Bewegung.

Ein voreiliges und unvorsichtiges Treten in die Mensur exponirt leicht zu Vor- und Tempostössen, aber auch das voreilige Brechen der Mensur ist zu vermeiden, da man dadurch nicht nur des wichtigsten Terrains verlustig wird, sondern auch des Vortheiles, den Gegner nach seiner erfolgten und von uns kräftig abgewehrten Attaque mit einer kräftigen Riposte zu treffen, sich begiebt.

Bricht man die Mensur, so ist es nöthig, dass man sich von seinem Vorhaben Rechenschaft zu geben wisse.

Man geht zurück, um entweder seine Kräfte zu sammeln oder den Gegner zu einem Angriffe zu verleiten, um möglicherweise dadurch einen Theil seiner Hilfsquellen und seiner Absichten kennen zu lernen; niemals soll aber der Rückzug in der Tendenz erfolgen, den feindlichen Stössen zu entgehen.

Die Parade soll den wohl überlegten Rückzug decken, doch handeln leider die meisten Fechter nach dem umgekehrten Grundsatz, nämlich, dass sie mit ihrem voreiligen Rückzug ihre Parade zu decken suchen.

Sich vor jeder Attaque zu flüchten, beweist, dass man zu seiner Kunst und seinem Wissen kein Vertrauen hat.

Die ausgezeichnete Gewohnheit, in fester Position und im Vertrauen zu seiner Kunst die Attaque des Gegners zu erwarten, wird dem Fechter gewiss auch bei der Eventualität eines ersten Kampfes die grösste Sicherheit bieten.

Marches et Retraites (Rompre).

Marcher.

Wie wir bereits Erwähnung gethan haben, gebietet uns die Vorsicht, das Engagement stets in der weiten Mensur zu nehmen, d. h. seine Garde in einer derartigen Entfernung einzunehmen, dass man von Seite des Gegners auch mit Hilfe des Ausfalles nicht getroffen werden kann.

Es tritt demgemäss an uns die Aufgabe heran, die Mensur zu gewinnen, um dem Gegner, den man zu treffen beabsichtigt, hinreichend nahe zu sein.

Nach der Meinung vieler guter Fechter ist es besser, die Attaque und die Parade festen Fusses auszuführen, aber die Erfordernisse des Assaut führen die Nothwendigkeit der Verbindung der Attaque und der Parade mit dem „Marchez“ und dem „Rompez“ herbei.

Die Vorwärtsbewegung kann auf verschiedene Arten vollzogen werden.

Die einfachste Bewegung nach vorwärts ist das „Marchez“.

Sie wird auf das Commando „Marchez!“ aus der Garde in der Weise ausgeführt, dass man den rechten Fuss in der Ausdehnung einer Fusslänge in gerader Richtung zum Gegner vorsetzt und den linken Fuss um dieselbe Distanz unmittelbar darauf folgen lässt.

Die Füsse dürfen nicht aus ihrer ursprünglichen Richtung kommen, die Fussspitzen nicht in die Höhe gehoben, und darf die Bewegung weder kriechend noch hüpfend ausgeführt werden. Gleichzeitig muss auch auf die in der Garde eingenommene Distanz der beiden Füsse Acht gegeben werden, um dieselbe während der Bewegung gewissenhaft beizubehalten.

Diese ist die gewöhnlichste Art des Vorgehens, um die Mensur zu gewinnen.

Eine „zweite“ Art des Vorgehens ist die, dass man, ohne die sitzende Stellung aufzugeben, den linken Fuss zum Knöchel des rechten zieht und mit diesem hierauf in der entsprechenden Entfernung die Garde einnimmt.

Diese Bewegung, welche nach der französischen Terminologie den Namen „la passe en avant“ führt, kommt mehreren „Marchez“ gleich.



Eine weitere Abart des Vorgehens ist, dass man den linken Fuss knapp vor die Fussspitze des rechten Fusses setzt und hierauf mit dem rechten Fusse in gerader Richtung zum Gegner die Garde einnimmt.

Diese Bewegung wird auf das Commando „Par volte marchez!“ ausgeführt, doch findet selbe gleich den Passes, nachdem man sich bei dieser Art des Vortretens dem Arrêt-Stosse exponirt, weniger Anwendung bei dem Assaut, als bei „Mensur nehmen“, dem „au mur“ etc.

Das Vorgehen muss ruhig und ohne Appell stattfinden, die Haltung des Körpers darf hierbei nicht aufgegeben, die Kniee dürfen nicht gestreckt und muss die Balance stets am linken Fusse beibehalten werden.

Nachdem ein unvorsichtiges und unüberlegtes Vorgehen leicht zu Vor- und Tempostössen exponirt, so soll in Anbetracht dieser Gefahr die Bewegung stets mit Vorsicht ausgeführt werden; es ist weit vortheilhafter, dieselbe zu wiederholen, als mit forcirten und grossen Bewegungen vorzugehen.

Der Gegner muss hierbei, sei es durch das Wechseln oder durch die Vornahme eines für uns vortheilhafteren Engagement oder durch Bedrohungen und Finten, derart beschäftigt werden, dass er auf seine Sicherheit mehr bedacht sein muss, als dass ihm Gelegenheit geboten würde, unsere Bewegungen zu unterbrechen. Man muss sich auf jeden Fall die Gewissheit verschaffen, dass man während des Vorgehens im Stande ist, die feindliche Klinge ausserhalb der Bedrohungslinie zu bringen.

Retraites (Rompre).

Ist man genöthigt, sich aus der mittleren oder engen Mensur in die „weite“ zu begeben, oder will man aus irgend einer Ursache die Mensur „brechen“, so kann das Aufgeben der Mensur in verkehrter Weise wie das Vorwärtsgen bewerkstelligt werden.

Die einfachste Art des Zurücktretens besteht darin, dass man den linken Fuss, der sich in der Garde hinter dem rechten befindet, noch auf Schuhlänge zurücksetzt, wobei dann der rechte Fuss mit einem einfachen Appell, unter Beibehaltung der früheren Distanz der beiden Füsse, in die neue Garde übertritt.

Diese Bewegung wird auf das Commando „Rompez!“ ausgeführt.

Eine „zweite“ Art des Zurücktretens ist die, dass man den rechten Fuss, ohne den Körper aus seiner Stellung zu bringen oder die Kniee zu strecken, an den linken Fuss anzieht, und diesen mit Beibehalt der früher innegehabten Distanz zurücksetzt. Diese Bewegung führt den Namen „la passe en arrière“.

Eine weitere Abart des Zurücktretens ist, dass man mit dem rechten Fuss knapp hinter den Absatz des linken tritt und hierauf wieder mit dem linken Fuss die Garde einnimmt.

Diese Bewegung wird auf das Commando „Par volte rompez!“ ausgeführt.

Bei allen Arten des Zurücktretens muss die Haltung des Körpers bewahrt, sowie die ursprüngliche Distanz der beiden Füße beibehalten werden.

Wie bereits bei der Mensur erklärt wurde, soll ein schnelles oder voreiliges „Brechen“ der Mensur vermieden werden, um des Vortheiles der Riposte nicht verlustig zu werden.

Der Rückzug hat stets vorbereitet und nicht planlos zu erfolgen; ist man durch einen forcirten Angriff zum Rückzuge gezwungen, so hat derselbe ruhig und unter Deckung mittelst der Parade zu erfolgen.

Nach einer fehlerhaft ausgeführten Attaque, oder sobald der Gegner nach der von uns ausgeführten Riposte im Ausfalle liegen bleibt, wird gleichfalls der Rückzug angetreten.

Diese Bewegung der Vorsicht wird den Gegner beunruhigen, falls sie rasch und unter Beobachtung der Vertheidigungsregeln ausgeführt wurde.

Das „Brechen“ der Mensur kann auch ein freiwilliges sein, indem man durch einen scheinbaren Rückzug den Gegner zum Angriffe zu verleiten sucht, um Beobachtungen an seiner Angriffsweise anzustellen, oder den Gegner durch diese Scheindefensive zur Entfaltung seiner Kräfte zu veranlassen.

Ausfall.¹⁾

Die Klugheit erfordert es, dass man die Garde ausserhalb der Mensur des Gegners einnimmt. Ist man nun nach den festgesetzten Regeln in die mittlere Mensur gelangt, so benöthigt man des Ausfalles, um den Gegner treffen zu können.

Diese Bewegung hat demnach den Zweck, sich seinem Gegner, den man anzugreifen beabsichtigt, zu nähern, ohne dass man in die enge Mensur zu treten braucht. Der Ausfall ist insofern die wichtigste Bewegung, als er stets unmittelbar mit einem Stosse verbunden ist und demzufolge direct zum Angriffe benützt wird.

Man unterscheidet einen „halben“ und einen „ganzen“ Ausfall.

Der „halbe“ Ausfall wird ausgeführt, indem man rasch das linke Knie spannt und, ohne den Oberleib aus seiner Haltung zu bringen, sich auf den rechten Fuss neigt, so dass das rechte Knie über die Fussspitze zu stehen kommt und die ganze Schwere des Körpers auf demselben ruht.

Der linke Fuss bleibt mit seiner ganzen Sohle fest am Boden, er darf weder gehoben werden, noch seinen Platz verändern, da sonst der Ausfall jede Sicherheit verlieren würde.

¹⁾ Ducoudray kam im Jahre 1635 auf den Gedanken, den Ausfall mit dem rechten Fusse bei jedem Stosse zur Anwendung zu bringen. Vor dem Gebrauche des Ausfalles setzte man sich „en garde“, ohne die Klinge zu binden, d. h. ausserhalb der Mensur. Man näherte sich durch „PASSES“; diese bestanden darin, dass man den linken Fuss vor den rechten brachte, indem man das rechte Bein eine mehr vorgebeugte Lage einnehmen liess. In umgekehrter Weise wurden auch die Passes nach rückwärts vollzogen.

Im Jahre 1651 liess La Perche Ducoudray (der Sohn des Obigen) den Ausfall durch Aufheben des linken Fusses bewerkstelligen, indem er den rechten Fuss als Grundstütze der Garde bestimmte.

La Perche Ducoudray (siehe Artikel „einfache Paraden“) lehrte bereits sechs Stösse. Die Fechter damaliger Zeit hatten mehr Gewicht auf den Angriff als auf die Vertheidigung gelegt, eine Methode, welche die Erfahrung bald verwarf, indem sie uns von der Nothwendigkeit überzeugte, dass die Parade stets der erste Grundsatz der Fechtkunst sein müsse.

Im Jahre 1660 brachte Bolognese, ein italienischer Meister, in seinem Werke das Vorfallen des Körpers beim Stosse in Anwendung, indem er den Körper so weit als möglich vorneigen liess, ohne jedoch die Füsse im geringsten von der Stelle zu rücken.

Der rechte Arm wird gänzlich gestreckt, ohne ihm im mindesten die Biegsamkeit und Elasticität zu nehmen, die er zur Ausführung der nachfolgenden Bewegungen benöthigt, und indem man die bewaffnete Hand gleichzeitig etwas erhebt, so dass dieselbe in der Höhe der Schulter gehalten wird, richtet man die Spitze der Klinge nach jenem Punkte der Brust oder nach jener Blösse, die man zu treffen oder anzugreifen beabsichtigt.

Zu gleicher Zeit senkt sich der linke Arm und wird die Hand, mit der Handfläche gegen den Körper oder nach der inneren Seite gekehrt, beiläufig eine Spanne weit vom linken Beine gehalten.

Diese Bewegung entspricht der Absicht, den Schwerpunkt des Körpers möglichst nach vorn zu verlegen und so dem Stosse grösseren Nachdruck zu verleihen; dem entgegengesetzt hat die Haltung des linken Armes während der Garde den Schwerpunkt des Körpers nach rückwärts zu bringen und so das Gleichgewicht des Körpers auf dem linken Beine zu erleichtern, ausserdem freilich auch dem Gegner das Profil des Körpers zuzukehren und die Face vor ihm abzdrehen.

Befindet sich die bewaffnete Hand vor dem Ausfalle in der Position der „Tierce“, der „Demi-Cercle“ oder der „Seconde“, so muss die Hand in dem Momente, wo die Spitze der Klinge für den beabsichtigten geraden Stoss gerichtet wird, in die in der Garde beschriebene Lage gebracht werden.

Eine Ausnahme hiervon macht der „Secondestoss“ (Coup de seconde), da die Hand bei Ausführung dieses Stosses in der Position der Seconde bleibt; soll jedoch aus der Position der Seconde der gerade Stoss ausgeführt werden, so wird die bewaffnete Hand, wie bereits oben erwähnt, in die für den Stoss beschriebene Lage gebracht.

Hat man den „ganzen“ Ausfall auszuführen, so tritt man mit dem rechten Fusse in gerader Linie (der Gefechtslinie)¹⁾ gegen den Gegner beiläufig auf eine Fusslänge weit vor, so dass das rechte Bein senkrecht auf den rechten Absatz zu stehen kommt. (Taf. V.)

Die Grösse des Ausfalles richtet sich stets nach der Statur des Fechters, und darf der rechte Fuss nur so weit vorgesetzt werden,

¹⁾ Siehe Terminologie.

dass man ohne Anstrengung mit der grössten Leichtigkeit und Schnelligkeit wieder in die Garde zurücktreten kann.

Der rechte Fuss darf weder stark gehoben, noch die Bewegung schleifend ausgeführt werden. Dass während des Ausfalles kein Appell gegeben wird, ist bereits früher erwähnt worden.

Der linke Fuss bleibt während des Ausfalles mit seiner ganzen Sohle fest auf dem Boden stehen, und darf der Körper, der vollständig seine Haltung zu bewahren hat und nur eine unbedeutende Neigung nach vorwärts nimmt, weder auf die rechte, noch linke Seite, weder rückwärts, noch stark vorwärts fallen.

Der Kopf ist wie in der Garde empor gerichtet.

Der Ausfall soll stets kräftig ausgeführt werden, ohne bei Ausführung des Stosses dem Handgelenke die Biegsamkeit zu nehmen. Der Körper muss die erforderliche Gewandtheit und Schnelligkeit besitzen, sowie sein Gleichgewicht zu erhalten verstehen, um im Stande zu sein, mit der grössten Schnelligkeit in die Garde zurücktreten zu können.

Während des Ausfalles ist es nöthig, dass man sich gegen die feindliche Klinge stets an der Seite zu decken hat, an welcher der Stoss ausgeführt wird, d. h. jeder Stoss soll mit Opposition erfolgen.

Fällt man an der inneren, der Quarteseite, aus, so ist es nöthig, dass man sich an dieser Seite gegen die feindliche Klinge deckt, an der äusseren, der Tierceseite, hat man sich demnach an der äusseren Seite zu decken.

Zur Deckung der durch die feindliche Klinge bedrohten Seite wird man bei einem inneren Stoss das Handgelenk etwas nach der linken Seite bringen müssen, so dass man mit dem rechten Auge den Gegner über den eigenen Arm sieht; bei einem äusseren Stosse bringt man hingegen das Handgelenk an die rechte Seite und sieht demzufolge mit dem rechten Auge den Gegner an der linken Seite unter dem Arme, wobei man auch gleichzeitig in beiden Fällen die Wirkung des Stosses, den man ausgeführt hat, übersehen kann.

Bei den Lectionen, und namentlich bei den Vorübungen ist es nöthig, den Ausfall stets in zwei Tempos ausführen zu lassen.

Der Ausfall soll viel geübt werden.

Die Bewegung muss leicht und graciös vor sich gehen und muss auf das Einhalten der richtigen Länge des Ausfalles eine besondere Aufmerksamkeit gerichtet werden.

Rücktritt in die Garde nach dem Ausfalle.

Um sich nach dem Ausfalle in die Garde zu versetzen, biegt man das linke Bein, erhebt etwas den Körper, um mit dem rechten Fusse in die Garde mit einem kurzen Appell zurück treten zu können, wobei der Körper wieder jene Stellung einnimmt, die er vor dem Ausfalle innegehabt hat.

Diese Bewegung wird auf das Commando „En garde!“ mit grösster Schnelligkeit ausgeführt.

Hat der Gegner die Mensur gebrochen, so kann man auch mit Anziehung des linken Fusses bei feststehendem rechten Fusse in die Garde treten.

Ausfall nach rückwärts.¹⁾

Der Ausfall nach rückwärts kommt nur bei den Vorstössen, „Coups d'arrêt“, und den Tempostössen, „Coups de temps“, in Anwendung.

Bei dem Ausfalle nach rückwärts — welche Bewegung auf das Commando „Coup d'arrêt!“²⁾ ausgeführt wird — streckt man auf das erste Tempo das linke Bein, der Körper neigt sich nach vorwärts und die rechte bewaffnete Hand wird zum Stosse gerichtet, d. h. der Körper nimmt jene Stellung ein, wie sie beim „halben Ausfall“ beschrieben wurde.

Zur Ausführung der Bewegung wird nun der linke Fuss so weit nach rückwärts gebracht, dass der Körper die beim Ausfalle vorgeschriebene Haltung einnimmt. (Taf. VI.)

Durch das Rückwärtstreten des linken Fusses und des gestreckten Vorhaltens der Klinge wird bewirkt, dass man den Gegner gewissermassen in die Klinge laufen lässt, denn einestheils

¹⁾ La Fente en arrière oder Échappement.

²⁾ Nach manchen französischen Schulen auch „Échappez en arrière“.

ist diese Stellung die des kraftvollen stabilen Widerstandes gegen die Vorwärtsbewegung des Gegners, andererseits wird auch durch diese Stellung der eigene Körper in die, ohne Zuhilfenahme einer Parade bestmögliche Deckung gegen den feindlichen Stoss gebracht, welcher an dem Körper oder über den Kopf hinweggleiten soll.

Schliesslich wird auch durch den Ausfall nach rückwärts die Klinge dem Feinde auf die grösstmögliche Weite entgegengestreckt, so dass dieser gleichzeitig und mit dem blossen Ausfalle nach vorwärts den nach rückwärts ausgefallenen Gegner noch nicht mit der Spitze erreicht haben wird, während er selbst schon getroffen sein kann.

Einen so weiten Ausfall ermöglicht aber bloss der Umstand, dass auf eine rasch darauf folgende „en garde“ entweder verzichtet, oder aber, wie dies auch möglich, diese nach vorn genommen wird, d. h. mit Anziehung des linken Fusses bei feststehendem rechten Fusse.

Nachdem Vor- und Tempostösse während des offensiven Vorgehens des Gegners zur Ausführung gelangen, so hat man sich bei der Anwendung dieser Stösse stets an jener Seite wohl zu decken, an der sich die feindliche Klinge befindet, und wird demnach, bei einem „Coup d'arrêt“, ausgeführt in den äusseren unteren Lagen, auf einen äusseren hohen Stoss des Gegners, der Körper eine mehr liegende Lage einzunehmen haben, um dem feindlichen Stosse auszuweichen.

Das Zurücktreteten in die Garde wird auf die bereits oben erwähnte oder nach der in dem Artikel „Rücktritt in die Garde“ beschriebenen Art bewerkstelligt.

Marchez-Forcé.

Unter „Marchez-Forcé“ versteht man die Verbindung des „Marchez“ mit dem Ausfalle.

Es ist eine Fussbewegung, die bei Ausführung der Attaque, sei es einer positiven, auf das Treffen berechneten, oder Schein-attaque, zur Ausführung kommt.

Nachdem, wie wir später ersehen werden, eine Vorwärtsbewegung ohne Ausführung von Finten nicht gerathen erscheint,

diese vielmehr bei Gewinnung der Mensur mit der Vorwärtsbewegung in Einklang zu bringen sind, so folgt bei einer auf das Treffen berechneten Attaque meist unmittelbar der Ausfall dem *Marchez*.

Die Bewegung soll aber selbst bei einer decidirt ausgeführten Attaque ruhig erfolgen und nicht etwa den Charakter eines forcirten ungestümen Angriffes haben.

Man muss sich genau darüber Rechenschaft geben, ob es überhaupt nöthig erscheint, vorwärts zu gehen, ob das *Marchez* wiederholt werden soll, oder, da der Gegner in der Mensur uns Stand hält, es nicht vorzuziehen ist, die Attaque festen Fusses zur Ausführung zu bringen.

Es ist ein grosser Fehler, sich bei mittlerer Mensur dem Gegner, der mit Hilfe des Ausfalles erreicht werden kann, durch *Marchez* nähern zu wollen, dergleichen bei jenen Gegnern das *Marchez* wiederholen zu wollen, die die ausgezeichnete Gewohnheit haben, die Attaque festen Fusses zu erwarten.

Rompez-Forcé.

Unter „Rompez-Forcé“ versteht man die Verbindung des einfachen Rücktrittes „Rompez“ mit dem Ausfalle.

Diese Bewegung kommt nach abgewehrter Attaque und hierauf folgender Riposte zur Ausführung.

Engagement.

Sobald die beiden Gegner ihre Garde eingenommen, so nehmen sie mit ihren Klingen sofort das „Engagement“ an, d. h. sie legen ihre Klingen mit ganz leichter, feiner Fühlung ohne allen gegenseitigen Druck aneinander.

Demnach nennt man im Allgemeinen das Berühren der beiden Klingen in der Garde das Engagement.

Das erste oder unmittelbare Engagement erfolgt immer an der inneren Seite, es wird aber keineswegs stets beibehalten, sondern häufig gewechselt und kann, wie wir später sehen werden, selbst das Einnehmen des Engagement den Kampf einleiten.

Bei jedem Wechsel des Engagement soll stets eine leichte Berührung der Klingen stattfinden.

Das Engagement soll sich stets nach der vom Gegner eingenommenen Garde richten; es ist dies von grösster Wichtigkeit, nachdem man sich im vorhinein der feindlichen Klinge versichern soll, um dem Gegner die Linie, in der er engagirt ist, oder die er einzunehmen beabsichtigt, zu sperren.

Bei der Garde haben wir bereits gesehen, dass dieselbe in den oberen Linien — der Quarte und der Tierce — etwas höher und in den unteren Lagen — der Demi-Cercle und der Seconde — etwas tiefer als die des Gegners genommen werden soll; aus diesem folgt, dass das Engagement in den hohen oder oberen Linien stets über dem des Gegners und in den unteren Lagen etwas tiefer als das des Gegners zu nehmen ist, um stets im Stande zu sein, mit der Stärke seiner Klinge die feindliche Schwäche zu binden.

Ein gutes Engagement in den oberen Linien bedingt, dass die Spitze der Klinge stets nach dem rechten Auge des Gegners gehalten wird; es wird ihn dies mehr beunruhigen, als wenn die Spitze der Klinge nach dem Körper gerichtet wird, wie dies bei dem Engagement in den unteren Lagen der Fall ist.

Das Engagement soll im Allgemeinen leicht und ohne jede Pression auf die feindliche Klinge erfolgen; das Handgelenk soll stets geschmeidig bewahrt werden, um während des Angriffes jedes harte und forcirte Spiel zu vermeiden.

Es kann allerdings beim Engagement auch unter Umständen eine Pression ausgeübt werden, und wird von diesen Ausnahmefällen unter einem speciellen Artikel noch die Rede sein.

Man unterscheidet ein „inneres“ und ein „äusseres“ Engagement.

An der inneren Seite kann man sich in der Position der „Quarte“, welche in der Regel angewendet wird, oder in der Position der „Demi-Cercle“ engagiren; an der äusseren Seite in der Position der „Tierce“, oder man lässt, „wie es gewöhnlich der Fall ist“, die Hand in der Position der „Quarte“, und nennt demzufolge dieses Engagement „Quarte sur les armes“; schliesslich kann man sich noch in der Position der „Seconde“ engagiren.

Das gewöhnlichste Engagement ist an der inneren Seite „*Quarte dans le armes*“ oder an der äusseren „*Quarte sur les armes*“ — doch soll in der Schule stets getrachtet werden, dass sich der Schüler an alle Engagements gewöhnt.

Sobald der Gegner durch ein Wechseln — *Changement* — das eingenommene Engagement zu vereiteln sucht, so kann man hierauf durch eine *Contrebewegung* das frühere Engagement einnehmen; durch diese Wiederholung entsteht das „doppelte Engagement“.

Das „doppelte Engagement“ wird auf das *Changement* des Gegners, der durch diese Bewegung entweder ein für sich günstigeres Engagement einnehmen will, oder uns die Vortheile unserer eingenommenen Garde zu entziehen trachtet, angewendet, um den Gegner in seinem Vorhaben zu stören, ihn zu beschäftigen und ihn in Folge dieser Bewegung anzugreifen.

In diesem Falle leitet der Kampf um das Engagement das Gefecht ein.

Das doppelte Engagement kann festen Fusses oder während des *Avancirens* ausgeführt werden, nur muss im letzteren Falle stets darauf geachtet werden, dass man sich in dem Augenblicke, als das *Avanciren* beendigt wird, auch der feindlichen Klinge bemächtigt habe; denn es ist fehlerhaft, sich erst nach dem *Avanciren* zu engagiren.

Sobald man sich der feindlichen Klinge bemächtigt, hat man auch die Ueberzeugung gewonnen, dass man von der feindlichen Klinge nicht umgangen wurde.

Ist man durch das *Changement* des Gegners genöthigt, das frühere Engagement neuerdings einzunehmen, so muss man die Linie, in der man gedeckt ist und die den Gegner entweder beunruhigt hat oder für seinen Angriff nicht günstig erschien, sich deshalb veranlasst sah, durch die *Trompirung* uns zum Aufgeben derselben zu veranlassen, wohl bewahren und auch nicht im mindesten von derselben abweichen, denn sie ist gerade diejenige, in welcher man im Begriffe ist, den Gegner anzugreifen.

Das doppelte Engagement kann sowohl in den hohen Lagen — *Quarte* und *Tierce* — als in den tiefen Lagen — *Demi-Cercle* und *Seconde* — angewendet werden.

Es wird mit Recht als Garantie des gut vollbrachten und gedeckten Avancirens angesehen.

Changement.

Unter „Changement“ versteht man das Wechseln des Engagement; dasselbe kann aus allen Garden vorgenommen werden.

Sobald man aus der Garde der „Quarte“ in die der „Tierce“ oder umgekehrt übergehen will, so vollzieht man mit der Spitze seiner Klinge eine äusserst kleine, kreisförmige Bewegung unterhalb der feindlichen Klinge.

Die Bewegung soll derart ausgeführt werden, dass weder die Hand von ihrer Stelle gerückt, noch das Handgelenk gesenkt wird.

Es wird oft fälschlich gelehrt, dass das Changement unterhalb der Klinge durch Nachgeben des Handgelenkes bewerkstelligt wird; das Wechseln des Engagement aus der Garde der „Quarte“ in die der „Tierce“ oder „Quarte sur les armes“, sowie aus der Garde der „Tierce“ oder „Quarte sur les armes“ in die der „Quarte“ soll bloss durch den Druck des Daumens auf den Griff und Nachgeben des Zeigefingers bewirkt werden.

Die Art der Bewegung der Spitze beim Wechseln des Engagement soll hauptsächlich durch das Fingergefühl (*Doigté*) bewerkstelligt werden, und wird hiervon noch in einem speciellen Artikel die Rede sein.

Sobald der Schüler diese Regel beobachtet, wird er gewiss nicht das Changement über der feindlichen Klingenspitze ausführen, wie man dies häufig bei Anfängern zu beobachten Gelegenheit hat.

Aus der Garde der „Seconde“ in die der „Quarte“ oder die der „Demi-Cercle“ und aus der Garde der „Demi-Cercle“ in die der „Seconde“, oder die der „Quarte“ wird das Changement über die feindliche Klinge ausgeführt.

Damit die Spitze der Klinge bei Ausführung des Changement über der feindlichen Klinge die kleinste Bewegung beschreibt, wird dasselbe durch Ueberhebung des Armes bewerkstelligt.

Das Changement wird häufig ausgeführt, um entweder für sich ein günstiges Engagement einzunehmen, oder sobald man durch das Engagement des Gegners in seiner Garde beunruhigt wird.

Bemerkt man, dass der Gegner seinen Angriff bereits zurecht gelegt hat und zur Ausführung schreiten will, so kann man durch ein Wechseln des Engagement, welches durch ein Changement vollzogen wird, dessen Absicht vereiteln.

Sobald der Gegner nach dem Changement sofort sein ursprüngliches Engagement eingenommen, so vollführt er, wie bereits erwähnt wurde, das „doppelte Engagement“. Die Folge dieser Bewegung sei für uns die beständige Aufmerksamkeit auf das Engagement, oder wie das doppelte Engagement zu umgehen wäre.

Das Changement kann entweder stehenden Fusses oder während der Bewegung nach vor- oder rückwärts vollzogen werden und wird in der Schule auf das Commando „Changez!“, sowie des doppelten Engagement auf „Contre Changez!“ ausgeführt.

Stärke und Schwäche der Klinge.

Die Klinge wird in drei gleiche Theile eingetheilt und diese mit „Stärke“, „Mitte“ und „Schwäche“ bezeichnet.

Die „Stärke“ der Klinge ist jenes Drittel, das unmittelbar vom Griffe ausgeht; es wird auch der „defensive“ Theil der Klinge genannt.

Die „Mitte“ ist das an die Stärke grenzende Drittel und die „Schwäche“ der mit der Spitze endende Theil der Klinge. Letzterer wird auch als der „offensive“ Theil der Klinge bezeichnet.

Diese Bezeichnung entspricht der Action des Kampfes selbst, bei welchem eine Offensive und Defensive unterschieden wird.

Mit der Stärke der Klinge soll stets parirt werden, mit der Mitte seltener, da in diesem Falle die Parade nicht recht wirksam ausgeführt werden kann.

Mit der Schwäche der Klinge soll jedoch nie parirt werden, da es in keinem Falle die Schwäche der Klinge mit der Stärke aufnehmen kann.

Beständig die Stärke seiner Klinge — sei es beim Engagement, bei der Opposition oder Parade — der feindlichen Schwäche entgegenzusetzen, ist eine der wichtigsten Regeln der Fechtkunst, denn es ist gewiss, dass man in diesem Falle eine grössere Macht über die feindliche Klinge besitzen wird.

Aus diesem Grunde wurde auch bei der Garde und dem Engagement empfohlen, die Hand in den hohen Lagen etwas höher und in den unteren Lagen das Handgelenk etwas tiefer als der Gegner zu halten, um stets die Stärke seiner Klinge in die vortheilhafteste Stellung zu bringen.

Nach einer älteren Schule und jetzt noch in manchen Schulen gebräuchlich, wird die Klinge in „zwei“ gleiche Theile getheilt.

Der Theil der Klinge vom Griffe bis zur Mitte derselben wird die Stärke oder der Offensivtheil, hingegen der andere Theil die Schwäche oder der Defensivtheil der Klinge genannt.

Ueberdies theilte man die Stärke in „zwei“ Theile und nannte den am Griffe befindlichen Theil „ganze“ Stärke, den anderen Theil „halbe“ Stärke.

Analog dieser Eintheilung wurde auch die Schwäche in „halbe“ und „ganze“ Schwäche eingetheilt, wobei der an der Spitze der Klinge endende Theil letztere Bezeichnung erhielt.

Die im Eingange angeführte Eintheilung der Klinge ist jedoch in Beziehung zu den Paraden der letzteren Bezeichnung vorzuziehen.

Linien.

Die Richtung (der Spitze) der Klinge, welche dieselbe einnimmt, um den Gegner zu bedrohen oder uns gegen denselben zu vertheidigen, nennt man „Linie“.

Die Linien können sich stets nur auf einen Theil des Körpers beziehen, und zwar nur auf jene Partie, die man für seinen Angriff der anderen vorgezogen hat, oder die man durch die Bedrohung des Gegners einzunehmen gezwungen ist.

Die feindliche Klinge muss in jenen Linien gebunden werden, welche dieselbe eingenommen hat, nachdem wir in denselben bedroht sind.

Nimmt jedoch die feindliche Klinge eine Linie ein, die ausserhalb unseres Körpers liegt, und welche uns deshalb nicht direct bedroht, so ist es nicht nöthig, derselben zu folgen oder sich in derselben zu engagiren.

Man kann sich in allen Linien engagiren, demgemäss giebt es so viele Linien, als es Garden giebt.

Man unterscheidet „offensive“ und „defensive“ Linien.

Die offensive Linie ist die Linie der offensiven Garde, währenddem die defensive Linie die Linie der defensiven Garde ist. (Siehe Garde.)

Hat man sich im Allgemeinen stets nach der vom Gegner eingenommenen Linie zu richten, so ist es doch rathsam, dass Fechter von kleiner Statur eine defensive Linie einnehmen.

Fechter von grosser Statur haben den Vortheil der Mensur für sich und werden dieselben deshalb häufig die offensive Linie einnehmen.

Man muss stets trachten, in der einmal eingenommenen Linie sich gut zu decken, und muss die Klinge bis zur Spitze wohl unterstützt sein, denn wenn dies nicht der Fall wäre, würde ein geübter Fechter trotz der scheinbaren Deckung in dieser Linie eindringen.

Das Zurückziehen des Körpers.

Das Zurückziehen des Körpers kann ein zweifaches sein.

Man kann auf die Attaque des Gegners den Körper mehr oder weniger rückwärts biegen, sobald man glaubt, dass man durch diese Bewegung den Körper ausserhalb der Mensur bringt, um von dem vom Gegner ausgeführten Stosse nicht erreicht zu werden. Diese Bewegung, die nur durch eine grössere Garde ermöglicht wird, ist allerdings mehr eine mechanische als methodische.

Eine zweite Art des Zurückziehens mit dem Körper wird aus dem Ausfalle ausgeführt, sobald man den soeben ausgeführten Stoss zu wiederholen beabsichtigt, also eine „Reprise“, „Remise“ oder ein „Redoublement“ zur Ausführung bringen will.

In diesem Falle biegt man das linke Bein und bringt den Körper, ohne mit dem rechten Fusse sich von der Stelle zu rühren, in eine der Garde ähnliche Stellung, wobei die bewaffnete Hand die vor dem Stosse innegehabte Linie einnimmt.

Diese Körperbewegung wird auf das Commando „Reprise!“ ausgeführt. (Siehe Taf. XV.)

Es ist ein Fehler, zu häufig den Rückzug des Körpers auszuführen; wenn man sich darauf verlässt, wird man mit Nachlässig-

keit pariren, und die Riposte würde der nothwendigen Kraft entbehren müssen.

Haltung des Körpers.

Es ist nicht nur nöthig, dass man seine Garde gut eingenommen, die Linie gut gedeckt, die Haltung des Fleurets eine vorzügliche sei und die Spitze desselben wohl unterstützt wird, oder dass man seinen Ausfall präzise ausführen kann, sondern es ist auch nöthig, dass der Schüler von den unendlichen Vortheilen Kenntniss bekomme, welche eine gute Haltung des Körpers gewährt.

Es braucht oft sehr lange, bevor sich der Schüler von diesem wichtigen Grundsatz überzeugt, und man könnte füglich gänzlich von dieser Besprechung absehen, wenn es nicht Thatsache wäre, dass man die einfachsten und begreiflichsten Dinge am meisten erklären muss.

Ein voreiliges Vorgehen, ein unzeitiger Ausfall oder ein ohne alle Ursache und ohne Ueberlegung plötzliches Brechen der Mensur kann uns nicht nur um viele Vortheile bringen, ja es können auch diese ohne jedes Verständniss ausgeführten Bewegungen ein für uns nachtheiliges Resultat des Gefechtes herbeiführen.

Anfänger oder schlechte Fechter verfallen oft in den unverzeihlichen Fehler, dass sie nach der ersten oder zweiten Opposition ausfallen, nachdem sie vollständig der Haltung des Körpers entbehren, ohne sich bewusst zu sein, dass sie erst nach dem Berühren der Klinge, also nach einer genommenen Parade, die Riposte ausführen sollen.

Es giebt sogar Fechter, die, nachdem sie parirt haben, ein- oder zweimal avanciren, bevor sie ripostiren, selbst in dem Falle, wenn ihr Gegner im Ausfalle liegen bleibt und sich nur langsam in die Garde begiebt; es sind aber auch solche, welche sich gänzlich zurückziehen, sei es nach einer vom Gegner abgewehrten Attaque oder nach einer genommenen Parade, also die Mensur brechend, glücklich sind, der Gefahr touchirt zu werden, entronnen zu sein.

Ein ebenso grosser Fehler ist es, sobald man mehrere Finten zur Ausführung bringen will, sich bei der ersten Bewegung stark vorzubeugen oder bei der ersten oder zweiten Finte auszufallen.

Gleich bei Ertheilung der ersten Lectionen soll getrachtet werden, dass der Arm und die Hand alle jene Bewegungen beendet hat, die zur Ausführung gelangen sollen, bevor sich der Körper nach vorwärts neigt oder ausfällt. Man kommt dahin, zu sagen, dass es eigentlich zwei Ausfälle giebt: den des Armes und den des Körpers; der erstere muss stets dem letzteren vorangehen.

Nach langer Uebung und sobald man Herr über die Haltung seines Körpers geworden, gelangt man endlich dahin, die Bewegungen der Hand und des Körpers mit einer derartigen scheinbaren Gleichzeitigkeit auszuführen, dass selbst das geübteste Auge oft Mühe haben wird, zu erkennen, ob der früher aufgestellte Lehrsatz genau beobachtet wurde.

Das Zurückhalten des Körpers ist eine der werthvollsten Eigenschaften; sie unterstützt eine vollkommene Ausführung des Stosses, sei es bei der Attaque oder der Riposte, und bewahrt oft Denjenigen vor der Heftigkeit einer Riposte, der dieselbe beim Ausfalle besitzt.

Den Körper beim Vorgehen zurückzuhalten, ist nicht möglich, man muss daher trachten, diesen Uebelstand durch möglichste Uebung auf ein Minimum zu reduciren.

Aus dem eben Gesagten geht hervor, dass die Haltung des Körpers ein wesentlicher Punkt des schulgerechten Assaut ist; es ist aber auch gleichzeitig eine mühevoll Arbeit, dieses Princip dem Schüler beizubringen.

Fühlung der Klinge.

Die Fühlung mit der feindlichen Klinge ist eine der schätzenswerthesten, aber auch gleichzeitig seltensten Eigenschaften; sie erhält uns im steten Contacte mit der Klinge des Gegners.

Die Fühlung mit der feindlichen Klinge zeigt uns in gewissen Momenten das Entfernen der feindlichen Klinge früher an als das Auge; man wird dadurch zwar die Absicht des Gegners nicht errathen, wird jedoch aufmerksam gemacht, dass der Gegner entweder sein Engagement wechselt oder zum Angriffe schreiten will.

Durch die Klingenföhlung wird man ferner in Kenntniss gesetzt, in welcher Art und Weise der Gegner sein Engagement genommen hat.

Hat der Gegner mit weich gehaltener Hand seine Garde eingenommen, so kann man denselben, indem man eine starke Opposition bewahrt, in der von ihm eingenommenen Linie mit einem geraden Stosse touchiren; überzeugen wir uns jedoch durch die Klingenföhlung, dass der Gegner auf unsere Klinge eine Pression ausübt, so kann man durch ein Nachgeben oder ein plötzliches Verlassen der feindlichen Klinge dieselbe aus ihrer Richtung bringen.

Diese beiden Beispiele zeigen, in welcher Art man das Engagement nehmen soll, um die Klinge des Gegners föhlen zu können.

Sobald man die Föhlung besitzt, soll man sich jeder starken Pression auf die feindliche Klinge enthalten, um einerseits die Geschmeidigkeit des Handgelenkes nicht zu verlieren, andererseits, dass bei einem plötzlichen Aufgeben des Engagement von Seite des Gegners die eigene Klinge nicht aus ihrer Richtung gebracht wird.

Da die Föhlung der Klinge in gewissen Momenten uns früher als das Auge das Verlassen der vom Gegner innegehabten Linie anzeigt, so ist man auch im Stande, ohne früher die Absicht gehabt zu haben, den Gegner im Momente seiner Entfernung zu touchiren; doch muss man hierbei nicht einer momentanen Eingebung folgen, es muss dieser mit Opposition ausgeführte Stoss wohl überlegt sein.

Fingerföhlung (Doigté).

Die „Fingerföhlung“ bezweckt, die Spitze der Klinge durch die einzige Action der Finger ohne Zuhilfenahme des Handgelenkes zu föhren.

Das Fleuret muss wohl durch die Finger unterstützt sein, um seine Haltung ohne jede Steifheit zu bewahren, und die Finger sind es allein, die die Spitze der Klinge mit der grössten Genauigkeit und so nahe als möglich an der feindlichen Klinge und in

dessen Seitenlinien führen sollen. Es ist unmöglich, mit gutem Erfolge und mittelst der kleinsten kreisförmigen Bewegung die feindliche Klinge zu umgehen, wenn man die Spitze der Klinge nicht durch Fingerföhlung, sondern mit Hilfe des Handgelenkes „über“ die feindliche Klinge oder mit Hilfe des Armes „unter“ der Klinge führen will.

Die meisten Fechter führen gewöhnlich die Finten und die Stösse mit Hilfe des Handgelenkes oder des Armes aus und haben es in dieser Art von Führung der Klinge zu einer gewiss nicht zu verachtenden Fertigkeit gebracht, aber sie werden es nie zur Genauigkeit und Schnelligkeit bringen, sobald sie nicht im Stande sind, ohne das Handgelenk steif zu halten, die Spitze der Klinge durch die Fingerföhlung zu beherrschen, d. h. das Fleuret mit allen Fingern zu föhlen und dasselbe ohne jede Anstrengung alle Linien einnehmen zu lassen, je nachdem es die Umstände erfordern.

Schliesslich ist es ohne Fingerföhlung unmöglich, die Paraden des Gegners auf eine geschickte Weise zu trompiren, und bedeutet demnach der Ausdruck Fingerföhlung: mit Kunst, Genauigkeit und Schnelligkeit die Spitze seiner Klinge durch die einzige Hilfe der Fingerbewegung zu föhren.

Bei Gelegenheit der beiden Artikel „Föhlung mit der Klinge“ und „Fingerföhlung“ ist es gewiss angezeigt, einige Worte über die Bedeutung des „Geföhles“ im Fechten überhaupt anzubringen.

Die Bewegungen, welche der Schöler im Anfange nach den ihm vom Lehrer gegebenen Vorschriften mit Ueberlegung und unter fortgesetzter Selbstbeobachtung, gleichsam automatisch vollföhrt, gehen erst langsam und allmählich in das „Geföh!“ über; für den ausgebildeten Fechter aber giebt es keine einzige Bewegung, welche er nicht aus dem Geföhle und ohne Zuhilfenahme jedweder Reflexion und der Controle mittelst des Auges durchzuföhren im Stande wäre; so wird die „Föhlung“ mit der feindlichen Klinge vom wahren Fechter nicht gesucht, weil er einmal hörte, dies sei nothwendig und rathsam, vielmehr ist es ihm ein Bedürfniss, ein innerer Drang, eine „Geföhlsache“, die feindliche Klinge mit der seinigen zu beröhren, dem entgegen er gar nicht zu handeln vermag; ja selbst das absichtliche Verlassen der feindlichen Klinge (*Absence d'épée*) ist ihm kein Sichertfernen von derselben, sondern gleichsam ein

blosses Verlegen der Klängenfühlung von einem Orte in den anderen, mit der Absicht, dass ihm der Gegner dorthin folge.

Vollends endlich ist das Fingergefühl nie anders, als aus dem Gemeingefühl des Fechters zu verstehen, und eine bloss correcte Haltung der Finger ist noch lange kein „Doigté“.

Die Klinge ist für den echten Fechter ein verlängerter Arm und in der Spitze derselben ruht das Gefühl der Finger; was diese wollen, muss jene (die Spitze) ausführen; desgleichen, was der eigenen Klinge in ihrer Beziehung zur feindlichen begegnet, müssen die Finger des Fechters zu empfinden wissen.

Wenn man daher die Trefflichkeit eines Reiters zu beloben, richtig sagt: Ross und Reiter seien Eins, so gilt vom Fechter und seiner Waffe das analoge: „Auch der Fechter ist mit seiner Waffe Eins“. Dieser Einheit aber ist sich der Fechter nur im „Gefühle“ bewusst.

Genauigkeit und Schnelligkeit.¹⁾

Selten wird in der Schule von der Genauigkeit und Schnelligkeit bei Ausführung der Stösse gesprochen, und doch wird dieselbe im Assaut von Seite des Lehrers vom Schüler verlangt.

Was nützt es, wenn man all' seine Hilfsmittel anwendet, um den Gegner zu touchiren, und der Stoss der Genauigkeit entbehrt, so dass man um den Vortheil, gesiegt zu haben, kommt.

Die Schnelligkeit im Fechten besteht darin, den Gegner vor seiner Parade zu treffen.

Die Schnelligkeit bei der Attaque ist eine relative.

Nicht die Schnelligkeit, mit der die Attaque zur Ausführung gebracht wurde, entscheidet, sondern der im richtigen Momente

¹⁾ L'art de l'escrime, consiste à donner et à ne pas recevoir. Voilà le résultat de la science définie en peu de mots. Seulement les tireurs d'armes doivent, selon moi, chercher autant que possible à mettre dans le jeu de l'escrime, de la grâce, de la dignité. Je ne dirai pas qu'ils doivent mettre de la **justesse et de la vitesse** dans les mouvements: tout le monde doit savoir qu'on n'arrive jamais à une grande force sans posséder ces dernières qualités. (Molière, „Bourgeois gentilhomme“.)

mit der grössten Schnelligkeit ausgeführte Stoss führt die Entscheidung herbei.

Es kann sich ereignen, dass man bei Ausserachtlassen jeder Regelmässigkeit und Nichtbeachtens des richtigen Momentes, wegen der allzu schnellen und unüberlegten Ausführung des Stosses in die feindliche Klinge, d. h. in eine gedeckte Linie oder in eine Oppositionspare gestossen hat.

Bei Ausführung der Finten muss dem Gegner Zeit gelassen werden, denselben folgen zu können; man muss sich von der Wirkung derselben stets überzeugen, und im letzten entscheidenden Momente muss der Stoss mit ausserordentlicher Schnelligkeit geführt werden. Es geschieht häufig, dass man den Gegner so weit gebracht hat, um in dem sich vorgenommenen Augenblick denselben treffen zu können, aber durch einen zu zeitlichen oder späten Ausfall um das günstige Resultat gebracht wird.

Die Harmonie der Bewegungen mit dem Ausfalle, welche die wahre Schnelligkeit der Fechtkunst ausmacht, verleiht selbst jenen Fechtern, welchen die Natur eine ausserordentliche Elasticität der Muskeln verweigert hat, jene Schnelligkeit und Gewandtheit in der Ausführung der Bewegungen, welche stets mächtig dazu beigetragen hat, tüchtige Fechter zu schaffen.

Ein langsamer Fechter, der die Genauigkeit und den rechten Moment beobachtet, bleibt Sieger über einen von Natur aus mit Schnelligkeit begabten Fechter, der diese beiden Eigenschaften nicht besitzt und nur durch seine natürliche Schnelligkeit zu reussiren trachtet.

Sobald man bemerkt, dass sich der Schüler in der Schnelligkeit übt, hierbei jedoch die Genauigkeit und Regelmässigkeit seiner Bewegungen vernachlässigt, soll man denselben langsam führen, indem man ihn die Stösse zergliedern lässt, um die Bewegungen der Hand und des Ausfalles zu regeln.

Es giebt Fechter, die von Natur aus eine ausserordentliche Schnelligkeit besitzen, doch kann die Kunst die Wirkung derselben durch Verleihung von Präcision, sowie durch Beurtheilung des rechten Momentes bedeutend vergrössern.

Bedrohung.

Dass man mit allen möglichen Stößen bedrohen kann, ist selbstverständlich, aber hier handelt es sich um eine directe Bedrohung, die häufig angewendet wird, um die Wirkung, die selbe auf den Gegner hervorgebracht, beobachten und möglicherweise davon Nutzen ziehen zu können.

Die einfache Bedrohung wird in der Weise ausgeführt, dass man durch allmähliches Strecken der Hand, indem man gleichzeitig die Spitze der Klinge nach der zu bedrohenden Stelle auf die Brust des Gegners richtet, sich den Beginn eines geraden Stosses vorstellt, ohne denselben auszuführen, um nach dem Verhalten des Gegners seine Attaque zu regeln.

Durch das Innehalten des Stosses unterscheidet sich die Bedrohung von dem Coulé.

Dass man bei der directen Bedrohung vollkommen Herr seiner Haltung und Meister der Bewegungen sein muss, auch dieselbe, um sich nicht Blößen zu geben, stets mit Opposition ausgeführt werden soll, ist selbstverständlich.

Sobald man durch die Klingenföhlung sich die Ueberzeugung verschafft hat, dass der Gegner weich engagirt ist und die Spitze der Klinge nicht wohl unterstötzt hat, so wird durch die gerade Bedrohung gewiss bewirkt werden, dass derselbe zum Verlassen seiner ohnedem schlecht genommenen Garde gezwungen wird.

Pression.

Der Pression kann man sich unter Umständen in der glücklichsten Weise bedienen.

Die Pression wird leicht mit der Stärke auf die Schwäche der feindlichen Klinge oder mit der Schwäche auf die Mitte der Klinge des Gegners ausgeführt, doch muss hierbei wohl beachtet werden, dass stets die Spitze der Klinge nach dem Gegner gerichtet bleibt.

Durch den ausgeführten Druck verschafft man sich die Ueberzeugung, ob man sich auf diesen oder jenen Punkt der Klinge des Gegners stützen kann, um dieselbe fester binden zu können.

Die Pression wird in verschiedener Absicht ausgeführt, entweder um sich einen grösseren Spielraum für den geraden Stoss zu verschaffen, oder den Gegner zu einem Gegendruck zu verleiten, um mit Vortheil im entscheidenden Momente das Dégagement ausführen zu können, oder aber den Gegner zu einem Angriffe zu zwingen, sobald man darin seinen Vortheil zu finden glaubt.

Durch Ausübung einer Pression trachtet man auch den Gegner zu einer Trompirung zu verleiten; indem man auf diese Eventualität gefasst ist, bereitet man sich auf die Parade vor, um nach Ausführung derselben den Gegner mit einem festen Angriffe überraschen zu können.

Motion.

Unter „Motion“ versteht man die verschiedenen Lagen der Hand, die dieselbe bei den Positionen, beziehungsweise Paraden einnehmen kann.

Nachdem sich die Hand ihrer natürlichen Beschaffenheit nach im Kreise herumdrehen lässt, so hatte man nach älteren deutschen Schulen „acht“ Motionen angenommen, deren jede von der anderen 45 Grad entfernt war.

War die Hand derart gewendet, dass der Daumen ganz nach unten, die äussere Fläche nach links und der kleine Finger nach oben sich befand, so wurde diese Lage allgemein die „erste“ genannt.

Hat man die Hand um 45 Grad weiter nach rechts gedreht, so dass der Daumen nach links abwärts gerichtet war, so befand man sich in der „zweiten“ Motion.

Die Hand um weitere 45 Grad nach rechts gedreht, wobei der Daumen nach links, der kleine Finger nach rechts und die äussere Handfläche nach oben gerichtet wurde, giebt die „dritte“ Lage, welche zur näheren und deutlichen Unterscheidung wegen des nach abwärts gerichteten Ballen auch die „untere“ Motion genannt wird.

Die Hand um weitere 45 Grad nach rechts gedreht, befand man sich in der „vierten“, weiters nahm die Hand die „fünfte“ Motion ein, die der ersten Motion entgegengesetzt war.

Die „sechste“ Motion, bei welcher der Daumen nach rechts aufwärts gerichtet erschien, wurde als die natürlichste und bequemste zur Haltung des Degens in der Garde angenommen.

Die „siebente“ Motion, in der der Ballen, sowie die Nägel der bewaffneten Hand nach aufwärts, der Daumen nach rechts und der kleine Finger nach links gerichtet ist, wurde im Gegensatze zu der dritten, der unteren Motion, auch die „obere“ genannt.

Bemühte man sich, die Hand aus der siebenten Motion noch um 45 Grad weiter nach rechts zu drehen, so wurde die „achte“ Motion eingenommen, die jedoch wegen ihrer zu beschwerlichen Drehung weder zum Pariren, noch zum Stossen gebraucht werden konnte.

Nach älteren französischen Werken wurden jedoch nur drei Hauptlagen der Hand angenommen, und zwar:

Die untere, bei welcher der Daumen nach links, der kleine Finger nach rechts und die äussere Fläche nach oben gerichtet erschien, die mittlere, bei welcher der Daumen nach rechts, der kleine Finger nach unten und die äussere Fläche der Hand nach rechts gerichtet erschien, und die obere, bei welcher die innere Handfläche nach aufwärts, der Daumen nach rechts und der kleine Finger nach links gerichtet war.

Diese drei Handlagen entsprechen der oben besprochenen dritten, der fünften und der siebenten Motion.

Zur leicht fasslichen Erklärung und Festsetzung der Position und Paraden, bei denen die bewaffnete Hand die verschiedenen Lagen einzunehmen hat, ist es jedoch weit vortheilhafter und praktischer, bloss zwei Haupthandlagen anzunehmen, und zwar die Pronations- und die Supinationslage.

Pronation.

Wird der Arm derart gehalten, dass die Nägel der bewaffneten Hand nach abwärts, der Daumen nach links und der kleine Finger nach rechts gerichtet ist, so befindet sich die Hand in der „Pronationslage“.

Diese entspricht der dritten oder der „unteren“ Motion.

Supination.

Die der Pronation entgegengesetzte Lage ist die „Supination“.

Die Nägel der bewaffneten Hand sind nach oben, der Daumen nach rechts und der kleine Finger nach links gerichtet.

Die Supination entspricht der siebenten oder der „oberen“ Motion.

Opposition.

Jene Handlung unserer Klinge, die zum Zwecke hat, die feindliche Spitze ausserhalb der Linie, in der wir bedroht und getroffen werden können, zu halten, heisst „Opposition“.

Unter Opponiren versteht man demnach, dem Gegner die Linie oder Lage, die ihn direct gegen unseren Körper führt, zu sperren.

Die Opposition ist überall von absoluter Nothwendigkeit und muss sowohl bei der Garde, bei der Parade und bei den Stössen beobachtet werden. Die Opposition soll stets gesucht werden.

In der Garde soll sie jene Linie schützen, die vom Gegner eingenommen wird.

Ohne Opposition soll nie gestossen werden, da man sich sonst den Tempostössen des Gegners preisgeben würde.

Man hat demzufolge an jener Seite die Opposition zu nehmen, d. h. sich da zu decken, an der sich die feindliche Klinge befindet. Führt man demnach an der Quarteseite den Stoss aus, so hat man sich an der inneren Seite und bei einem an der Tierceseseite ausgeführten Stosse an der äusseren Seite gegen die feindliche Klinge zu decken.

In diesen beiden Fällen ist die Opposition gleichzeitig Parade, sobald der Gegner den Stoss mitgeführt hat.

Nachdem die Opposition die Linie, die der Gegner einnimmt, sperrt, demnach dieselbe zur Deckung der bedrohten Körpertheile angewendet wird, so dient dieselbe als Parade bei den Finten.

Von der Oppositionsparade wird noch unter einem speciellen Artikel die Rede sein.

Positionen.

Die Stellung der Hand, welche dieselbe bei den Oppositionen und den Paraden einnimmt, nennt man „Position“.

Man hat demnach so viele Positionen, als es Paraden giebt. Die weitere Erklärung der Positionen wird bei den Paraden gegeben.

Von den Paraden im Allgemeinen.

Jene Bewegung der Klinge, die den feindlichen Stoss von unserem Körper ablenkt, heisst Parade.

Der erste Grundsatz der Fechtkunst ist die correcte Parade, der zweite der correcte Angriff.

Sobald die Garde bekannt ist, der Körper sich in geordneter Stellung befindet, die zweckmässigste Linie eingenommen, die Waffe wohl in der Hand und die Spitze der Klinge gut unterstützt ist, soll man die Attaque des Gegners erwarten, denn die Parade ist die erste Aufgabe.

Dieser Grundsatz dient auch der hier vertretenen Methode.¹⁾

Ein allgemeiner Fehler der meisten Fechter besteht darin, dass sie meist ohne jede Ueberlegung zum Angriff schreiten, den Gegner durch ihren forcirten Angriff zu treffen suchen und jede Parade beiseite setzen.

Sie handeln nach dem Grundsätze, viele Stösse, ob gut oder schlecht, auszuthemen und keine zu bekommen.

Die Parade erfordert Sicherheit, Genauigkeit und Selbstvertrauen, und unter guter Parade versteht man die gehörige Beurtheilung und Ausführung der nothwendigen Opposition, um den Angriff des Gegners abwehren zu können.

Die Parade darf niemals in ein Seitwärtsschlagen der feindlichen Klinge ausarten oder durch einen Seitwärtsdruck gegen letztere erfolgen, sie muss aber trotzdem stets fest und entschieden genommen werden.

Einen einfachen, regelrechten, feindlichen Stoss in seiner Bewegung aus seiner Richtung zu bringen, dazu gehört eine äusserst

¹⁾ Une faute bien générale chez tous les maitres est de parler des „coups“ avant de parler des „parades“; ils sont de l'avis de Molière, qui n'a eu qu'un tort dans sa vie, celui de dire: „Les armes ne consistent qu'en deux choses, donner et ne pas recevoir.“ Comme professeur, il eût dit le contraire. (A. Grisier. „Les armes et le duel“.)

geringe Kraft, denn es wird durch das Fassen der Schwäche der feindlichen Klinge durch die Stärke der eigenen die feindliche Klinge nicht nur bewältigt, sondern sie wird auch durch das bloss Entgegensetzen der Schneide aus ihrer Richtung gebracht.

Um von der Position einer Parade zu sprechen, muss man genau bestimmen können, wo sich die Hand, die Stärke und Schwäche der Klinge gegenüber den feindlichen Stössen befinden soll, um so dieselben mit Erfolg abzuwehren.

Die Parade muss stets mit der Stärke und der Schneide der Klinge so eng als möglich an der feindlichen Klinge genommen werden; damit man aber im Stande ist, nur durch ein leichtes Pariren den Stoss des Gegners abzuleiten, muss die Parade mit erhöhter Kraftanstrengung des Handgelenkes elastisch und ohne die Kraft des Armes anzuwenden, zur Ausführung kommen.

Die Paraden werden sowohl stehenden Fusses und bei fester Körperhaltung in der Gardestellung ausgeführt, als auch mit Fussbewegungen verbunden. Im ersten Falle muss der ganze Körper des Parirenden seine feste Position bewahren und sich unbeweglich in der Gardestellung erhalten, und darf sich an ihm nichts anderes bewegen, als nur die bewaffnete Hand in der bei der Parade bestimmten Weise.

Die mit der Parade zu verbindenden Fussbewegungen können hauptsächlich zweifache sein, nachdem die Parade sowohl während des Vor- als auch während des Zurücktretens genommen werden kann.

Im letzteren Falle kann die Parade entweder beim Zurücktreten aus dem Ausfalle nach einem ausgeführten Stosse in die Garde ausgeführt oder mit einem „Rompez“ verbunden werden, sobald man durch das Vortreten des Gegners zu einem Rückzuge gezwungen wird.

Viele Fechter, die im Pariren nicht ganz sicher sind, trachten allerdings durch einen Rückzug ihre Parade zu unterstützen.

Die Parade soll so viel als möglich stehenden Fusses in Anwendung kommen, da die Riposte in diesem Falle von um so grösserer Wirkung sein wird.

Vor jeder Attaque sich flüchten, beweist, dass man in seine Parade wenig Vertrauen setzt.

Die Parade soll den Rückzug decken, doch ist es leider der Fall, dass bei den meisten Fechtern der Rückzug ihre Parade zu decken hat.

Während des Avancirens können mit gleicher Leichtigkeit wie mit festem Fusse die Paraden zur Anwendung kommen. Dieselben sollen sorgfältig geübt werden, denn sie finden bei dem falschen Tempo, sowie Vor- und Tempostössen nur zu häufig ihre Verwendung.

Mit gestrecktem Arme soll die Parade nie genommen werden, da man in diesem Falle das Handgelenk nicht geschmeidig bewegen und demzufolge nicht mit genügender Schnelligkeit und gutem Erfolge ripostiren könnte. Die Riposte müsste der Elasticität entbehren und würde demgemäss steif ausfallen.

Der Vortheil, den das Einziehen des Armes, beziehungsweise das Annähern des Handgelenkes an den Körper bei der Parade darbietet, da man in diesem Falle mit der Stärke der Klinge die feindliche Schwäche fassen kann, wird durch den Nachtheil, die Schwäche seiner Klinge der Stärke der Klinge des Gegners entgegengebracht zu haben, aufgewogen.

Was die Höhe der Hand bei den Paraden anbelangt, so richtet sich dieselbe stets nach den Stössen des Gegners; man unterscheidet demnach drei Grade, und zwar Paraden in den hohen, mittleren und tiefen Lagen.

Hat man seine Garde in der entsprechenden Höhe, d. h. nach der des Gegners gerichtet, so darf man bei einem, in einer der Garde entsprechenden Lage ausgeführten Stosse die Hand zur Parade weder übermässig heben, noch senken. Im ersten Falle würde man leicht über die Höhe des Stosses kommen, im zweiten Falle mit der Schwäche der Klinge opponiren.

Hebt oder senkt jedoch der Gegner sein Handgelenk während seiner Attaque, so muss man dem Gegner folgen, ohne die Lagen, die zum Körper führen, zu verlassen.

Die Anschauung in Betreff der Ausführung der Paraden ist eine verschiedene; während die Einen die Oppositionsparade (Anlehnungsparade) empfehlen, rathen Andere Kraft und grosse Anstrengung an. (Parade mittelst Battement.)

Bei beständiger Anwendung der Oppositionsparade wird man in den Fehler des Wegdrückens der feindlichen Klinge verfallen;

andererseits wird bei Anwendung von Battements jedes feine, das Fleuretfechten charakterisirende Spiel verloren gehen; die Bewegungen werden gross und forcirt ausfallen.

Jener Fechter, der die Parade nach Verhältniss der vom Gegner ausgeführten Attaque zu regeln weiss, wird am meisten Sicherheit in seiner Parade besitzen.

Bei der Parade bedarf es einer genauen Haltung der Klinge von der äussersten Spitze bis zur Stärke derselben, um mit Sicherheit einen gut ausgeführten Stoss abzulenken.

Sobald die Parade der Sicherheit entbehrt, müsste die Riposte derselben noch mehr entbehren.

Die Paraden können unmittelbar aus der Garde, weiters nach einem ausgeführten Stosse aus der Ausfallstellung oder, wie es bei Finten oder Reprisen der Fall ist, nach einer vorher genommenen Opposition oder Parade und schliesslich bei einem vom Gegner ausgeführten Vorstosse (Coup d'arrêt) selbst während der eigenen Angriffsbewegungen zur Ausführung gelangen.

So natürlich es auch ist, dass die Art der Defensivfechtens von der Offensive abhängig ist und die Form der Parade im Allgemeinen sich nach der Form der Stösse zu richten hat, so folgt noch keineswegs daraus, dass man sich gegen jede beliebige Art von Stössen auch besonderer Paraden bedienen müsse. Es reichen die nach der Regel der Kunst für normale Stösse bestimmten Paraden bei sonst richtigem Verhalten des Defensivfechters für alle Fälle aus.

Wenn auch das Pariren eine rein defensive Action ist, so ist doch der defensive Fechter keineswegs an die Parade gebunden, er kann sich auch durch Arrêt- und Tempostösse oder durch andere offensive Actionen vertheidigen.

Die Art des Parirens kann eine dreifache sein:

1. Durch Opposition,
2. durch Schliff und
3. durch Cedirung.

Man unterscheidet einfache und Contreparaden. Letztere sind jene, die durch eine Umgehung der feindlichen Klinge, sei es oberhalb oder unterhalb derselben, genommen werden.

Oppositionsparade.

Die Oppositionsparade ist nichts anderes als eine in der vom Gegner, sei es durch Finten oder andere Bewegungen, bedrohten Linie richtig genommene Defensivgarde, die den Gegner durch das Entgegenstellen der Stärke und Schärfe der Klinge in dem Vordringen in dieser Linie hindert.

Durch Opposition pariren heisst: mit der Stärke der Klinge die feindliche Schwäche derart binden, dass dem Gegner die Linie, die er eingenommen und ihn direct gegen unseren Körper führt, gesperrt wird.

Die Oppositionsparade erklärt sich demnach durch ihren Namen selbst.

Die Oppositionsparade ist bei Beginn eines Assaut die wesentlichste, sie bringt weder die Hand, noch die Klinge ausserhalb der bedrohten Linie.

Verändert die Oppositionsparade ihr Vorgehen, wird dieselbe mittelst eines Schlages ausgeführt oder bringt sie durch ein Nachgeben der Hand oder durch eine schleuderartige Bewegung die feindliche Klinge mit Kraft aus ihrer Lage, so ändert die Parade auch ihren Namen.

Die Oppositionsparade unterscheidet sich von anderen Paraden dadurch, dass sie der begonnenen feindlichen Bewegung durch die Position eine Schranke setzt, durch die der Gegner verhindert wird, seine Bewegung fortzusetzen, sie wird aber nie durch Gewalt die feindliche Bewegung hindern.

Gegen Finten, wo es sich um Sperrung der vom Gegner eingenommenen und uns bedrohenden Linien handelt, wird stets die Oppositionsparade in Anwendung gebracht.

Schliffparade.

Die Schliffparade ist die am meisten in Anwendung gebrachte, um den Stoss des Gegners wirksam abzuwehren.

Bei Anwendung der Schliffparade soll nie die feindliche Klinge durch einen Schlag oder durch eine schleuderartige Bewegung aus

ihrer Lage gebracht, sondern bloss durch ein Gleiten mit der Stärke der Klinge an der feindlichen Schwäche bewerkstelligt werden.

Bei Ausführung derselben soll die Spitze nicht gehoben werden. Um grosse Bewegungen zu vermeiden, darf die Schliffparade nicht mit grosser Kraftanwendung zur Ausführung gelangen. Man muss die Parade stets nach der Attaque des Gegners zu regeln wissen.

Die Schliffparade soll nicht mit Hilfe des Armes, sondern bloss durch Drehung des Handgelenkes in die betreffende Position, bei mässig gebogenem Arme erfolgen.

Cedirungsparade.

Diese Art von Parade wird mittelst Nachgeben der Hand und der Klinge bewirkt.

Indem man durch diese nachgebende Bewegung die feindliche Klinge auf der eigenen hingleiten lässt, wobei die Hand die der Parade entsprechende Position einnimmt, wird die Spitze derselben von unserem Körper abgelenkt.

Die gebräuchlichste der Cedirungsparaden ist die der „Quarte“. Sie wird bei der Flanconnade und bei dem Quartestosse aus dem Engagement der Seconde in Anwendung gebracht, indem man in beiden Fällen, ohne die feindliche Klinge zu verlassen, die Hand durch ein geschmeidiges Nachgeben in die Position der Quarte bringt.

In manchen Schulen ist noch die Cedirung in Prime gebräuchlich, sobald der Gegner aus dem Engagement der Tierce oder der Quarte sur les armes den geraden Stoss an der Klinge ausführt.

Die Cedirungsparaden werden hauptsächlich angewendet, um einen mehr oder weniger brillanten Nachstoss führen zu können.

Die Behauptung, dass durch die Cedirung in Quarte die Riposte an Kraft und Schnelligkeit gewinnt, und dies nur der mit der Spitze der Klinge bei der Ausführung der Parade beschriebenen Parabel zuzuschreiben wäre, ist eine irriige.

Die Kraft der Faust und die Elasticität des Handgelenkes allein geben Kraft und Geschwindigkeit dem Stosse.

Einfache Paraden.¹⁾

Die einfachen Paraden sind diejenigen, die am schnellsten die feindliche Klinge binden; sie erfordern den wenigsten Raum und treffen, wie alle anderen Paraden, die feindliche Klinge in allen Lagen.

Die Zahl der beim schulgerechten Fleuretfechten vorkommenden einfachen Paraden ist nach der hier und an den meisten Fechtschulen vertretenen Methode „vier“.

Nachdem aber noch an mehreren französischen und italienischen Fechtschulen acht Paraden gelehrt werden, so wollen wir zur Vervollständigung des Werkes dieselben der Reihe nach auch hier anführen.

Die folgende Anführung der Paraden wird uns auch gleichzeitig zeigen, dass diese Namen nicht willkürlich erfunden, sondern ihrer Entwicklung entnommen sind.

1. Die „Prime“ ist so genannt, weil es die erste Parade ist, die sich darbietet, sobald der Degen zur Vertheidigung aus der Scheide gezogen wird.

¹⁾ Camillo Agrippa hatte die erste Idee, in seinem Werke (1553) die Paraden *Première*, *Seconde*, *Troisième* und *Quatrième* zu nennen, aus welchen später die Paraden der *Prime*, *Seconde*, *Tierce* und *Quarte* entstanden sind.

Henri de St. Didier war der erste Franzose, der ein epochemachendes Werk über die Fechtkunst schrieb (1574) und die Grundregel derselben in ein System vereinigte. Er nannte die verschiedenen Stösse: *main drette*, *renversé*, *pendante*, *estocade* et *imbrocade*. Das Buch war Karl IX. gewidmet. Er erzählt, dass ihm bei Gelegenheit der Uebergabe seines Werkes befohlen wurde, mit dem Herzog Guise und mehreren durch ihre Gewandtheit berühmten Männern des Hofes zu fechten, eine Ehre, worüber er Gott lobt und dankt.

Karl IX. war selbst ein gewandter Fechter, und Brantôme erzählt uns, dass er (Karl IX.) selbst mit seinem Fechtmeister *Pompée* und der Herzog von Anjou (nachmaliger König Heinrich III.) mit seinem Fechtmeister *Silvie*, beide Meister Italiener, bei einem Turnier in die Schranken traten.

Viggiani, welcher im Jahre 1575 schrieb, nahm sieben *Garden* (Positionen) an, welche die numerischen Namen trugen.

Die Encyclopädie weist erst im Jahre 1785 zum erstenmale die Namen der Paraden: *Prime*, *Seconde*, *Tierce*, *Quarte*, *Cinquième* und *Demi-Cerele*, sowie den *Octavestoss* aus.

Im Jahre 1818 brachte La Boëssière die Anzahl der Paraden auf acht und benannte dieselben nach den ihnen bis jetzt zukommenden Namen.

2. Die „Seconde“ ist die zweite Parade, welche die nach der genommenen Prime freigewordenen äusseren unteren Blössen deckt.

3. Die „Tierce“. Nach der Secondeparade ist der obere Theil des Körpers frei. Die Tierce dient zur Deckung dieser Linien.

4. Die „Quarte“ dient zur Deckung der nach der Tierceparade an der linken Seite der Klinge frei gewordenen Blösse.

5. „Cinquième“ oder „Quarte croisée“ wurde zur Deckung der nach der ausgeführten Quartparade an der inneren unteren Seite nicht gedeckten Linien angewendet.

6. „Sixième“ oder „Quarte sur les armes“. Die Parade der Quarte croisée liess die oberen Linien ungedeckt. Die Quarte sur les armes sollte gleich der Tierce dieselben decken.

7. „Septième“ oder „Demi-Cercle“ war zur Deckung der nach der Quarte sur les armes inneren freigewordenen Seite bestimmt.

8. „Huitième“ oder „Octave“. Die nach der Demi-Cercle äussere untere freigewordene Blösse deckte man mit der Octave.

Nachdem an manchen französischen Schulen neuerer Zeit eine Abweichung in der Classification der vier letzten Paraden, mithin auch eine theilweise Aenderung in der Benennung derselben besteht, so wollen wir zur deutlichen Uebersicht eine schematische Zusammenstellung dieser beiden numerischen Classificationen geben.

Prime.	Prime.
Seconde.	Seconde.
Tierce.	Tierce.
Quarte.	Quarte.
Cinquième (Quarte croisée contre les mauvais jeux).	Cinquième (Demi-Cercle).
Sixième (Quarte sur les armes).	Sixième (Octave).
Septième (Demi-Cercle).	Septième (Quarte sur les armes).
Huitième (Octave).	Huitième (Quarte croisée contre les mauvais jeux).

Die letzteren vier Paraden werden jedoch selten nach der numerischen Reihenfolge, wie die ersteren vier Paraden, sondern meist nach den in der Klammer angeführten Namen bezeichnet.

Für die hier vertretene Methode bleiben nur die Paraden der Quarte, der Tierce, der Demi-Cercle und der Seconde zur Besprechung, und sei nur hier vorläufig bemerkt, dass von diesen vier Paraden,

sobald sie als „einfache“ genommen werden, ihrer eigentlichen und nächsten Bestimmung nach, die Parade der Quarte und Tierce zur Deckung der „oberen“, die Demi-Cercle und Seconde zur Deckung der „unteren“ Stösse dienen und nach der weiteren Eintheilung der Stösse die Paraden der Quarte und Demi-Cercle die „inneren“ und die der Tierce und Seconde die „äusseren“ Stösse decken.

Der Vollständigkeit halber werden wir auch eine Erklärung der übrigen vier Paraden geben.

Gegen innere, in den oberen Lagen geführten Stösse wird nebst der Quarte noch die „Prime“, die der gleichnamigen Position im Säbelfechten sehr ähnelt, als Parade angeführt, und diese hauptsächlich in Anbetracht der hierauf leicht und rapid zu erfolgenden Riposte an der inneren Seite, die Hand in der Position der Seconde, empfohlen.

Abgesehen davon, dass nur nach einer Parade der Tierce, oder nach einer Tierce Opposition gegen einen inneren in die hohen Lagen geführten Stoss die Parade der Prime mit Erfolg genommen werden kann, da in diesem Falle ein Gelenkwechsel nicht vorgenommen werden muss, so glauben wir dennoch auf diese Parade verzichten zu können, da in diesem Falle die Parade der Quarte ausreicht, und die hierauf erfolgende Riposte des „*tac au tac*“ nicht minder rapid, als die der Seconde nach der Parade der Prime erfolgen kann.

Nach einer erfolgten Opposition der Seconde oder der Quarte *sur les armes* lässt sich die Parade der Quarte mit mehr Sicherheit als die Parade der Prime nehmen.

Die Quarte *sur les armes*, auch „Parade de Sixte“ genannt kann aus dem Engagement der Quarte *dans les armes* mit Erfolg gegen äussere, in den hohen Lagen geführten Stösse anstatt der Parade der Tierce erfolgen. Auch in diesem Falle wird kein Gelenkwechsel vorgenommen.

Wenn auch in den meisten Fällen das Engagement an der äusseren Seite in den oberen Lagen in der Position der Quarte *sur les armes* anstatt der Position der Tierce genommen, ja mitunter letztere Position vorgezogen wird, da man in dieser Position leichter in der Verfassung ist, die inneren Blössen mit Quarte *pariren* zu können, so glauben wir dennoch diese Parade, deren

Ausführung eine grosse Sorgfalt erheischt, Anfängern nicht empfehlen zu können.

Anfängern bietet das Wenden der Hand in die Position der Tierce viel Schwierigkeiten, sie würden nur zu leicht veranlasst werden, stets die Parade der „Quarte sur les armes“ nehmen zu wollen, und hierdurch in den schwer abzulegenden Fehler des Wegschlagens der feindlichen Klinge verfallen.

Vorgeschrittene schulgerechte Fechter werden die *Quarte sur les armes*, namentlich in der mittleren oder engeren *Mensur* immerhin mit Vortheil anwenden.

Die Parade der „*Quarte croisée*“, auch „*Cinquième*“ oder „*Parade de Quinte*“ genannt, würden wir am allerwenigsten als schulgerechte Parade empfehlen, da die Spitze der Klinge bei Ausführung derselben eine viel zu grosse Bewegung auszuführen hat und hierbei mehr oder weniger aus der Richtung des Körpers kommt, überdies die *Riposte* nur mit Zeitverlust erfolgen kann.

Diese Nachtheile einsehend, wird die Parade, um sie in den Rahmen des schulgerechten Fechtens einfügen zu können, mit der *Modification* gelehrt, dass hierbei die Spitze der Klinge nach dem Körper gerichtet erscheint. Berücksichtigt man, dass die Parade der *Quarte croisée* nur gegen innere tief geführte Stösse und hauptsächlich gegen Naturfechter, die mit Vorliebe diese Art von Stössen führen, genommen werden soll, weshalb sie auch den Namen „*Quarte croisée contre les mauvais jeux*“ führt, in welchem Falle die Spitze der Klinge stets eine Richtung ausserhalb des Körpers einnimmt, mitunter auch senkrecht gegen den feindlichen Stoss, beziehungsweise der Klinge steht, so erscheint es nicht nöthig, dass diese Parade gegen schulgerechte innere Stösse gelehrt wird, da die beiden Paraden der *Quarte* und der *Demi-Cercle* für diese Stösse vollständig ausreichen. Als *Oppositionsparade* ist die Parade der „*Quarte croisée*“ gänzlich zu verwerfen.

Anfänger und weniger schulgerechte Fechter neigen überdies zu der Parade der *Quarte croisée*, ohne dass ihnen diese Parade gelehrt worden wäre, und vernachlässigen hierdurch die Parade der *Quarte* vollständig. Hierdurch geht jedes feine Fechtergefühl, sowie das das *Fleuretfechten* charakterisirende Spiel vollständig verloren.

Die Parade „d'Octave“, auch „Huitième“ genannt, soll nebst der Parade der Seconde die unteren äusseren Stösse abwehren.

Zieht man in Berücksichtigung, dass die Parade der Octave nur dann mit Erfolg gegen untere äussere Stösse genommen werden kann, wenn sich die Hand des Stossenden in der Position der Quarte befindet, hingegen bei einem Secondestosse nicht ausreicht, so glauben wir auch, dass wir im ersten Falle auf die Parade d'Octave Verzicht leisten können und gegen äussere untere Stösse stets die Parade der Seconde zur Ausführung bringen.

Der denkende Beobachter und Fechter wird finden, dass die Paraden der „Prime“, der „Quarte sur les armes“ und der „Octave“ mit jener Kante der Klinge erfolgen, die der Rückenschneide entspricht, sowie die Parade der Quarte croisée mit der Fläche oder der oberen Kante erfolgt, während die vier Paraden der hier vertretenen Methode der Quarte, Tierce, Seconde und Demi-Cercle mit der wahren Schneide ausgeführt werden.

Es empfiehlt sich beim Fleuretfechten, nur die einfachsten Formen, sei es beim Angriff, sei es bei der Parade, zu wählen, sowie jede Weitläufigkeit oder grosse Combination, die den Charakter der Eleganz und der Feinheit dem Fleuretfechten nehmen könnten, zu vermeiden trachten.

Nachdem man sich gewöhnlich an der Quarteseite engagirt, so beginnen wir mit der Erklärung dieser Parade.

Quarte.

Die Parade der „Quarte“ dient zur Deckung der inneren, hohen und tiefen Stösse.

Sie wird genommen, indem man die bewaffnete Hand aus der Supinationslage leicht in Pronation dreht.

Der Daumen ist ein wenig nach rechts und die Spitze der Klinge bei normaler Höhe der Parade nach dem rechten Auge des Gegners gerichtet.

Wie die Erfahrung lehrt, wenden wohl die meisten Fechter die Hand in die Position der Quarte, setzen auch dem feindlichen Stosse die Stärke der Klinge entgegen, vernachlässigen aber vollständig die Haltung der Spitze der Klinge, wodurch die Wirkung der Parade eine illusorische wird.

Die Parade erfordert eine gewissenhafte Aufmerksamkeit, der Arm muss mässig gebogen und der Ellenbogen nach innen eingezogen sein. (Taf. VII.)

Die normale Höhe der Hand ist die Mitte der Brust, doch kann diese Parade auch in den hohen und tiefen Lagen genommen werden (Quarte haute, Quarte basse).

Die Spitze der Klinge muss unter allen Umständen höher als das Handgelenk sein.

Häufig sieht man, dass die Hand bei der Parade der „Quarte“ in die Pronationslage (der Daumen nach links) gedreht wird; dadurch wird auch die Spitze der Klinge tiefer und nach der linken Seite gebracht. Diese Parade ähnelt dann der „Cinquième“ oder der Quarte croisée, einer Parade, die jedoch gegen normalmässig geführte Stösse nicht ausgeführt werden soll, nachdem die Spitze der Klinge zur Ausführung der Riposte einen viel zu grossen Weg zu beschreiben hat.

Tierce.

Die Parade der „Tierce“ dient zur Deckung der äusseren oberen Stösse.

Bei der Parade der „Tierce“ ist die Hand in der Pronationslage, der Daumen ist demnach nach links gedreht, und die Spitze der Klinge nimmt eine Linie ein, die ausserhalb der Richtung des linken Auges vom Gegner liegt.

Der Arm ist mässig gebogen und wird die Hand in der mittleren Brusthöhe gehalten. (Taf. VIII.)

Bei Vornahme der Parade der Tierce aus dem Engagement der Quarte wird namentlich bei forcirt ausgeführten Stössen der Arm etwas zu strecken sein.

Die Spitze der Klinge soll nicht gegen den Körper des Gegners, sondern stets in der Höhe seines Kopfes, und zwar an dessen linken Seite, sich befinden, um der feindlichen Klinge diese Linie vollständig zu sperren.

Die richtige Haltung der Spitze bewirkt auch, dass die feindliche Klinge an der Aussenseite des Körpers gelassen wird.

Gewöhnlich wird die Parade der Quarte, beziehungsweise der Contre der Quarte, der Tierce vorzogen, jedoch wird letztere in

energischen, hauptsächlich forcirten Angriffen mit Vortheil angewendet, nachdem man in der äusseren oberen Lage weniger Linien zu decken hat, als in der inneren Lage.

Demi-Cercle ou Septième.

Die Parade der „Demi-Cercle“ wird genommen, indem man die Hand in die Supinationslage bringt; der Daumen der bewaffneten Hand ist nach rechts gedreht und die Spitze der Klinge, die bei dieser Parade stets tiefer als das Handgelenk gehalten wird, ist gegen den Körper des Gegners gerichtet. (Taf. IX.)

Die Parade der Demi-Cercle führt den Namen von der halbkreisförmigen Bewegung, welche die Spitze bei ihrer Ausführung beschreibt.

Sie dient zur Deckung der inneren unteren Stösse.

Die Lage der Hand bei der Parade der Demi-Cercle wird in den meisten Fechtschulen verschieden gelehrt.

Während die Einen lehren, dass die Hand in der Höhe des Kinnes, ja noch höher gehalten werden soll, und hierbei die Spitze der Klinge nach dem Gurt des Gegners richten, verlangen die Anderen, dass die Parade in der Höhe der normalen Quartelage oder selbst tiefer genommen und die Klinge nahezu horizontal gehalten werden soll.

Abgesehen von diesen beiden Gegensätzen, finden wir in einem Fechtbuche, dass der Arm vollkommen gestreckt und die Hand vor die linke Schulter in derselben Höhe genommen wird, so dass das Gesicht frei und ungehindert ober dem eigenen Arme dem Gegner zugewendet ist.

Die Spitze der Klinge soll hierbei tief nach der rechten Brustseite des Gegners gerichtet sein.

Bevor wir eine normale Höhe für die Parade der Demi-Cercle angeben, wollen wir vorher anführen, gegen welche Stösse diese Parade genommen werden kann und aus welchen Positionen sich dieselbe nehmen lässt.

Die Nothwendigkeit der Parade der Demi-Cercle hat sich herausgestellt, um einen unteren Stoss, der aus dem Engagement der Quarte an der inneren Seite beigebracht werden soll, mit Erfolg pariren zu können.

Obgleich die Parade zuerst aus dem Engagement der Quarte nur für diese Art von Stößen eingeführt wurde, so kann sie auch aus anderen Engagements mit Erfolg genommen werden.

Führt der Gegner aus der Garde der Quarte einen inneren tiefen Stoss, so wird die Demi-Cercle ohne Erhebung der Hand genommen, indem man mit der Spitze der Klinge eine halbkreisförmige Bewegung nach aussen und abwärts beschreibt. Die Spitze der Klinge, etwas tiefer als das Handgelenk gehalten, soll in der senkrechten Lage, von dem in der Garde innegehabten Punkte, anhalten.

Die Hand wird während der kreisförmigen Bewegung in die Supinationslage — den Daumen nach rechts, sowie die Nägel der bewaffneten Hand nach oben — gebracht.

Jener Stoss würde nie parirbar sein, sobald man die Hand hoch halten würde, da man in diesem Falle entweder mit der Schwäche opponiren oder die Parade über der feindlichen Klinge nehmen würde.

Die Parade der Demi-Cercle, aus der Garde der Quarte genommen, hat auch den Vortheil, dass sie durch die kreisförmige Bewegung der Spitze nach aussen gleichzeitig die äusseren unteren Lagen deckt, entgegengesetzt zu der Parade der Quarte croisée (Cinquième), die früher für die inneren tiefen Stösse in Anwendung kam, hierbei aber die äusseren unteren Lagen frei gelassen hat.

Die Parade der Demi-Cercle, aus der Garde der Quarte genommen, opponirt durch die Deckung der äusseren Lage gleichzeitig einem von innen nach den äusseren unteren Lagen geführten Stoss.

Ist man an der äusseren Seite in der Garde der Tierce oder der Quarte sur les armes in den hohen Lagen engagirt, so kann gleichfalls die Parade der Demi-Cercle gegen einen inneren, in die mittleren oder unteren Lagen geführten Stoss mit Erfolg angewendet werden.

Die Lage der Hand richtet sich nach dem feindlichen Stosse, doch wird man dieselbe nie höher als in der der hohen Quartelage entsprechenden Höhe zu halten haben.

Gegen innere hohe Stösse aus dem Engagement der Tierce in den mittleren Lagen lässt sich die Parade der Demi-Cercle nicht

mit Erfolg anwenden, da dieselbe leicht trompirt, d. h. umgangen werden kann.

Aus dem Engagement der Seconde lässt sich die Parade der Demi-Cercle gegen innere tiefe Stösse gleichfalls ohne merkliche Erhebung der Hand anwenden.

Die Parade der Demi-Cercle aus dem Engagement der Seconde wird von den meisten Fechtern vernachlässigt; es wird meistens Demi-Cercle und Seconde, aber beinahe nie Seconde und Demi-Cercle parirt.

Aus dem eben Angeführten resultirt, dass die Höhe der Hand bei der Parade der Demi-Cercle sich stets nach dem Engagement und dem „feindlichen Stosse“ zu richten habe, dieselbe aber stets der Lage der „Quarteparade“ entspricht und in diesen Grenzen genommen werden soll.

Die Parade der Demi-Cercle wird der Kürze halber gewöhnlich mit „Cercle“ bezeichnet.

Seconde.

Die Parade der „Seconde“ dient zur Deckung der Stösse, die gegen die äussere untere Seite geführt werden.

Die Hand ist in der Pronationslage etwas tiefer als die normale, die mittlere Brusthöhe. Die Klinge wird möglichst horizontal, und die Spitze, nach dem oberen Körper des Gegners gerichtet, kann selbst etwas höher als das Handgelenk gehalten werden. (Taf. X.)

Durch die horizontale Haltung der Klinge bei der Secondeparade bringt man nicht nur die Spitze der feindlichen Klinge nach aussen, es wird auch durch die Haltung der Spitze nach dem Körper des Gegners die Riposte, namentlich die des Coup droit, eine viel kräftigere sein, nachdem man zur Ausführung derselben einen bedeutend kürzeren Weg zurückzulegen hat, als wenn die Spitze der Klinge, wie dies früher allgemein angenommen wurde, bedeutend tiefer als das Handgelenk gehalten wird.

Gleichzeitig wird auch der Tempostoss in Seconde durch die horizontale Stellung der Klinge erleichtert; sie ist in jeder Beziehung der früher in Anwendung gebrachten, stark gesenkten Lage vorzuziehen.

Als Oppositionsparade muss die Seconde mit grosser Sorgfalt genommen werden, nachdem dieselbe grosse Blössen in den oberen Lagen frei lässt.

Die Parade der Seconde wird aus dem Engagement der Tierce und Demi-Cercle gegen äussere untere Stösse ausgeführt.

Alle Paraden sollen genau in den Linien genommen werden, wohin die Stösse gelenkt werden. Wenn nun der Gegner genau nach dem Körper gestossen hat, begegnet die Parade der Klinge; hat er jedoch ausserhalb der Linien, die gegen den Körper führen, gestossen, so begegnet man allerdings nicht der feindlichen Klinge, aber man ist trotzdem vollkommen gedeckt, während es der Gegner nicht ist.

Die Paraden, selbst die Oppositionsparaden, sollen mit der Stärke der Klinge ausgeführt werden. Es ist jedoch ein häufiger Fehler, dass man sich einzig auf die genommene Opposition der Stärke verlässt und die Haltung der Klinge gegen die Spitze zu vernachlässigt, sobald man mit der feindlichen Klinge im Contacte ist.

Allein trotz der Sicherheit, welche die Opposition mit der Stärke bietet, würde man diesfalls stets in Gefahr kommen, sobald der Gegner gegen die Schwäche der Klinge oder die Spitze stossen würde.

Prime.

Die Bezeichnung „Prime“ deutet klar an, dass sie die erste der Paraden ist; sie ergiebt sich auf natürliche Weise, wenn der Degen zur Vertheidigung gezogen wird.

Die Parade der Prime wird gegen innere, in die hohen Lagen geführte Stösse genommen.

Die Hand in der ersten Motionslage ist in der Höhe der Stirne und in der Weise gehalten, dass man den Gegner in der Linie unterhalb jener, welche die eigene Klinge einnimmt, sieht. Der Arm wird gebogen und ist der Vorderarm in gleicher Richtung mit der Stirn.

Die Spitze der Klinge ist nach links abwärts gerichtet und die Klinge muss eine derartige Lage einnehmen, dass alle Linien an der inneren Seite geschlossen sind. (Taf. XI.)

Die Riposte wird von links gegen rechts ausgeführt, um die Reprise in Seconde zu vermeiden.

Fechter von kleiner Statur haben die Primaparade vortheilhafter als die Demi-Cercle angewendet, nachdem dieselbe die inneren hohen Stösse deckt.

Würde die Primaparade trompirt, so parirt man das Dégagement mit Seconde oder Octave.

Naturalisten oder nicht schulgerechte Fechter vertheidigen sich gewöhnlich mit „Prime“ und „Seconde“.

Schliesslich sei erwähnt, dass die Parade der Prime vollkommen durch die Paraden der Quarte und der Demi-Cercle ersetzt werden kann.

Cinquième ou Quarte croisée.

Die Parade der „Quarte croisée“, auch „Parade de Quinte“, wird gegen innere tiefe Stösse und hauptsächlich gegen Naturfechter genommen, die gewöhnlich diese Stösse führen. Sie wird auch deshalb „Quarte croisée contre les mauvais jeux“ genannt.

Bei dieser Parade ist die Hand in der Pronationslage, die Spitze der Klinge befindet sich auf der äussersten linken Seite, und die Klinge wird horizontal gehalten, so dass sie senkrecht auf den feindlichen Stoss gestellt wird. (Taf. XII.)

Um die Nachtheile der Klingenhaltung zu beheben, und die Parade auch gegen „schulgerechte“ Stösse anwenden zu können, lässt man gegenwärtig, wo die Parade noch gelehrt wird, die Spitze der Klinge nach dem Körper des Gegners gerichtet erscheinen; doch wird man zu der mehr oder weniger horizontalen Lage der Klinge zurückkehren müssen, sobald die Stösse in die unteren Lagen beigebracht werden.

Zur Riposte, die in der geraden Linie der Quartelage erfolgt, wird die Hand, ohne die feindliche Klinge zu verlassen, in die Supinationslage gebracht.

Nach dieser Definition sieht man, dass die Parade der „Quarte croisée“ nichts anderes als eine falsch genommene Quarteparade ist; man hat häufig Gelegenheit, dieselbe von Anfängern gegen normal gerichtete Stösse statt der regelrechten Parade der Quarte angewendet zu sehen, ohne dass dieselbe gelehrt wurde.

Die Parade der Demi-Cercle, obgleich man bei derselben nicht die Kraft wie bei der Parade der „Quarte croisée“ anwenden kann, ersetzt dieselbe vollkommen und hat noch den Vortheil, dass sie gleichzeitig die unteren äusseren Blössen deckt, welche die „Quarte croisée“ offen lässt.

Sixième ou Quarte sur les armes.

Die Parade der „Quarte sur les armes“, auch „Parade de Sixte“ genannt, dient gleich der Parade der Tierce zur Deckung der äusseren oberen Linien. (Taf. XIII.)

Die Spitze der Klinge nimmt dieselbe Linie wie bei der Parade der Tierce ein. Sie unterscheidet sich von der Parade der Tierce, deren Position sie einnimmt, dass die Hand in Supination — Position der Quarte — gedreht ist, die Blösse demgemäss mit jener Kante des Fleurets parirt wird, die der Rückenschneide eines Degens entspricht, wobei der Arm mehr eingezogen erscheint.

Aus der weiten oder mittleren Mensur wird die Parade nur dann mit Vortheil genommen werden können, wenn sie mit einem „Marchez“ in Verbindung gebracht wird, d. h. die Mensur bei eingezogenem Arme verkürzt wird.

Weniger stark als die Parade der Tierce, die für dieselben Stösse genommen wird, erfordert sie eine gewissenhafte Haltung, denn ohne dieselbe würde die feindliche Klinge leicht eindringen können.

In der nahen Mensur wird die „Quarte sur les armes“ mit etwas eingezogenem Arm mit Vortheil gegen äussere hohe Stösse genommen.

Als Engagement in den hohen äusseren Linien wird die Position der „Quarte sur les armes“ häufiger als die Position der Tierce genommen.

Huitième ou Octave.

Die Parade der „Octave“ dient gegen äussere tiefe Stösse, bei welchen die Hand in der Quartelage gehalten wird;¹⁾ sie

¹⁾ Der in der äusseren tiefen Lage, die Hand in der Position der Quarte, geführte Stoss wurde „Octavestoss“ genannt.

wird hauptsächlich gegen Stösse, die die Parade der Demi-Cercle trompirten, genommen.

Bei der Parade der „Octave“ wird die Hand in Supination unterhalb der mittleren Brusthöhe gehalten, und die Spitze der Klinge, die nach dem Körper des Gegners gerichtet ist, befindet sich wie in der Position der Seconde entweder tiefer oder in gleicher Höhe, ja selbst höher als das Handgelenk. (Taf. XIV.)

Dem entgegengesetzt wird nach mancher Schule die Spitze stets tiefer als das Handgelenk gehalten.

Die Position der Octave unterscheidet sich demnach von der Position der Seconde dadurch, dass bei gleicher Klingenstellung die Hand bei der ersten Position in der Supinations- und bei der Seconde in der Pronationslage ist.

Die Parade der Octave soll die Parade der Seconde ersetzen, sobald der Gegner bei einem Stosse in die äusseren unteren Lagen die Hand in der Quartelage gehalten hat; sie reicht aber nicht aus, sobald der Gegner in der Position der Seconde seinen Stoss geführt hat.

Aus diesem Grunde wendet man gegen alle Stösse, die in den äusseren unteren Lagen geführt werden, die Parade der Seconde an, nachdem dieselbe auch die in der Quartelage geführten Stösse (Octavestösse) parirt.

Bei der Parade der Octave wird mit der Kante, die der Rückenschneide des Degens entspricht, parirt, nachdem sich die Hand in der Supinationslage befindet.

Contreparaden.¹⁾

Jede mit gleichzeitiger Umgehung der feindlichen Klinge ausgeführte Parade ist eine „Contreparade“.

Man unterscheidet in Beziehung auf den Stoss zwei Gattungen der Contreparaden, und zwar solche, die gegen ein Dégagement, und solche, die gegen den geraden Stoss genommen werden.

Sobald der Gegner in eine seinem Engagement entgegengesetzte Lage fintirt oder stösst (Dégagement), wird die feindliche

¹⁾ De Liancourt verwarf in seinem Werke über die Fechtkunst (1686) die Contreparade, welche heute die Force der besten Fechter ausmacht.

Klinge durch die Contreparade in jene Lage zurückgebracht, von welcher aus der Stoss geführt wurde, hingegen bringt die Contreparade, gegen einen geraden Stoss genommen, die feindliche Klinge in eine dem Engagement, aus welchem der Stoss geführt wurde, entgegengesetzte Lage. Doch muss ausdrücklich bemerkt werden, dass hierbei die feindliche Klinge nie aus der oberen in die untere Lage oder umgekehrt gebracht wird, z. B.:

1. Für die hohe Lage: Gegen ein Dégagement aus der Garde der Quarte wird die feindliche Klinge durch die Contreparade in die vor dem Stosse innegehabte Lage zurückgeführt.

2. Für die tiefe Lage: Gegen ein Dégagement aus der Garde der Demi-Cercle wird die feindliche Klinge durch die Contreparade gleichfalls in die frühere Lage zurückgeführt.

3. Für die hohe Lage: Gegen einen geraden Stoss aus der Garde der Quarte wird die feindliche Klinge durch die Contreparade in die Linie der Tierce gebracht, oder

4. Für die tiefe Lage: Gegen einen geraden Stoss aus der Garde der Demi-Cercle wird die feindliche Klinge durch die Contreparade in die Linie der Seconde gebracht.

Ein specieller Fall der Contreparaden sind die „Demi-Contres“.

Sie haben ihren Namen davon, dass die Spitze der Klinge nicht wie bei den „Contres“ einen vollen, sondern bloss einen halben Kreis beschreibt.

Dazu gehören alle Paraden, bei welchen entweder von der oberen in die untere oder von der unteren in die obere Lage gewechselt wird, z. B.:

1. Wenn man ein aus dem Engagement der Seconde geführtes Dégagement mit der Quarte parirt.

2. Wenn man ein aus dem Engagement der Demi-Cercle geführtes Dégagement mit der Quarte parirt.

Die einfache Parade wäre in diesem Falle die Tierce.

3. Wenn man aus dem Engagement der Quarte den geraden, in die unteren Lagen geführten Stoss mit Seconde parirt oder die Klinge in die Lage der Demi-Cercle bringt.

4. Wenn man aus dem Engagement der Tierce das Dégagement mit der Demi-Cercle oder Seconde parirt.

In diesen Fällen führen die Paraden die Namen: Demi-Contre de Quarte, Demi-Contre de Seconde etc.

Diese Beispiele dürften genügen, um anschaulich zu machen, in welchen Fällen man eine Demi-Contreparade ausführt.

Die an den meisten Fechtschulen gegebene Erklärung, dass man unter einer Contreparade eine wiederholte Parade versteht, ist, wie wir bereits ersehen haben, insoweit nicht richtig, nachdem man vorher keine einfache Parade zu nehmen braucht, um eine Contreparade auszuführen, und dieselbe auch gegen einen einfachen Stoss oder gegen die erste Finte, im letzteren Falle als Oppositionsparade, angenommen werden kann.

Bei Ausführung der Contreparade beschreibt man aus der Garde der Quarte, der Tierce oder Quarte sur les armes mit der Spitze der Klinge einen vollständigen Kreis unter der feindlichen Klinge, während bei der Garde der Demi-Cercle und Seconde der Kreis über die feindliche Klinge erfolgt, um wieder in den Ausgangspunkt zu gelangen.

Die „Contreparaden“ haben den Vortheil, dass sie die feindliche Klinge in mehreren Lagen binden und dieselbe in eine entgegengesetzte, demnach vom Gegner ungedeckte Lage zu jener bringen, in welcher der Gegner zu stossen beabsichtigt hat.

Ist man z. B. in der Garde der Quarte engagirt und parirt ein vom Gegner geführtes Dégagement sur les armes mit Contre de Quarte, so wird die feindliche Klinge durch diese Parade in eine aufgedeckte Lage gebracht, was jedoch nicht der Fall gewesen wäre, wenn man die dem Stosse entsprechende einfache Parade, und zwar die der Tierce, genommen hätte.

Wenn auch Contreparaden den beabsichtigten Angriff oder das Spiel des Gegners häufig vereiteln, so sollen sie doch nicht zu oft in Anwendung kommen, weil es dadurch schwierig wird, die Absicht des Gegners, sowie die Richtung des Stosses von Seite des Gegners zu beurtheilen, abgesehen davon, dass man die feindliche Klinge bei fortgesetzten „Contres“ leicht in einer verkehrten Linie treffen und dadurch Contractionsparaden entstehen würden.

Die Contreparaden erfordern eine grosse Uebung, um so klein als möglich mit grosser Genauigkeit und Schnelligkeit ausgeführt werden zu können.

Sobald die Hand bereits eine Position innegehabt, so darf dieselbe, um eine Contreparade mit Erfolg zu nehmen, nicht mehr aus ihrer Lage gebracht werden.

Ist man z. B. in der Garde der Quarte engagirt und beabsichtigt die Parade der „Contre de Quarte“ zu nehmen, so behält die Hand während der ganzen Action die Position der Quarte.

Die Contreparaden führen ihren Namen von der Position ihres Ausgangspunktes.

Es giebt so viele Contreparaden als es einfache Paraden giebt, doch finden wir selbst in den meisten Fechtbüchern nur die jetzt in Gebrauch stehenden vier Contreparaden, und zwar die

Contre de Quarte,
 Contre de Tierce,
 Contre du Demi-Cercle¹⁾ und
 Contre de Seconde

verzeichnet, und die den vier anderen Paraden entsprechenden Contreparaden, und zwar:

Contre de Prime,
 Contre de Quinte (Quarte croisée),
 Contre de Sixte (Quarte sur les armes),
 Contre d'Octave,

da dieselben mit Ausnahme der „Quarte sur les armes“, die in weiter Mensur im Spiel als Contreparade genommen werden kann, wegen grossen Zeitverlustes weder vortheilhaft, noch ihrer anderweitigen Nachteile wegen zur sicheren Vertheidigung geeignet sind, ausgelassen.

Die Contreparaden können sowohl als Schliifparaden gegen Stösse oder auch als Oppositionsparaden gegen Finten in Anwendung kommen.

Contre de Quarte.

Die Parade der „Contre de Quarte“ wird aus dem Engagement der Quarte gegen äussere obere Stösse genommen, indem man mit der Spitze der Klinge durch die einzige Bewegung der Finger einen kleinen Kreisbogen von der rechten zur linken Seite unterhalb der

¹⁾ Der Kürze halber auch meist „Contre du Cercle“ genannt.

feindlichen Klinge ausführt, um dieselbe wieder an der inneren Seite zu binden.

Die Hand bleibt während der ganzen Bewegung in der Position der Quarte und die Klinge nimmt genau die Stellung der einfachen Quarteparade ein.

Die Parade der „Contre de Quarte“ ist eine der vortheilhaftesten Paraden.

Contre de Tierce.

Die Parade der „Contre de Tierce“, die in der Bewegung entgegengesetzt der Contre de Quarte ist, wird aus dem Engagement der Tierce gegen innere, in den oberen Lagen ausgeführte Stösse zur Anwendung gebracht, indem man mit der Spitze der Klinge einen kleinen Kreisbogen von der linken zur rechten Seite unterhalb der feindlichen Klinge ausführt, um dieselbe wieder an der äusseren Seite zu binden.

Die Hand und die Klinge nimmt die Position der Tierce ein.

Anfängern bietet die Parade der Contre de Tierce viel Schwierigkeiten, weil diese weniger in der Hand liegt; sie soll deshalb viel geübt werden, um sie nicht auf Kosten der Quarte zu vernachlässigen.

Contre du Demi-Cercle.

Die Parade der „Contre du Cercle“ wird aus dem Engagement der Demi-Cercle genommen, sobald der Gegner ein Dégagement ausführt oder die Parade der Demi-Cercle trompirt wurde.

Sie wird ausgeführt, indem man mit der Spitze der Klinge eine kreisförmige Bewegung von der rechten nach der linken Seite über die Klinge des Gegners beschreibt, um dieselbe an der inneren Seite zu binden.

Damit die kreisförmige Bewegung bei dieser Parade so klein als möglich ausfällt, darf dieselbe nicht mit Hilfe des Handgelenkes ausgeführt werden; es wird die Spitze der Klinge bei fester Haltung des Handgelenkes durch Ueberhebung des Armes an die innere Seite gebracht.

Die Hand und Klinge nehmen die der Demi-Cercle zukommende Position ein.

Die Parade der Contre du Cercle wird seltener festen Fusses zur Anwendung gebracht, nachdem dieselbe leicht zu kurz gegen den feindlichen Stoss ausfallen kann.

Ist man jedoch im Stande, während der Bewegung die Mensur zu brechen, so kann die Parade der Contre du Cercle mit Erfolg angewendet werden.

Contre de Seconde.

Die Parade der „Contre de Seconde“ wird aus dem Engagement der Seconde gegen einen inneren in den unteren Lagen geführten Stoss angewendet, indem man gleichfalls ohne Hilfe des Handgelenkes die Spitze der Klinge durch Ueberhebung des Armes über die feindliche Klinge bringt, um dieselbe an der äusseren Seite zu binden.

Die Parade der Contre de Seconde wird seltener in Anwendung gebracht.

Doubles Contresparaden.

Durch die Wiederholung der Contreparade, sobald die erste derselben als Oppositionsparade gegen eine Finte genommen wurde, entstehen die „Doubles Contresparaden“.

Sie erfordern eine überaus grosse Genauigkeit und muss namentlich die erste Contreparade als Oppositionsparade mit der grössten Präcision genommen werden, um die zweite Contreparade mit Erfolg anwenden zu können; denn es ist klar, dass, sobald die erste Parade mit zu grosser Bewegung genommen wurde, sich dieser Fehler bei Ausführung der zweiten Parade verdoppelt.

Ist es bereits schwer, nach einer einfachen Oppositionsparade eine Contreparade zu nehmen, so wird man leicht einsehen können, dass man um so schwerer zwei Contreparaden zur Ausführung bringen wird.

Will man die Doubles Contresparaden mit Erfolg nehmen, so muss man trachten, dieselben aus weiter Mensur auszuführen, nachdem dieselben in mittlerer oder gar in enger Mensur nicht angewendet werden können.

Von allen Doubles Contresparaden lässt sich die der Contre de Quarte am besten ausführen und wird auch am meisten in Anwendung gebracht.

Contractionsparaden.

Paraden, welche die feindliche Klinge gewaltsam und unnöthigerweise in eine vom Gegner nicht einzunehmen beabsichtigte „Linie“ bringen, führen den Namen „Contractionsparaden“.

Nachdem diese Art von Paraden oft von ungeübten Fechtern und Anfängern unbewusst genommen, mitunter aber auch fälschlich als schulgerecht gelehrt werden, so ist es nothwendig, auf das Fehlerhafte dieser Paraden aufmerksam zu machen.

Ist man z. B. in der Garde der Quarte engagirt und der Gegner führt ein Dégagement sur les armes aus, so ist die natürliche einfache Parade gegen diesen Stoss die der Tierce.

Bringt man nun die feindliche Klinge, nachdem man Tierce parirt hat, mit Gewalt in die Position der Demi-Cercle, demnach mit eigener Gefahr in eine Linie, die einzunehmen nicht nothwendig gewesen wäre, so vollführt man eine Contractionsparade.

Bringt man nach einer ausgeführten Secondeparade die feindliche Klinge in die Quartelage, ohne dass der Gegner in diese Linie zu stossen beabsichtigt hat, so vollführt man gleichfalls eine Contractionsparade.

Zu den Contractionsparaden gehören selbstverständlich auch alle jene Paraden, die die feindliche Klinge in dieselbe Lage zurückbringen, in der man bereits parirt hat.

Man nimmt z. B. die Parade der Quarte und bringt die feindliche Klinge, indem man sich derselben vollständig bemächtigt, durch eine kreisförmige Bewegung wieder in die Position der Quarte.

Am häufigsten wird diese Art von Paraden aus der Position der Demi-Cercle ausgeführt.

Man ist z. B. in Quarte oder in Tierce engagirt und der Gegner führt einen inneren unteren Stoss aus, so wird die feindliche Klinge, obgleich die Parade der Demi-Cercle genommen wurde, durch eine kreisförmige Bewegung der eigenen Klinge mit Gewalt abermals in die Position der Demi-Cercle gebracht.

Nachdem bei Ausführung dieser letzteren Contractionsparade die eigene Klinge alle Linien durchläuft, so wurde ihr nach mehreren Fechtschulen der Name einer Universalparade¹⁾ beigelegt.

Nach manchen Fechtschulen wird die erste Art der Contractionsparaden, nachdem dieselben durch eine den Croisé ähnliche Bewegung ausgeführt werden, auch Croiséparaden genannt.

Die Contractionsparaden, welche, ausser von Anfängern, beinahe immer von kräftigen Fechtern ausgeführt werden, denen die wissenschaftlichen Kenntnisse in der Fechtkunst abgehen, sind gänzlich zu verwerfen. Es ist durchaus nicht nöthig, nach einer bereits genommenen Parade die feindliche Klinge in eine zweite Lage zu bringen, abgesehen davon, dass es widersinnig und obendrein mit Gefahr verbunden ist, zwei Paraden gegen einen Stoss anzuwenden.

Anfänger sollen auf das Gefährliche dieser Bewegungen aufmerksam gemacht werden, denn, einmal zur Gewohnheit geworden, werden sie selbst gegen den Willen des Fechters ausgeführt.

Paraden während des Rückzuges.

Wir haben bereits gesehen, dass es dreierlei Arten von Rückzug giebt:

1. Das Zurückziehen des Körpers, das mitunter eine instinctive Bewegung ist;
2. der Rückzug nach dem Ausfall in die Garde und
3. der Rückzug mittelst beider Füße, der ausgeführt wird, um sich ausserhalb des Bereiches der feindlichen Klinge zu bringen.

Pariren zu wollen, während man sich noch im Ausfalle befindet, ist eine schlechte Methode, denn abgesehen davon, dass hierbei die schulgerechte Parade nicht leicht zu nehmen ist, sind auch die Riposten aus der Nähe bedeutend schwieriger abzuwehren.

Selbst wenn man bei der Attaque touchirt hat, soll man stets den Rückzug in der Garde ausführen, denn man darf sich niemals bei Ausführung der Attaque darauf verlassen, was man mit derselben erreichen könnte, und wir betrachten diese Massregel als eine derart wichtige, dass wir stets jedem Fechter anrathen, selbst wenn er sieht, dass er getroffen hat, auf seinen Rückzug und seine

¹⁾ Siehe Terminologie.

Deckung bedacht zu sein, um einen allfälligen Nachstoss seitens des Gegners pariren zu können.

Die Parade während des Rückzuges aus dem Ausfalle in die Garde hat mehr Erfolg, als wenn dieselbe während des Ausfalles stattfindet, dennoch bietet die letztere in gewissen Fällen einen Erfolg, denn der Gegner kann sich uns gegenüber nicht entwickeln.

Werden wir durch einen Angriff zum Rückzug gezwungen, so soll die Parade den Rückzug beschützen und dieser wieder die Parade erleichtern.

Wir betrachten es als vorziehwürth, dass die Parade der Ausführung des Rückzuges vorausgeht, denn sie gestattet, wenn der Gegner nach den Regeln der Fechtkunst ausfällt, die Schwäche der feindlichen Klinge während unserer retrograden Bewegung zu halten.

Die Parade ist die erste Nothwendigkeit des Rückzuges.

Sobald man attackirt hat, ist die einfache Parade gegen die Riposte des Gegners zuerst zu nehmen; eine Contreparade soll im Ausfalle nie genommen werden, dieselbe kann erst nach erfolgtem Rückzuge mit Vortheil zur Ausführung kommen.

Wir können nicht begreifen, wie man mit so viel Beharrlichkeit das Wechseln der Klinge während des Rückzuges aus dem Ausfalle in die Garde empfehlen kann; denn wenn auch eine Contreparade den grösseren Theil der Stösse parirt, so hat sie den Nachtheil, dass sie den rapid geführten geraden Stoss oder die Riposte des „Tac au Tac“, ¹⁾ welche die gefährlichste ist, nicht zu pariren vermag.

Das Wechseln der Klinge wäre in diesem Falle ein schlechtes Mittel, doch bietet die Uebung desselben in den Lectionen immerhin einen Vortheil, besonders wenn man den Schüler über die gefährliche Seite instruirt. Was wir bei Vornahme der Wechselung der Klinge mit der grössten Dringlichkeit und Ueberzeugung empfehlen, ist, dass sich während der ganzen Action niemals die Spitze der eigenen Klinge an der Stärke der des Gegnes befinden darf.

Es giebt auch einige Fechter, die das Wechseln der Klinge, welches der Gegner während seines Rückzuges nach dem Ausfalle ausführt, mittelst eines Dégagements trompiren; sie überlegen nicht,

¹⁾ Siehe „Riposten ohne Zeitverlust“.

dass der gerade Stoss den Gegner am sichersten erreicht, der bei seinem Erheben in die Garde die Klinge changirt.

Die linke Hand als Opposition.

Von dieser Art der Parade als Opposition würden wir keine Erwähnung gethan haben, wenn nicht in neueren Fechtbüchern der Gebrauch der linken Hand als Parade angerathen worden wäre.

In diesen Fechtbüchern wird für die classische Haltung der linken Hand in der beim Fleuretfechten bezeichneten Weise die Parade mit derselben als Grund angegeben. Nach diesen Schulen wird, um die Parade mit der linken Hand leichter zu ermöglichen, der Arm mehr gebogen und die Hand in der Nähe des Ohres gehalten.

Die Meister, welche über die Fechtkunst um das Jahr 1550 geschrieben haben (Antonio Manciolino, Camillo Agrippa [Trattato di Scienza d'arme 1553–1568]), erwähnen des Gebrauches der linken Hand. Philibert de la Touche deutet diese Methode in seinem Werke (1670) an, er spricht auch von dem Degen, der mit beiden Händen gehandhabt wurde.

Es war die Zeit der Coups d'estramacon,¹⁾ der Coups des estoques,²⁾ der bizarren Gardien, wie wir sie in der „Scienza e pratica d'arme di Salvatore Fabris, capo dell' ordine dei sette cuori“³⁾ vorfinden, sowie der Mode des Gebrauches des Dolches in der linken Hand, die den Gebrauch der linken Hand als Opposition aufkommen liess.

¹⁾ Hiebe mit der Schneide der Klinge.

²⁾ Ein mit einem langen Stossdegen weit ausgeholter Stoss.

³⁾ Dieses berühmte Buch erschien im Jahre 1606, eine deutsche Ausgabe von Johann Joach. Hynitsch, Stadtlieutenant und Exercirmeister (Leipzig 1677 und 1713), sie war dem Kurfürsten Johann Georg II. von Sachsen gewidmet. Salvator Fabris, Oberster des Ritterordens der sieben Herzen, war Fechtmeister des Königs Christian IV. von Dänemark und verfasste auf des Königs Befehl das Buch. Eine nicht besonders gute deutsche Uebersetzung (nach Hynitsch) erschien bereits bei Isak Elzevir zu Leyden 1619 und war dem König Gustav Adolf von Schweden gewidmet. 1622 wurde das Buch von Nicoletto Giganti, einem Venetianer, in französischer Sprache herausgegeben.

Charles Bernard schrieb bereits im Jahre 1653 gegen den Gebrauch der linken Hand; er bezeichnete diese Parade als „verabscheuungswürdig“ und gleichzeitig gefährlich.

In den neueren Werken¹⁾ wurde die Opposition mit der linken Hand mit der Motivirung empfohlen, dass „die Parade mit derselben ganz natürlich erscheint, weil wir von der Natur nicht zwecklos mit zwei Händen ausgerüstet wurden und aus Liebe zur Erhaltung unseres Lebens nichts unversucht lassen werden, einen Stich von uns zu entfernen, der uns verwunden oder tödten könnte“.

Gleichzeitig weisen aber dieselben Werke auf die Gefahren hin, die diese Art von Paraden begleiten, dass sie Niemandem anrathen möchten, die Opposition mit der linken Hand bei ernster Gelegenheit in Ausübung zu bringen.

Dessenungeachtet empfehlen sie die Opposition mit der linken Hand in der modificirten Weise an, sobald die Parade mit dem Degen vollendet ist, um ungehindert die Riposte ausführen zu können.

Diese Opposition erfolgte auch weiters in der Absicht, um bei wiederholten Stößen, die im Grunde genommen keine Reprisen, sondern nur „Coups doubles“ waren, ein Coup fourré²⁾ zu verhindern. Aber selbst dieser Grund ist nicht stichhältig, da es mitunter dem Gegner schwer zu beweisen wäre, dass er in der That die Absicht hatte, mitzustossen.

Ein „Fechter“, der Doublestöße ausführt, kann auf die verschiedenartigste Weise bekämpft werden, ohne dass man zu diesem unehrlichen und hinterlistigen Gebrauch schreiten müsste.

Wird man mit der Waffe in der Hand angegriffen, so soll man sich nur mit derselben vertheidigen.

Nicht nur gegen Doublestöße, sondern auch bei Anwendung gewisser Stöße war nach den älteren Meistern die Opposition mit der linken Hand, um einem Coup fourré oder einem Tempostoss auszuweichen, dringend geboten. So z. B. bei der Flanconnade, die

¹⁾ Traité d'escrime par le Chevalier Chatelain, officier supérieur de cavallerie dans l'armée française. Paris 1817.

²⁾ Siehe Terminologie.

aus dem Engagement der Quarte in die untere äussere Seite — die Hand in der Position der Seconde — geführt wurde, war es nöthig, um einen Coup fourré hintanzuhalten, die feindliche Klinge, deren Spitze sich vor unserem Körper befand, mit der linken Hand beiseite zu bringen. Dies ist auch der Grund, weshalb wir den Stoss bei der Flanconnade in die innere Seite — die Hand in der Position der Quarte und nicht in Seconde — führen, weil dadurch die Spitze der feindlichen Klinge ausserhalb den Bereich unseres Körpers gebracht wird.

Ein Grund, dass die Parade mit der linken Hand bald von Fechtböden verschwand, war der, dass dieselbe bei dem Assaut zwar geduldet, aber beim Duell, theilweise wegen der leichten Verwundbarkeit des linken Armes, andererseits wegen schwer zu controlirbaren Unregelmässigkeiten verboten war.

Eine Unzahl von Hilfsmitteln, die man in älteren Fechtwerken zu lesen bekommt und die mitunter auch „kunstgerecht“ gelehrt wurden, sind nach und nach verloren gegangen, die einen, weil sie uns keine Vortheile mehr bieten, die anderen, weil an ihnen der Makel der Unehre haftete.

Das Fassen der Klinge mit der einen oder gar mit beiden Händen war, unter was immer für einem Vorwande, stets verboten.

Von den Stössen im Allgemeinen.

Die Angriffsbewegungen mit der Waffe können in „zwei“ Gruppen getheilt werden, und zwar in jene, durch die der „Gegner“ direct, und in solche, durch welche nur die feindliche „Waffe“ angegriffen wird.

Die ersteren werden Stösse genannt, zu den letzteren gehören Battements, Froissés, Brisés, Flanconnaden, Croisés etc., und können dieselben, da sie nicht zum unmittelbaren Angriff gehören, sondern mittelbare Angriffsaetionen sind, durch welche man nur die Waffe des Gegners angreift, diese demnach den Gegner nicht verletzen, sie daher nur als vorbereitende Bewegungen in Beziehung auf den eigentlichen Zweck des Waffenkampfes zu gelten haben, zu den Finten gerechnet werden.

Sämmtliche Stösse werden im Allgemeinen in „innere“ und „äussere“ eingetheilt.

Innere Stösse (dans les armes) sind jene, die dem „rechts“ en Garde stehenden Gegner an dessen „linker“ Seite (Quarteseite), „äussere“ Stösse (hors les armes), die dem Gegner an dessen „rechter“ Seite beigebracht werden.¹⁾

Sowohl die inneren, als auch die äusseren Stösse können wieder in Beziehung auf die Lage der Faust und der Klinge des Gegners oder der dadurch entstandenen Blössen in „hohe“ oder „obere“, wenn der Stoss über des Gegners Faust und Klinge, und in „tiefe“ oder „untere“, wenn sie unter derselben ausgeführt, eingetheilt werden.

Stösse, die an der Tiercesseite (sur les armes) zur Ausführung kommen, sind „äussere hohe“, an der Secondeseite (sous les armes) „äussere tiefe“ Stösse.

An der inneren, Quarteseite, können gleichfalls die Stösse in den „hohen“ Lagen (dessus) oder in den „unteren“ Lagen (dessous) angebracht werden.

In Beziehung auf die Eintheilung der Stösse muss noch erwähnt werden, dass bei Stössen über der Klinge (sur les armes) oder unter der Klinge (dans les armes) derselbe Punkt getroffen werden kann, dass daher die Linie eines Stosses über der Klinge oder dem Arme keineswegs höher als bei einem Stoss unter dem Arme liegen muss, und es bezieht sich das „über“ (sur les armes) oder „unter“ (dans les armes) lediglich auf die Lage der Stosslinie „über“ oder „unter“ des Gegners Faust und Waffe.

Man unterscheidet in Beziehung der Ausführung „feste“ und „flüchtige“ Stösse, im Grunde genommen zwei, nicht den Stoss präcise bezeichnende Ausdrücke, nachdem alle Stösse fest und sicher ausgeführt werden sollen.

Unter „festen“ Stössen versteht man jene, die mit Opposition, und unter „flüchtigen“ Stössen, die ohne Opposition ausgeführt werden.

So sind z. B. Flanconnaden, Croisés, Coulés etc. stets feste Stösse, sowie der nach einer genommenen Tierceparade ausgeführte Secondestoss, nachdem er ohne Opposition geführt wird, stets ein flüch-

¹⁾ Man nennt demzufolge auch bei dem „rechts“ en Garde stehenden Fechter dessen rechte Seite die „äussere“ und die linke die „innere“ Seite.

tiger Stoss ist, hingegen kann ein Dégagement, je nachdem es mit oder ohne Opposition ausgeführt wird, als fester oder flüchtiger Stoss ausgeführt werden.

Es ist vollkommen falsch, das Dégagement als flüchtigen Stoss, welcher Behauptung man selbst in Fechtbüchern begegnet, zu bezeichnen.

Im Allgemeinen werden die Stösse ganz leicht an der feindlichen Klinge ausgeführt, unter Umständen kann jedoch der Stoss auch forcirt werden, sobald man beim Gegner auf Widerstand stösst, wodurch unsere Bewegung erschwert wird, da die feindliche Klinge nur durch Kraftanwendung aus ihrer Lage gebracht werden kann.

Der oben in Anwendung gebrachte Ausdruck „fester Stoss“ darf aber keineswegs mit einem forcirten Stoss verwechselt werden.

Die häufige Anwendung von forcirten Stössen, als: Croisés, Battements, Froissés etc., ist bei einem schulgerechten Fleuret-Assaut nicht zulässig und sollen solche nur in den dringendst gebotenen Fällen ausgeführt werden.

Bei einer häufigen Anwendung von forcirten Stössen wird eine gewisse Härte und Gewaltsamkeit sowohl in den Angriffsbewegungen, als auch in den Paraden hervorgerufen, einerseits durch den beim forcirten Stosse bedingten grösseren Kraftaufwand, andererseits kommen Arm und Klinge aus ihrer Lage, und die das Fleuretfechten charakterisirende Feinheit und Eleganz wird hierbei gänzlich verloren gehen.

Im Sinne der Wiederholung, der Gleichzeitigkeit und dem nach einer Parade unmittelbar folgenden Stosse unterscheidet man noch: Reprises (Remise und Redoublement), Arrêt- und Tempostösse (Coups d'arrêt et Coups de temps), sowie Riposten.

Von den Blössen im Allgemeinen.

Unter Blössen versteht man die durch die Klinge nicht gedeckten Körpertheile; der Gegner kann durch einen einfachen Stoss nur dort getroffen werden, wo er uns eine Blösse giebt, d. h. wo er nicht genügend gedeckt ist.

Nach der verschiedenen Eintheilung der Stösse ergibt sich von selbst, dass es mehrfache Blössen giebt. Man unterscheidet demnach analog den Stössen:

Innere (dedans) und äussere (dehors) Blössen, die gleichfalls an der inneren Seite in obere (dessus) und untere (dessous) und an der äusseren Seite in obere (sur les armes) und untere (sous les armes) eingetheilt werden.

Sobald die beiden Fechter sich en Garde befinden, so giebt es, wie auch immer ihre Stellung sein mag, eine offene Linie, in welche die beiden Gegner einen Stoss oder eine Finte richten können, denn es ist erwiesen, dass die Klinge, wenn die Garde noch so gut genommen wurde, nicht hinreichend den ganzen Körper zu decken vermag.

Jeder Fechter wird wissen, dass, wenn er im Engagement der Quarte die Linie des dedans noch so gut deckt, ausser der gänzlich aufgedeckten Linie des dehors (äussere Seite), auch noch seine innere Seite entweder in den hohen (dessus) oder in den unteren (dessous) Lagen angreifbar ist, da er nur eine dieser beiden Lagen durch seine Garde decken kann.

Ist die Blösse derart, dass man nur durch ein scharfes Vordringen an der feindlichen Klinge einzudringen vermag, so wird dieselbe „enge“ Blösse genannt; kann man hingegen, ohne Gefahr, von der feindlichen Klinge getroffen zu werden, frei, d. h. ohne Opposition (Coup cavé) in die gegebene Blösse stossen, so wird dieselbe eine „weite“ genannt.

Coup droit.¹⁾

Jeder Stoss, den man dem Gegner an der Seite des Engagement längs seiner Klinge beibringt, wird „Coup droit“ (gerader Stoss) genannt.

¹⁾ Pater, der nach Henri Saint-Didier schrieb (siehe Artikel „einfache Paraden“), bestimmte die Verbindungen der einzelnen Bewegungen und Stösse bereits deutlicher; er gab letzteren die theilweise jetzt noch bestehenden Namen, als: Prime, Seconde, Tierce, Quarte und Quinte.

Zu derselben Zeit führte man aber auch mit dem Degen viele „Coups de taille“ (Körperhiebe) aus, nachdem derselbe sowohl gespitzt, als auch geschliffen war. Was die Stösse anbelangt, so waren sie immer nach den Augen des Gegners gerichtet.

Derselbe kann sowohl in den inneren, als auch in den äusseren, in den oberen und unteren Lagen gestossen werden, und zwar:

1. Coup droit dans le dessus du dedans (Quarte).
2. Coup droit dans le dessous du dedans (Quarte).
3. Coup droit dans le haut du dehors (sur les armes — Tierce).
4. Coup droit dans le bas du dehors (sous les armes — Seconde).

Man bezeichnet auch häufig den geraden Stoss, sobald er an der inneren Seite erfolgt, als Quartestoss und den in der äusseren hohen Lage geführten als Tiercestoss, doch ist es überflüssig, diese Benennungen einzuführen, da der Stoss an und für sich in beiden Fällen seinem Wesen nach ganz derselbe ist.

Zur Zeit Heinrichs III. (1574—1589), der selbst einer der ersten „Klingen“ des Königreiches war und mehrere Stösse erfand, die aber nach ihm verloren gingen, gab man in Italien und später auch in Frankreich die „Körperhiebe“ auf und führte nur „Stösse“ nach dem Körper aus.

Die Fechtkunst machte erst unter Girard Thiebault im Jahre 1628 und unter Charles Bernard, der im Jahre 1656 ein Werk herausgab, die fühlbarsten Fortschritte; dennoch finden wir noch Körperhiebe in dem italienischen Fechtbuch von Salvatore Fabris (siehe Artikel „Die Opposition mit der linken Hand“), dessen Schule, durch Heinrich von und zum Velde, Senior des Stiftes Sct. Petri-Pauli in Magdeburg, in ganz Deutschland verbreitet wurde und gleichzeitig die nachweisbare Grundlage oder doch der Ausgangspunkt der Fechtkunst der neueren Zeit wurde, wie dies aus der deutschen Uebersetzung des Buches von Johann Joach. Hynitsch (Leipzig 1677 und 1713) genügend zu ersehen ist.

Salvator Fabris lehrte Hiebe mit dem Degen gegen den ganzen Körper und nannte die inneren Hiebe:

Mandritto fendente (senkrecht gegen den Kopf).

Mandritto squalembrato (in schräger Richtung gegen die linke Schulter).

Mandritto tondo (wagrecht gegen die Brust) und

Falso dritto (in schräger Richtung gegen den Körper von unten nach aufwärts).

Die äusseren Hiebe:

Riverso fendente (senkrecht gegen den Kopf).

Riverso squalembrato (in schräger Richtung gegen die rechte Schulter).

Riverso tondo (wagrecht gegen die Flanke).

Falso manco (in schräger Richtung gegen den Körper von unten nach aufwärts „Secondehieb“) und

Montante sotto mano (steigend von unten nach aufwärts).

Nach manchen Schulen wird auch der „Coup droit“ Primestoss¹⁾ genannt.

Bei der Garde haben wir gesehen, dass bei einem an der inneren Seite erfolgten Engagement die bewaffnete Hand derart gehalten wird, dass der Daumen, der nach oben zu liegen kommt, etwas nach rechts gedreht ist, so dass man eine der Quarteposition ähnliche Lage einnimmt, um im Stande zu sein, sich mit der Schneide der Klinge zu engagiren.

Aus dieser Stellung erfolgt nun unmittelbar der „Coup droit“ in Verbindung mit dem Ausfall, so dass in scheinbar gleichem Tempo der Arm mit dem Ausfalle völlig gestreckt wird.

Wir haben bereits bei der Haltung des Körpers gesehen, dass alle Bewegungen der Hand und des Armes vollendet sein müssen, bevor der Körper ausfällt, dass man jedoch durch Uebung im Stande ist, mit einer scheinbaren Gleichzeitigkeit beide Bewegungen auszuführen.

Vor Ausführung des geraden Stosses hat die Spitze der Klinge, die tiefer als das Handgelenk gehalten wird, die Linie einzunehmen, die direct gegen jenen Theil des Körpers vom Gegner führt, der getroffen werden soll, und muss diese einmal eingenommene Linie bis zum Ende des Stosses genau bewahrt werden.

Ist man in der äusseren Seite in der Position der Quarte sur les armes engagirt, so bleibt die Hand bei Ausführung des „Coup droit“ in dieser Position.

Hat man jedoch die Position der Tierce, der Demi-Cercle oder Seconde eingenommen, so muss die Hand, während der Arm gestreckt und die Spitze der Klinge zum Stoss gerichtet wird, in die bei der Garde beschriebene Lage gebracht werden.

Eine Ausnahme hiervon macht der Secondestoss, der aus dem Engagement der Tierce oder Quarte sur les armes oder nach einer Tiercefinthe in die äusseren unteren Lagen geführt wird, wobei man die Hand in die Position der Seconde wendet.

¹⁾ Diese Schulen unterscheiden nach Art des Engagement in den oberen Linien innere und äussere Primestösse. Sie bezeichnen den „Coup droit“ mit dem Ausdrucke Primestoss, da nach diesen Schulen die Position der Hand, in der der Stoss zur Ausführung kommt, Primelage genannt wird.

Der Secondestoss als solcher wird namentlich nach erfolgter Parade der Tierce als Riposte angewendet.

Bei den Uebungen soll der „Coup droit“ stets in zwei Tempo getheilt werden, und zwar in das Strecken, eventuell in das Drehen der Hand bei gleichzeitigem Richten der Spitze der Klinge nach dem zu treffenden Körpertheile, und in das zweite Tempo, den Ausfall.

In der Fechtkunst muss man trachten, Alles zu vereinfachen, um das sich gestellte Ziel erreichen zu können. Nachdem die gerade Linie der kürzeste Weg von einem Punkte zum anderen ist, gelangt man in der Fechtkunst dahin, den Lehrsatz aufzustellen, dass der „gerade Stoss“ die beste Attaque ist. Er lässt sich am schnellsten ausführen und soll demgemäss am meisten in Anwendung kommen.

Gerade stossen, indem man mit der Stärke seiner Klinge die Schwäche der feindlichen Klinge bezwingt, ist stets ein ausgezeichnetes Verfahren.

Der gerade Stoss soll ein wenig über dem Handgelenke, indem man die Hand etwas erhebt, ausgeführt werden. Man vermeidet dadurch gänzlich, auf die Stärke der feindlichen Klinge zu stossen, und besitzt ausserdem in der Gardelage die Kraft, die Höhe der Parade der Demi-Cercle zu trompiren.

Die Praxis rathet das Senken der Spitze des Degens und die Hebung der Hand bis zur Schulterhöhe, um den Stoss regelmässig ausführen zu können.

Man gab, und ist jetzt noch vielfach der Meinung, als Beweggrund den Vortheil an, dass man durch das Heben der Hand die Stärke der eigenen Klinge an die Schwäche der des Gegners setzt.

Dieser Grund ist ein nichtiger, denn, indem man seine Spitze senkt, begegnet dieselbe ihrerseits der Stärke der feindlichen Klinge, wodurch der vermeintliche Vortheil paralytisch erscheint.

Wie bereits erwähnt wurde, wird aus der Garde vor dem Stosse die Spitze der Klinge nur aus dem Grunde gesenkt, um jene Linie einzunehmen, die direct gegen jenen Theil des Körpers vom Gegner führt, der getroffen werden soll, und muss diese einmal eingenommene Linie bis zum Ende des Stosses genau bewahrt werden.

Ein zu starkes Heben der Hand ist zu vermeiden, da man hierdurch die feindliche Klingenspitze in unserer früher eingenom-

menen Linie und vor unserem Körper lassen würde, der, durch keine Opposition geschützt, einem Coup fourré ausgesetzt wäre.

Der gerade Stoss wird gegen Gegner, die schlecht oder gar nicht in ihrer Garde gedeckt sind, in Anwendung gebracht, und wird derselbe namentlich gegen „Naturalisten“ von bedeutend grösserer Wirkung und ohne eigene Gefahr anzubringen sein, als jede complicirte Attaque, zu der sich die meisten Fechter im Bewusstsein ihrer Ueberlegenheit hinreissen lassen.

Viele Fechter entschlagen sich der Vortheile, die ein gerader, mit Ueberlegung ausgeführter Stoss bietet, indem sie nach guter Ausführung von forcirten Engagements, Bedrohungen, falschen Battements, Coulé etc. bei guter Haltung der Klinge die direct zum Körper führende Linie verlassen, diese Bewegungen mit einem Dégagement in Verbindung bringen, und dadurch in einen wenig zu entschuldigenden Fehler verfallen.

Ist man in der Garde der Quarte engagirt, so ist es ein Fehler, bei dem „geraden Stosse“ die Hand in die Position der Tierce zu wenden, nachdem, abgesehen von der Unregelmässigkeit des Stosses, diese Lage leicht zu einer Desarmirung exponirt, da die Parade gegen die offene Hand hin stattfindet.

Denselben Nachtheil hat man, sobald man bei Ausführung des „geraden Stosses“ in den unteren Lagen, ausgehend aus dem Engagement der Quarte, die Hand in die Position der „Seconde“ wendet.

Dass man sich bei Ausführung des „geraden Stosses“ stets nach der Haltung der feindlichen Klinge zu richten hat, ist selbstverständlich.

Hat der Gegner seine Garde in der normalen Höhe, hält er jedoch die Klinge in der horizontalen Lage, und lässt die Klinge, während er die Quarteparade nimmt, in derselben Position, so ist es leicht, ihm diese Parade zu umgehen, indem man den „geraden Stoss“ mit erhöhtem Handgelenke ausführt.

Hat jedoch der Gegner seine Garde besser eingenommen, d. h. wird die Spitze der Klinge höher als das Handgelenk gehalten, so ist er nicht im Stande, seine Quarteparade mit Wirksamkeit nehmen zu können, sobald der „gerade Stoss“ gegen die Schwäche der feindlichen Klinge ausgeführt wird.

Bemerkt man, dass der Gegner in seiner gut gedeckten Garde die Gewohnheit hat, auf eine innere Bedrohung mit Demi-Cercle zu opponiren, so ist man gewiss im Stande, ihn mit dem „geraden Stosse“ oberhalb seiner Parade zu touchiren.

Ist man durch die Klingenföhlung in Kenntniss gesetzt, dass der Gegner seine innegehabte Linie verlässt, oder föhlt man, dass der Gegner, obgleich seine eingenommene Garde, was Haltung des Armes und der Klinge anbelangt, augenscheinlich eine vollkommene, er aber hierbei weich engagirt ist, so kann man in beiden Fälln bei Beobachtung der nöthigen Opposition den „geraden Stoss“ mit Erfolg anwenden, indem man im ersten Falle den Stoss im Momente der Entfernung der feindlichen Klinge ausföhrt und im zweiten Falle mit der Stärke der Klinge die Schwäche der feindlichen Klinge bezwingt.

Wechselt der Gegner bei einer inneren Bedrohung seine Klinge in Tierce, so ist es gewiss, dass er bei gleicher Schnelligkeit durch einen geraden Stoss getroffen wird, nachdem er nicht genug Zeit haben dürfte, seine Contreparade auszuföhren und demzufolge in der Spitze seiner Klinge nicht genügend Kraft besitzen wird, um den Stoss des Gegners aufzuhalten.

Mit Vortheil wird auch der gerade Stoss gegen complicirte Finten als „Coup d'arrêt“ oder als „Tempostoss“ angewendet, indem man sich während der vom Gegner ausgeföhrtten Finten der feindlichen Klinge bemächtigt; doch soll hierbei nicht der Zufall vorherrschen, noch die Bewegung eine rein mechanische, sondern sie soll stets das Resultat einer reiflichen Ueberlegung sein.

Viele Fechter haben die Gewohnheit, in der Garde der Quarte die innere Blösse frei zu geben, um den Gegner zu einem Angriff an der inneren Seite zu verleiten.

Ein gerader Stoss ohne Vorbereitung würde hier nicht am Platze sein, da der Gegner im Bewusstsein seiner grossen Blösse sich auf die Parade vorbereitet, um uns mit einer kräftig geföhrtten Riposte treffen zu können.

Sobald man jedoch bemerkt, dass der Gegner bei Anwendung des geraden Stosses als Finte sich bemüht hat, die offene Quartelage zu schliessen, nach der inneren Bedrohung aber sofort seine erste Stellung wieder einnimmt, so wendet man mit grossem Erfolge

die Wiederholung des geraden Stosses an, indem man mit den grösstmöglichen Hilfsmitteln den plötzlichen Angriff in dem Momente ausführt, in dem der Gegner sich voll Zuversicht in seine offene Garde zurückbegeben hat.

Was die Höhe des Stosses anbelangt, so richtet sich dieselbe nicht nur nach der Garde und der Klingenstellung, sondern auch nach der Statur der beiden Fechter.

Fechter von gleich grosser Statur sollen bei normal eingenommener Garde stets erst in den oberen Lagen (dessus) angreifen, nachdem sie in diesen Lagen gegen die feindliche Schwäche zu operiren im Stande sind.

In den unteren Lagen (dessous) soll erst dann gestossen werden, sobald man die Unmöglichkeit erkannt hat, in den oberen Lagen zu treffen.

Fechter von grosser Statur haben stets ihr Augenmerk auf die oberen Lagen zu richten, während Fechter von kleiner oder mittlerer Statur in die entgegengesetzten Lagen ihre Angriffe leiten sollen.

Der gerade Stoss — Coup droit — wird parirt:

1. An der inneren Seite (la ligne du dedans)¹⁾ in den oberen Lagen (dessus) mit:

Quarte,

Contre de Tierce.

2. An der inneren Seite (dedans) in den unteren Lagen (dessous) mit:

Demi-Cercle,

Quarte.

Mit Quarte croisé sollen nun unregelmässige, nach den unteren Partien des Körpers geführte Stösse parirt werden. (Siehe: Einfache Paraden.)

3. An der äusseren Seite (la ligne du dehors)²⁾ in den oberen Lagen (sur les armes) mit:

Tierce,

Contre de Quarte,

¹⁾ Nach der französischen Terminologie auch „Ligne droite“.

²⁾ Nach der französischen Terminologie auch „Ligne gauche“.

(Prime.)

(Quarte sur les armes.)

4. An der äusseren Seite (dehors) in den unteren Lagen (sous les armes):

Aus dem Engagement der Quarte sur les armes oder der Tierce mit

Seconde,

Demi-Cercle.

(Octave).

Aus dem Engagement der Seconde durch Cedirung in Quarte.

Von den Riposten.

Jener Stoss, der unmittelbar einer vollbrachten Parade nachfolgt, heisst Riposte.¹⁾ Es ist bedingungsweise der schnellste Uebergang von der Defensive zur Offensive.

Nachdem, wie es gewöhnlich der Fall sein dürfte, die meisten Fechter in die Attaque ihre vollständige Kraft einsetzen und auf ihren Rückzug, sowie auf den zu erfolgenden Angriff des Gegners wenig bedacht sind, so ist der Vortheil der Riposte, welcher in diesem zum Angriffe günstigsten Moment erfolgt, abgesehen davon, dass jeder ausgeführte Stoss eine Blösse zur Ausführung eines einfachen Stosses bietet, leicht einzusehen.

Gegen „Fechter“, die durch fortgesetzten Angriff zu reussiren trachten und demnach ihre ganze Kraft und Stärke in ihre Attaque setzen, wird die Riposte mit ganz besonderer Wirkung angewendet, denn es gehört bereits eine grosse Geschicklichkeit dazu, nach einer decidirt ausgeführten Attaque eine im richtigen Tempo gut geführte Riposte abzuwehren.

Die als Riposte geführten Stösse sind schwerer als die durch die Attaque beigebrachten zu pariren, und so mancher Fechter, der bereits bei der einfachsten Attaque, um seine Parade zu ermöglichen, sich zurückzieht und durch dieses voreilige und schnelle Brechen der Mensur dem Vortheile der Riposte entsagt, könnte sich von der Wahrheit dieses Lehrsatzes leicht überzeugen, falls er den

¹⁾ La Perche Ducoudray hat im Jahre 1670 die „Riposte“ erfunden.

Gegner festen Fusses erwartet, oder die Attaque desselben ausgehalten haben würde.

Sich vor jeder Attaque flüchten, beweist, dass man zu seinem Können wenig oder kein Vertrauen hat.

Es giebt Fechter, die den Vortheil einer gut und im richtigen Tempo ausgeführten Riposte sehr zu würdigen wissen und sich deshalb mehr auf dieselbe verlegen. Ihre Attaquen werden in diesem Falle in Form von Scheinattaquen ausgeführt; sie trachten durch ihr ruhiges Spiel den Gegner zum festen Angriff zu verleiten, und überraschen denselben nach abgewehrter Attaque durch ihre rapid geführte Riposte.

Die Behauptung, dass die Riposte nicht von absoluter Nothwendigkeit sei und durch eine Attaque gänzlich ersetzt werden kann, ist eine vollständig irrige.

Abgesehen davon, dass die im richtigen Tempo geführte Riposte schwieriger als die Attaque zu pariren ist, andererseits man sich bei Hintansetzung der Riposte dieses Vortheiles entschlägt, giebt man auch dem Gegner, sobald man nicht ripostirt, sich im Gegentheil defensiv verhält, Gelegenheit zur Ausführung der schwer zu parirenden Reprisen, Remisen, Redoublements etc., ja, ein geschickter Fechter wird gewiss zur Wiederholung seines Angriffes schreiten.

Dem Gegner diese Vortheile zu nehmen, sowie seinen fortgesetzten Angriffen Einhalt zu thun, wird am kräftigsten durch eine Riposte entgegengewirkt.

Doch sei nicht damit gesagt, dass man unter allen Umständen nach einer abgewehrten Attaque zur Riposte schreiten müsse. Es kann auch im Plane des Defensivfechters liegen, den Gegner durch sein scheinbar passives Verhalten neuerdings zu einer Attaque aufzufordern, um erst in dem für ihn günstigen Momente, sei es durch einen Vor- oder Tempostoss oder durch eine Riposte, zur Offensive überzugehen, oder aber, im Falle die feindliche Klinge nach der abgewehrten Attaque festgehalten wird, selbst zur Attaque schreiten, da man hierbei die Klinge des Gegners vollständig beherrscht und er selbst seine sichere Stellung verloren haben dürfte.

Diese Art des Vorgehens setzt jedoch ein grosses Verständniss und eine grosse Fertigkeit voraus.

Scharfblick, sowie eine rapide Schnelligkeit ist bei Anwendung der Riposte erforderlich, um die im Momente ihres Entstehens entdeckte Blösse zur Ausführung derselben zu benützen, doch darf man hierbei nicht auf den eigenen Rückzug vergessen, um im Falle des Misslingens die eigene Blösse noch rechtzeitig decken zu können.

Man unterscheidet im Allgemeinen „einfache“ und „zusammengesetzte“ Riposten, je nachdem dieselben aus einfachen Stößen oder Finten bestehen, und können dieselben „mit“ oder „ohne“ Zeitverlust ausgeführt werden.

Die einfachen Riposten, welche ohne jeden Zeitverlust, d. h. rapid nach einer erfolgten Parade zur Ausführung gelangen können, sind gewiss gefährlicher als die combinirten Riposten, und sind demnach diesen vorzuziehen.

So lange sich der Gegner im Ausfalle befindet, soll die Riposte eine einfache sein. Bei Riposten Finten auszuführen, ist gefährlich, und es ist nicht rathsam, sich auf dieselben zu verlassen.

Eine zusammengesetzte Riposte kann nur dann mit Erfolg in Anwendung kommen, wenn der Gegner in seine Garde rückgekehrt ist und man die ausgezeichnete Eigenschaft des Zurückhaltens des Körpers besitzt.

Bei einer zusammengesetzten Riposte ist stets darauf Rücksicht zu nehmen, dass man jenen einfachen Stoss, den man ohne Zeitverlust als Riposte hätte anwenden können, scharf markirt, d. h. den Gegner in jener Linie bedroht, in der er nicht gedeckt ist, und in dem Momente, in dem der Gegner in seine Garde zurückkehrt, um in der bedrohten Lage zu opponiren, den wahren Stoss ausführt. Diese Art zu ripostiren, setzt stets eine richtige Haltung des Körpers voraus.

Bei einer zusammengesetzten Riposte ist es nicht nur nöthig, durch die scharfe Bedrohung den Gegner zur Rückkehr in seine Garde oder zur Deckung der bedrohten Lage zu zwingen, um in die entgegengesetzte Stossen zu können, es ist diese Bedrohung auch nöthig, um den Gegner von der Ausführung von Reprisen, Remisen, Redoublements etc. abzuhalten.

Riposten ohne Zeitverlust sind jene, die rapid nach einer genommenen Parade erfolgen.

Nach der französischen Schule führen die einfachen ohne Zeitverlust geführten Riposten den Namen „Tac au Tac“.

Unter dem ersten „Tac“ versteht man den Augenblick, in welchem man mittelst der Parade der feindlichen Klinge begegnet, und das zweite „Tac“ ist der einfache Stoss, den man als Riposte führt; man darf daher nicht sagen, man parirt, sondern man ripostirt „Tac au Tac“.

Durch das erste „Tac“, welches man mittelst der Parade hervorbringt, trachtet man die feindliche Klinge aus ihrer Lage, d. h. aus der Linie, in der man bedroht ist, zu bringen, um dieselbe für die auszuführende Riposte zu bewahren.

Die einfache Riposte kann stets den Namen des „Tac au Tac“ annehmen, sobald dieselbe rapid und, ohne die geringste Zeit zu verlieren, der Parade nachfolgt.

Die Riposte des „Tac au Tac“, die stets als die beste anerkannt wurde, wird den sichersten Erfolg haben, sobald man die feindliche Klinge in der entgegengesetzten Lage, in der der Gegner gestossen hat, fassen kann.

Wenn man z. B. en Tierce engagirt ist und man auf ein vom Gegner ausgeführtes „Une-Deux sur les armes“ mit Quarte und Contre de Quarte parirt, so begegnet man der feindlichen Klinge durch die Contreparade in einer vom Gegner gedeckten Lage, die entgegengesetzt zu jener geraden Linie ist, die man mit der Riposte durchlaufen will, nachdem der Gegner bei Ausführung des zweiten Dégagement sich auf der äusseren Seite deckt, während durch die Contreparade die feindliche Klinge in die innere und demnach vom Gegner nicht gedeckte Seite gebracht wird.

Riposten, die nicht rasch auf die Parade erfolgen, nennt man „Riposten mit Zeitverlust“; sie werden ausgeführt, sobald man an dem Gegner Beobachtungen anstellen will.

Es giebt Fechter, die sich nach erfolgter Parade der feindlichen Klinge in dem Grade bemächtigen, dass sie eine vollkommene Macht über dieselbe erlangen, die ihnen den Erfolg in dieser Art von Riposten sichert.

Die Riposten mit Zeitverlust können „einfache“ und „zusammengesetzte“ sein und sind sowohl in der Nähe als nach erfolgter Rückkehr des Gegners in die Garde anzuwenden.

So lange sich jedoch der Gegner im Ausfalle befindet, darf die selbst mit Zeitverlust geführte Riposte nie eine zusammengesetzte sein.

Hat man z. B. nach abgewehrter Attaque das Dégagement als Riposte angezeigt, so darf man, um nicht in den Fehler zu verfallen, in eine gedeckte Lage zu stossen, dasselbe nicht zur Wiederholung bringen, bevor man nicht die Ueberzeugung gewonnen hat, dass der Gegner in seine Garde zurückgekehrt ist.

Es ist bereits im Eingange erwähnt worden, dass man bei zusammengesetzten Riposten dem Gegner Zeit zur Deckung der frei gewordenen Blössen lässt, bevor man es unternimmt, in eine entgegengesetzte Lage zu stossen.

Dass man vor Ausführung einer zusammengesetzten Riposte sich bei der geraden Bedrohung wohl zu decken hat, um im Stande zu sein, allfällige Reprisen etc. des Gegners pariren zu können, ist selbstverständlich. Diese Fechtweise beurkundet reifliche Ueberlegung mit Kenntniss der Sache und setzt eine grosse Fertigkeit in Führung der Waffe, sowie eine richtige Haltung des Körpers voraus.

Schliesslich sei noch erwähnt, dass jede Riposte, die auf des Gegners Riposte folgt, Contreriposte heisst.

Riposten ohne Zeitverlust.

Nachdem diese Art von Riposten die wichtigsten sind und, wie die Erfahrung lehrt, die meisten Schüler die Frage stellen, was für eine Riposte in diesem oder jenem Falle anzuwenden sei, so wollen wir die nach den verschiedenen Paraden sich ergebenden einfachen Riposten speciell anführen.

1. Hat man einen inneren Stoss mit Quarte parirt, so wird man im Stande sein, nachdem man durch die Parade die feindliche Klinge aus der uns bedrohenden Linie gebracht hat, durch Elevation mit der Stärke auf die Schwäche der feindlichen Klinge den geraden Stoss auszuführen.

Diese in der geraden Linie rapid ausgeführte Riposte ist jeder zusammengesetzten vorzuziehen, nur muss getrachtet werden, dass durch die Parade die vom Gegner eingenommene Linie erobert wird.

Diese Riposte des „Tac au Tac“ kann sowohl in den geraden Linien, als auch in den hohen und tiefen Lagen zur Ausführung kommen.

2. Wurde ein nach aussen in den oberen Lagen geführter Stoss mit der Parade der Tierce abgewehrt, so ist die einfache Riposte des „Tac au Tac“ der Secondestoss.

Der gerade Stoss „Tierce sur Tierce“ kann nicht als Riposte in Anwendung kommen, da man in diesem Falle in eine gedeckte, beinahe feste Lage stossen würde.

Diese Riposte sieht man häufig ohne jeden Erfolg von Anfängern oder wenig schulgerechten Fechtern angewendet.

3. Nach einer ausgeführten Tierceparade ist nebst der äusseren unteren Blösse noch die innere Seite für eine einfache Riposte dem Dégagement frei geworden.

Bei Ausführung des Dégagement als Riposte muss stets getrachtet werden, die Opposition zu bewahren, um sich gegen eine Reprise oder einen Coup fourré zu decken.

Hat der Gegner während seines in die äussere Lage geführten Stosses die Klinge in der normalen Höhe gehalten, so muss die Hand, um in die unteren Lagen degagiren zu können, bedeutend höher als die feindliche Spitze gehalten werden, um die Opposition zu bewahren; ist jedoch der Stoss mit tief gehaltener Hand geführt worden, so kann das Dégagement als Riposte in den unteren Lagen ohne grosse Gefahr ausgeführt werden.

Das Dégagement in diesem Falle in die oberen Lagen gestossen, würde unzweifelhaft einen Coup fourré herbeiführen, nachdem nicht die nöthige Opposition bewahrt werden könnte.

Die Höhe der Hand während des Stosses ist demnach eine relative und hat sich stets nach der vom Gegner eingenommenen Garde zu richten.

Die Gewohnheit, bei dem Dégagement in den unteren Lagen die Hand in die Position der „Seconde“ zu wenden, ist entschieden zu verwerfen, da, wie wir bereits früher gesehen haben, bei einer scharf ausgeführten Quarteparade das Désarmement die natürliche Folge hiervon wäre.

4. Nach der „Secondeparade“ ripostirt man den geraden Stoss an der Klinge, indem man die Hand während des Stosses etwas erhebt und in die Position der Quarte wendet.

Durch die Rotation des Handgelenkes und das Erheben der Hand wird die Spitze der feindlichen Klinge aus ihrer Lage gebracht.

5. Nach der „Secondeparade“ lässt sich auch ohne Zeitverlust, nach der Art des „Tac au Tac“, das *Dégagement sur les armes* (in die äusseren hohen Linien) ausführen. Das *Dégagement* über die feindliche Klinge in die Linie der *Demi-Cercle* (innere untere Lage) wäre nicht am Platze.

Bemerkt man jedoch, dass sich der Gegner nach einem geführten *Secondestoss* rasch zurückzieht, um die grosse Blösse an der Tierce-seite zu decken, so kann man ohne Zeitverlust bei Beobachtung der nöthigen Opposition in die Quarteseite ripostiren.

6. Nach der Parade der „*Demi-Cercle*“ ripostirt man mittelst des geraden Stosses in den hohen und tiefen Linien, nur muss man wohl die Stellung der feindlichen Klinge beachten, um mit der nöthigen Opposition die Riposte auszuführen.

7. Hat man einen inneren in die unteren Lagen geführten Stoss mit „*Demi-Cercle*“ parirt, und bemerkt man, dass der Gegner, sich seiner inneren oberen frei gewordenen Blösse bewusst, dieselbe rasch durch die Position der Quarte zu decken sucht, so ist das *Dégagement sur les armes* als Riposte am Platze.

8. Nach der Parade der „*Contre de Quarte*“ lässt sich, wie nach der einfachen Quarteparade, ohne Zeitverlust der gerade Stoss als Riposte ausführen, und dies um so leichter, nachdem man durch die *Contreparade* die feindliche Klinge in eine dem Stosse entgegengesetzte und demnach vom Gegner ungedeckte Lage bringt.

Diese Riposte kann sowohl in den hohen als tiefen Lagen zur Ausführung kommen. Nach zwei genommenen *Contre de Quarte*-paraden wird man weniger leicht ohne Zeitverlust ripostiren können, da die Ausführung der beiden *Contreparaden* einen grösseren Kraftaufwand erfordert.

9. Nach einer *Contre de Tierce* ripostirt man den *Secondestoss* oder führt, wie nach der einfachen *Tierceparade*, das *Dégagement* in die inneren unteren Lagen.

10. Die gefährlichste Riposte gegen einen inneren Stoss ist die der *Flanconnade*, weil bei Ausführung derselben die feindliche Klinge bis zum letzten Moment gebunden bleibt und man sich dem-

zufolge derselben vollständig bemächtigt; dieselbe wird namentlich gegen Gegner, die mit stark vorgestrecktem Arme stossen, angewendet, nachdem in diesem Falle, wegen der grossen Gefahr des Selbsttouchirens, oder um im besten Falle dem Coup fourré zu entgehen, der in directen Linien geführte Stoss nicht angewendet werden kann.

Die Flanconnade als Riposte kann ohne jeden Zeitverlust gestossen werden.

11. Desgleichen ist gegen ein mit tiefgeführter Hand aus dem Engagement der Tierce erfolgtes Dégagement dans les armes das Contre Tierce Croisé als eine der gefährlichsten Riposten ohne Zeitverlust anwendbar.

Diese Riposte wird um so leichter ausführbar, je tiefer der Gegner bei Ausführung des Stosses die Hand hält.

Bei hoher Handstellung kann die Riposte nicht zur Ausführung kommen.

12. Nach der Quarteparade kann auf die feindliche Klinge, im Falle dieselbe durch die Parade vollständig beherrscht wird, ein leichter Druck ausgeübt werden, um den Gegner zu einer Gegenpression zu verleiten, da hierdurch die obere äussere Blösse zur Ausführung des Dégagement frei wird.

Das gleiche Dégagement und das Coup en Tierce kann als Riposte ohne Zeitverlust zur Anwendung kommen, sobald der Gegner, nach einer von ihm an der inneren Seite ausgeführten und von uns mittelst der Quarteparade abgewehrten Attaque sich der inneren Blösse und somit der schwer zu parirenden, in gerader Linie geführten Riposte des „Tac au Tac“ bewusst ist, und demzufolge, wie dies oft bei Anfängern oder wenig schulgerechten Fechtern beobachtet wird, um die innere Linie zu decken, sich der feindlichen Klinge zu bemächtigen sucht und hierbei auf dieselbe eine Pression ausübt.

13. Nach einer erfolgten Parade der Prime erfolgt der Secondestoss in die innere Seite als Riposte des Tac au Tac.

14. Die Riposte nach der Parade der Quarte sur les armes erfolgt nach der bei der correspondirenden Parade der Tierce angegebenen Art und Weise.

15. Nach der Parade der Octave erfolgt die Riposte in analoger Weise wie nach der Parade der Seconde.

Eine Gattung von Riposten haben wir, nachdem dieselben den Körper gänzlich aufgedeckt lassen, nicht erwähnt, und zwar die des Couronnement¹⁾ und die des Coup cavé,¹⁾ und dennoch sahen wir dieselben bei sehr günstigen Umständen mit Erfolg anwenden.

Finten.

Die einfachen, bisher angeführten Angriffs- und Vertheidigungsbewegungen reichen allein zur Durchführung eines Gefechtes nicht aus, da, wie wir bereits gesehen haben, ein in den geraden Linien geführter Stoss, sobald der Gegner seine Garde vollkommen eingenommen hat, ohne den beabsichtigten Erfolg sein würde.

Jeder der beiden Fechter wird, sobald er sich in die Garde begiebt, bestrebt sein, eine günstige Stellung einzunehmen, oder sobald ihm diese durch die vom Gegner gedeckt eingenommene Garde streitig gemacht wird, dieselbe zu erzwingen suchen. Den festen Angriff zu Beginn des Assaut vermeidend, wird der gewandte Fechter durch Scheinangriffe seine wahre Absicht zu verbergen suchen, oder gewissermassen durch Recognoscirungen das Gefecht nicht nur einleiten, er wird sich hauptsächlich durch diese Mittel von den Schwächen oder der Stärke des Gegners Ueberzeugung zu verschaffen trachten, um seinen Angriff mit Sicherheit durchführen zu können.

Vorläufig seine eigene Stärke verbergend, wird man die Fechtart seines Gegners zu erforschen oder durch einen scheinbaren, unter dem Schutze von Reserven erfolgten Rückzug den Gegner zur Offensive zu veranlassen trachten, um ihn nach der Entfaltung seiner Hilfsmittel selbst mit Energie angreifen zu können.

Die Mittel, ein Gefecht auf diese Art durchzuführen, bieten neben den einfachen Angriffs- und Vertheidigungsbewegungen die „Finten“.

Sie sind im engeren und unmittelbaren Sinne nur täuschende oder Scheinbewegungen, im weiteren Sinne überhaupt Bewegungen, welche das Gefecht einleiten, und wie wir später durch ihre mannigfache Verwendung ersehen werden, erhält dasselbe als solches eine dem Kampfe intelligenter Fechter entsprechende Gestalt.

¹⁾ Siehe Terminologie.

Finten können sowohl in offensiver als auch in defensiver Absicht in Anwendung kommen.

In „offensiver“ Absicht haben sie den Zweck, die Klinge des Gegners in eine andere Lage zu bringen, um sich für den auszuführenden Stoss eine Blösse zu verschaffen oder die feindliche Klinge in eine für den beabsichtigten Angriff vortheilhaftere Lage zu bringen.

In „defensiver“ Absicht haben sie zunächst den Zweck, den Gegner zu einem Angriffe zu verleiten, überdies sollen sie den Gegner veranlassen, in einer uns erwünschten Weise anzugreifen, welches dadurch bewirkt wird, dass man ihm durch das Spiel eine Reihe von Möglichkeiten zu seinem Angriffe eröffnet.

Welche Möglichkeit auch immer der Gegner benützt, so wird dieselbe in unserem Plane gelegen sein, und eben darin besteht die Absicht der Defensivfinten. Freilich kann man die Anforderung eines richtigen Defensivfechters nur an einen sowohl praktisch als theoretisch vollkommen schulgerecht gebildeten Fechter stellen, da es begreiflicherwise zu den grössten Schwierigkeiten gehört durch eigene Angriffsbewegungen den Gegner zu einem in unserem Plane gelegenen Angriffe zu verleiten.

Um den Gegner über den in Anwendung zu bringenden Stoss im Unklaren zu lassen, trachtet man durch Finten den Geist des Gegners von der Idee des auszuführenden Stosses abzulenken und seine Aufmerksamkeit auf jene Seite zu leiten, die nicht im Plane des Angriffes gelegen und gewöhnlich derselben entgegengesetzt ist.

Aus dem eben Gesagten ist zu ersehen, dass nicht immer der Zweck der Finten der ist, sich grössere Blössen zu verschaffen, man kann auch mit Umgehung der durch die Finte neu entstandenen Blösse in eine bereits früher bestandene, durch die Garde oder durch eine mangelhafte Opposition nicht gedeckte Blösse stossen; in diesem Falle wurde die Finte angewendet, um einestheils den Gegner über den beabsichtigten Angriff zu täuschen, anderentheils als Vorbereitung für den auszuführenden Stoss.

Man muss trachten, Finten so täuschend auszuführen, dass es dem Gegner schwer wird, unsere wahre Absicht zu erkennen. Beim Fintiren muss die Spitze der Klinge mit Hilfe des Fingergefühles kurz und so nahe als möglich an der feindlichen Klinge, ohne die-

selbe zu berühren, geführt werden, wodurch die Genauigkeit derselben nur erhöht wird.

Anfänger haben den Fehler, alle ihre Bewegungen gross zu machen und an die Klinge zu schlagen.

Finten müssen mit solcher Präcision vollzogen werden, dass der Gegner zur Opposition gezwungen wird; bei Unterlassung derselben ist der gerade Stoss in die durch die Finte bedrohte Blösse auszuführen.

Beim Fintiren muss die Hand, um die Finte so täuschend als möglich zur Geltung zu bringen, stets etwas gestreckt werden, die Spitze der Klinge, die immer nach der zu bedrohenden Blösse gerichtet und tiefer als das Handgelenk gehalten wird, muss durch die Finger wohl unterstützt sein, um jeder Bewegung gleich Folge leisten zu können.

Die Finten brauchen nicht allen Bedingungen eines Stosses zu entsprechen, um eine Wirkung hervorzubringen, man kann auch bloss durch allmähliches, nicht vollständiges Strecken der Hand und ohne Hilfe des Körpers mit Erfolg fintiren.

Beabsichtigt man mehrere Finten in Anwendung zu bringen, so muss das Strecken des Armes ein allmähliches sein, und nur aus Anlass einer starken Bedrohung, um den Gegner zu beunruhigen, oder bei solchen, die nicht leicht aus ihrer eingenommenen Garde zu bringen sind, kann bei der ersten Finte der Arm gestreckt, nöthigenfalls auch mit einem Appell begleitet werden, um derselben mehr Nachdruck zu verleihen.

Man unterscheidet einfache und zusammengesetzte Finten, je nachdem die Attaque aus einer oder mehreren Finten besteht.

Die einfache Attaque ist stets jeder complicirten vorzuziehen, nachdem dieselbe leichter und mit bedeutend geringerer Gefahr durchzuführen ist.

Starke, d. h. wohlgeschulte Fechter, der Gefahr bewusst, die eine complicirte Attaque mit sich bringt, begnügen sich in ihren Angriffen meist mit den einfachsten Bewegungen; ihre Fechtweise wird eine viel ruhigere als die eines Anfängers sein, und man wird die Bemerkung machen, dass bei ihnen mehr der Geist als die Klinge arbeitet.

Nur Anfänger oder sogenannte Naturalisten greifen mit vielen Finten an, ohne sich von irgend einer Bewegung Rechenschaft zu geben.

Je complicirter die Finten sind, desto mehr Blössen bieten sie dar und erfordern ausserdem mehr Zeit, um durchgeführt zu werden. Dem Gegner wird in diesem Falle, ohne grosse Gefahr, Gelegenheit zu Vor- und Tempostössen gegeben, ja, ein Naturalist oder Anfänger, der instinctiv die Klinge vorhält, kann durch Zufall treffen und hat, wenn auch keinen ehrenvollen und kunstgerechten, dennoch einen gewissen Erfolg auf seiner Seite aufzuweisen.

Es unterliegt keinem Zweifel, dass man bei einem Gegner, der ein Tempo nicht beobachtet, gewiss durch mehrere Finten reussiren dürfte, indem derselbe, dadurch unsicher gemacht, leicht ausser Fassung zu bringen ist und seine Verwirrung zur gefahrlosen Ausführung des complicirten Angriffes benützt werden kann.

Die einzige Schwierigkeit besteht jedoch darin, sich zu versichern, ob der Gegner unsere Bewegungen nicht genau beobachtet, die dann mit eigener Gefahr verbunden auszuführen wären. Dies muss bei complicirtem Angriffe stets der Gegenstand des ernstesten Studiums sein.

Gegen fremde Fechter, deren Fechtweise man nicht kennt, ist es stets geboten, mit kurzen Attaquen anzugreifen.

Bei Ausführung von Riposten sollen Finten vermieden werden; dieselben sind gänzlich zu unterlassen, so lange sich der Gegner im Ausfalle befindet.

Bei zusammengesetzten Finten sollen nie mehr als drei Tempos, d. h. zwei Finten und der wahre Stoss, ohne Unterbrechung in Anwendung kommen.

Sobald an uns die unerlässliche Aufgabe herantritt, mehr als drei Tempos auszuführen, so muss man die einzelnen Combinationen, die zur Ausführung gelangen sollen, trennen, so dass gewissermassen zwei Attaquen, die man auch mit dem Ausdrucke „Doppel-Attaque“ bezeichnet, zur Ausführung gelangen.

Auf diese Art kann man vier bis fünf Tempos anwenden, ohne dass man einer allzu grossen Gefahr läuft, Blössen zu Verstössen zu geben, wie dies bei vier Tempos ohne Unterbrechung der Fall wäre.

Die Finten erfordern ein grosses Verständniss und müssen mit Sorgfalt studirt werden. Man muss sich vor Ausführung derselben der sich selbst gestellten Aufgabe wohl bewusst sein. Nichts ist schädlicher und nichts beweist besser, dass man kein Fechter ist, als wenn man die Flinten plan- und zwecklos ausführt.

Die hervorragendste und auf Verständniss beruhende Eigenschaft der Finten ist, die vom Gegner gegen dieselbe beabsichtigte Parade zu entdecken, um derselben ausweichen, oder dieselbe trompiren zu können und so den weiteren, sich ergebenden Angriff fortzusetzen.

Dass man nur in nicht gedeckte Linien fintiren soll, ist leicht begreiflich, und es erfordert nicht gerade ein grosses Talent, eine Linie zu bedrohen, die der Gegner nicht gedeckt hat; aber auch in nicht genügend gedeckte Linien oder in scheinbar vollständig gedeckte, sowie in jene, die der Gegner zu decken sich bemüht, kann man mit Erfolg durch eine gerade Bedrohung fintiren.

Nachdem die wenigsten Fechter sich in ihrer Garde vollkommen zu decken wissen, ja selbst geschlossene oder gedeckte Linien für einen geschickten Fechter, sei es durch die Höhe oder durch eine weiche Haltung der Klinge angreifbar sind, mitunter auch Fechter, die sich vollkommen zu decken wissen, einer Einschüchterung zugänglich sind, die sie bewegen lässt, in ihrer gedeckten Lage der feindlichen Klinge zu folgen, so ist der Vortheil der Anwendung des geraden Stosses als Finte leicht einzusehen.

Einer der günstigsten Momente zum Fintiren ist der, in dem der Gegner selbst zum Angriff schreiten will. Man muss jedoch eine vollkommene Fingerfühlung besitzen, sowie eine gespannte Aufmerksamkeit auf den zur Ausführung günstigen Moment verwenden, um während der Vorbereitungen des Gegners zur Attaque selbst die Offensive ergreifen zu können.

Die beständige Uebung der Finten ist eine unerlässliche, um den Geist stets in Thätigkeit zu erhalten, denn nur mit Hilfe desselben wird die Möglichkeit geboten, die Absichten des Gegners zu durchschauen oder zu errathen.

Hat man durch Anwendung der einfachen Finten sein Ziel nicht erreicht, so ist es nöthig, dieselben mit grösserem Nachdrucke zu wiederholen, dieselben zu modificiren, zu vermehren, oder dieselben

wieder zu vermindern, sie alle stets am rechten Orte anzuwenden; zusammengesetzte Finten nur stufenweise und nicht ohne Unterbrechung auszuführen, ferner sie in der Weise zu markiren, dass der Gegner zur Parade und Riposte gezwungen wird, um die Contre-Riposte anwenden zu können, oder durch sein ruhiges Spiel und absichtliches Freigeben von Blössen den Gegner selbst zum Angriffe zu verleiten, überhaupt den Gegner durch die mannigfache Verwendung der Finten derart zu beschäftigen trachten, um das sich gestellte Ziel erreichen zu können.

Die Finten werden, wie bereits erwähnt, ohne auszufallen ausgeführt, doch können dieselben unter Umständen mit dem Ausfalle in Verbindung gebracht werden, um dem Gegner Gelegenheit zur Parade und Riposte zu geben, um die Contre-Riposte führen zu können.

Dass sich die Finten nach der Höhe der vom Gegner eingenommenen Garde richten, ist leicht erklärlich.

Ist man in der Garde der Quarte in der normalen Höhe engagirt, so führt man die Bedrohung mehr in den geraden oder in den hohen, als in den tiefen Lagen aus, um stets mit der Stärke der Klinge die Schwäche der feindlichen Klinge binden zu können.

Bricht der Gegner nach einer einfachen Finte die Mensur, so muss man wohl überlegen, ob der Rückzug in Folge der Bedrohung erfolgt ist, oder ob das Aufgeben der Mensur nur berechnet ist, um uns zu einem unvorsichtigen Angriffe zu verleiten.

Eines der wichtigsten, unerlässlichsten Erfordernisse bei Ausführung der Finten ist das richtige Einhalten des Tempo, ohne welches ein günstiges Resultat nicht zu erzielen ist.

Es ist eine gänzlich falsche Anschauung, dass die Finten in Ansehung des Tactes gleich „geschwind“ und in Ansehung der Markirung gleich „gross“ ausgeführt werden müssen, nachdem die Geschwindigkeit bei ungleicher Grösse der Finten eine ungleichmässige sei und dadurch eine Stockung herbeigeführt würde.

Auch der Rath, dass, sobald bei mehreren Finten eine länger ausgehalten werden soll, dies nur bei der vorletzten, d. h. bei jener, die unmittelbar dem Stosse vorangeht, geschehen kann, ist kein richtiger.

In welchem Tempo die Finten zur Ausführung gebracht werden sollen, ist keineswegs gleichgiltig.

Gewöhnlich wird dem Schüler gelehrt, die Finten mit der grössten Schnelligkeit auszuführen, doch ist die Art der Schnelligkeit eine relative.

Wie wir bereits unter dem Artikel „Schnelligkeit“ ersehen haben, muss bei Ausführung der Finten dem Gegner stets Zeit gelassen werden, denselben folgen zu können, denn sonst könnte der Fall eintreten, dass man durch ein zu rasches Ausführen der Finten in eine gedeckte Linie stossen würde.

Den Angriff kann man sich nur annähernd vorstellen, er lässt sich jedoch nie mit Bestimmtheit nach einem festgesetzten Plane ausführen; man kann nicht z. B. ein „Une-Deux“ stossen, sobald der Gegner der ersten Finte mit einer Contreparade opponirt u. s. w. Hängt nun der Angriff von dem Verhalten des Gegners ab, so ist es selbstverständlich, dass das „Tempo“ der zur Ausführung gelangenden Finten sich nach der Art der Opposition und nach dem Grade der bei derselben angewandten Schnelligkeit richtet.

So wird z. B. ein Dégagement-Doublement aus dem Engagement der Quarte in einem anderen Tempo als das „Une-Deux trompez Cercle“, aus demselben Engagement das „Feinte de Seconde-Dégagement sur les armes“ gänzlich verschieden von dem „Seconde-Doublement“ gestossen, obgleich bei beiden Stoss-gattungen drei Tempos zur Ausführung und dieselben Paraden in Anwendung kommen.

Bei Besprechung des Tempo ist es am Platze, einige Vergleiche zwischen der „französischen“ und der an den meisten österreichischen Schulen gebrauchten „deutschen“ Terminologie zu ziehen.

Damit sich der Schüler oder der Fechter klar wird, was für einen Stoss er zur Ausführung gebracht hat, so behielten wir die französische Terminologie bei. Abgesehen davon, dass das französische Commando gewiss kürzer als das deutsche ist, so hat es noch den Vortheil für sich, dass es den zur Ausführung zu bringenden Stoss präzise und demzufolge auch das Tempo genau bezeichnet.

Nach der deutschen Terminologie werden die Finten, je nachdem sie einfache oder zusammengesetzte sind, mit „Eins“ und „Zwei“ und der auszuführende Stoss mit der entsprechend höheren Ziffer bezeichnet.

Um dem Schüler klar zu machen, in welche Lagen oder nach welcher Seite er die mit „Eins“ oder „Zwei“ bezeichnete Finte und welchen Stoss er führen soll, werden ihm die Opposition, sowie die Parade, die vom Lehrer gegen die Finten und den Stoss genommen werden, angegeben.

Das Commando lautet dann beispielsweise:

Aus dem „Quarte“-Engagement:

„Eins, Zwei, Drei“ gegen „Contre de Quarte, Terz, Cercle“.

Dieses Commando ist gewiss länger als das entsprechende französische „Doublez-Dégagez“.

Abgesehen von diesem Uebelstande, hat das deutsche Commando noch den Nachtheil, dass es manchmal zweierlei Stösse gleich bezeichnet, die einer verschiedenen Gruppengattung angehören.

Nehmen wir z. B. die französischen Commandos aus dem „Tierce“-Engagement: „Dégagez-Doublez“ oder „Une-Deux trompez, Contre de Quarte“.

Nach der deutschen Terminologie entspricht diesen beiden Stössen ein einziges Commando, und zwar: „Eins, Zwei, Drei“ gegen „Quarte, Contre de Quarte und Terz“.

Welcher Stoss ist nun nach diesem Commando von den beiden oben angeführten gemeint, und wie soll der Schüler wissen, in welcher Art und Weise und in welchem Tempo er den Stoss auszuführen habe?

Nach dem französischen Commando wird dem Schüler klar sein, dass bei dem „Dégagez-Doublez“ der Grundstoss das Dégagement dans les armes ist, welches er derart scharf nach einwärts markiren wird, um das Doublement ausführen zu können, und bei dem zweiten Commando „Une-Deux trompez Contre de Quarte“ das „Une-Deux“ zu markiren ist und in Folge der Contre de Quarte-Opposition, indem er dieselbe trompirt, das Dégagement ausführen kann.

Nach der deutschen Terminologie geht die Unterscheidung der zwei wichtigsten Gruppen von Stössen, die „Une-Deux“ und

die „Doublements“, gänzlich verloren. Der Schüler hört nur das monotone „Eins, Zwei, Drei“; es ist Gefahr vorhanden, dass, nachdem ihm die Stösse durch dieses Commando nicht klar werden und er sich durch dasselbe nur bewusst ist, dass er drei Bewegungen auszuführen hat, die Finten monoton, ohne Verständniss und ohne jede Charakteristik zur Ausführung kommen dürften.

Die oft gemachte Einwendung, dass die französische Terminologie nicht Jedem leicht verständlich ist, ist nicht im mindesten stichhältig, da in der deutschen Terminologie die französischen Namen der Paraden Prime-, Seconde-, Tierce- (Terz-), Quarte-, Cercle, sowie die betreffenden Contreparaden, desgleichen für einige Stösse als „Battement, Coulé, Coupé, Croisé, Flanconnade-Désarmement, Reprise, Arrêt-Stoss, Assaut“ beibehalten wurden, so sehen wir nicht ein, warum die weiteren französischen Commandos, als: „En Garde“ und „Engagement“, die jedem Fechter verständlich sind, und für die noch übrigen Stösse die Commandos „Dégagez, Une-Deux (Trois) Doublez“ und „Feinte de Seconde“ Schwierigkeiten bieten sollten.

Finten giebt es eine Menge, und da dieselben in der mannigfachsten Weise zur Anwendung gebracht werden, so könnte in der Abhandlung dieses Themas allein die ganze Fechtkunst enthalten sein. In dem eben Gesagten konnten wir uns nur auf das Allgemeine über die Finten beschränken, und kann es gewiss nicht die Aufgabe eines Fechtbuches sein, anzuführen, wann diese oder jene Finte, und welche Opposition in diesem oder jenem Momente genommen werden soll. In welcher Art und Weise Finten noch zur Anwendung gebracht werden und mit welchen Paraden man denselben opponirt, wird weiters unter dem Artikel „Scheinangriffe“ und bei Beschreibung der betreffenden „Stösse“ noch die Rede sein.

Dégagement.

Jener Stoss, den man aus dem inneren Engagement in die äussere Seite oder aus dem äusseren Engagement in die innere Seite führt, heisst „Dégagement“.

Das Dégagement, der Grundstoss sämtlicher combinirten Stösse, kann aus allen Garden gestossen werden.

Aus den Garden der „Quarte“ und „Tierce“ wird das Dégagement unterhalb der feindlichen Klinge, aus der Garde der „Demi-Cercle“ und „Seconde“ über der feindlichen Klinge gestossen.

Damit die Spitze der Klinge den kleinsten Kreisbogen beschreibt, wird das Changement bei den Dégagements aus der Garde der Quarte und der Tierce, welches „unterhalb“ der feindlichen Klinge zu erfolgen hat, nicht mit Hilfe des Handgelenkes oder gar des Armes ausgeführt, sondern man trachtet durch die einzige Action der Fingerbewegung, und zwar durch den gleichzeitigen Contact des Daumens und des Zeigefingers auf den Griff, die Spitze der Klinge so rasch als möglich in die entgegengesetzte Seite zu bringen.

Das Changement bei den Dégagements aus der Garde der „Demi-Cercle“ und der „Seconde“ wird „über“ der feindlichen Klinge vollzogen; damit die Spitze den kleinsten Weg beschreibt, sowie gleichzeitig für den Stoss gerichtet wird, erfolgt das Changement mittelst Ueberhebung des Armes.

Nachdem die Dégagements in die dem Engagement entgegengesetzte, demnach nicht gedeckte Linie gestossen werden, so sind dieselben, ohne eine merkliche Bewegung vorangehen zu lassen, mit der grösstmöglichen Schnelligkeit zu vollziehen.

Viele Fleuretfechter verdanken nur dem „Dégagement“ den Sieg, welches sie mit ausserordentlicher Schnelligkeit und Präcision zu stossen wissen, um der Parade des Gegners zuvorzukommen.

Um einem Tempostosse oder einem Coup fourré auszuweichen, muss das Dégagement stets mit Opposition ausgeführt werden, d. h. man hat sich stets auf der Seite, wo sich die feindliche Klinge befindet, zu decken, indem man mit der Stärke der eigenen Klinge die Schwäche der des Gegners bindet.

Bei einem Dégagement sur les armes, ausgehend aus der Garde der „Quarte“, wird man sich demzufolge an der Tiercesseite zu decken haben, und wird man den Gegner durch die dadurch bedingte Haltung der Klinge und der Hand unterhalb des eigenen Armes sehen; bei einem Dégagement dans les armes, ausgehend aus der Garde der „Tierce“, deckt man sich an der Quarteseite und wird demgemäss den Gegner oberhalb des Armes sehen.

Der Angriff durch das Dégagement kann entweder ein freiwilliger sein, wenn man von der Stellungsveränderung und von der vom Gegner zu nehmenden Parade einen Vortheil erhofft, oder ein gezwungener, sobald man durch die Fühlung der Klinge in Kenntniss gesetzt ist, dass der Gegner auf unsere Klinge eine Pression ausübt oder mit der Stärke seiner Klinge die Schwäche unserer Klinge beherrscht, um denselben den von seinem forcirten oder wohl gedeckten Engagement zu erhoffenden Vortheil zu nehmen.

Jenen Fechtern gegenüber, die, ohne Absicht zu touchiren, ein Dégagement als Finte anwenden, um eine Bedrohung in einer der Deckung entgegengesetzten Lage auszuführen, wird das Dégagement in dem Augenblicke der Bedrohung bei vorausgesetzt guter Opposition und Haltung des Körpers mit Erfolg angewendet, da der Gegner in dem Momente, wo er seinen Angriff einleitet, am allerwenigsten erwartet, selbst angegriffen zu werden.

Bemerkt man die Absicht des Gegners, ein Battement auszuführen, so ist im Ausführungsmomente das Dégagement am Platze, nachdem in diesem Falle das Battement trompirt wird.

Bei Gegnern, die in ihrer Garde nicht gut gedeckt sind, wird die Ausführung des Dégagement durch eine vorangegangene gerade Bedrohung, die selbst mit einem Appell begleitet werden kann, bedeutend erleichtert.

Das Dégagement kann auch vortheilhaft als Riposte ohne Zeitverlust in Anwendung kommen.

Die häufigste Anwendung findet das Dégagement als Riposte ohne Zeitverlust nach einer ausgeführten Secondeparade, in welchem Falle es in Form des „Tac au Tac“ gestossen wird.

Nach einer genommenen Tierceparade degagirt man ohne Zeitverlust in die innere Seite, doch muss hierbei stets die Opposition bewahrt werden, um sich gegen eine allfällige Reprise zu decken oder einem Coup fourré zu entgehen.

Bei Ausführung dieser Riposte ist stets auf die Lage der Hand des Gegners Rücksicht zu nehmen, um mit der Stärke der Klinge die Schwäche der feindlichen Klinge zu binden.

Es wird meist der Fehler begangen, dass nach einer gegen einen hohen äusseren Stoss genommenen Tierceparade das Dégage-

ment als Riposte in die sichtbare untere grosse Blösse ohne jede Opposition geführt wird, was ein Coup fourré herbeiführt.

Die Manier, die Hand bei Ausführung des Dégagement nach einer genommenen Tierceparade in die Position der Seconde zu drehen, ist entschieden zu verwerfen, da bei einer scharf genommenen Quarteparade das Desarmement die natürliche Folge hiervon wäre.

Will man nach der Parade der Quarte oder der der Demi-Cercle das Dégagement als Riposte ausführen, so kann dies erst nach vorangegangener innerer Bedrohung, um die äussere Seite frei zu bekommen, geschehen, da man im entgegengesetzten Falle in eine gedeckte Linie stossen würde.

Zwingt uns jedoch der Gegner durch eine Pression auf unsere Klinge zu dieser Riposte, oder ermöglicht er uns dieselbe in der Weise, dass er durch rasche Deckung der inneren Seite die äussere freigiebt, so entfällt selbstverständlich vor Ausführung des Dégagement die innere Bedrohung.

Dem Engagement entsprechend, lässt sich das Dégagement „sur les armes“ und „dans les armes“ ausführen.

Das Dégagement sur les armes erfolgt aus dem Engagement der Quarte und Seconde; das Dégagement dans les armes aus dem Engagement der Tierce und Demi-Cercle.

Das „Dégagement“ wird parirt:¹⁾
Aus dem Engagement der Quarte mit:

Tierce,
Contre de Quarte.
(Quarte sur les armes.)

Aus dem Engagement der Tierce mit:

Quarte,
Contre de Tierce,
Demi-Cercle, sobald das Dégagement in die mittleren oder unteren Lagen geführt wurde.
(Prime.)

¹⁾ Die in den Klammern angeführten Paraden werden noch an manchen französischen und italienischen Fechtschulen vorgenommen. (Siehe Artikel „Einfache Paraden“.)

(Contre de Quarte sur les armes, sobald aus dem Engagement en Quarte sur les armes das Dégagement in die oberen Lagen geführt wurde.)

(Octave, sobald das Dégagement in die unteren Lagen geführt wurde.)

Aus dem Engagement der Demi-Cercle mit:

Seconde,

Quarte,

Contre du Cercle.

(Octave.)

Aus dem Engagement der Seconde mit:

Tierce,

Quarte,

Contre de Seconde, sobald das Dégagement in die unteren Lagen der inneren Seite geführt wurde, und

Demi-Cercle, sobald das Dégagement in den unteren Lagen geführt wurde.

Diese letztere Parade aus dem Engagement der Seconde wird von den wenigsten Fechtern geübt. Sie pariren gewöhnlich Demi-Cercle—Seconde, selten aber Seconde und Demi-Cercle.

Tromper l'épée.

Wir haben bereits bei Besprechung der Garde, des Engagement, sowie der Blößen bemerkt, dass bei einer vom Gegner noch so gut und gedeckt genommenen Garde sich stets mehrere Linien dem Angriffe darbieten.

Die Klugheit erfordert es oft, nicht in jene Linie zu stossen, in der man die Blösse sieht; man wird demnach genöthigt sein, um das gestellte Ziel erreichen zu können, sich eine andere Blösse zu verschaffen.

Man zwingt in diesem Falle den Gegner durch eine präcis ausgeführte Finte, die offene Linie zu schliessen, und indem man der von demselben genommenen Parade im Momente ihrer Ausführung ausweicht, kann man den Stoss entweder in die vom Gegner verlassene, demnach jetzt nicht gedeckte Linie oder überhaupt in irgend eine andere sich ergebende Blösse führen.

Diese Handlung der eigenen Klinge nennt man „Tromper l'épée“, oder „Umgehung der Klinge“. ¹⁾

Indem man während seines Stosses (oder seiner Attaque) die feindliche Klinge durch ein Dégagement oder durch irgend einen anderen Stoss umgeht, weicht man eigentlich der Parade des Gegners aus.

Durch diese Trompirungen entstehen die combinirten Stösse.

Man hat z. B. aus dem Engagement der Quarte dans les armes das Dégagement sur les armes markirt und bemerkt, dass der Gegner mit einer einfachen Parade opponirt, so kann man die Oppositionsparade durch ein zweites Dégagement in die vom Gegner verlassene Linie trompiren und führt auf diese Weise das Une-Deux dans les armes aus. Liegt es in unserem Angriffsplane oder ist es geboten, dass man auch die zweite einfache Parade auf das Dégagement abermals durch ein Dégagement trompirt, so entsteht das Une-Deux-Trois.

Opponirt der Gegner einem als Finte geführten Dégagement mit einer „Contre“- oder in der Weise mit einer „einfachen“ Parade, dass durch deren Trompirung die Führung eines zweiten Dégagement in dieselbe Lage ermöglicht wird, so entsteht das Doublement.

Durch eine „Trompirung“ trachtet man den Gegner entweder zu einer Opposition zu zwingen, oder man verbindet mit derselben den Stoss.

Es ist von grossem Vortheile, die Klinge des Gegners mit Geschick zu trompiren verstehen, sei es bei der Attaque, bei der Riposte oder der Parade.

Die Trompirung kann sowohl „unter“ als „über“ der Klinge des Gegners erfolgen.

Die Paraden der Quarte und der Tierce, sowie die Contre derselben trompirt man unterhalb, die Paraden der Demi-Cercle und der Seconde über der feindlichen Klinge.

Man unterscheidet zwei Arten von Trompirungen: entweder die der Parade des Gegners, oder die seines Angriffes, sei es, dass letzterer gegen unseren Körper oder gegen die Klinge gerichtet ist.

¹⁾ In der „Thorie“ haben wir den von den meisten Fechtern gebrauchten verdeutschten Ausdruck „Trompirung, trompiren“ in Anwendung gebracht.

Die wesentlichste der Trompirungen ist die, des Gegners Tempo¹⁾ durch ein Tempo zu trompiren; durch diese Bewegung trachtet man den Gegner in seinem Angriffe aufzuhalten oder denselben zu einer Deckung zu veranlassen.

Der Gegner fintirt z. B. aus dem Engagement der Quarte ein Dégagement sur les armes, so kann man die feindliche Klinge trompiren, indem man durch ein Dégagement dans les armes selbst das Tempo ergreift. Man kann aber auch den Angriffen gegen die eigene Klinge ausweichen, sobald der Gegner durch ein Battement, Froissé oder durch ein Wechseln des Engagement sich derselben zu bemächtigen sucht. Dieses Ausweichen kann entweder über oder unter der Klinge erfolgen, und wird das Umgehen der feindlichen Klinge in diesen Fällen nach manchen französischen Schulen mit dem Ausdruck „Déroberement“ bezeichnet. Man kann aber auch ganz correct sagen: „Dérober la parade“.

Une-Deux.

Die Verbindung zweier in entgegengesetzter Richtung geführter Dégagements, wovon das erste als Finte bloss markirt wird, nennt man ein „Une-Deux“.

Das Une-Deux kann aus allen Garden gestossen werden, doch wird es meistens aus den Garden der Quarte, der Tierce und der Quarte sur les armes zur Anwendung gebracht, da das Engagement gewöhnlich nur in einer dieser Garden genommen wird.

Aus dem Engagement der Quarte und der Seconde erfolgt das Une-Deux dans les armes.

Aus dem Engagement der Tierce und Demi-Cercle erfolgt das Une-Deux sur les armes.

Das „Une-Deux“ wird parirt:

Aus dem Engagement der Quarte mit:

Tierce (Oppositionsparade), Quarte;

Tierce, Demi-Cercle;

Tierce, Contre de Tierce.

¹⁾ Nicht zu verwechseln mit einem Tempostoss. Hier ist irgend eine Finte (wie auch aus dem angeführten Beispiele ersichtlich) mit dem Ausdruck „Tempo“ gemeint.

Aus dem Engagement der Tierce mit:

Quarte, Tierce;

Quarte, Contre de Quarte.

Aus dem Engagement der Seconde mit:

Tierce, Quarte;

Tierce, Demi-Cercle;

Tierce, Contre de Tierce.

Wird aus dem Seconde-Engagement dem ersten Dégagement mit Quarte opponirt, so vollführt man durch das zweite Dégagement statt einem „Une-Deux“ ein „Doublement“.

Aus dem Engagement der Demi-Cercle mit:

Seconde, Tierce;

Seconde, Quarte;

Quarte, Tierce;

Quarte, Contre de Quarte.

Das Une-Deux aus dem Engagement der Cercle kommt seltener zur Ausführung, nachdem weit vortheilhafter statt des ersten Dégagement der Seconde-Stoss über die feindliche Klinge als Finte in die äussere untere Lage angezeigt wird. (Siehe „Feinte de Seconde“.)

Une-Deux-Trois.

Die Verbindung dreier voneinander in entgegengesetzter Richtung geführter Dégagements, wovon die zwei ersten als Finten markirt werden, nennt man „Une-Deux-Trois“.

Das Tempo bei Ausführung des Une-Deux-Trois wird in der Weise gehalten, dass man das erste Dégagement scharf und knapp an der feindlichen Klinge markirt, während das zweite Dégagement kurz markirt wird, um mit der grösstmöglichen Schnelligkeit das dritte Dégagement zur Ausführung bringen zu können.

Ist man namentlich an der Quarte-Seite engagirt, so ist, nachdem der ersten Finte mit Tierce opponirt wurde, die innere Blösse derart gross, dass nur eine ganz kurze innere Bedrohung genügt, den Gegner zur Deckung der inneren Linie zu zwingen, um für die Ausführung des Stosses die äussere Seite frei zu bekommen.

Die kurze Bedrohung wird zur Ausführung des Stosses weit vortheilhafter sein als jedes Aushalten der zweiten Finte.

Bei Ausführung des Une-Deux-Trois muss man darauf Rücksicht nehmen, dass bei der ersten Finte der Arm nicht vollständig, sondern allmählich gestreckt wird, so dass das dritte Dégagement mit voller Kraft des Armes ausgeführt werden kann.

Das allmähliche Strecken des Armes hat noch den Vortheil, dass man sich durch diesen Vorgang mit der Spitze der Klinge dem Körper des Gegners nur successive nähert, was denselben mehr beunruhigen wird, als wenn gleich beim ersten Dégagement der Arm vollständig gestreckt worden wäre. Man wird namentlich bei einem Une-Deux-Trois aus der Garde der Tierce auf diese Art leichter im Stande sein, das dritte Dégagement unter dem Ellenbogen des Gegners zu führen, wodurch er gezwungen wird, um die Parade mit Erfolg nehmen zu können, den Arm einzuziehen, was ihn in der schnellen Ausführung der Riposte bedeutend hindern dürfte.

Das „Une-Deux-Trois“ kann aus allen Garden gestossen werden, doch wird es gleich dem „Une-Deux“ meist aus der Garde der Quarte und Tierce angewendet.

Aus dem Engagement der Quarte und Seconde erfolgt das Une-Deux-Trois sur les armes.

Aus dem Engagement der Tierce erfolgt das Une-Deux-Trois dans les armes.

Das „Une-Deux-Trois“ wird parirt:

Aus dem Engagement der „Quarte“ mit:

Tierce, Quarte, Tierce;

Tierce, Quarte, Contre de Quarte.

Aus dem Engagement der „Tierce“ mit:

Quarte, Tierce, Quarte;

Quarte, Tierce, Demi-Cercle;

Quarte, Tierce, Contre de Tierce.

Aus dem Engagement der „Seconde“ mit:

Tierce, Quarte, Tierce;

Tierce, Quarte, Contre de Quarte.

Feinte de Seconde.

Die Verbindung des „Secondestosses“ als Finte mit einem *Dégagement sur les armes* führt nach der französischen Terminologie der Kürze halber den Namen „Feinte de Seconde“.

Dieser Stoss kann nur aus dem Engagement der „Tierce“, „Quarte sur les armes“ und dem der „Demi-Cercle“ ausgeführt werden, sobald der Gegner der Secondefinte mit „Seconde“ opponirt.

Befindet man sich im Engagement der Quarte, so muss vor Ausführung des „Feinte de Secondestosses“ das *Changement* in die Tierceseite vollzogen werden, oder man vollzieht eine Bedrohung in die untere Lage des inneren (Quarte) Engagement, um den Gegner zu einer Opposition im *Demi-Cercle* zu veranlassen.

Aus dem Engagement der *Demi-Cercle* wird die Secondefinte über der Klinge des Gegners geführt.

Der „Feinte de Secondestoss“ wird parirt:

Aus dem Engagement der „Tierce“ mit:

Seconde, Tierce;

Seconde, Quarte.

Aus dem Engagement der „Demi-Cercle“ mit:

Seconde, Tierce;

Seconde, Quarte.

Der Feinte de Secondestoss kann vorthellhaft in Verbindung mit einem *Dégagement* und mit dem Secondestoss gebracht werden.

Man markirt aus der Garde der Quarte ein *Dégagement sur les armes* und führt, sobald der Gegner dieser Finte mit „Tierce“ opponirt hat, den Feinte de Secondestoss aus, oder man markirt aus dem Engagement der „Tierce“ den „Feinte de Secondestoss“ als zusammengesetzte Finte und führt das *Dégagement* aus.

Im ersten Falle hat man ein „*Dégagement-Feinte de Seconde*“ und im zweiten Falle ein „*Feinte de Seconde-Dégagement*“ ausgeführt.

Dies letztere *Dégagement* kann jedoch ein „inneres“ oder ein „äusseres“ sein, je nachdem der Gegner der zweiten Finte mit Tierce oder Quarte opponirt hat.

Man kann demnach ein

„Feinte de Seconde-Dégagement sur les armes“ und ein
„Feinte de Seconde-Dégagement dans les armes“ ausführen.

Wird der „Feinte de Secondestoss“ mit dem Secondestoss verbunden, so führt dieser Stoss nach der französischen Schule den Namen „Feinte de Seconde-Seconde“.

Das „Dégagement-Feinté de Seconde“ wird parirt:

Aus dem Engagement der „Quarte“ mit:

Tierce, Seconde und Tierce;

Tierce, Seconde und Quarte.

Aus dem Engagement der „Seconde“ mit:

Tierce, Seconde und Tierce;

Tierce, Seconde und Quarte.

„Feinte de Seconde-Dégagement dans les armes“ wird parirt:

Aus dem Engagement der „Tierce“ mit:

Seconde, Tierce und Quarte;

Seconde, Tierce und Demi-Cercle;

Seconde, Tierce und Contre de Tierce.

„Feinte de Seconde-Dégagement sur les armes“ wird parirt:

Aus dem Engagement der „Tierce“ mit:

Seconde, Quarte und Tierce;

Seconde, Quarte und Contre de Quarte.

„Feinte de Seconde-Seconde“ wird parirt:

Aus dem Engagement der „Tierce“ mit:

Seconde, Tierce und Seconde.

Doublement.¹⁾

Zwei Dégagements in derselben Richtung oder auf ein und dieselbe Seite gestossen, nennt man ein „Doublement“.

Das Doublement kann aus allen Garden ausgeführt werden, sobald der Gegner dem ersten Dégagement aus der Garde:

¹⁾ Das ursprünglich allgemein gebräuchliche Commando für diese Bewegung lautete: Doublez le Dégagement; später entwickelte sich hieraus die obige kurze Bezeichnung.

der Quarte mit Contre de Quarte,
 der Tierce mit Contre de Tierce oder Demi-Cercle,
 der Demi-Cerle mit Contre du Cercle und
 der Seconde mit Quarte (Demi-Contre de Quarte) opponirt.

Man ersieht daraus, dass das „Doublement“ nur dann ermöglicht wird, sobald der Gegner dem ersten Dégagement mit einer Contreparade opponirt, durch welche die Klinge in die Garde des ersten Engagement zurückgeführt wird, oder auf die erste Finte, wie dies aus dem Engagement der Tierce und Seconde der Fall ist, mit einer einfachen Parade opponirt, die uns die Ausführung des zweiten Dégagement auf dieselbe Seite gestattet.

Bei Ausführung des Doublement muss Rücksicht genommen werden, dass die erste Finte kurz an der feindlichen Klinge geführt und der Arm nur allmählich gestreckt wird, so dass die Spitze der Klinge eine schraubenförmige Linie beschreibt.

Viele Fechter verfallen in den Fehler, dass sie bei Ausführung des Doublement aus der Garde der „Tierce“ die Hand bei dem zweiten Dégagement aus der Position der Quarte in die der Seconde wenden, was entschieden zu verwerfen ist, nachdem die Position der Seconde zur Desarmirung exponirt, da in diesem Falle die Parade der Quarte gegen die offene Hand hin stattfinden würde.

Das „Doublement“ wird parirt:

Aus dem Engagement der „Quarte“ mit:

Contre de Quarte, Tierce;

Double contre de Quarte, wobei die erste Contre de Quarte-
 parade als Oppositionsparade genommen wird.

Aus dem Engagement der „Tierce“ mit:

Demi-Cercle, Seconde;

Demi-Cercle, Quarte;

Demi-Cercle, Contre du Demi-Cercle;

Contre de Tierce, Quarte;

Contre de Tierce, Demi-Cercle.

Aus dem Engagement der „Seconde“ mit:

Quarte, Tierce;

Quarte, Contre de Quarte.

Aus dem Engagement der „Demi-Cercle“ mit:
 Contre du Cercle, Seconde;
 Contre du Cercle, Quarte.

Dégagement-Doublement.

Das Doublement kann vortheilhaft mit dem Dégagement in Verbindung gebracht werden, indem man entweder ein Dégagement markirt und dann das Doublement ausführt, oder das Doublement markirt und hierauf das Dégagement folgen lässt.

Im ersten Falle wird ein „Dégagement-Doublement“,¹⁾ im zweiten Falle ein „Doublement-Dégagement“ gestossen.

Das Commando lautet für den ersteren Stoss „Dégagez-Doublez“, für den zweiten „Doublez-Dégagez“.

Das „Dégagement-Doublement“ (Dégagez-Doublez) wird parirt:
 Aus dem Engagement der „Quarte“ mit:

Tierce, Demi-Cercle, Seconde;
 Tierce, Demi-Cercle, Quarte;
 Tierce, Demi-Cercle, Contre du Cercle;
 Tierce, Contre de Tierce, Quarte.
 Contre de Quarte, Contre de Quarte, Tierce;
 Contre de Quarte, Double contre de Quarte.

Aus dem Engagement der „Tierce“ mit:

Quarte, Contre de Quarte, Tierce;
 Quarte, Double contre de Quarte.
 Contre de Tierce, Demi-Cercle, Seconde;
 Contre de Tierce, Demi-Cercle, Quarte;
 Contre de Tierce, Demi-Cercle, Contre du Demi-Cercle.

Aus dem Engagement der „Seconde“ mit:

Tierce, Demi-Cercle, Seconde;
 Tierce, Demi-Cercle, Quarte;

¹⁾ Nach der älteren, mitunter auch noch jetzt gebräulichen Schreibweise: Dégagé-Doublet oder Doublet-Dégagé.

Nach manchen französischen Schulen lautet für die obigen Combinationen das Commando: Doublez, trompez dans les armes (sur les armes) als Abkürzung für die vollständige Erklärung: Feinte de Dégagement sur les armes, 'trompez le contre de Quarte en faisant une seconde feinte de Dégagement du même côté, et trompez la parade de Tierce par le Dégagement dans les armes.

Tierce, Demi-Cercle, Contre du Cercle;
 Tierce, Contre de Tierce, Quarte;
 Quarte, Contre de Quarte, Tierce;
 Quarte, Double contre de Quarte.

Aus dem Engagement der „Demi-Cercle“ mit:

Seconde, Quarte, Tierce;
 Seconde, Quarte, Contre de Quarte;
 Quarte, Contre de Quarte, Tierce;
 Quarte, Double Contre de Quarte.
 Contre du Demi-Cercle, Contre du Cercle, Seconde;
 Contre du Demi-Cercle, Contre du Demi-Cercle, Quarte.

Wir ersehen, dass das Dégagement-Doublement aus ein und demselben Engagement sur les armes oder dans les armes erfolgen kann, es richtet sich dies nach der dem Dégagement genommenen Oppositionsparade.

Die Parade der Double Contre de Quarte, sowie der Double Contre du Cercle kann nur aus weiter Mensur genommen werden.

Doublement-Dégagement.

Das „Doublement-Dégagement“ (Doublez-Dégagez) wird parirt:

Aus dem Engagement der „Quarte“ mit:

Contre de Quarte, Tierce, Quarte;
 Contre de Quarte, Tierce, Demi-Cercle;
 Double contre de Quarte, Tierce.

Aus dem Engagement der „Tierce“ mit:

Demi-Cercle, Seconde, Tierce;
 Demi-Cercle, Seconde, Quarte;
 Demi-Cercle, Quarte, Tierce;
 Demi-Cercle, Quarte, Contre de Quarte;
 Demi-Cercle, Contre du Cercle, Seconde;
 Contre de Tierce, Quarte, Tierce;
 Contre de Tierce, Quarte, Contre de Quarte;
 Contre de Tierce, Demi-Cercle, Seconde.
 Contre de Tierce, Demi-Cercle, Quarte.

Aus dem Engagement der „Seconde“ mit:

- Quarte, Tierce, Quarte;
- Quarte, Tierce, Demi-Cercle;
- Quarte, Contre de Quarte, Tierce;
- Quarte, Double contre de Quarte.

Aus dem Engagement der „Demi-Cercle“ mit:

- Contre du Cercle, Seconde, Quarte;
- Contre du Cercle, Seconde, Tierce;
- Contre du Cercle, Quarte, Contre de Quarte.

Das Doublement-Dégagement kann aus den Garden der Quarte und der Tierce „sur les armes“ und „dans les armes“ erfolgen, es hängt dies von der gegen das Doublement genommenen Oppositionsparade ab.

Seconde-Doublement.

Das Doublement aus dem Engagement der Tierce kann auch vortheilhaft mit der Secondefinte in Verbindung gebracht werden.

Seconde-Doublement (Seconde-Doublez) wird parirt:

Aus dem Engagement der „Tierce“ mit:

- Seconde, Quarte, Tierce;
- Seconde, Quarte, Contre de Quarte.

Aus dem Engagement der „Demi-Cercle“ mit:

- Seconde, Quarte, Tierce;
- Seconde, Quarte, Contre de Quarte.

Die Secondefinte wird über die feindliche Klinge geführt.

Doublez-Redoublez.

Eine weitere Combination des Doublements ist das „Doublez-Redoublez“;¹⁾ es ist dies die Verbindung zweier in entgegengesetzter Richtung geführten Doublements, indem man z. B. ein äusseres markirt und das zweite Doublement in die innere Seite stösst.

Das Redoublement lässt sich dann mit Vortheil anwenden, wenn das erste Doublement in Form einer Scheinattaque ausgeführt wurde.

¹⁾ Auch „Dédoublez“ oder „Doublement dans deux lignes“.

Das Doublez-Redoublez wird parirt:

Aus dem Engagement der Quarte, Doublez sur les armes, Redoublez dans les armes mit:

Contre de Quarte, Tierce — Demi-Cercle, Seconde;

Contre de Quarte, Tierce — Demi-Cercle, Quarte;

Contre de Quarte, Tierce — Demi-Cercle, Contre du Demi-Cercle.

Aus dem Engagement der Tierce, Doublez dans les armes, Redoublez sur les armes mit:

Demi-Cercle, Seconde — Quarte, Contre de Quarte;

Demi-Cercle, Quarte — Contre de Quarte, Tierce;

Demi-Cercle, Quarte — Double contre de Quarte.

Aus dem Engagement der Seconde, Doublez sur les armes, Redoublez dans les armes mit:

Quarte, Tierce — Demi-Cercle, Seconde;

Quarte, Tierce — Demi-Cercle, Contre du Demi-Cercle;

Quarte, Tierce — Contre de Tierce, Quarte.

Aus dem Engagement der Demi-Cercle, Doublez dans les armes, Redoublez sur les armes mit:

Contre du Demi-Cercle, Seconde — Quarte, Tierce;

Contre du Demi-Cercle, Seconde — Quarte, Contre de Quarte;

Contre du Demi-Cercle, Quarte — Contre de Quarte, Tierce;

Contre du Demi-Cercle, Quarte — Doublecontre de Quarte.

Une-Deux, trompez Cercle.

Opponirt der Gegner einem „Une-Deux“ dans les armes, ausgeführt aus der Garde der Quarte mit „Tierce und Demi-Cercle“, so kann man dessen Demi-Cercleparade trompiren, indem man ein Dégagement über die feindliche Klinge führt.

Dieser Stoss unterscheidet sich von einem Dégagement-Doublement dans les armes, aus derselben Garde ausgeführt, bloss durch das einzuhaltende Tempo, nachdem beide Stösse auf gleiche Weise parirt werden.

Während bei dem Dégagement-Doublement (Dégagez-Doublez) das „Dégagement sur les armes“ markirt wird, hält man bei dem ersteren Stosse das „Une-Deux“ aus.

„Une-Deux, trompez Cercle“ wird parirt:

Aus dem Engagement der „Quarte“ mit:

Tierce, Demi-Cercle, Seconde;

Tierce, Demi-Cercle, Quarte;

Tierce, Demi-Cercle, Contre du Cercle.

Aus dem Engagement der „Seconde“ mit:

Tierce, Demi-Cercle, Seconde;

Tierce, Demi-Cercle, Quarte;

Tierce, Demi-Cercle, Contre du Cercle.

Une-Deux, trompez Contre de Quarte.¹⁾

Opponirt der Gegner einem Une-Deux sur les armes, ausgeführt aus dem Engagement der Tierce mit Quarte und Contre de Quarte, so kann man dessen Contre de Quarte trompiren, indem man ein Dégagement sur les armes unterhalb der feindlichen Klinge führt.

Aus der Erklärung des Stosses geht hervor, dass das Une-Deux sur les armes als Grundstoss scharf zu markiren ist, und unterscheidet sich dieser Stoss von einem Dégagement-Doublement sur les armes (Dégagez-Doublez), aus derselben Garde ausgeführt, bloss durch das einzuhaltende Tempo, da bei diesem Stosse das Dégagement dans les armes als Grundstoss ausgehalten wird.

Une-Deux, trompez Contre de Quarte wird parirt:

Aus dem Engagement der Tierce mit:

Quarte, Contre de Quarte, Tierce,

Quarte, Double Contre de Quarte.

Une-Deux, trompez Contre de Tierce.²⁾

Opponirt der Gegner einem Une-Deux dans les armes, ausgeführt aus dem Engagement der Quarte mit Tierce und Contre de Tierce, so kann man dessen Contre de Tierce mittelst eines Dégagement dans les armes unterhalb der feindlichen Klinge trompiren.

¹⁾ Nach einigen französischen Schulen wird auch kurz commandirt: Une-Deux, trompez le contre.

²⁾ Kann auch kurz commandirt werden: Une-Deux, trompez le contre.

Aus der Erklärung des Stosses geht hervor, dass das Une-Deux dans les armes als Grundstoss scharf zu markiren ist, und unterscheidet sich dieser Stoss von einem Dégagement-Doublement dans les armes (Dégagez-Doublez), aus derselben Garde ausgeführt, bloss durch das einzuhaltende Tempo, da bei diesem Stosse das Dégagement sur les armes als Grundstoss ausgehalten wird.

Une-Deux trompez Contre de Tierce wird parirt:

Aus dem Engagement der Quarte mit:

Tierce, Contre de Tierce, Quarte;
Tierce, Contre de Tierce, Demi-Cercle.

Aus dem Engagement der Seconde mit:

Tierce, Contre de Tierce, Seconde;
Tierce, Contre de Tierce, Demi-Cercle.

Eine Wiederholung der Contre de Tierce-Parade lässt sich schwer anwenden, da man mit der zweiten Contre, namentlich in mittlerer Mensur, zu kurz kommen würde.

Coulé.

Das Coulé wird ausgeführt, indem man mit der Klinge ruhig an der feindlichen hingleitet und im letzten Augenblicke, nachdem man sich mit der Stärke der Klinge vollständig der feindlichen Schwäche bemächtigt hat, mit der grössten Schnelligkeit den geraden Stoss ausführt.

Bei Gegnern, die in ihrer Garde nicht gut gedeckt sind, oder ihr Engagement mit weich gehaltenem Handgelenke eingenommen haben, wendet man mit Erfolg das Coulé an.

Bemerkt man, dass der Gegner im Begriffe ist, sich bei Ausführung des Coulé durch die Opposition zu decken, so führt man das Dégagement in die entgegengesetzte Lage aus, nur muss man die nicht zu unterschätzende Eigenschaft der Zurückhaltung des Körpers besitzen, damit der Ausfall nicht zu zeitlich erfolge, desgleichen muss die Spitze der Klinge wohl unterstützt sein, um im letzten Momente der Fingerbewegung Folge leisten zu können.

Aus dem Engagement der Tierce wird das Coulé am vorteilhaftesten mit dem Dégagement in den unteren inneren Lagen in Verbindung gebracht, doch muss auf die Opposition stets Rücksicht

genommen und das Dégagement mit hoch gehaltener Hand ausgeführt werden.

Battement.

Bei der Besprechung der Stösse haben wir bereits bemerkt, dass das Battement eine Angriffsbewegung auf des Gegners Waffe ist und als solche zu den Finten gerechnet werden soll. Dasselbe wird hauptsächlich als eine, irgend einen Stoss vorbereitende Bewegung angewendet, sobald der Gegner eine gestreckte Garde einnimmt, demnach die Spitze der Klinge auf uns bedrohend gerichtet hält und durch Finten aus dieser Lage nicht gebracht werden kann, oder wenn man beim Finitiren Gefahr läuft, sich selbst zu touchiren.

Der eigentliche Zweck des Battement, das nur in offensiver Absicht angewendet werden soll, ist, die feindliche Spitze aus der uns bedrohenden Lage zu bringen, um sich für den auszuführenden Stoss eine Blösse zu verschaffen.

Das Battement wird ausgeführt, indem man mit der Stärke oder der Mitte der eigenen Klinge längs der feindlichen Schwäche einen derart scharfen Schliff ausführt, dass die feindliche Klinge aus ihrer Lage gebracht wird.

Das Battement wird stets mit der Schärfe der Klinge ausgeführt.

Ein meist bei Anfängern vorkommender Fehler ist, dass sie den Schliff mit ihrer Klinge bis zum Stichblatte des Gegners ausdehnen; nachdem sie dabei mit der Schwäche ihrer Klinge gegen die feindliche Klingestärke operiren, werden sie um den Erfolg gebracht. Ein weiterer Fehler ist, dass bei vielen Fechtern das Battement mehr seitwärts als in der Richtung der feindlichen Klinge erfolgt, oder dass sie sich mit ihrer eigenen Klinge von der feindlichen entfernen und durch einen förmlichen Schlag die Klinge des Gegners aus ihrer eingenommenen Richtung zu bringen suchen.

Das Battement kann sowohl aus dem inneren, wie aus dem äusseren Engagement ausgeführt werden, und wird demnach im ersten Falle das „Battement en Quarte“, im zweiten Falle das „Battement en Tierce“ vollzogen.

Ist man in den oberen Linien an der äusseren Seite in der Position der *Quarte sur les armes engagirt*, so kann man bei Anwendung des *Battement en Tierce* die Hand in dieser Lage lassen, nachdem bei dem auszuführenden Stosse die Hand die *Quartelage* einzunehmen hat. In diesem Falle wird das *Battement* mit dem Rücken der Klinge vollzogen; doch ist die Ausführung dieses *Battement* in der Position der *Tierce*, trotzdem die Hand nach derselben in die *Quartelage* gewendet wird, vorzuziehen, da dieselbe in der *Pronationslage* mehr Kraft entwickeln kann.

Das Wenden der Hand aus der Position *Quarte sur les armes* in die der *Tierce* darf kein *Tempo* für sich einnehmen, sondern muss im Momente der Ausführung des *Battement* vollzogen werden.

In den hohen Linien der inneren Seite wird das *Battement* nur in der Position der *Quarte* ausgeführt.

Nachdem das *Battement en Quarte* an der inneren Seite, das *Battement der Tierce* aber an der äusseren Seite eine Blösse erzwingt, so hängt die Anwendung der beiden *Battements* allerdings zunächst davon ab, ob man einen inneren oder einen äusseren Stoss auszuführen beabsichtigt.

Indessen weil es als Regel gilt, dass nach einem *Battement en Quarte* ein innerer und nach einem *Battement en Tierce* ein äusserer Stoss erfolgt, und nachdem die meisten Fechter sich der durch das *Battement* entstandenen Blössen bewusst sind, so beeilen sie sich mitunter mit derart raschen Bewegungen die nöthige Deckung zu nehmen, dass in der entgegengesetzten Seite eine Blösse entsteht. In diesem Falle wird man das *Battement* mit dem *Dégagement* in Verbindung bringen, und führt man nach einem *Battement en Quarte* das *Dégagement sur les armes* und nach einem *Battement en Tierce* das *Dégagement dans les armes* aus.

Beeilt sich jedoch der Gegner nicht, die durch das *Battement* entstandene Blösse zu decken, so führt man bei Beobachtung der nöthigen *Opposition* den „*Coup droit*“ aus. Beabsichtigt man jedoch nach Ausführung des *Battement* in die entgegengesetzte Seite zu stossen, oder will man mit Hilfe desselben ein für unseren Angriff günstigeres *Engagement* einnehmen, so kann man den Gegner im ersten Falle durch eine scharfe Bedrohung in den geraden Linien

zur Opposition zwingen, um für das auszuführende Dégagement eine Blösse zu erhalten, und im zweiten Falle finirt man, in der Voraussetzung, dass uns der Gegner mit seiner Klings dahin folgen wird, in jene Linie, in der man die feindliche Klinge zu binden sucht, beziehungsweise sein Engagement einzunehmen trachtet.

Dass man das Battement im letzteren Falle entgegengesetzt zu jener Linie, in der man das Engagement einnehmen will, auszuführen hat, ist selbstverständlich.

Ist man zum Beispiel en Quarte dans les armes engagirt und beabsichtigt den Gegner, dessen gestreckte Garde uns das Eindringen in den oberen Linien nicht zulässt, in die für unseren Angriff conveniendere Secondelage zu bringen, so vollführt man mittelst Umgehung der feindlichen Klinge, sei es über oder unterhalb derselben, ein Battement en Tierce und finirt scharf in die untere äussere Blösse, die Hand in der Pronationslage, um den Gegner zur Deckung dieser Linie zu zwingen.

Battements können auch in Lagen, entgegengesetzt zu jenen, in welchen man engagirt ist, angewendet werden, indem man dieselben entweder mit einem unterhalb der feindlichen Klinge ausgeführten Changement oder mit einem über die Spitze der feindlichen Klinge ausgeführten Coupé verbindet.

Die letztere Ausführungsweise ist der ersteren vorzuziehen, da, abgesehen von der grösseren Kraftentfaltung, das Battement an Sicherheit und Genauigkeit gewinnt.

Um dem Gegner nicht Gelegenheit zur Trompirung des Battement zu geben, muss man bei Anwendung desselben die grösste Vorsicht bewahren, damit der Gegner im Augenblicke der Ausführung die Absicht nicht entdeckt, denn es ist schwierig, die Parade zu nehmen, sobald die Bewegung vom Gegner umgangen worden ist.

Man muss stets mit Geschicklichkeit jene Seite zu maskiren wissen, an der das Battement ausgeführt werden soll.

Glaubt man nicht genug Fingerföhlung zu besitzen, um dem Battement des Gegners mit Erfolg ausweichen zu können, so muss man im Augenblicke des erfolgten Battement gerade stossen. Dieser Stoss wird einen guten Erfolg haben, sobald er mit Energie im Handgelenke, mit Genauigkeit und bei Beobachtung der nöthigen

Opposition geführt wurde, doch soll hierbei nicht der Zufall vorherrschen, es hat vielmehr diese Bewegung stets das Resultat einer reiflichen Ueberlegung zu sein.

Nachdem das Battement ohnedem zu den forcirten Offensivbewegungen gehört, so muss bei Ausführung desselben besonders getrachtet werden, das Handgelenk geschmeidig zu bewahren; die Spitze der Klinge darf daher nicht gehoben werden, und hat man sich jeder harten, grossen oder gar hiebartigen Bewegung zu enthalten.

Battements, die bloss als Bedrohung, ohne irgend einen Stoss vorzubereiten, angewendet werden, nennt man „falsche“ oder „Scheinbattements“ (Faux Battements).

Sie haben den Zweck, den Gegner zu beunruhigen, und werden gewiss nie ihre Wirkung verfehlen, nachdem sie den Gegner instinctiv zur Deckung jener Linie zwingen, in der die Bedrohung erfolgt ist.

Dieselben werden zweckmässig gegen die vom Gegner eingenommene offensive Garde, sowie gegen ein forcirtes Engagement in Anwendung gebracht.

Jene Fechter, die sich nicht vollständig auf ihre Schnelligkeit in Umgehung der feindlichen Parade verlassen können, werden mit Erfolg das „falsche Battement“ ihrer Attaque vorangehen lassen.

Ob das falsche Battement gleichfalls mit der Stärke oder der Schwäche der eigenen Klinge auf die Schwäche der Klinge des Gegners ausgeführt werden soll, kann nicht im vorhinein bestimmt werden, da dies von der Garde, sowie von dem Umstande, welche dieses Battement veranlassen, abhängt.

Wie wir aus dem eben Gesagten genügend ersehen haben, gebrauchen wir das Battement nur in den dringendst gebotenen Fällen, und da bloss als Angriffsbewegung, doch wird in vielen Fechtsschulen dasselbe auch zur Verschärfung der Paraden angewendet oder auch in der Weise, dass man nach einem ausgeführten Stosse in dem Momente, als man sich in die Garde begiebt, ein Battement auf die Klinge des parirenden Gegners ausführt, um ihn in der Ausführung der Riposte zu hindern.

Von Anfängern oder jenen „Fechtern“, denen die wissenschaftlichen Kenntnisse in der Fechtkunst abgehen, werden häufig Battements — wenn auch die vom Gegner eingenommene Garde keine Veranlassung hierzu giebt — vor jeder Attaque ausgeführt, um

dieselbe leichter und ohne eigene Gefahr zur Ausführung zu bringen. Dieser Gebrauch des Battement ist jedoch entschieden zu verwerfen. Einem „Fechter“ im wahren Sinne des Wortes stehen immer genügende Mittel zur Verfügung, um seine Attaque wirksam zur Geltung bringen zu können.

Ist es schon ohnedies ein Uebelstand, dass beim Fleuretfechten Momente eintreten können, wo man zur offensiven Anwendung der Battements schreiten muss, so soll man sich der gänzlich zu entbehrenden Verwendung derselben als Defensivbewegung enthalten, da das Fleuretfechten leicht in eine Hauerei ausarten könnte, und es ist kaum begreiflich, wie derartige Bewegungen an so manchen Fechtschulen „schulgerecht“ gelehrt und geübt werden können.

Froissé.

Das „Froissé“ wird ausgeführt, indem man, ohne die feindliche Klinge zu verlassen, mit der Stärke der eigenen Klinge ihrer ganzen Länge nach streift und den geraden Stoss ausführt.

Die Froissés sind den Battements vorzuziehen, da sie Einen nicht nöthigen, sich von der feindlichen Klinge zu entfernen, und nur ein einziges Tempo bilden.

Sie vereinigen die Vortheile der Pression und eines mit mehr thätiger Kraft ausgeführten Stosses und werden gegen Gegner, die eine gestreckte Garde einnehmen, angewendet.

Brisé.

Das Brisé gehört zu den forcirten Angriffsbewegungen gegen die feindliche Klinge, und wird gleich dem Battement und dem Froissé gegen eine vorgestreckte Klingenhaltung zur Ausführung gebracht.

Man bemächtigt sich hierbei der feindlichen Klinge in der Weise, dass man diese in ihrer ganzen Länge mit der Stärke der eigenen Klinge streift, wobei man die Hand derart dreht, dass der Daumen nach abwärts zu liegen kommt.

Die Bewegung erfolgt demnach schraubenförmig, wobei die Spitze stets nach dem Gegner gerichtet erscheint.

Bei Ausführung des hierauf erfolgenden geraden Stosses wird die Hand, ohne die feindliche Klinge zu verlassen, in die ihr zukommende Position gedreht.

Das Brisé eignet sich besonders gegen ein hartes Engagement, vorausgesetzt der vorgehaltenen Klingenspitze.

Flanconnade.

Die „Flanconnade“ wird aus der Garde der Quarte ausgeführt, indem man die Spitze der Klinge etwa über die Mitte der feindlichen Klinge an die äussere Seite bringt, sich mit der Stärke der Klinge der feindlichen Schwäche vollständig bemächtigt und unterhalb der Klinge des Gegners an der inneren Seite den Stoss ausführt. Die Hand behält während der ganzen Bewegung die Position der Quarte.

Die Flanconnade soll als eine Art Bindung der Klinge¹⁾ des Gegners betrachtet werden, welche, von der Quartelinie ausgehend, die eigene Klinge, indem dieselbe gleichzeitig die des Gegners bezwingt, wieder in die innere Seite, aber in eine tiefere Linie zurückführt, als sie vor der Ausführung dieses Stosses innehatte.

Vom Momente des Beginnes bis zur Ausführung des Stosses wird die Schwäche der feindlichen Klinge in der Weise festgehalten, dass man beständig auf dieselbe einwirken kann. Durch das feste Binden der Klinge bis zur Vollendung des Stosses unterscheidet sich auch die Flanconnade von dem Croisé.

Nachdem die Spitze der eigenen Klinge in die entgegengesetzte Seite gebracht wurde, wird die Hand gehoben, wodurch die feindliche Klinge so mächtig bezwungen wird, dass man ohne jede Anstrengung im Stande ist, dieselbe aus ihrer Lage zu bringen.

Der Stoss bei der Flanconnade soll nie, wie es allgemein geglaubt wird, in den äusseren unteren Lagen endigen, da man in diesem Falle gegen die feindliche Stärke stossen würde; abgesehen davon, dass man dadurch häufig um ein günstiges Resultat

¹⁾ Siehe „Licment d'épée“.

gebracht wird, setzt man sich noch einem Tempostosse des Gegners aus.¹⁾

Nach manchen deutschen Schulen wird gerathen, die Hand während der Ausführung der Flanconnade aus der Position der Quarte in die der Secunde zu drehen und den Stoss auch in dieser Position auszuführen. Sie geben als Motiv für den Zweck der Flanconnade zunächst den an, dem Gegner, der durch seine gestreckte Garde ein Vordringen in den geraden Linien oder ein Dégagement nicht zulässt, einen Secondestoss beizubringen und gleichzeitig durch eine forcirte Bewegung die Spitze der feindlichen Klinge aus der Gefechtebene zu verdrängen. Es ist offenbar, dass nach diesen Schulen die „Flanconnade“ mit dem „Croisé“ aus dem Engagement der Quarte verwechselt wird, obgleich wir — wie wir später ersehen werden — auch bei diesem Stosse der Ansicht sind, dass es besser und vorthellhafter sei, vor Ausführung des geraden Stosses die Hand aus der Position der „Secunde“ in die Quartelage zu drehen.

Die Flanconnade kann nur mit Erfolg ausgeführt werden, sobald der Gegner seine Garde gestreckt eingenommen oder die Klinge bedrohend auf uns gerichtet hat. Der Zweck der Flanconnade ist zunächst der, aus dem inneren Engagement dem Gegner einen Stoss beizubringen und sich zur Ermöglichung der Ausführung desselben der feindlichen Klinge derart zu bemächtigen, dass sie aus dem Bereiche unseres Körpers gebracht wird.

Eine Flanconnade ausführen zu wollen, sobald man sich nicht mit Zuversicht der feindlichen Klinge bemächtigen kann, oder der Gegner die Spitze der Klinge höher als das Handgelenk hält, wäre ein grosser Fehler.

Sobald der Gegner aus seiner wohlgedeckten Garde der Quarte den geraden Stoss führt, wobei das Handgelenk höher als die Spitze der Klinge gehalten wird, kann die Flanconnade als Riposte oder als Tempostoss, ohne Hilfe des Ausfalles, angewendet werden, und der Erfolg kann in diesem Falle ein sicherer sein,

¹⁾ Dieser Gefahr bewusst, haben die älteren, ja selbst neuere Fechtbücher bei Ausführung der „Flanconnade“ die „Opposition mit der linken Hand“ angerathen. (Siehe Artikel „Opposition mit der linken Hand“.)

nachdem die Schwäche der feindlichen Klinge der Stärke des Parirenden entgegengesetzt wird.

Beabsichtigt man jedoch die Flanconnade als Riposte auf einen wenig nachdrücklichen Stoss auszuführen, so ist der Ausfall nothwendig.

Im Allgemeinen ist die Flanconnade als Attaque der Flanconnade als Riposte vorzuziehen, jedoch gilt für beide die gleiche Voraussetzung, dass der Gegner die Bedingung einhält, die eine Ausführung derselben ermöglichen.

Namentlich sollen Fechter von kleiner Statur dieselbe gegen solche von grosser Statur, deren Hilfsmittel in der Länge des Armes bestehen, als Attaque anwenden.

Zum Schlusse sei noch erwähnt, dass die Flanconnade mittelst der Cedirung in Quarte parirt wird.

Croisé.

Jene Bewegung, welche die feindliche Klinge, indem man sich ihrer vollständig bemächtigt, durch eine schraubenartige Bewegung mit Gewalt aus ihrer Angriffslinie in eine entgegengesetzte Lage bringt, heisst Croisé.

Dasselbe kann aus der Garde der Quarte und Tierce zur Ausführung kommen.

Aus der Garde der Quarte ausgehend, bemächtigt man sich mit der Stärke der Klinge der feindlichen Schwäche, bringt, wie bei der Flanconnade, die Spitze der Klinge über die feindliche Klinge und schleudert dieselbe durch eine kreisförmige Bewegung, indem die Hand aus der Position der Quarte in die der Secondelage gedreht wird, von innen nach aussen gegen die linke feindliche Seite. Hierauf wird in die entstandene Blösse der gerade Stoss ausgeführt.

Nach dem Croisé aus der Garde der Quarte wird nicht der Secondestoss, sondern der gerade Stoss in die innere Seite ausgeführt; die Hand wird in die Position der Quarte gedreht und durch das gleichzeitige Erheben der Hand wird eine Opposition des Gegners in Seconde unmöglich gemacht.

Aus der Garde der Tierce bringt man auf dieselbe Art wie bei dem Quarte-Croisé die feindliche Klinge von aussen nach innen,

also gegen die rechte Seite des Gegners, wobei die Hand aus der Position der Tierce in die der Demi-Cercle gebracht wird.

Der Stoss erfolgt bei Beobachtung der nöthigen Opposition ¹⁾ in den geraden Linien des „Dedans“.

Bei Ausführung eines Croisé beschreibt man mit der Spitze der Klinge beinahe drei Viertel eines Kreisbogens, denn die Bewegung soll in der Position der Seconde oder in der Position der Demi-Cercle anhalten, je nach der eingenommenen Garde, aus der das Croisé ausgeführt wurde.

Bei der schleuderartigen Bewegung muss wohl darauf geachtet werden, dass die Spitze der Klinge über dem Handgelenke gehalten werde, denn das Croisé würde durchaus nicht die Wirkung hervorbringen, die man sich von demselben verspricht, sobald man diese Position vernachlässigen würde.

Croisés werden gegen Fechter, die ihre Waffe ungeschickt handhaben, oder gegen sogenannte Naturalisten, die sich hart engagiren, oder die man durch eine bruske Attaque überraschen will, um ihre moralische Zuversicht zu desorganisiren, ausgeführt.

Gleich der durch ihre Bestimmung verwandten Bewegung, der Flanconnade oder dem Battement, kann das Croisé nur bei gestreckter Garde des Gegners zur Anwendung kommen und muss hierbei die grösste Vorsicht beobachtet werden, damit der Gegner im Augenblicke der Ausführung die Absicht nicht bemerke, um eine Trompirung der Bewegung vorzunehmen.

Bei der Flanconnade haben wir gesehen, dass sich dieselbe mit Erfolg als Riposte anwenden lässt, bei dem Croisé ist dies jedoch nicht der Fall, denn man würde bei Ausführung dieser Bewegung, sobald sich der Gegner noch im Ausfalle befindet, stets erfolglos gegen die Stärke seiner Klinge agiren und könnte das Croisé im günstigen Falle nur im Momente des Rückzuges erfolgen, sobald die Garde den Bedingungen zur Ausführung desselben entspricht und man sich voraussichtlich vollständig der feindlichen Schwäche bemächtigen kann.

¹⁾ Um dem Tempostosse zu entgehen, wird auch nach neueren deutschen Fechtbüchern bei diesem Croisé die Opposition mit der linken Hand empfohlen. (Siehe Artikel „Opposition mit der linken Hand“.)

Schliesslich können wir nicht unerwähnt lassen, dass die häufige Anwendung „forcirter“ Stösse im „correcten“ durch seine geschmeidige leichte Klingenföhrung sich charakterisirenden Fleuretfechten, dessen Bewegungen in möglichst geraden Linien und in der Gefechtebene zu erfolgen haben, nicht zulässig sind. Sowohl der von Seite des Vertheidigers zu leistende Widerstand, sowie der vom Angreifer erforderliche grössere Kraftaufwand bringen, wenn sie öfter erfolgen, eine gewisse Härte, Steifheit und Gewalt in den Bewegungen hervor und geben der Hand und dem Arme mehr und mehr eine unwillkürliche Tendenz zu starken Seitwärtsbewegungen.

Désarmement.

Unter Désarmement versteht man die Entwaffnung des Gegners.

Bis zum 16. Jahrhundert wurde man in Frankreich bei allen Kämpfen und Duellen von dem Gedanken geleitet, dass man, um sicher des Erfolges zu sein, seinen Gegner zu entwaffnen habe; so der Vertheidigungsmittel beraubt, war derselbe der „Gnade“ des Siegers anheimgefallen.

Der ritterliche Geist selbst war ohnmächtig gegen diesen Gebrauch. Nach dem 9. Jahrhundert gab es eine Modification; man konnte sein Leben erkaufen, das Lösegeld wurde angetragen und konnte angenommen werden; doch galt dieses nur im Kriege.

Einzelkämpfe, welche in Folge von Beleidigungen entstanden, liessen dieses selten zu, und selbst die Kampfrichter konnten durch ihr Dazwischentreten den Besiegten nicht retten. Einen Feind zu entwaffnen und denselben ohne alle Vertheidigung zu tödten, war bei den damaligen Sitten gebräuchlich.

Die Fechtlehrer mussten sich den Gebräuchen fügen und die Entwaffnung lehren.

Zur Entwaffnung wurde auch die freie linke Hand gebraucht, mit der man das Handgelenk der bewaffneten Hand erfasste, um so leichter den Gegner desarmiren zu können.

Es wurden selbst Werke über die Entwaffnung geschrieben, und erschien im Jahre 1536 ein italienisches Fechtbuch von Achille Marozzo-Bolognese, maestro generale dell' arte delle armi, welches in zwanzig beigegebenen Tafeln die Entwaffnung darstellt.

Verlor einer der Combattanten den Degen, so stürzten Beide auf denselben los, um sich desselben zu bemächtigen. War der bewaffnete Gegner der erste am Ziel, so setzte er seinen Fuss auf denselben, um den Gegner ohne Mitleid niederzustossen.

In der von mehreren Duellanten gleichzeitig geführten, nicht selten vorkommenden Kämpfen sah man Denjenigen, der sich seines Gegners entledigt hatte, einen anderen seiner Gegner, der selbst noch mit einem der Kämpfenden beschäftigt war, angreifen, um ihn durch den plötzlichen Ueberfall tödten zu können.

Diesen Kämpfen, in welchen der stete Gebrauch derartiger Finten dieselben berechnete, wurde durch die Höflichkeit der Sitten des 16. Jahrhunderts ein Ende gesetzt.

Man fuhr zwar fort, das Désarmement auszuführen, jedoch mit dem Unterschiede, dass, sobald man den Gegner entwaffnet und sich so seines Degens bemächtigt hatte, ihm denselben mit dem Griffe zugekehrt in höflicher Weise zurückgab.

Diese Sitte hat sich auch bis gegenwärtig an allen Fecht-
schulen erhalten, und man ersieht daraus, dass die Anwendung des Désarmement von keinem praktischen Werthe ist.¹⁾

Das Désarmement wird gegenwärtig an allen Fecht-
schulen gelehrt, und führt es den Namen der für dasselbe angewendeten Bewegung, als: Froissé, Brisé, Battement und Croisé.

Die Vortheile, die das Désarmement bietet, werden von keinem Fechter benutzt, und es wird nur als Demonstration für die Ueberlegenheit in der Haltung der Waffe angewendet. Es kann jedoch durch Benutzung der angedeuteten Hilfsmittel der Zufall eintreten, dass der Gegner desarmirt wird, und nachdem die Bewegung rasch mit einem Stosse verbunden wurde, sich ereignen, dass der Gegner ohne Vertheidigung seine Brust dem feindlichen Stosse aussetzt.

Das Désarmement kann sowohl aus der Quarte- oder Tierce-
seite, am besten durch ein Croisé ausgeführt werden.

Man wende alle Energie an, um diese Bewegung aus dem Handgelenke auszuführen, und kann dieselbe nur bei gestreckter Garde des Gegners in Anwendung kommen.

¹⁾ Es ist kaum begreiflich, wie noch neuere deutsche Fechtbücher die „Désarmirung“ mit Hilfe der linken Hand und den „Ringkampf“ als Fortsetzung des Fleuret-Assaut anrathen können.

Durch das Battement, hauptsächlich in den dem Engagement entgegengesetzten Linien über die feindliche Klingenspitze ausgeführt, lässt sich sowohl aus der Quarte-, wie aus der Tierceseite das Désarmement bewerkstelligen, doch hat man darauf zu sehen, dass das Battement stets gegen die offene Seite der Hand hin stattfindet. So wird man ein Battement en „Tierce“ ausführen, sobald der Gegner die Hand in der Position der „Quarte“ und ein Battement en „Quarte“, sobald er die Hand in der Position der „Tierce“ hat.

Bei einem vom Gegner innerhalb der Klinge in die unteren Lagen geführten Secondestoss wird selbst durch eine etwas schärfer geführte Quarteparade das Désarmement erfolgen.

Coupé.

Das „Coupé“ ist nichts anderes als ein Dégagement, welches aus dem Engagement der Quarte oder Tierce „über die Spitze“ der feindlichen Klinge geführt wird, indem man die Klinge mit Hilfe der Finger und des Unterarmes in die verticale Lage zurückzieht, um in die dem Engagement entgegengesetzte Lage zu stossen.

Das Coupé wird aus der mittleren oder nahen Mensur ausgeführt, und namentlich aus letzterer, da dieselbe eine steilere Haltung der Klinge bedingt und überdies das Dégagiren unter der feindlichen Klinge erschwert.

Für das Gefecht hat das Coupé denselben Zweck wie das Dégagement, doch ist seine Anwendung eine beschränktere, nachdem das Coupé, aus der mittleren Mensur ausgeführt, stets eine fehlerhafte, zu steile Haltung der feindlichen Klinge voraussetzt.

Hat der Gegner seine Garde gut eingenommen und ist namentlich die Spitze der Klinge bedrohend gegen unsere Brust gerichtet, so würde man, abgesehen davon, dass es Schwierigkeiten bietet, den Arm zurückzuziehen, um über die feindliche Spitze zu kommen, und überdies die Klinge einen weiten Weg zurückzulegen hat, auch durch das Einziehen der Klinge in die verticale Lage leicht dem Gegner Gelegenheit zu Vor- und Tempo- stößen geben.

Das Coupé kann auch auf derselben Seite des Engagement zur Ausführung kommen, sobald man bemerkt, dass der Gegner sich bemüht, die entgegengesetzte Lage zu decken.

Coupés werden aus der Garde der Quarte und der Tierce wurfartig gestossen und können als Riposte und Reprise angewendet und in Verbindung mit Finten gebracht werden.

Aus der weiten oder selbst aus der mittleren Mensur soll die Attaque nie mit einem Coupé beginnen, da man durch das Einziehen der Klinge in die verticale Lage sich leicht einem Tempo- oder Vorstoss exponiren würde.

Zur Ausführung der Coupés gehört bereits eine grosse Geschicklichkeit, und sollen Anfänger, die noch nicht genügende Fertigkeit in Führung der Waffe unterhalb der feindlichen Klinge besitzen, dieselben nicht in Anwendung bringen. Wie die Erfahrung lehrt, beginnen die meisten Anfänger, nachdem sie bei Führung der Klinge über die Spitze keinen Widerstand der feindlichen Klinge finden, selbst aus weiter Mensur ihre Attaquen mit einem Coupé und führen dasselbe auch überdies meist schlagend aus.

Die wichtigsten Coupéverbindungen, die sowohl aus dem Quarte-, wie aus dem Tierce-Engagement ausgeführt werden können, sind folgende:

Coupé-Dégagement,
 Dégagement-Coupé,
 Une-Deux-Coupé.
 Coupé-Dégagement-Coupé,
 Dégagement-Coupé-Dégagement,
 Coupé en Quarte-Coupé en Tierce.

Die letztere Verbindung zweier Coupé wird auch der Kürze halber aus dem Engagement der Quarte „Coupé Tierce-Quarte“ oder aus dem Engagement der Tierce „Coupé Quarte-Tierce“ commandirt.

Aus dem Engagement der Quarte kann auch das Coupé in Verbindung mit dem Secondestoss gebracht werden.

Gegen jene Gegner, die nicht gewöhnt sind, rapid schnell zu ripostiren, kann mit Vortheil das Coupé in Form einer Reprise zur Ausführung gelangen.

Coupés sind sowohl durch einfache, wie durch Contreparaden abzuwehren.

Paraden gegen ein „Coupé sur les armes“:

Parade de Tierce,

Parade du Contre de Quarte,

(Parade de Prime).

Paraden gegen ein „Coupé dans les armes“:

Parade de Quarte,

Parade de Contre de Tierce.

Liement d'épée.

Das „Liement“ oder das Binden der Klinge besteht aus einem gewaltsamen Herumführen der feindlichen Klinge, wobei man sich der Schwäche derselben vollständig bemächtigt, um diese überwältigen zu können. Dasselbe kann nur bei einer gestreckten Garde des Gegners vorgenommen werden.

Nehmen wir an, dass wir entweder en Quarte oder en Tierce engagirt sind, so bringt man, mit der Stärke die Schwäche der feindlichen Klinge bindend, durch eine kreisförmige Bewegung die eigene Klinge wieder in die alte Lage zurück.

Diese Bewegungen können aus allen Lagen ausgeführt werden und dienen dazu, die feindliche Klinge aus ihrer Richtung zu bringen oder den Gegner, der durch seine gestreckte Garde keinen schön durchzuführenden Angriff gestattet oder einen Tempostoss befürchten lässt, zu einer Trompirung zu verleiten, indem man sich in Anbetracht dieses Falles zu der auszuführenden Parade bereit hält.

Das „Liement“ kann auch als Finte in Anwendung kommen, wenn man dasselbe aus den oberen in die unteren Lagen ausführt und gleichzeitig mit einem geraden Stoss oder dem Dégagement in Verbindung bringt.

Ist der Gegner z. B. en Quarte engagirt, wobei er mit gestrecktem Arme die Spitze seines Degens tiefer, als die normale Garde verlangt, hält, ergreift man mit der Stärke seiner Klinge die Schwäche der feindlichen und bringt die Spitze über die feindliche Klinge, ohne dieselbe zu verlassen, in die äussere untere Lage. Die Spitze ist gegen die Hüfte gerichtet und tiefer als das Handgelenk gehalten; hierauf wird der gerade Stoss bei Beobachtung der Opposition oder das Dégagement über die feindliche Klinge in die innere Seite ausgeführt.

Die Flanconnade ist jedoch diesen Finten bei weitem vorzuziehen, nachdem das Liement in den äusseren unteren Lagen die Spitze

der feindlichen Klinge vor unserem Körper lässt, während durch die Flanconnade die feindliche Klinge vollständig aus ihrer Richtung gebracht wird.

Aus dem Engagement der Tierce wird auf gleiche Weise das Liement in die innere Seite als Finte geführt.

Feinte de Ligne.

Hat man seine Garde nach allen Grundprincipien der Fechtkunst genommen und ist man durch dieselbe, je nachdem das Engagement an der inneren oder äusseren Seite stattgefunden hat, vollständig gedeckt, so reicht die Deckung doch nur für die an der Klinge zum Körper führende und vom Gegner eingenommene Linie aus.

Man kann sich demzufolge durch ein an der inneren oder äusseren Seite genommenes Engagement nicht gleichzeitig gegen alle inneren oder äusseren Stösse decken, und lässt ein inneres in den hohen Linien erfolgtes Engagement stets die innere untere Linie, und ein Engagement en Tierce die äussere untere Linie aufgedeckt.

Auf dieses basirend, kann man, sobald man in den hohen Lagen der inneren Seite engagirt ist, stets mit Erfolg eine innere Bedrohung in den unteren Linien, oder wenn man en Tierce, also in den äusseren hohen Lagen engagirt ist, eine solche in den äusseren unteren Linien anwenden, um den Gegner zum Aufgeben seiner gedeckten Garde zu zwingen.

Hat man den Gegner durch die mit der „Feinte de ligne“ (Finte in der Linie) hervorgebrachte Bedrohung zur Opposition gezwungen, so kann der Stoss an derselben Seite in der vom Gegner verlassenem hohen oder oberen Lage ausgeführt werden.

Die „Feinte de ligne“ wird namentlich von der Tiercesseite in Anwendung gebracht, da das Engagement en Tierce eine grosse Blösse „sous les armes“ freilässt, und unterscheidet sich diese Finte von der Feinte de Seconde dadurch, dass die Hand in der Position der Quarte gelassen wird.¹⁾ Zum grösseren Nachdruck der in die unteren Lagen geführten Finte kann dieselbe auch mit einem einfachen Appell begleitet werden.

¹⁾ Nach einer älteren Schule wird dieser Stoss „Octavestoss“ genannt.

Die „Feinte de ligne“ wird aus dem Engagement der Tierce mit Seconde und aus dem der Quarte mit Demi-Cercle opponirt und der in den hohen Lagen geführte Stoss im ersten Falle mit Quarte oder Tierce und im zweiten Falle mit Demi-Contre de Quarte parirt.

Nachdem bei der Ausführung der Feinte de ligne die Hand die eingenommene Lage nicht verlässt und bloss die Spitze der Klinge für die beabsichtigte Bedrohung zu senken ist, so wird dieselbe weniger zu Arrêt- und Tempostössen Veranlassung geben als jede in eine andere Blösse geführte Finte.

Reprise.

Unter Reprise versteht man im Allgemeinen einen im Ausfalle wiederholten Stoss, sobald der Gegner nach der von ihm abgewehrten Attaque nicht sofort ripostirt hat. Die Reprise kann sowohl in denselben Linien, in der man die Attaque beendet, oder in einer dem ausgeführten Stosse entgegengesetzten Lage ausgeführt werden.

Nach der französischen Terminologie wird der an derselben Seite, an der die Attaque beendet wurde, als Reprise geführte Stoss mit „Remise“ und die in die entgegengesetzte Lage geführte Reprise mit „Redoublement“ bezeichnet.

Die Remise ist ein viel einfacherer Stoss, er exponirt auch bedeutend weniger zu Tempostössen, als das Redoublement.

Die Reprise kann nur bei Gegnern in Anwendung kommen, von denen man durch Erfahrung überzeugt ist, dass sie entweder gar nicht oder mit Zeitverlust ripostiren, oder bei Ausführung der Parade den Körper zu weit zurückziehen, wodurch ihre Riposte geschwächt wird, oder endlich gegen Jene, die nach der Parade die Linie verlassen.

Gegen jene Fechter, die bei der gegen sie geführten Attaque die Mensur brechen, um hierauf wieder in dieselbe zu treten, wird die Reprise am sichersten zu nehmen sein.

Bei Gegnern, die rasch ripostiren, ist eine Reprise eine Unmöglichkeit. Man versuche niemals bei einem Gegner, der Tac au Tac ripostirt, eine Reprise anzubringen, denn die Riposte desselben würde Einem stets früher treffen.

Nur Fechter ohne jede fachliche Kenntniss führen ohne Ueberlegung und Berechnung Remisen und Redoublements aus. Die meisten Fechter haben die unglückliche Neigung, Reprisen auszuführen; sie fassen dieselben derart auf, dass man, sobald der Gegner durch die Attaque nicht getroffen wurde, ohne sich im mindesten um das Verhalten des Gegners zu kümmern, sofort in die nächste sich ergebende Blösse einen Stoss führen kann und dies so oft wiederholt, bis ein günstiges Resultat erzielt wurde.

Abgesehen davon, dass alle Principien der Fechtkunst, wenn auf diese Art und Weise gefochten wird, verloren gehen, und dem Angreifenden alle Sicherheit in der weiteren Führung der Waffe benommen wird, ist es auch eine Unzukömmlichkeit, auf den Gegner unausgesetzt einzudringen.

Bevor man eine Reprise ausführt, muss man sich durch mehrere Attaquen überzeugt haben, dass der Gegner entweder zu langsam oder gar nicht nachstösst, und doch kann man sich in der Weise irren, dass der Gegner sich gerade im entscheidenden Momente zu einer rasch geführten Riposte entschliesst.

Man kann in allen Linien redoubliren.

Es ist bereits öfter gesagt und bewiesen worden, dass die Höhe der Haltung des Fleurets während des Stosses eine relative ist; man muss sich daher bei Ausführung von Redoublements mit grosser Elevation der Hand nach einer vom Gegner ein wenig tiefer genommenen Quarte- oder Tierceparade in Acht nehmen, nachdem es für uns eine wirkliche Gefahr wäre, wenn sich die feindliche Klinge unterhalb der unseren befinden würde.

Aus demselben Grunde muss man nach einer vom Gegner gegen untere Stösse genommenen Parade der „Seconde“ oder „Demi-Cercle“ dieselbe Vorsicht gebrauchen.

Die Remise muss ohne Zeitverlust mit der grösstmöglichen Schnelligkeit und stets mit Opposition ausgeführt werden, um der feindlichen Klinge für den unverhofften Fall der raschen Riposte des Gegners den Weg zu sperren.

Es ereignet sich nicht selten, dass man bei einer unvorhergesehenen Riposte des Gegners die Reprise als Tempostoss ausführt, doch sind diese Arten von Reprisen, in absichtlicher Weise gestossen, nie rathsam.

Es ist bereits erwähnt worden, dass die Reprise ein im Ausfalle wiederholter Stoss ist, doch führt man bei der Ausführung derselben, um einestheils die Klinge in die vor dem Stosse innegehabte Lage bringen zu können, anderentheils um den Gegner von unseren Absichten in Unkenntniss zu lassen, mit dem Körper einen „falschen“ Rückzug aus, d. h. man bringt den Körper aus der Ausfallstellung in eine dem Sitzen (der Garde) ähnliche Stellung, indem man das linke Bein biegt und, ohne den rechten Fuss von der Stelle zu bringen, das rechte Bein vollständig streckt; der linke Arm wird wie bei der Garde gehoben und der bewaffnete Arm nimmt die vor dem Stosse innegehabte Stellung ein, um eine in den geraden Linien allfällige Riposte des Gegners pariren zu können. (Taf. XV, ¹⁾ links stehende Figur.)

Die Reprise wird aus dieser Stellung mit grösstmöglicher Schnelligkeit vollzogen, sobald man zur Ueberzeugung gekommen ist, dass der Gegner mit der Riposte zögert oder dieselbe gar nicht zur Ausführung bringt.

Sobald jedoch der Gegner während des falschen Rückzuges unvermuthet in die entgegengesetzte Linie, als diejenige, in der man sich gedeckt hat, degagirt, so kann man im Augenblicke des vom Gegner ausgeführten Changements mit Erfolg den geraden Stoss führen, d. h. man wendet den Tempostoss gegen das Dégagement des Gegners an.

Reprisen sollen nie auf Kosten der Attaque erfolgen, und es ist fast unbegreiflich, wie Fechter absichtlich in Linien, die ausserhalb des Körpers liegen, also ihre Attaque absichtlich passé stossen können, in der Hoffnung, hierauf Reprisen auszuführen.

Reprisen in entgegengesetzten Linien, Redoublements, sollen nur nach einer entschieden scharf geführten Attaque gestossen werden, und können in denselben Fällen, wie die Remise, in Anwendung kommen.

Wenn man auch die Kenntniss dieser Art von Stössen besitzen soll, so ist die häufige Anwendung derselben bei einem Assaut nicht rathsam.

¹⁾ Durch die rechts stehende Figur wird die zögernde Riposte veranschaulicht.

Aus dem eben Angeführten ist leicht zu ersehen, dass man durch rasch geführte Riposten den Gegner in Ausführung der Reprisen hindern kann; doch muss man dieselben, trotzdem sie meist von Anfängern angewendet, schwer abzuwehren sind und Coups fourrés herbeiführen, zu pariren verstehen, denn ein guter und schulgerechter Fechter muss mit seiner Fechtmethode jede Art des Spieles zu bekämpfen wissen.

Arrêt- und Tempostösse.

Unter Arrêt- und Tempostössen versteht man im Allgemeinen jene Stösse, die dem Gegner während seines Angriffes beigebracht werden. Sie können entweder während des vom Gegner beabsichtigten Angriffes, oder im Momente des feindlichen Stosses festen Fusses oder mit dem Ausfalle in Anwendung kommen.

Arrêt- und Tempostösse können demnach den Gegner nicht nur in der Ausführung seiner beabsichtigten Finten hindern, sie vereiteln auch den wahren Stoss.

Tempo- und Arrêtstösse (Coups de temps et coups d'arrêt) sind ihrem Principe nach, nachdem sie ein und denselben Zweck verfolgen, mehr oder weniger dasselbe, und besteht der einzige Unterschied nur darin, dass „Tempostösse“ festen Fusses und stets mit Opposition auf die Attaque des ausfallenden Gegners gestossen, während „Coups d'arrêt“ im Vorgehen des Gegners ausgeführt werden.

Arrêt- und Tempostösse gehören zu den schwierigsten Stössen, und in der That beweist man durch einen wohl angebrachten Tempostoss seine Geschicklichkeit in Führung der Waffe; aber nichts beweist auch mehr den Mangel jeder Beurtheilung, als wenn man ohne Verständniss und zur unrechten Zeit den Stoss ausübt.

Anfänger, die nicht auf die Nachtheile der Arrêt- und Tempostösse aufmerksam und mit der Anwendung derselben nicht vollkommen vertraut gemacht wurden, stossen während des Assaut auf jede Attaque mit, in der Idee, Tempostösse geführt zu haben.

Um einen Tempostoss mit Erfolg auszuführen, muss man genau die Lage, in welcher der Gegner stösst, kennen. Es ist jedoch leicht begreiflich, dass, sobald man die Lage kennt, die eigene

Sicherheit in der Parade und der Riposte bestehen wird, da man durch diese Mittel die feindliche Klinge besser von unserem Körper abhält, als durch die bei dem Tempostosse ausgeführte Opposition.

Die Ausführung der Tempostösse erfordert die beständige Beobachtung einer guten Opposition; die Ausserachtlassung dieser absoluten Nothwendigkeit würde das Aufgeben der Grundprincipien der Fechtkunst bedeuten.

Man hört oft die Behauptung, dass der Tempostoss in der hohen Aussenseite „dehors“ leichter als in der inneren Seite „dedans“ auszuführen sei, da die an der Tierceseite genommene Opposition besser als die an der Quarteseite genommene deckt, und glaubt gleichzeitig, dass der Arm die Ursache der besseren Deckung an der Tierceseite ist; doch ist der Irrthum hierbei leicht einzusehen und zu begreifen, wenn in Berücksichtigung gezogen wird, dass an der inneren Seite mehr Körperfläche als an der äusseren Seite zu decken ist.

Bei einem Tempostosse in den inneren Lagen, der stets die Hand in der Supination, der Quartelage, bedingt, muss sich die Höhe des auszuführenden Stosses stets nach der Haltung der feindlichen Klinge richten, um die nöthige Opposition nehmen zu können.

Wird jedoch eingewendet, dass der Tempostoss an der inneren Seite genommen, nicht genug Denjenigen schützt, der ihn ausführt, und dies umsoweniger, nachdem es unmöglich zu wissen ist, in welcher Höhe der Gegner seine Attaquen zur Ausführung bringen wird, und dies auch im entscheidenden Momente schwer beurtheilt werden kann, so darf, sobald man sich in diesem Zweifel befindet, niemals der Quartestoss als Tempostoss zur Anwendung kommen. Man würde dadurch leicht die Linie der feindlichen Klinge verfehlen können.

Ebensowenig ist gegen einen inneren Stoss die Ausführung des Tempostosses in die tiefen äusseren Linien empfehlenswerth, die Hand in Supination gehalten, da man durch diese Bewegung die feindliche Klinge in eine für uns gefährliche Lage bringen würde.

Um diesem vorzubeugen, wendet man gegen einen inneren Stoss die Flanconnade als Tempostoss an; bei diesem Stosse wird die feindliche Schwäche vollständig von der Stärke der eigenen Klinge beherrscht und die Spitze der feindlichen Klinge nach der

Aussenseite unseres Körpers gebracht, nachdem der Stoss in der inneren tiefen Quartelage zur Ausführung kommt.

Die Flanconnade kann stets mit Vorthail als Tempostoss auf einen Ausfall, der durch einen geraden Stoss in den Linien des „dedans“ herbeigeführt wurde, oder auf irgend eine Attaque, die „dans les armes“ endigt, erfolgen, sobald sich die feindliche Klinge in horizontaler Lage befindet und man im Stande ist, mit der Stärke der Klinge sich der feindlichen Schwäche zu bemächtigen.

Die Anwendung der Tempostösse als Bedrohung, ohne den Gegner treffen zu wollen, in der Absicht, denselben in seinem Angriffe zu beunruhigen oder aufzuhalten, ist vorzuziehen.

Ist man im Stande, Arrêt- und Tempostösse in Verbindung mit Contreparaden zu bringen, so wird die Gefahr, die feindliche Linie zu verfehlen, für uns vermindert, nachdem man durch die Contreparaden im Stande ist, die feindliche Klinge in mehreren Linien zu treffen und demzufolge auch zu binden.

Opponirt man z. B. aus dem Engagement der Quarte auf ein Dégagement sur les armes mit Tierce und der Gegner trompirt diese Parade durch ein Dégagement dans les armes, so bemächtigt man sich der feindlichen Klinge durch die Parade der Contre de Tierce und führt den geraden Stoss an der äusseren Seite in der Weise aus, dass beide Bewegungen in eine einzige zusammenfallen.

Diesen Tempostoss kann man sowohl in den hohen als tiefen Linien führen, sobald man die Bewegung der Lage, die man inne hat, unterordnet.

Tempo- und Arrêtstösse können in verschiedenen Momenten vorgenommen werden:

1. Bei der ersten Finte, sobald man beurtheilt hat, dass der Gegner noch mehrere auszuführen beabsichtigt. Bei einem Une-Deux z. B. auf die erste Finte den Tempostoss ausführen zu wollen, würde nicht rathsam sein, und ist der Tempostoss auf die erste Finte nur gegen Gegner, bei denen man sich die Ueberzeugung verschafft hat, dass sie ihre Attaque stets mit combinirten Finten beginnen, auszuführen.

2. Hat man den Finten opponirt, so kann man das Tempo beim wahren Stoss des Gegners ergreifen.

3. Gegen langsam geführte Finten oder gegen solche Gegner, die dieselben bloss als Bedrohung anwenden und ihre Stösse ohne Opposition ausführen.

4. Der Coup d'arrêt wird meist gegen jene Fechter angewendet, die ohne jedes Verständniss ihre Finten anwenden und ohne jede Deckung bei der Attaque vorgehen.

Hat man es mit Gegnern zu thun, die eine Neigung für Arrêtstösse haben, so kann man solche leicht durch absichtliche Annahme der Bedingungen, die einen Vor- oder Arrêtstoss ermöglichen, zu denselben zu verleiten suchen und sie dann, indem man sich so auf den Moment der Ausführung des Arrêtstosses vorbereitet, mit einer Parade und einer schnell geführten Riposte überraschen oder selbst auf des Gegners Arrêtstoss den Tempostoss ausführen; doch gehören diese Art von Tempostössen zu den schwierigsten, aber gleichzeitig zu den kunstvollsten und graziösesten Stössen der Fechtkunst.

Scheinattaquen.

Eine der gewöhnlichsten Fragen beim Fechten ist, ob es besser sei, bei Beginn eines Assaut zu attaquiren oder die Attaque des Gegners zu erwarten.

Sie ist dahin zu beantworten, dass man gegen den Gegner, namentlich gegen einen fremden, dessen Fechtweise man nicht kennt, nie mit einer auf das Treffen berechneten Attaque angreifen soll, sobald man zur Offensive gezwungen wurde, oder dieselbe aus eigener Initiative ergriffen hat.

Der „geübte“ Fechter dürfte sich bald in die Situation, in die Fechtweise seines Gegners finden; je nach seiner Stärke oder seiner Individualität wird er sich, den gegebenen Moment ruhig beurtheilend, offensiv oder defensiv verhalten.

Sein Angriff wird, besonders wenn er sich einem unbekanntem Fechter gegenüber befindet, stets ruhig und mit Ueberlegung erfolgen, um im entscheidenden Momente seinen Angriff decidirt mit aller Energie zur Geltung zu bringen; er wird sich nicht spielen, aber seine Attaque wird auch nicht den Charakter eines planlosen forcirten Angriffes haben.

Dem entgegengesetzt kann er, falls seine Stärke in Ausführung von Vor- und Tempostössen besteht, sich eine Scheindefensive auferlegen, um den Gegner zur Entwicklung seiner Kräfte zu veranlassen; er wird hierbei den Gegner zu beschäftigen suchen, sich aber nie vollkommen passiv verhalten.

Sobald jedoch der Gegner nicht zum Angriffe schreitet, muss man ihn hierzu zu verleiten trachten, nöthigenfalls ihn zur Entfaltung seiner Kräfte zwingen; dieses erfolgt am besten durch „Scheinattaquen“.

Die Scheinattaque ist die ergiebigste Quelle der Fechtkunst, um die Fechtweise des Gegners kennen zu lernen. Sie gestattet die Wiederholung aller Attaquen, lässt alle Combinationen zu und nöthigt demgemäss zu allen Paraden; man kann bei Ausführung derselben mehr bedacht auf seine Deckung sein; sie exponiren demgemäss weniger zu Arrêtstössen.

Auf Scheinattaquen lassen sich stets wirkliche Stösse ausführen, durch dieselben überzeugt man sich, ob der Gegner mehr Gewicht auf die Attaque oder Parade legt, ob er ein schulgerechter Fechter oder ein Naturalist ist, ob seine Force in der Attaque oder in der Riposte liegt, ob er Tempo- oder Arrêtstösse führt und worin überhaupt seine eigentliche Kraft besteht.

Hat man es mit einem Gegner zu thun, der die Manier besitzt, auf alle Attaquen gleichzeitig mitzustossen, so ist die Scheinattaque das einzige Mittel, um den gleichzeitig geführten Stoss pariren zu können und den Gegner mit einer Riposte zu überraschen.

Aus dem eben Angeführten erhellt genügend, dass die Anwendung der Scheinattaquen von unendlicher Wichtigkeit ist und sowohl in offensiver als defensiver Absicht erfolgen kann.

Falsche oder Scheintempos.

Die falschen oder Scheintempos (*Faux temps*) kann man zu den Scheinattaquen zählen.

Es sind Finten, welche angewendet werden, um den Gegner zu Vorstössen zu verleiten, ihn entweder zu beunruhigen oder zu unregelmässigen und für ihn gefährlichen Bewegungen zu vermögen.

Die falschen Tempos sind verstellte Bewegungen irgend eines Stosses; sie haben, gleich den Scheinattaquen, den Zweck, dass wir

uns versichern, ob der Gegner auf unsere Attaque mitstösst. Sobald man im Geringsten diese Absicht bemerkt, lässt man seiner Attaque das falsche Tempo vorangehen, indem man sich im vorhinein bereit hält, den Vorstoss zu pariren und zu ripostiren, um auf diese Weise dem Doppelstosse auszuweichen.

Nachdem es viele Fechter giebt, die durch eine gerade Bedrohung oder durch eine fingirte Attaque leicht zu einem Vorstosse verleitet werden, um der Attaque zuvorzukommen, so können falsche Tempos auch mit Erfolg zur Beunruhigung des Gegners in einer selbst gedeckten Linie angewendet werden. Man richtet die Spitze der Klinge sehr bedrohend gegen denselben und hält sich im vorhinein bereit, den vom Gegner in die nicht gedeckte Lage beabsichtigten Stoss zu pariren, um die so vorbereitete Riposte auszuführen.

Man kann Scheintempos selbst vor einem geraden Stoss in eine gedeckte Lage ausführen, indem man den Gegner durch die Bedrohung und hauptsächlich durch die eigenen Blössen zum Aufgeben seiner gedeckten Lage verleitet.

Es giebt Fechter, die auf alle Finten, ja selbst auf die kleinste Bewegung, die man anzeigt, stossen; man kann zwar durch den mit Opposition geführten Stoss dieselben von ihrem nutzlosen Verfahren und dem Irrthum, treffen zu wollen, überzeugen, doch ist es besser, ein falsches Tempo zu nehmen, wobei man sich im voraus die Parade vorbereitet, die man zu nehmen beabsichtigt.

Bei Beginn eines Assaut ist es von absoluter Wichtigkeit, Scheinangriffe und Scheintempos auszuführen.

Mit Zuhilfenahme dieser Vorsicht versichert man sich, ob der Gegner die Absicht hat, Stoss auf Stoss auszuführen, ob er ein Parirer oder einer gewissen Einschüchterung zugänglich ist.

Hat man sich durch dieses Mittel von der Fechtweise des Gegners Ueberzeugung verschafft, dann kann man sein freies Spiel anwenden, ohne befürchten zu müssen, in eine unvorhergesehene missliche Lage zu kommen.

Es ist unerlässlich, dass die Schüler stets den Gedanken festhalten, den Tempostössen des Gegners zu misstrauen. Dieselben finden überall statt, beim Avanciren, bei den combinirten Finten und selbst bei geraden Stössen. Es ist Aufgabe des Lehrers, den Schüler vor den ohne alle Regeln ausgeführten Tempostössen zu warnen,

und ihm begreiflich zu machen, dass er nur durch Anwendung von falschen Tempos in die Lage gesetzt wird, denselben Stand halten zu können.

Scheinattaquen können sowohl in offensiver als in defensiver Absicht, Scheintempo nur in defensiver Absicht in Anwendung kommen.

Absence d'épée.

Unter „Absence d'épée“ versteht man das Entfernen der eigenen Klinge von der des Gegners.

Nachdem die Attaque stets die Entfernung der feindlichen Klinge erfordert, so sollte daher, streng genommen, diese Bewegung nicht unter die Angriffsformen gerechnet werden.

Das absichtliche Entfernen der eigenen Klinge von der des Gegners kann aber mitunter vom besten Erfolge begleitet sein.

Ist der Gegner in seiner Garde nicht gut gedeckt, ermüdet er in seiner Garde bald, oder bemerkt man, dass der Gegner viel mit einfachen Paraden parirt, so wird der gerade Stoss, indem man sich vorher mit seiner Klinge entfernt, also ein „Absence d'épée“ ausführt, mit mehr Erfolg als ein Une-Deux angewendet.

Durch das Verlassen der feindlichen Klinge vor der Ausführung des geraden Stosses ist man auch im Stande, mehreren Paraden auszuweichen.

Ist man z. B. in der Linie des „dedans“ (Quarte) engagirt, so kann gegen den geraden Stoss, sobald derselbe an der feindlichen Klinge erfolgt, die Parade der Quarte, der Demi-Cercle genommen werden, oder der Gegner changirt in Tierce; entfernt man sich jedoch vor Ausführung des Stosses von der feindlichen Klinge, so kann man als bestimmt annehmen, dass der Gegner nur mit Quarte pariren wird.

Das Entfernen der Klinge ist ein regelmässiges, sobald nur die Spitze der Klinge allein die feindliche Klinge verlässt; der Körper darf während dieser Bewegung nicht aus seiner Lage kommen.

Die Bewegung wird auch angewendet, um dem Gegner eine Linie zur Ausführung eines Tempostosses zu eröffnen. Wird derselbe vom Gegner ausgeführt, so sind sowohl Parade als Riposte leicht durchführbar, denn sie sind vorhergesehen worden.

Ist der Gegner einer gewissen Einschüchterung zugänglich, so dient das Entfernen von der feindlichen Klinge zur Ausführung der besten Tempostösse.

Der grösste Nutzen des Entfernens von der feindlichen Klinge besteht aber darin, dass man durch diese Bewegung mitunter Finten ersetzen kann, indem mancher Fechter sich durch die geringste Bewegung der feindlichen Klinge zur Deckung der dem Engagement entgegengesetzten Linie verleiten lässt.

Au Mur.

Das „au Mur“ ist eine Fechtübung, in welcher man eine Probe seiner Waffenübung und Kunstfertigkeit giebt, und soll die Uebung desselben dem Assaut vorangehen, um uns für dasselbe vorzubereiten.

Beim „au Mur“ wird von einem der beiden Gegner abwechselnd das Dégagement sur und dans les armes mit Anstand, der grössten Präcision und Schnelligkeit ausgeführt, während der Gegner sich bloss auf das Pariren der Stösse beschränkt und nach erfolgter Parade die Klinge zum Zeichen, dass er die Riposte nicht ausführt, senkt, oder die einfache Riposte, die er ohne Zeitverlust in die durch den Stoss entstandene Blösse im Falle der Ausführung stossen könnte, markirt.

Von dem Umstande, dass der parirende Gegner, nachdem er nicht ripostirt, gleichsam die Wand, auf die gestossen wird, bildet, wird der Ausdruck „Tirez au Mur“ abgeleitet.

Vor Beginn des „au Mur“ begiebt man sich in die weite Mensur.

Hat man nach dem bereits vorhergegangenen Salut die Garde eingenommen, so giebt man sich eine innere Blösse, indem man die Spitze der Klinge, die bei der Garde nach dem Gegner gerichtet war, nach abwärts oder aussen bringt, und ladet den Gegner ein, die Mensur einzunehmen, worauf von demselben der gerade Stoss mit Hilfe des Ausfalles, ohne zu treffen, vollzogen wird.

Den Körper des Gegners beim Nehmen der Mensur zu touchiren, könnte als Mangel von Uebung und Höflichkeit betrachtet werden.

Jener der beiden Fechter, der die Mensur einzunehmen eingeladen worden ist, begiebt sich, sobald der Gegner in die Mensur

getreten ist, in die Garde der Quarte und beginnt das au Mur mit dem Dégagement sur les armes.

Nachdem vom Gegner das Dégagement mit der einfachen Tierceparade parirt wurde und der Gegner die einfache Riposte, in diesem Falle die Seconde, markirt hat, nimmt man wieder die Garde ein und erwartet das Engagement des Gegners, das an derselben Seite, an der das Dégagement gestossen wurde, zu erfolgen hat, um augenblicklich das zweite Dégagement in die entgegengesetzte Lage, dans les armes, stossen zu können.

Dieses zweite Dégagement wird von Seite des Gegners mit Quarte parirt, worauf von demselben der Quartestoss in die unteren Lagen als Riposte zu markiren ist.

Das Engagement des Parirenden wird gewöhnlich mit einem Appell begleitet, welcher gleichzeitig die Bereitschaft zur Parade anzeigt, worauf sofort das Dégagement zu erfolgen hat.

Es ereignet sich oft, dass bei den Stössen des au Mur das Fleuret der Parade nachgiebt und das Handgelenk aus der Oppositionslinie herausbringt; dies ist eine Unzukömmlichkeit, und soll stets getrachtet werden, die Opposition der Klinge und der Hand zu bewahren.

Dass die Dégagements wohl gedeckt auszuführen sind, wenn auch keine Gefahr für einen Tempostoss vorhanden ist, braucht wohl nicht erst erwähnt zu werden, da man auch in der verständnisvollen Ausführung der Stösse seine Kenntnisse zu documentiren hat.

Ist die Parade des Gegners erfolgt, so kann man dem Drucke der Parade, ohne den Arm oder die Hand aus der Lage zu bringen, mit der Klinge nachgeben und das Fleuret längs des Armes rechts oder links hingleiten lassen, je nachdem Tierce oder Quarte parirt wurde, so dass sich die Klinge in der Höhe des rechten oder linken Ohres befinden wird. (Taf. XVI und XVII.)

Hat man die Dégagements wohl gedeckt und mit aller Präcision ausgeführt, so wird man nach einem Dégagement dans les armes, sobald sich das Fleuret nach der Quarteparade an der rechten Seite des Armes befindet, den Gegner über den Arm in dem Winkel, den die Hand mit der Stärke der Klinge bildet und nach einem Dégagement sur les armes, unter den Arm und der Stärke der Klinge sehen.

Das „au Mur“ kann auf mehrfache Weise beendet werden. Entweder giebt der Parirende, während sich sein Gegner im Ausfalle befindet, einen Doppelappell, zum Zeichen, dass er vom Gegner keinen Stoss erwartet, oder es kann der Stossende das au Mur schliessen, indem er entweder, statt das *Dégagement* auszustossen, ein *Une-Deux* markirt und sofort in die Garde tritt, oder er giebt, nachdem er den letzten Stoss geführt hat und in die Garde zurückgetreten ist, einen Doppelappell. Hierauf wird von demselben die innere Blösse gegeben, indem er die Hand in die Tierceposition bringt, oder die Klinge senkt.

Diese Bewegung zeigt dem Gegner an, dass an ihn die Reihe sei, die Mensur einzunehmen und die Uebung in gleicher Weise, wie sie sein Partner durchgeführt, zu wiederholen.

Jeder der beiden Gegner hat nach den geltenden Regeln das „au Mur“ mit einem *Dégagement dans les armes* zu schliessen, damit das ursprüngliche *Engagement en Quarte* wieder eingenommen wird.

Nach beendetem au Mur wird das *Salut* wiederholt.

Das au Mur besteht, wie bereits erwähnt, in der Ausführung der beiden *Dégagements*, die der Gegner nicht das Recht besitzt, anders als mit der einfachen, oder nach Uebereinkommen mit der *Contreparade* zu pariren, und wird das au Mur stets unter denselben Bedingungen von dem zweiten Fechter wiederholt.

Parirt man nach Uebereinkommen die *Dégagements* mit der *Contreparade*, so muss, um die *Dégagements sur* und *dans les armes* zu ermöglichen, vom Parirenden auf das *Engagement* Rücksicht genommen werden, das nicht, wie nach Ausführung der einfachen Parade auf der Seite, wo die Parade genommen wurde, erfolgt, sondern stets auf der entgegengesetzten Seite zu nehmen ist.

Nebst dem *Dégagement* kann auch jeder andere Stoss im au Mur zur Ausführung gelangen, nur muss vorher die gehörige Uebereinkunft getroffen werden, und wird das Wechseln des Stosses oder der Parade während des au Mur stets durch einen Doppelappell von Seite des Parirenden angezeigt.

Damit das au Mur einen wirklichen Werth besitzt und dem damit verbundenen Zwecke entspreche, ist es nicht nur erforderlich, die Mensur genau zu beobachten, es ist auch unerlässlich, dass alle

Stellungen des Körpers, der Hand und der Klinge stets nach den Regeln der Fechtkunst genommen werden. Die Uebung, auf diese vernünftige Weise ausgeführt, wird nicht nur dem Arme die Schnelligkeit und die Genauigkeit in Führung der Waffe verschaffen, sondern sie wird auch lehren, die Haltung des Körpers zu bewahren, Eigenschaften, die bei dem Assaut von absoluter Nothwendigkeit sind.

Schliesslich sei noch erwähnt, dass es die Höflichkeit erfordert, dass man dem Gegner und namentlich dem Gaste stets anbietet, die Mensur zu nehmen und ihm auf diese Weise das Recht einräumt, das au Mur zu beginnen.

Es ist unbedingt nöthig, vorher die Mensur einzunehmen, um sich zu versichern, dass man sich von seinem Gegner in der angemessenen Entfernung befindet.

Ist es ein Verstoss gegen die Höflichkeit, beim Nehmen der Mensur den Gegner zu touchiren, so hat man das Recht, die Stösse bei dem au Mur, durch welche man seine Kunstfertigkeit zu beweisen beabsichtigt, mit Treffsicherheit auszuführen und den Gegner bei einer schlecht genommenen Parade zu treffen, denn es ist klar, dass er der Parade nicht mächtig ist, sobald er nicht im Stande, den ihm bekannten Stoss mit einer einfachen Parade abzuwehren.

Schematische Uebersicht der Ausführung des „au Mur“.¹⁾

Beide Fechter stellen sich, dem Gegner das strengste Profil zeigend, mit dem Fleuret in der linken Hand, in der weiten Mensur auf. Der rechte Arm hängt frei am Körper herab.

¹⁾ Bevor das „au Mur“ seinen eigentlichen Anfang nimmt, wird nach ritterlicher, alt hergebrachter, echt französisch chevalresker Sitte das Fleuret dem Gegner auf folgende Weise überreicht.

Beide Fleurets liegen auf dem Boden — in der Gefechtslinie — im oberen Drittel der Klingen (der Stärke) gekreuzt, mit den Griffen nach jenem Fechter gerichtet, dem das Recht des ersten Stosses eingeräumt wird.

Das für den Gegner bestimmte Fleuret kommt, um von ihm später leicht gefasst werden zu können, nach oben, und der Griff desselben gegen seine rechte Seite gewendet, zu liegen.

1. Tempo: Gruss mit der rechten Hand.
2. „ Ergreifen des Fleuret.
3. „ Das Fleuret wird mittelst beider Hände über den Kopf gebracht.
4. „ Beide Fechter nehmen die „en Garde“.
5. „ Geben einen Doppelappell und stehen auf, indem sie den rechten Fuss an den linken anziehen. Der rechte Arm wird mit der Waffe in der Hand (Position der Tierce) in der Richtung des Gegners gestreckt gehalten. Der linke Arm hängt frei am Körper herab.

Der Beginn des „au Mur“ ist dann folgender:

Beide Fechter stellen sich, dem Gegner das strengste Profil zeigend, in der weiten Mensur auf. Die beiden Hände sind in den Hüften festgestemmt.

Hierauf nehmen sie gleichzeitig die „Garde“ ein.

- Erster „ (dem der Beginn des „au Mur“ eingeräumt wird) biegt sich aus der Garde ohne Appell in die vorher innegehabte Stellung.
- Zweiter „ tritt, nachdem er sich in der weiten Mensur befindet, mit der Volte nach vorwärts, indem er den linken Fuss vor den rechten setzt, fällt aus und ergreift beide Fleurets im Kreuzungspunkte ihrer Klingen — nimmt sodann die „en Garde“ und tritt wieder mit der Volte nach rückwärts in seine früher innegehabte Stellung.

Hierauf salutirt er nach allen drei Richtungen.

Um nun dem Gegner dessen Fleuret zu überreichen, tritt er abermals mit der Volte vor, fällt aus, wobei er die beiden Griffe dem Gegner präsentirt.

- Erster „ Fällt gleichzeitig mit dem Ausfalle des Gegners aus und ergreift mit der rechten Hand den rechts von ihm befindlichen Griff des Fleuret.
- Beide „ nehmen „en Garde“.
- Erster „ steht ohne Appell auf, bringt das Fleuret zur linken Hand, die dasselbe an der Klinge unterhalb des Griffes in der bei der „Garde“ beschriebenen Weise fasst.
- Zweiter „ tritt mit der Volte nach rückwärts, um in die weite Mensur zu gelangen, und nimmt während des Zurücktretens gleichfalls das Fleuret in die linke Hand.
- Beide „ stehen in der aufrechten Stellung mit dem Fleuret in der linken Hand, der rechte Arm hängt frei am Körper herab und der Blick ist gegenseitig aufeinander gerichtet.

Hierauf nimmt das „au Mur“ in der oben angeführten Weise seinen weiteren Verlauf.

- Erster Fechter: Nimmt über Aufforderung seines Gegners, der hierbei seine Klinge auf die rechte Seite oder abwärts bringt, die Mensur (er fällt aus, indem er den geraden Stoss ausführt, ohne den Körper des Gegners zu treffen).
- Zweiter " Tritt mit einem Schritt in die Mensur.
- Erster " Nimmt die Garde mit einem einfachen Appell und steht auf, so dass sich jetzt beide Fechter in der aufrechten Stellung mit vorgehaltener, nach dem Gegner gerichteter Klinge befinden.
- Beide " Salutiren gleichzeitig nach der Quarte- und der Tierceseite und grüssen sich gegenseitig mit der Waffe, hierauf nehmen sie die „Garde“ in der Position der Quarte ein.
- Erster " Stösst das Dégagement sur les armes und lässt das Fleuret nach erfolgter Tierceparade seitens des Gegners zum linken Ohr gleiten. (Taf. XVI.)
- Zweiter " Parirt Tierce und markirt, ohne auszufallen, den Secondestoss als Riposte oder senkt, als Zeichen, dass er nicht ripostirt, das Fleuret.
- Erster " Nimmt „en Garde“.
- Zweiter " Engagirt sich, indem er einen einfachen Appell giebt, „en Quarte sur les armes“ (Tierceseite).
- Erster " Stösst das Dégagement dans les armes und lässt das Fleuret nach erfolgter Quarteparade seitens des Gegners zum rechten Ohr gleiten. (Taf. XVII.)
- Zweiter " Parirt Quarte und markirt, ohne auszufallen, den Quartestoss (Coup droit) als Riposte, oder senkt einfach die Klinge.
- Erster " Nimmt die „en Garde“.
- Zweiter " Engagirt sich, indem er einen einfachen Appell giebt, „en Quarte dans les armes“ (Quarteseite).
-
-

Sobald die einfache Parade mit einer „Contre“ gewechselt werden soll, giebt der parirende Fechter während des Ausfalles seines Gegners einen Doppelappell:

- Erster Fechter: Stösst das Dégagement sur les armes.
 Zweiter „ Parirt Contre de Quarte und markirt als Riposte
 Coup droit.
 Erster „ Nimmt „en Garde“.
 Zweiter „ Engagirt sich „en Quarte sur les armes“ (Tiercesseite).
 Erster „ Stösst das Dégagement dans les armes.
 Zweiter „ Parirt „Contre de Tierce“ und markirt als Riposte
 den Secondestoss.
 Erster „ Nimmt „en Garde“.
 Zweiter „ Engagirt sich „en Quarte dans les armes“
 (Quarteseite).

.....
 Soll nach Vereinbarung der „Stoss“ gewechselt werden, so
 wird vom parirenden Fechter während des Ausfalles seines Gegners
 ein Doppelappell gegeben:

- Erster Fechter: Stösst „Une-Deux dans les armes“.
 Zweiter „ Opponirt Tierce, parirt Quarte und markirt Coup
 droit als Riposte.
 Erster „ Nimmt „en Garde“.
 Zweiter „ Engagirt sich „en Quarte sur les armes“ (Tiercesseite).
 Erster „ Stösst „Une-Deux sur les armes“.
 Zweiter „ Opponirt Quarte, parirt Tierce und markirt den
 Secondestoss als Riposte.
 Erster „ Nimmt „en Garde“.
 Zweiter „ Engagirt sich „en Quarte dans les armes“
 (Quarteseite).

.....
 Soll der Angreifende das „au Mur“ beenden, so giebt ent-
 weder der parirende Fechter während des Ausfalles seines Gegners
 einen Doppelappell, oder der Angreifende beschliesst das „au Mur“
 auf die in der Theorie angegebenen Weise:

- Zweiter Fechter: Parirt den Stoss des Gegners und giebt einen
 Doppelappell als Zeichen, dass der Gegner nicht
 mehr stossen soll.
 Erster „ Nimmt „en Garde“.

Zweiter Fechter: Engagirt sich „en Quarte dans les armes“.

Beide „ Geben einen Doppelappell und stehen auf, indem sie den rechten Fuss an den linken anziehen. Der rechte Arm ist gestreckt und die Spitze der Klinge nach dem Gegner gerichtet. Der linke Arm hängt frei am Körper herab.

Erster „ Hält die Klinge auf die rechte Seite, damit sein Gegner ungehindert die Mensur nehmen kann.

Zweiter „ Nimmt Mensur (fällt aus).]

Erster „ Tritt mit einem Schritte in die Mensur.

Zweiter „ Nimmt die Garde mit einem einfachen Appell und steht auf, so dass sich beide Fechter in der aufrechten Stellung mit vorgehaltenen Klingen befinden.

Beide „ Salutiren wie vorher nach allen drei Richtungen und nehmen die Garde „en Quart“ ein.

Nun wiederholt sich das „au Mur“ in der Weise, dass jetzt der zweite Fechter stösst, während der Erste parirt.

.

Schluss des „au Mur“.

Erster Fechter: Giebt, während er die Riposte markirt, durch den Doppelappell das Zeichen, dass der Gegner nicht mehr stossen soll.

Zweiter „ Nimmt „en Garde“.

Erster „ Engagirt sich mit einem einfachen Appell „en Quarte dans les armes“ (Quarteseite).

Beide „ Geben einen Doppelappell und stehen auf, indem sie den rechten Fuss an den linken anziehen. Der rechte Arm ist gestreckt, die Spitze der Klinge ist nach dem Gegner gerichtet und beenden das „au Mur“ durch das „Salut“ in der an dieser Stelle angeführten Weise.

SCHULE.

1. Lection.¹⁾

Körperbewegungen.

Die Schüler treten ohne Waffe in der Hand, wie es bei der Garde beschrieben, an. Die Hände werden in den Hüften festgestemmt und dem Lehrer wird das strengste Profil gezeigt.

Commando:

Tiefe Balance!²⁾

En Garde!

Appell!

Auf!³⁾ Auf das Commando „Auf“ wird ein Doppelappell gegeben, der rechte Fuss an den linken angezogen und die ursprüngliche Stellung eingenommen.

Erklärung der Begriffe: Mensur, des Marchez und Rompez, des halben und ganzen Ausfalles.

Commando:

En Garde!

Marchez! . . .

¹⁾ Statt des in deutschen Fechtbüchern als Imperative gebrauchten Participe passé, als: *Dégagé, Doublé, Coupé* etc., haben wir, wie dies in allen neueren französischen Fechtbüchern der Fall ist, die eigentliche Imperativform, als: *Dégagez, Doublez, Coupez, Changez* etc. gebraucht.

Ebenso haben wir die jetzt gebräuchliche Substantivform: *Dégagement, Doublement* für das in deutschen und in älteren französischen Fechtbüchern nach der im vorigen Jahrhundert üblichen Schreibart als Substantiv gebrauchte Participe passé: *Dégagé, Doublé* in Anwendung gebracht.

²⁾ Das französische Commando lautet: *Fléchissez!*

³⁾ Das französische Commando lautet: *Rassemblez en arrière!* Wird jedoch nach vorhergehendem Doppelappell der linke Fuss an den rechten angezogen, um die ursprüngliche Stellung einzunehmen, so lautet das Commando: *Rassemblez en avant!*

Appell!

Rompez! . . .

Halber Ausfall!

En Garde! Wird die Garde mit einem einfachen Appell genommen.

Halber Ausfall!

Ausfall!¹⁾ Aus der Stellung des halben Ausfalles wird der ganze vollzogen.

En Garde!

Marchez-Forcé! En Garde!

Rompez-Forcé! En Garde!

Auf!

Ausfall! Aus der Antrittsstellung kann gleichfalls der Ausfall ausgeführt werden und kommt diese Art des Ausfalles beim Nehmen der Mensur in Anwendung.

En Garde!

Coup d'arrêt!²⁾ Der Ausfall nach rückwärts.

En Garde!

Ausfall!

Reprise! Das Zurückziehen des Körpers aus dem Ausfall, bei Vornahme der Reprisestöße.

Ausfall! En Garde! Um aus der Reprisestellung in die Garde treten zu können, muss der Ausfall vollzogen werden. In der Reprisestellung hält der Schüler so lange aus, bis der Lehrer den Ausfall commandirt.

Ausfall!

Auf!³⁾ In der Ausfallstellung kann gleichfalls das Commando „Auf“ erfolgen. Der Schüler nimmt die Garde mit einem einfachen Appell und zieht ohne jeden weiteren Appell den rechten Fuss an den linken an.

Sämmtliche Bewegungen können nach Belieben des Lehrers wiederholt werden.

¹⁾ Das französische Commando lautet: Fendez-vous!

²⁾ Das französische Commando lautet auch: „Echappez en arrière!“ oder kurz „Echappez!“

³⁾ Das französische Commando lautet: Relevez-vous!

2. Lection.

Die Schüler treten mit der Waffe in der linken Hand an.
Erklärung der Haltung des Fleuret und der Garde.

Die Garde wird mit Vorzählen der „vier“ Tempos eingenommen.

Wiederholung sämmtlicher, in der 1. Lection angeführten Körperbewegungen mit dem Fleuret in der rechten Hand.

Erklärung der Begriffe:

Motion.

Opposition.

Schwäche, Stärke, Schneide der Klinge.

Positionen.

Einfache Paraden.

Oppositionparaden.

Commando:

En Garde! Mit Vorzählen der vier Tempos.

Position de Quarte!

Position de Tierce!

Position de Demi-Cercle!

Position de Seconde! Es ist vortheilhaft, die Position stets mit einem einfachen Appell begleiten zu lassen.

Position de Quarte! Ausfall! En Garde!

Position de Tierce! Ausfall! En Garde!

Position de Demi-Cercle! Ausfall! En Garde!

Position de Seconde! Ausfall! En Garde! Vor dem Ausfall aus den Positionen der „Tierce“, „Demi-Cercle“ und „Seconde“ wird die Hand, wie es bei dem Coup droit vorgeschrieben ist, in die Position der Quarte gebracht.

Ausfall! Position de Quarte!

Ausfall! Position de Tierce!

Ausfall! Position de Demi-Cercle!

Ausfall! Position de Seconde!

Ausfall! En Garde! (Position de Quarte.) Sollen die Positionen aus der Ausfallstellung genommen werden, so tritt der Schüler auf das betreffende Commando sofort in die Garde zurück und nimmt im gleichen Momente mit dem Appell die Position.

Rompez! Position de Quarte!

Rompez! Position de Tierce!

Rompez! Position de Demi-Cercle!

Rompez! Position de Seconde! Die Position wird in Momente
des beim Rompez gegebenen Appells genommen.

Rompez! Position de Quarte! Ausfall! En Garde!

Rompez! Position de Tierce! Ausfall! En Garde!

Rompez! Position de Demi-Cercle! Ausfall! En Garde!

Rompez! Position de Seconde! Ausfall! En Garde!

Marchez! Position de Quarte!¹⁾

Marchez! Position de Tierce!

Marchez! Position de Demi-Cercle!

Marchez! Position de Seconde!

Marchez! Position de Quarte! Ausfall! En Garde!

Marchez! Position de Tierce! Ausfall! En Garde!

Marchez! Position de Demi-Cercle! Ausfall! En Garde!

Marchez! Position de Seconde! Ausfall! En Garde!

Position de Quarte! Rompez, Position de Tierce! Ausfall!
En Garde!

Position de Tierce! Rompez, Position de Quarte! Ausfall!
En Garde!

Position de Cercle! Rompez, Position de Seconde! Ausfall!
En Garde!

Position de Seconde! Rompez, Position de Tierce! Ausfall!
En Garde!

Position de Seconde! Rompez, Position de Quarte! Ausfall!
En Garde!

Die Lection wird ausgeführt, ohne dass sich der Lehrer dem
Schüler mit der Waffe gegenüberstellt.

¹⁾ Sollte eigentlich lauten: „Position de Quarte en marchant“, doch ist das
obige Commando der Kürze und des leichteren Verständnisses wegen allgemein
angenommen.

3. Lection.¹⁾

Damit der Schüler nicht jedesmal mit dem Fleuret in der linken Hand antreten muss, um die Garde mit Vornahme der vier Tempos einzunehmen, so tritt er mit dem Fleuret in der rechten Hand in der Weise vor, dass er die Antrittsstellung nimmt, wobei er den bewaffneten Arm in der Höhe und Richtung der beiden Schultern vorstreckt.

Die Spitze der Klinge in gleicher Höhe des Handgelenkes ist nach dem Gegner gerichtet und die bewaffnete Hand derart gedreht, dass der Daumen nach abwärts und der kleine Finger nach oben zu liegen kommen.

Der linke Arm hängt frei am Körper herab. Die Stellung wird stets auf das Aviso „Klingen vor“ eingenommen.

Auf das Commando „En Garde“ beschreibt man mit der Spitze der Klinge, indem man den rechten Arm im Ellenbogen biegt, knapp am Körper einen einwärtigen Bogen nach abwärts und setzt denselben in der Richtung des Gegners bis zur Höhe von dessen rechtem Auge fort, gleichzeitig nimmt der Körper die entsprechende Garde ein, so dass die Stellung des Körpers und der Klinge in einem und demselben Momente beendet wird.

Das Treten in die Garde soll auf beide beschriebene Arten geübt werden.

Erklärung der Begriffe:

Engagement.

Changement.

Coup droit. Der gerade Stoss an der Klinge in allen Lagen.
Von den Blössen.

Commando:

Klingen vor!

En Garde!

Engagement de Quarte (dans les armes).

Engagement de Tierce (sur les armes).

Engagement de Quarte sur les armes.

¹⁾ Mit Ausnahme der ersten und zweiten Lection, die „en colonne“ vorgenommen werden können, sind die weiteren Lectionen für den Einzelunterricht.

Engagement de Demi-Cercle.

Engagement de Seconde. Der Lehrer markirt in die betreffenden Blössen, damit der Schüler das Engagement vornehmen kann.

Changez! (l'engagement.) Das Wechseln des Engagement. Der Lehrer muss sich engagiren, um dasselbe vornehmen zu lassen.

Engagement de Quarte, Changez!

Engagement de Tierce, Changez!

Engagement de Demi-Cercle, Changez!

Engagement de Seconde, Changez! Das Wechseln des Engagement kann festen Fusses und während des Vorgehens vorgenommen werden.

Engagement de Quarte:

Marchez, Changez!

Engagement de Tierce:

Marchez, Changez!

Engagement de Cercle:

Marchez, Changez!

Engagement de Seconde:

Marchez, Changez! Der Lehrer muss auf das Marchez des Schülers das Rompez vollziehen.

Engagement de Quarte:

Rompez, Changez!

Engagement de Quarte:

Coup droit! En Garde!

Engagement de Tierce:

Coup droit! En Garde!

Engagement de Quarte sur les armes:

Coup droit! En Garde!

Engagement de Demi-Cerle:

Coup droit! En Garde!

Engagement de Seconde:

Coup droit! En Garde! Nachdem der Coup droit stets mit einem Ausfall begleitet sein muss, so kann man auch statt des Commandos „Coup droit“ einfach „Ausfall“ commandiren.

Engagement de Quarte:

Marchez, Changez! Coup droit! En Garde!

Engagement de Tierce (Quarte sur les armes):

Marchez, Changez! Coup droit! En Garde!

Engagement de Demi-Cerle:

Marchez, Changez! Coup droit! En Garde!

Engagement de Seconde:

Marchez, Changez! Coup droit! En Garde!

Rompez, Position de Quarte!

Rompez, Position de Tierce!

Rompez, Position de Demi-Cerle!

Rompez, Position de Seconde! Der Lehrer hat zur Vornahme
der Position den geraden Stoss zu markiren.

Erklärung der einfachen Riposte.

Commando:

Klingen vor!

En Garde!

Rompez, Position de Quarte! Coup droit! En Garde!

Rompez, Position de Tierce! Coup droit! En Garde!

Rompez, Position de Cercle! Coup droit! En Garde!

Rompez, Position de Seconde! Coup droit! En Garde! Der
Lehrer hat stets den einfachen geraden Stoss zu mar-
kiren, um die Vornahme der Position zu ermöglichen.

Die folgenden geraden Stösse parirt der Lehrer mit einfachen
Paraden und markirt den geraden Stoss als Riposte.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Coup droit, Position de Quarte, Coup droit! En Garde!

Engagement de Tierce:

Coup droit, Position de Tierce, Coup droit! En Garde!

Coup droit, Position de Seconde, Coup droit! En Garde!

Engagement de Cercle:

Coup droit, Position de Demi-Cerle, Coup droit! En Garde!

Coup droit, Position de Quarte, Coup droit! En Garde!

Engagement de Seconde:

Coup droit, Position de Quarte, Coup droit! En Garde!

4. Lection.

Das „Dégagement“ aus allen Positionen.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Dégagez sur les armes! En Garde!

Dégagez sur les armes, Position de Tierce, Coup droit!

En Garde!

Dégagez sur les armes, Position de Seconde, Coup droit!

En Garde!

Changez! Engagement de Tierce: -

Dégagez dans les armes! En Garde!

Dégagez dans les armes, Position de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez dans les armes, Position de Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Demi-Cercle:

Dégagez dans les armes! En Garde!

Dégagez dans les armes, Position de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez dans les armes, Position de Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Seconde:

Dégagez sur les armes! En Garde!

Dégagez sur les armes, Position de Tierce, Coup droit!

En Garde!

Dégagez sur les armes, Position de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Der Lehrer parirt die Dégagements mit einfachen Paraden und markirt die einfache Riposte, um den Schüler die Position, die er commandirt, nehmen zu lassen. Nach der Position führt der Schüler den geraden Stoss an der Klinge aus.

Es würde zu weit führen, wenn bei jedem Gange die Parade und die Riposte, die der Lehrer zu nehmen hat, um den Schüler in die betreffende Position zu bringen, speciell angeführt werden sollte.

5. Lection.

Erklärung der Schloffparaden.

Commando:

Klinge vor!

En Garde!

Position de Quarte, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Position de Tierce, Parez Tierce, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Quarte:

Coup droit, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Coup droit, Parez Tierce, Coup droit!

En Garde!

Coup droit, Parez Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde!

Coup droit, Parez Seconde, Coup droit!

Engagement de Tierce:

Coup droit, Parez Tierce, Coup droit!

En Garde!

Coup droit, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Coup droit, Parez Seconde, Coup droit!

En Garde!

Coup droit, Parez Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Demi-Cercle:

Coup droit, Parez Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde!

Coup droit, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Quarte:

Dégagez sur les armes, Parez Tierce, Coup droit!

En Garde!

Dégagez sur les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez sur les armes, Parez Seconde, Coup droit!

En Garde!

Dégagez sur les armes, Parez Cercle, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Dégagez dans les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez dans les armes, Parez Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde! -

Engagement de Demi-Cercle:

Dégagez dans les armes, Parez Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde!

Dégagez dans les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Seconde:

Dégagez sur les armes, Parez Seconde, Coup droit!

En Garde!

Dégagez sur les armes, Parez Tierce, Coup droit!

En Garde!

Dégagez sur les armes, Parez Cercle, Coup droit!

En Garde!

Dégagez sur les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Der Lehrer oder der den Unterricht Ertheilende lässt den geraden Stoss oder das Dégagement aus allen Garden führen, parirt dasselbe und markirt eine einfache Riposte, die vom Schüler mittelst der Schliffparade zu pariren ist.

Es sei noch bemerkt, dass man anstatt des französischen Commandos „Parez Quarte“, „Parez Tierce“ auch ganz gut sagen kann „Quarteparade“, „Tierceparade“ etc. etc.

6. Lection.

Erklärung der einfachen und zusammengesetzten Finten.
Das „Une-Deux“.

Commando:

Klinge vor!

En Garde!

Engagement de Quarte:

Une-Deux dans les armes!

En Garde!

Une-Deux dans les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux dans les armes, Parez Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Une-Deux sur les armes!

En Garde!

Une-Deux sur les armes, Parez Tierce, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux sur les armes, Parez Seconde, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Seconde!

Une-Deux dans les 'armes!

En Garde!

Une-Deux dans les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux dans les armes, Parez Cercle, Coup droit!

En Garde!

Der den Unterricht Ertheilende lässt den Schüler das „Une-Deux“ aus dem Engagement der Quarte, Tierce und Seconde stossen, parirt dasselbe auf die verschiedenen Weisen und markirt die einfache Riposte, um den Schüler die Schliffparade nehmen zu lassen, worauf derselbe den Coup droit als Contre-Riposte führt.

In der Lection sind selbstverständlich nur einige Beispiele angegeben.

Aus dem Engagement der Demi-Cercle ist es vortheilhafter, das Une-Deux in Form eines Feinte de Secondestosses auszuführen.

7. Lection.

Das Une-Deux aus allen Lagen, mit dem Dégagement als Contre-Riposte.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Une-Deux dans les armes, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Une-Deux dans les armes, Parez Demi-Cercle, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Une-Deux dans les armes, Parez Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Une-Deux sur les armes, Parez Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Une-Deux sur les armes, Parez Demi-Cercle, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Une-Deux sur les armes, Parez Seconde, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Engagement de Seconde:

Une-Deux dans les armes, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Une-Deux dans les armes, Parez Demi-Cercle, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Der Lehrer lässt das Une-Deux in derselben Weise, wie in der vorhergehenden Lection stossen und wird vom Schüler statt des geraden Stosses das Dégagement als Contre-Riposte geführt.

8. Lektion.

Das „Une-Deux-Trois“.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Une-Deux-Trois sur les armes!

En Garde!

Une-Deux-Trois sur les armes, Parez Tierce, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux-Trois sur les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux-Trois sur les armes, Parez Seconde, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux-Trois sur les armes, Parez Cercle, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Une-Deux-Trois dans les armes!

En Garde!

Une-Deux-Trois dans les armes, Parez Quarte, Coup-droit!

En Garde!

Une-Deux-Trois dans les armes, Parez Demi-Cercle, Coup-droit!

En Garde!

Une-Deux-Trois dans les armes, Parez Tierce, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Seconde:

Une-Deux-Trois sur les armes!

En Garde!

Une-Deux-Trois sur les armes, Parez Tierce, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux-Trois sur les armes, Parez Seconde, Coup droit!

En Garde!

Für den Unterricht Ertheilenden gelten dieselben Regeln wie in der 6. Lektion.

9. Lection.

Das Une-Deux-Trois mit dem Dégagement als Contre-Riposte.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Une-Deux-Trois sur les armes, Parez Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Une-Deux-Trois sur les armes, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Une-Deux-Trois sur les armes, Parez Seconde, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Une-Deux-Trois sur les armes, Parez Cercle, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Une-Deux-Trois dans les armes, Parez, Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Une-Deux-Trois dans les armes, Parez Demi-Cercle, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Engagement de Seconde:

Une-Deux-Trois sur les armes, Parez Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Une-Deux-Trois sur les armes, Parez Seconde, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Für den Unterricht Ertheilenden gelten dieselben Regeln wie in der 7. Lection.

10. Lection.

Erklärung der Contreparaden:

Commando:

En Garde!

Position de Quarte! Parez Contre de Quarte!

Position de Tierce! Parez Contre de Tierce!

Position de Demi-Cercle! Parez Contre du Cercle!

Position de Seconde! Parez Contre de Seconde!

Der Lehrer wechselt das Engagement, damit vom Schüler die Contreposition, beziehungsweise die Contreparade genommen werden kann.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte!

Coup droit, Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Coup droit, Parez Contre de Tierce, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Coup droit, Parez Contre de Tierce, Coup droit!

En Garde!

Coup droit, Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Demi-Cercle:

Coup droit, Parez Contre du Cercle, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Seconde:

Coup droit, Parez Contre de Seconde, Coup droit!

En Garde!

Der Lehrer parirt den geraden Stoss mit einer Contreparade und markirt den einfachen Stoss als Riposte, um vom Gegner die Contreparade ausführen zu lassen.

Commando:

Engagement de Quarte:

Dégagez sur les armes, Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez sur les armes, Parez Contre de Tierce, Coup droit!
En Garde!

Engagement de Tierce:

Dégagez dans les armes, Parez Contre de Tierce, Coup droit!
En Garde!

Dégagez dans les armes, Parez Contre de Quarte, Coup droit!
En Garde!

Das Dégagement wird vom Lehrer mit einer einfachen Parade abgenommen und der gerade Stoss als Riposte ausgeführt, um den Schüler die Contreparade nehmen zu lassen.

Dieselben Uebungen können mit dem Une-Deux und dem Une-Deux-Trois ausgeführt und können dieselben auf die Art variirt werden, dass anstatt des geraden Stosses als Contre-Riposte das Dégagement vom Schüler gestossen wird; z. B.:

Engagement de Quarte:

Une-Deux dans les armes, Parez Contre de Quarte, Coup droit!
En Garde!

Une-Deux dans les armes, Parez Contre de Quarte, Dégagez!
En Garde!

Une-Deux-Trois, Parez Contre de Tierce, Coup droit!
En Garde!

Engagement de Tierce:

Une-Deux sur les armes, Parez Contre de Quarte, Coup droit!
En Garde!

Une-Deux sur les armes, Parez Contre de Quarte, Dégagez!
En Garde!

Une-Deux-Trois, Parez Contre de Tierce, Coup droit!
En Garde!

Engagement de Seconde:

Une-Deux dans les armes, Parez Contre de Quarte, Coup droit!
En Garde!

Une-Deux dans les armes, Parez Contre de Quarte, Dégagez!
En Garde!

11. Lection.

Das „Doublement“.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Doublez sur les armes!

En Garde!

Doublez sur les armes, Parez Tierce, Coup droit!

En Garde!

Doublez sur les armes, Parez Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Doublez sur les armes, Parez Seconde, Coup droit!

En Garde!

Doublez sur les armes, Parez Seconde, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Doublez sur les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Doublez sur les armes, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Doublez sur les armes, Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Doublez dans les armes!

En Garde!

Doublez dans les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Doublez dans les armes, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Doublez dans les armes, Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Doublez dans les armes, Parez Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde!

Doublez dans les armes, Parez Demi-Cercle, Dégagez!

En Garde!

Doublez dans les armes, Parez Contre du Cercle, Coup droit!

En Garde!

Doublez dans les armes, Parez Contre du Cercle, Dégagez!
En Garde!

Engagement de Seconde:

Doublez sur les armes!

En Garde!

Doublez sur les armes, Parez Seconde, Coup droit!

En Garde!

Doublez sur les armes, Parez Seconde, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Doublez sur les armes, Parez Tierce, Coup droit!

En Garde;

Doublez sur les armes, Parez Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Doublez sur les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Doublez sur les armes, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Doublez sur les armes, Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Demi-Cercle:

Doublez dans les armes!

En Garde!

Doublez dans les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Doublez dans les armes, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Doublez dans les armes, Parez Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde!

Doublez dans les armes, Parez Demi-Cercle, Dégagez!

En Garde!

Doublez dans les armes, Parez Contre du Demi-Cercle,
Coup droit!

En Garde!

12. Lection.

Das Doublement in Verbindung mit dem Dégagement aus dem Engagement der Quarte und Tierce.

„Dégagement-Doublement“.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Dégagez, Doublez dans les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Demi-Cercle, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Der Lehrer muss dem Dégagement sur les armes stets mit Tierce opponiren, damit der Schüler das Doublement dans les armes zur Ausführung bringen kann.

Engagement de Quarte:

Dégagez, Doublez sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Tierce, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Seconde, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Seconde, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Contre de Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Contre de Tierce, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Contre de Tierce, Dégagez dans les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Der Lehrer muss dem Dégagement sur les armes stets mit Contre de Quarte opponiren, damit der Schüler das Doublement sur les armes zur Ausführung bringen kann.

Engagement de Tierce:

Dégagez, Doublez sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Seconde, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Seconde, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Tierce, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Contre de Quarte Coup droit!

En Garde!

Der Lehrer opponirt dem Dégagement sur les armes stets mit Quarte, um dem Schüler das Doublement sur les armes zu ermöglichen.

Engagement de Tierce:

Dégagez, Doublez dans les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Demi-Cercle, Dégagez!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Contre du Cercle, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Contre du Cercle, Dégagez!

En Garde!

Der Lehrer opponirt in allen diesen Fällen dem ersten Dégagement mit Contre de Tierce.

Engagement de Tierce:

Dégagez, Doublez dans les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Quarte, Dégagez
sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Demi-Cercle,
Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Demi-Cercle,
Dégagez dans les armes!

En Garde! -

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Contre du Cercle,
Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Contre du Cercle,
Dégagez!

En Garde!

Der Lehrer opponirt dem ersten Dégagement in diesen Fällen mit Demi-Cercle.

Bei allen Combinationen der vorstehenden Lection parirt der Lehrer das Doublement auf verschiedene Arten, markirt hierauf eine einfache Riposte, lässt gegen diese den Schüler eine einfache oder Contreparade nehmen, und hierauf von diesem den geraden Stoss oder das Dégagement als Contre-Riposte ausführen.

13. Lection.

Das Doppelment in Verbindung mit dem Dégagement aus dem Engagement der Seconde und der Demi-Cercle.

„Dégagement-Doppelment.“

Commando:

En Garde!

Engagement de Seconde:

Dégagez, Doublez dans les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Demi-Cercle, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez dans les armes, Parez Contre de Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Der Lehrer opponirt dem Dégagement sur les armes stets mit Tierce!

Engagement de Seconde:

Dégagez, Doublez sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Tierce, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Seconde, Coup droit!
En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Seconde, Dégagez
sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Quarte, Coup droit!
En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Quarte, Dégagez
sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Contre de Quarte,
Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Contre de Quarte,
Dégagez sur les armes!

En Garde!

Der Lehrer opponirt in allen diesen Fällen dem ersten Dégagement mit Quarte!

Engagement de Demi-Cercle:

Dégagez, Doublez sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Seconde, Coup
droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Seconde, Dégagez
sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Tierce, Coup droit!
En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Tierce, Dégagez
dans les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Quarte, Coup droit!
En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Quarte, Dégagez
sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Contre de Quarte,
Coup droit!

En Garde!

Der Lehrer opponirt in diesen Fällen dem ersten Dégagement mit Seconde!

Engagement de Demi-Cercle:

Dégagez, Doublez sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez sur les armes, Parez Quarte, Dégagez
sur les armes!

En Garde!

Dégagez Doublement sur les armes, Parez Contre de Quarte,
Coup droit!

En Garde!

Der Lehrer opponirt in diesen Fällen dem Dégagement mit Quarte!

Bei allen Combinationen der vorstehenden Lection parirt der Lehrer das Doublement auf verschiedene Arten, markirt hierauf eine einfache Riposte, lässt gegen dieselbe den Schüler eine einfache oder Contreparade nehmen und wird vom Schüler zum Schlusse der gerade Stoss oder ein Dégagement als Contre-Riposte ausgeführt.

14. Lection.

Doublement-Dégagement.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Doublez, Dégagez dans les armes! ¹⁾

En Garde!

Doublez, Dégagez dans les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Doublez, Dégagez dans les armes, Parez Quarte, Dégagez
sur les armes!

En Garde!

Doublez, Dégagez dans les armes, Parez Demi-Cercle,
Coup droit!

En Garde!

Doublez, Dégagez dans les armes, Parez Demi-Cercle,
Dégagez dans les armes!

En Garde!

Engagement de Quarte:

Doublez, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Doublez, Dégagez sur les armes, Parez Tierce, Coup droit!

En Garde!

Doublez, Dégagez sur les armes, Parez Tierce, Dégagez
dans les armes!

En Garde!

Doublez, Dégagez sur les armes, Parez Seconde!

En Garde!

Doublez, Dégagez sur les armes, Parez Seconde, Dégagez
sur les armes!

En Garde!

Doublez, Dégagez sur les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

¹⁾ Die Paraden, die von dem Unterrichts Ertheilenden bei dieser und den folgenden Combinationen genommen werden sollen, sind am Schlusse dieser Lection angeführt.

Doublez, Dégagez sur les armes, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Doublez, Dégagez sur les armes, Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Doublez, Dégagez sur les armes, Parez Contre de Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Doublez, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Doublez, Dégagez sur les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Doublez, Dégagez sur les armes, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Doublez, Dégagez sur les armes, Parez Contré de Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Doublez, Dégagez sur les armes, Parez Seconde, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Doublez, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Doublez, Dégagez dans les armes, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Doublez, Dégagez dans les armes, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Doublez, Dégagez dans les armes, Parez Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde!

Doublez, Dégagez dans les armes, Parez Demi-Cercle, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Engagement de Seconde:

Doublez, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Doublez, Dégagez sur les armes, Parez Seconde, Coup droit!

En Garde!

Doublez, Dégagez sur les armes, Parez Seconde, Dégagez!

Der Lehrer parirt das Doublement-Dégagement aus dem Engagement der Quarte mit

Contre de Quarte, Tierce, Quarte,

Contre de Quarte, Tierce, Demi-Cercle oder

Doublez Contre de Quarte, Tierce;

aus dem Engagement der Tierce mit

Demi-Cercle, Seconde, Quarte,

Demi-Cercle, Seconde, Tierce,

Contre de Tierce, Quarte, Tierce,

Contre de Tierce, Quarte, Contre de Quarte oder

Doublez Contre de Tierce, Quarte;

aus dem Engagement de Seconde mit

Quarte, Contre de Quarte, Tierce,

markirt gegen den Schüler eine einfache Riposte, worauf er denselben den geraden Stoss oder das Dégagement ausführen lässt.

15. Leçon.

„Doublez-Redoublez“.

Doublement sur les armes, Doublement dans les armes.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Doublez-Redoublez!

En Garde!

Doublez-Redoublez, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Doublez-Redoublez, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Doublez-Redoublez, Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Doublez-Redoublez, Parez Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde!

Doublez-Redoublez, Parez Contre de Quarte, Dégagez!

En Garde!

Doublez-Redoublez, Parez Contre du Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Tierce.

Doublement dans les armes, Doublement sur les armes.

Doublez-Redoublez!

En Garde!

Doublez-Redoublez, Parez Tierce, Coup droit!

En Garde!

Doublez-Redoublez, Parez Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Doublez-Redoublez, Parez Seconde, Coup droit!

En Garde!

Doublez-Redoublez, Parez Seconde, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Doublez-Redoublez, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Doublez-Redoublez, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde.

16. Lection.

Die Verbindung zweier einfacher Paraden.

Anfangs werden dieselben ohne jede Riposte geübt. Der Schüler opponirt der vom Lehrer geführten Finte und parirt dessen Stoss.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Parez: Tierce, Quarte!¹⁾ Der Lehrer stösst: Une-Deux dans les armes.

Parez: Tierce, Demi-Cercle! Der Lehrer stösst: Une-Deux dans les armes, dessous.

Parez: Tierce, Seconde! Der Lehrer markirt das Dégagement sur les armes und führt den Secondestoss aus.

Engagement de Tierce:

Parez: Quarte, Tierce! Der Lehrer stösst: Une-Deux sur les armes.

Parez: Seconde, Tierce! Der Lehrer stösst: Feinte de Seconde.

Parez: Seconde, Quarte! Der Lehrer stösst: Feinte de Seconde.

Parez: Seconde, Cedirung in Quarte! Der Lehrer markirt den Secondestoss und führt den Coup droit aus.

Parez: Demi-Cercle, Seconde! Der Lehrer stösst: Doublement dans les armes.

Parez: Demi-Cercle, Quarte! Der Lehrer stösst: Doublement dans les armes.

Engagement de Demi-Cercle:

Parez: Seconde, Tierce! Der Lehrer stösst: Feinte de Seconde.

Parez: Seconde, Quarte! Der Lehrer stösst: Feinte de Seconde.

Parez: Seconde, Demi-Cercle! Der Lehrer stösst: Une-Deux dans les armes, dessous.

¹⁾ Das Commando sollte richtiger lauten: „Opposez Tierce et parez Quarte“, doch wird das obige Commando der Kürze halber allgemein gebraucht

Parez: Quarte, Tierce! Der Lehrer stösst: Une-Deux sur les armes.

Engagement de Seconde:

Parez: Tierce, Seconde! Der Lehrer stösst: Dégagement sur les armes, Seconde.

Parez: Tierce, Quarte! Der Lehrer stösst: Une-Deux dans les armes.

Parez: Tierce, Demi-Cercle! Der Lehrer stösst: Une-Deux dans les armes.

Parez: Quarte, Tierce! Der Lehrer stösst: Doublement sur les armes.

Nach erlangter Fertigkeit der Verbindung zweier einfacher Paraden festen Fusses lässt man dieselben während des Zurücktretens nehmen.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Rompez, Parez: Tierce, Quarte!

Rompez, Parez: Tierce, Demi-Cercle!

Rompez, Parez: Tierce, Seconde!

Rompez, Parez: Demi-Cercle, Seconde!

Rompez, Parez: Demi-Cercle, Quarte!

Engagement de Tierce:

Rompez, Parez: Quarte, Tierce!

Rompez, Parez: Seconde, Quarte!

Rompez, Parez: Seconde Tierce!

Rompez, Parez: Seconde, Demi-Cercle!

Rompez, Parez: Demi-Cercle, Seconde! Auf diese Art können sämtliche Combinationen der Paraden während des Zurücktretens genommen werden.

Hat der Schüler in dem Vorhergehenden Uebung erreicht, so lässt man denselben die Riposte stossen, z. B.:

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Parez: Tierce, Quarte, Coup droit!

En Garde!

Rompez Parez: Tierce, Quarte, Coup droit!

En Garde!

Rompez, Parez: Tierce, Seconde, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Parez: Quarte, Tierce, Coup droit!

En Garde!

Parez: Quarte, Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Rompez, Parez: Seconde, Quarte, Coup droit!

En Garde!

Rompez, Parez: Demi-Cercle, Seconde, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Nach erlangter Fertigkeit lässt der Lehrer die Verbindung zweier einfacher Paraden nach einem vom Schüler ausgeführten Stosse nehmen, indem er eine zusammengesetzte Riposte führt.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Coup droit, Parez: Tierce, Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez sur les armes, Parez: Seconde, Quarte, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux dans les armes, Parez: Demi-Cercle, Seconde,
Coup droit!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Une-Deux-Trois, Parez: Quarte, Tierce, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux-Trois, Parez: Tierce, Quarte, Dégagez!

En Garde!

Doublez dans les armes, Parez: Quarte, Tierce, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez, Parez: Seconde, Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez, Parez: Seconde, Quarte, Dégagez!

En Garde!

Die Verbindung dreier einfacher Paraden. Es werden nur einige Beispiele angegeben:

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Parez: Tierce, Quarte, Tierce!¹⁾ Der Lehrer stösst: Une-Deux-Trois.

Parez: Tierce, Quarte, Demi-Cercle! Der Lehrer stösst: Une-Deux-Trois.

Engagement de Tierce:

Parez: Quarte, Tierce, Quarte! Der Lehrer stösst: Une-Deux-Trois.

Parez: Seconde, Tierce, Quarte! Der Lehrer stösst: Feinte de Seconde-Dégagement.

Engagement de Seconde:

Parez: Tierce, Quarte, Tierce! Der Lehrer stösst: Une-Deux-Trois.

Parez: Quarte, Tierce, Quarte! Der Lehrer stösst: Doublement-Dégagement.

Engagement de Quarte:

Rompez, Parez: Tierce, Quarte, Tierce!

Rompez, Parez: Tierce, Seconde, Quarte, Coup droit!

En Garde!

Rompez, Parez: Tierce, Demi-Cercle, Seconde, Dégagez!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Rompez, Parez: Quarte, Tierce, Quarte!

Rompez, Parez: Seconde, Tierce, Quarte!

Rompez, Parez: Seconde, Quarte, Tierce, Coup droit!

En Garde!

¹⁾ Das Commando sollte richtiger lauten: „Opposez Tierce et Quarte, parez Tierce“.

17. Lektion.

Die Verbindung einer einfachen Parade mit einer Contreparade.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Parez: Tierce, Contre de Tierce! Der Lehrer stösst: Une-Deux dans les armes.

Engagement de Tierce:

Parez: Quarte, Contre de Quarte! Der Lehrer stösst: Une-Deux sur les armes.

Parez: Demi-Cercle, Contre du Cercle! Der Lehrer stösst: Doublement dans les armes.

Engagement de Demi-Cercle:

Parez: Quarte, Contre de Quarte! Der Lehrer stösst: Une-Deux sur les armes.

Engagement de Seconde:

Parez: Quarte, Contre de Quarte! Der Lehrer stösst: Doublement sur les armes.

Parez: Tierce, Contre de Tierce! Der Lehrer stösst: Une-Deux dans les armes.

Dieselben Paraden während des Zurücktretens und in Verbindung mit einer Riposte genommen.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Rompez, Parez: Tierce, Contre de Tierce!

Rompez, Parez: Demi-Cercle, Contre du Cercle!

Engagement de Tierce:

Rompez, Parez: Quarte, Contre de Quarte!

Rompez, Parez: Demi-Cercle, Contre du Cercle!

Engagement de Quarte:

Parez: Tierce, Contre de Tierce, Coup droit!

En Garde!

Parez: Tierce, Contre de Tierce, Dégagez!

En Garde!

Rompez, Parez: Tierce, Contre de Tierce, Coup droit!
En Garde!

Engagement de Tierce:

Parez: Quarte, Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Parez: Quarte, Contre de Quarte, Dégagez!

En Garde!

Rompez, Parez: Demi-Cercle, Contre du Cercle, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Seconde:

Parez: Quarte, Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Rompez, Parez: Tierce, Contre de Tierce, Dégagez dans
les armes!

En Garde!

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Coup droit, Parez: Quarte, Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Parez: Tierce, Contre de Tierce, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux, Parez: Demi-Cercle, Contre du Cercle, Coup
droit!

En Garde!

Une-Deux-Trois, Parez: Quarte, Contre de Quarte, Coup
droit!

En Garde!

Dégagez-Doublez, Parez: Demi-Cercle, Contre du Cercle,
Coup droit!

En Garde!

Dégagez-Doublez, Parez: Quarte, Contre de Quarte, Coup
droit!

En Garde!

18. Lection.

Die Verbindung einer Contreparade mit einer einfachen Parade.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Parez: Contre de Quarte, Tierce! Der Lehrer stösst: Doublement sur les armes.

Engagement de Tierce:

Parez: Contre de Tierce, Quarte! Der Lehrer stösst: Doublement dans les armes.

Parez: Contre de Tierce, Demi-Cercle! Der Lehrer stösst: Doublement dans les armes.

Engagement de Demi-Cercle:

Parez: Contre du Cercle, Seconde! Der Lehrer stösst: Doublement dans les armes.

Parez: Contre du Cercle, Quarte! Der Lehrer stösst: Doublement dans les armes.

Dieselben Paraden während des Zurücktretens und in Verbindung mit einer Riposte genommen.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Rompez, Parez: Contre de Quarte, Tierce!

Engagement de Tierce:

Rompez, Parez: Contre de Tierce, Quarte!

Rompez, Parez: Contre de Tierce, Demi-Cercle!

Engagement de Demi-Cercle:

Rompez, Parez: Contre du Cercle, Seconde!

Rompez, Parez: Contre du Cercle, Quarte!

Engagement de Quarte:

Parez: Contre de Quarte, Tierce, Coup droit!

En Garde!

Rompez, Parez: Contre de Quarte, Tierce, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Parez: Contre de Tierce, Quarte, Coup droit!

En Garde!

Rompez, Parez: Contre de Tierce, Quarte, Coup droit!

En Garde!

Parez: Contre de Tierce, Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Demi-Cercle:

Parez: Contre du Cercle, Seconde, Coup droit!

En Garde!

Rompez, Parez: Contre du Cercle, Quarte, Coup droit!

En Garde!

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Coup droit, Parez: Contre de Quarte, Tierce, Coup droit!

En Garde!

Coup droit, Parez: Contre de Tierce, Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Parez: Contre de Quarte, Tierce, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux, Parez: Contre du Cercle, Seconde, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux, Parez: Contre du Cercle, Quarte, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux-Trois, Parez: Contre de Quarte, Tierce, Coup
droit!

En Garde!

Doublez, Parez: Contre de Tierce, Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Doublez, Parez: Contre du Cercle, Seconde,
Dégagez sur les armes!

En Garde!

19. Lection.

Die Verbindung dreier Paraden.

Diese Lection kann in derselben Weise wie die 16. Lection durchgeführt werden.

Es werden hier nur einige Beispiele angegeben und der Lehrer kann nach eigenem Ermessen die Combinationen variiren.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Parez: Tierce, Quarte, Contre de Quarte! Der Lehrer stösst: Une-Deux-Trois.

Parez: Contre de Quarte, Tierce, Quarte! Der Lehrer stösst: Doublement, Dégagement dans les armes.

Parez: Contre de Quarte, Tierce, Demi-Cercle! Der Lehrer stösst: Doublement, Dégagement dans les armes dessous.

Parez: Tierce, Contre de Tierce, Quarte! Der Lehrer stösst: Dégagement, Doublement dans les armes.

Engagement de Tierce:

Parez: Quarte, Contre de Quarte, Tierce! Der Lehrer stösst: Dégagement, Doublement sur les armes.

Parez: Quarte, Double Contre de Quarte! Der Lehrer stösst: Dégagement, Doublement sur les armes.

Parez: Demi-Cercle, Contre du Cercle, Seconde! Der Lehrer stösst: Dégagement, Doublement dans les armes!

Parez: Demi-Cercle, Contre du Cercle, Quarte! Der Lehrer stösst: Dégagement, Doublement dans les armes!

Parez: Seconde, Quarte, Contre de Quarte! Der Lehrer stösst: Seconde, Doublement sur les armes.

Engagement de Quarte:

Rompez, Parez: Contre de Quarte, Tierce, Quarte, Coup droit!

En Garde!

Coup droit, Parez: Tierce, Quarte, Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux dans les armes, Parez: Contre de Quarte, Tierce,
 Quarte, Coup droit!

En Garde!

Doublez sur les armes, Parez: Seconde, Quarte, Contre de
 Quarte, Coup droit!

En Garde!

Doublez sur les armes, Parez: Contre de Quarte, Tierce,
 Quarte, Coup droit!

En Garde!

Doublez sur les armes, Parez: Contre de Tierce, Quarte,
 Tierce, Coup droit!

En Garde!

Doublez sur les armes, Parez: Tierce, Contre de Tierce,
 Quarte, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Rompez, Parez: Contre de Tierce, Quarte, Tierce, Coup
 droit!

En Garde!

Dégagez dans les armes, Parez: Quarte, Contre de Quarte,
 Tierce, Coup droit!

En Garde!

Rompez, Parez: Quarte, Tierce, Contre de Tierce, Dégagez
 dans les armes!

En Garde!

Une-Deux sur les armes, Parez: Quarte, Tierce, Contre
 de Tierce, Coup droit!

En Garde!

Doublez dans les armes, Parez: Quarte, Contre de Quarte,
 Tierce, Coup droit!

En Garde!

Doublez dans les armes, Parez: Cercle, Contre du Cercle,
 Seconde, Coup droit!

En Garde!

20. Lection.

„Feinte de Seconde“.

Commando:

En Garde!

Engagement de Tierce:

Feinte de Seconde!

En Garde!

Feinte de Seconde, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Feinte de Seconde, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Feinte de Seconde, Parez Tierce, Coup de Seconde!

En Garde!

Feinte de Seconde, Parez Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Feinte de Seconde, Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Demi-Cercle.

Feinte de Seconde!

En Garde!

Feinte de Seconde, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Die Verbindung mit einem Dégagement dans les armes.

Commando:

En Garde!

Engagement de Tierce:

Feinte de Seconde, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Feinte de Seconde, Dégagez, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Feinte de Seconde, Dégagez, Parez Quarte, Dégagez!

En Garde!

Feinte de Seconde, Dégagez, Parez Quarte, Contre de
Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Feinte de Seconde, Dégagez, Parez Tierce, Contre de Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Feinte de Seconde, Dégagez, Parez Cercle, Contre du Cercle, Coup droit!

En Garde!

Feinte de Seconde, Dégagez! Parez Cercle, Seconde, Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Damit vom Schüler das Dégagement dans les armes gestossen werden kann, muss vom Lehrer dem Feinte de Seconde stets mit „Seconde-Tierce“ opponirt werden.

Die Verbindung des Feinte de Seconde stets mit einem Dégagement sur les armes.

Commando:

En Garde!

Engagement de Tierce:

Feinte de Seconde, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Feinte de Seconde, Dégagez, Parez Tierce, Coup de Seconde!

En Garde!

Feinte de Seconde, Dégagez, Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Damit vom Schüler das Dégagement sur les armes gestossen werden kann, muss der Lehrer dem Feinte de Seconde stets mit „Seconde-Quarte“ opponiren.

Die Verbindung des Dégagement mit dem Feinte de Seconde.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Dégagez sur les armes, Feinte de Seconde!

En Garde!

Dégagez, Feinte de Seconde, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Feinte de Seconde, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Feinte de Seconde, Parez Quarte, Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Feinte de Seconde, Parez Quarte, Contre de Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Feinte de Seconde, Parez Tierce, Contre de Tierce, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Feinte de Seconde, Parez Tierce, Contre de Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Dégagez, Feinte de Seconde, Parez Tierce, Coup de Seconde!

En Garde!

Dégagez, Feinte de Seconde, Parez Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Der Lehrer muss, um den Feinte de Secondestoss dem Schüler zu ermöglichen, dem Dégagement stets mit „Tierce“ opponiren.

Die Verbindung des Feinte de Seconde mit dem Coup de Seconde (Secondestoss)

Commando:

En Garde!

Engagement de Tierce!

Feinte de Seconde, Seconde! (Coup de Seconde.)

En Garde!

Feinte de Seconde, Seconde, Parez Tierce, Coup droit!

En Garde!

Feinte de Seconde, Seconde, Parez Tierce, Coup de Seconde!

En Garde!

Feinte de Seconde, Seconde, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Der Lehrer opponirt dem Feinte de Secondestosse stets mit Seconde und Tierce und parirt den Secondestoss mit Seconde.

21. Lection.

Die Verbindung des Feinte de Seconde mit einem Doublement.

Commando:

En Garde!

Engagement de Tierce:

Seconde, Doublez sur les armes!

En Garde!

Seconde, Doublez sur les armes, Parez Seconde, Coup droit!

En Garde!

Seconde, Doublez, Parez Seconde, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Seconde, Doublez, Parez Tierce, Coup droit!

En Garde!

Seconde, Doublez, Parez Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Seconde, Doublez, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Seconde, Doublez, Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Die Verbindung des Dégagement mit dem Secondestoss:

Engagement de Quarte:

Dégagez, Seconde! (Coup de Seconde.)

En Garde!

Dégagez, Seconde, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Seconde, Parez Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Dégagez, Seconde, Parez Tierce, Seconde! (Coup de Seconde.)

En Garde!

Dégagez, Seconde, Parez Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

22. Lection.

„Une-Deux trompez Demi-Cercle“.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Une-Deux trompez Cercle!

En Garde!

Une-Deux trompez Cercle! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux trompez Cercle! Parez Tierce, Dégagez!

En Garde!

Une-Deux trompez Cercle! Parez Quarte, Dégagez sur les
armes!

En Garde!

Une-Deux trompez Cercle! Parez Cercle, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux trompez Cercle! Parez Cercle, Dégagez dans
les armes!

Une-Deux trompez Cercle! Parez Contre de Quarte, Coup
droit!

En Garde!

Une-Deux trompez Cercle! Parez Contre du Cercle,
Seconde, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux trompez Cercle! Parez Cercle, Contre du Cercle,
Dégagez!

En Garde!

Une-Deux trompez Cercle! Parez Quarte, Contre de
Quarte, Coup droit!

En Garde!

Der Lehrer muss dem Une-Deux stets mit Tierce und Demi-Cercle opponiren, damit der Schüler die Trompirung der Demi-Cercle vornehmen kann.

23. Lection.

„Une-Deux trompez Contre de Quarte“.

Commando:

En Garde!

Engagement de Tierce:

Une-Deux trompez Contre de Quarte!

En Garde!

Une-Deux trompez Contre de Quarte! Parez Seconde
Coup droit!

En Garde!

Une-Deux trompez Contre de Quarte! Parez Seconde,
Dégagez sur les armes!

En Garde!

Une-Deux trompez Contre de Quarte! Parez Tierce, Coup
droit!

En Garde!

Une-Deux trompez Contre de Quarte! Parez: Tierce,
Dégagez dans les armes!

En Garde!

Une-Deux trompez Contre de Quarte! Parez Quarte, Coup
droit!

En Garde!

Une-Deux trompez Contre de Quarte! Parez Quarte,
Dégagez sur les armes!

En Garde!

Une-Deux trompez Contre de Quarte! Parez Contre de
Quarte, Coup droit!

En Garde!

Der Lehrer muss dem Une-Deux stets mit Quarte und Contre de Quarte opponiren, um die Trompirung der Contre de Quarte dem Schüler zu ermöglichen.

24. Lection.

„Une-Deux trompez Contre de Tierce“.

Commando:

En Garde!

Une-Deux trompez Contre de Tierce!

En Garde!

Une-Deux trompez Contre de Tierce, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux trompez Contre de Tierce, Parez Quarte, Dégagez, dans les armes.

En Garde!

Une-Deux trompez Contre de Tierce, Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux trompez Contre de Tierce, Parez Contre de Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Une-Deux trompez Contre de Tierce, Parez Cercle, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux trompez Contre de Tierce, Parez Cercle, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Der Lehrer muss dem Une-Deux stets mit Tierce, Contre de Tierce opponiren, um den Schüler die Trompirung der Contre de Tierce zu ermöglichen.

25. Lection.

„Das Coulé“ und dessen Verbindungen mit dem Dégagement.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Coulé!

En Garde!

Coulé! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Coulé! Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Coulé, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Coulé, Dégagez sur les armes! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Coulé, Dégagez sur les armes! Parez Tierce, Dégagez!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Coulé!

En Garde!

Coulé! Parez Contre de Quarte!

En Garde!

Coulé, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Coulé, Dégagez dans les armes! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Coulé, Dégagez dans les armes! Parez Contre de Quarte,
Coup droit!

En Garde!

Coulé, Dégagez dans les armes! Parez Cercle, Coup droit!

En Garde!

26. Lection.

„Battement“.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Battement en Quarte! (Battez en Quarte.) Coup droit!

En Garde!

Battement en Quarte! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Battement en Quarte! Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Battement en Tierce! (Battez en Tierce.) Kann entweder über die Spitze der Klinge oder unter der Klinge des Gegners ausgeführt werden.

En Garde!

Battement en Tierce! Parez Seconde, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Battement en Tierce!

En Garde!

Battement en Tierce! Parez Contre de Tierce, Coup droit!

En Garde!

Battement en Tierce! Parez Seconde, Dégagez!

En Garde!

Battement en Tierce! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Battement en Tierce! Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Battement en Quarte! Kann entweder über die Spitze der Klinge oder unter der Klinge des Gegners ausgeführt werden.

En Garde!

Battement en Quarte! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Battement en Quarte! Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

27. Lection.

Das „Battement“ in Verbindung mit dem Dégagement und dem Feinte de Seconde.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Battement en Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Battement en Quarte, Dégagez sur les armes! Parez

Seconde, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Battement en Quarte, Dégagez sur les armes! Parez

Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Battement en Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Battement en Tierce, Dégagez dans les armes! Parez

Quarte, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Battement en Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Battement en Tierce, Dégagez dans les armes! Parez

Quarte, Coup droit!

En Garde!

Battement en Tierce, Feinte de Seconde!

En Garde!

Battement en Tierce, Feinte de Seconde! Parez Quarte,

Coup droit!

En Garde!

Battement en Tierce, Feinte de Seconde! Parez Tierce,

Seconde (Coup de Seconde).

En Garde!

28. Lection.

„Froissé” und „Brisé”.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Froissé en Quarte, Coup droit!

En Garde!

Froissé en Quarte, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Froissé en Quarte, Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Froissé en Quarte, Parez Contre de Quarte, Dégagez!

En Garde!

Das „Froissé” in Verbindung mit einem Dégagement:

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Froissé en Quarte, Dégagez!

En Garde!

Froissé en Quarte, Dégagez, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Froissé en Quarte, Dégagez, Parez Quarte, Dégagez,
Coup droit!

En Garde!

Froissé en Quarte, Dégagez, Parez Contre de Quarte,
Coup droit!

En Garde!

Froissé en Quarte, Dégagez, Parez Contre de Quarte,
Dégagez!

En Garde!

„Brisé.”

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Brisé en Quarte, Coup droit!

En Garde!

Brisé en Quarte, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Brisé en Quarte, Parez Quarte, Dégagez!

En Garde!

Brisé en Quarte, Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Brisé en Quarte, Parez Contre de Quarte, Dégagez!

En Garde!

Das „Brisé“ in Verbindung mit einem Dégagement:

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Brisé en Quarte, Dégagez!

En Garde!

Brisé en Quarte, Dégagez, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Brisé en Quarte, Dégagez, Parez Quarte, Dégagez,
Coup droit!

En Garde!

Brisé en Quarte, Dégagez, Parez Contre de Quarte, Coup
droit!

En Garde!

Brisé en Quarte, Dégagez, Parez Contre de Quarte,
Dégagez!

En Garde!

Das „Brisé“ in Verbindung mit einem Une-Deux:

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Brisé en Quarte, Une-Deux!

En Garde!

Brisé en Quarte, Une-Deux, Parez Contre du Cercle!

En Garde!

Brisé en Quarte, Une-Deux, Parez Contre du Cercle,
Dégagez!

En Garde!

29. Lection.

„Flanconnade“ und „Croisé“.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Flanconnade!

En Garde!

Flanconnade! Parez Quarte!

En Garde!

Die Flanconnade als Riposte.

Commando:

En Garde!

Engagement de Tierce:

Dégagez dans les armes! Parez Quarte, Flanconnade!

En Garde!

Engagement de Quarte:

Flanconnade! Parez Quarte, Flanconnade! Der Lehrer parirt die Flanconnade mittelst Cedirung in Quarte, markirt den geraden Stoss, worauf der Schüler die Position der Quarte nimmt und die Flanconnade ausführt.

„Croisé“.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Croisé!

En Garde!

Croisé! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Croisé!

En Garde!

Croisé! Parez Demi-Cercle, Coup droit!

En Garde!

Croisé! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

30. Lection.

„Feinte de Ligne“.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Feinte de Ligne, Coup droit en haute!

En Garde!

Feinte de Ligne, Coup droit, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Feinte de Ligne! Coup droit en haute!

En Garde!

Feinte de Ligne! Coup droit, Parez Seconde!

En Garde!

Feinte de Ligne! Coup droit, Parez Seconde, Dégagez!

En Garde!

Feinte de Ligne, Coup droit, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Feinte de Ligne, Coup droit, Parez Contre de Quarte,
Coup droit!

En Garde!

Feinte de Ligne, Parez Contre de Quarte, Dégagez, Coup droit!

En Garde!

Feinte de Ligne in Verbindung mit einem Dégagement.

Commando:

En Garde!

Engagement de Tierce:

Feinte de Ligne, Dégagez!

En Garde!

Feinte de Ligne, Dégagez, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Feinte de Ligne, Dégagez, Parez Contre de Quarte,
Coup droit!

En Garde!

Feinte de Ligne, Dégagement, Parez Contre de Quarte!

Dégagez!

En Garde!

31. Lection.

„Coupé!”

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Coupé en Tierce!

En Garde!

Coupé en Tierce! Parez Contre de Tierce, Coup droit!

En Garde!

Coupé en Tierce! Parez Contre de Tierce, Dégagez!

En Garde!

Coupé en Tierce! Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Coupé en Quarte! Wird an derselben Seite ausgeführt und muss der Lehrer die nöthige Blösse während des Stosses geben.

En Garde!

Coupé en Quarte! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Coupé en Quarte!

En Garde!

Coupé en Quarte! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Coupé en Quarte! Parez Contre de Quarte! Coup droit!

En Garde!

Coupé en Tierce! Wird an derselben Seite ausgeführt und muss der Lehrer die nöthige Blösse während des Stosses geben.

En Garde!

Coupé en Tierce! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

32. Lection.

Die Coupéverbindungen.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Coupez en Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Coupez, Dégagez dans les armes! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Coupez en Quarte!

En Garde!

Dégagez, Coupez en Quarte! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux, Coupez en Tierce!

En Garde!

Une-Deux, Coupez! Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Coupez en Tierce, Dégagez, Coupez en Tierce!

En Garde!

Coupez, Dégagez, Coupez! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Coupez, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Coupez en Tierce, Coupez en Quarte!

En Garde!

Coupez Tierce-Quarte! Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Coupez en Tierce, Seconde! (Coup de Seconde.)

En Garde!

Engagement de Tierce:

Coupez en Quarte, Dégagez sur les armes!

En Garde!

Coupez, Dégagez sur les armes! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Coupez, Dégagez! Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Coupez en Tierce!

En Garde!

Dégagez, Coupez! Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Une-Deux, Coupez en Quarte!

En Garde!

Une-Deux, Coupez! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Coupez en Quarte, Dégagez, Coupez en Quarte!

En Garde!

Coupez, Dégagez, Coupez! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Dégagez, Coupez, Dégagez dans les armes!

En Garde!

Dégagez, Coupez, Dégagez! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Coupez en Quarte, Coupez en Tierce!

En Garde!

Coupez Quarte-Tierce! Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Coupez Quarte-Tierce, Dégagez dans les armes!

En Garde!

33. Lection.

„Attaquen.“

Bisher wurde die Schule vom Schüler festen Fusses ausgeführt, demnach aus der mittleren Mensur. Dieselben Lectionen können jedoch mit dem *Marchez*, also in *Attaquen*form zur Ausführung gelangen.

Wir wollen nur einige Beispiele hier anführen:

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Marchez, Une-Deux!

En Garde!

Marchez, Une-Deux, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Marchez, Doublez sur les armes!

En Garde!

Marchez, Doublez, Parez Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde!

Desgleichen kann der Lehrer eine *Attaque* zur Ausführung bringen, die der Schüler während des Zurücktretens zu pariren hat.

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte:

Rompez, Parez Tierce und Quarte, Coup droit!

En Garde!

Rompez, Parez Contre de Quarte und Tierce, Coup droit!

En Garde!

Rompez, Parez Tierce, Quarte und Contre de Quarte,
Coup droit!

En Garde!

Marchez, Une-Deux, Parez Quarte, Rompez, Contre de
Quarte, Coup droit!

En Garde!

Marchez, Doublez, Parez Seconde, Rompez, Parez Quarte,
Contre de Quarte, Coup droit!

En Garde.

34. Lection.

„Doppelattaquen“ (Scheinattaquen).

Commando:

En Garde!

Engagement de Quarte in der weiten Mensur:

Marchez, Dégagez = Doublez dans les armes!

En Garde!

Marchez, Dégagez = Doublez, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Marchez, Dégagez¹⁾ = Doublez sur les armes!

En Garde!

Marchez, Dégagez = Doublez, Parez Seconde, Dégagez!

En Garde!

Marchez, Dégagez = Feinte de Seconde!

En Garde!

Marchez, Dégagez = Feinte de Seconde, Parez Quarte,
Coup droit!

En Garde!

Marchez, Une-Deux = Doublez!

En Garde!

Marchez, Une-Deux = Doublez, Parez Quarte, Coup droit!

En Garde!

Marchez, Doublez = Feinte de Seconde!

En Garde!

Marchez, Doublez = Feinte de Seconde, Parez Quarte,
Coup droit!

En Garde!

Marchez, Dégagez, Seconde = Doublez!

En Garde!

Engagement de Tierce:

Marchez, Dégagez = Doublez sur les armes!

En Garde!

Marchez, Dégagez = Doublez, Parez Contre de Quarte,
Coup droit!

En Garde!

¹⁾ Der Unterricht Ertheilende opponirt mit Contre de Quarte.

Marchez, Doublez = Feinte de Seconde!

En Garde!

Marchez, Doublez = Feinte de Seconde, Parez Quarte,
Coup droit!

En Garde!

Marchez, Une-Deux = Doublez!

En Garde!

Marchez, Une-Deuz = Doublez, Parez Contre de Quarte,
Coup droit!

En Garde!

In allen diesen Fällen wird der erste Angriff — die Schein-
attaque — von Seite des Schülers mit dem *Marchez* verbunden,
bloss markirt, ohne auszufallen, während der zweite Angriff, der
erst nach Ausführung der Scheinattaque zu *commandiren* ist, aus-
zustossen ist und mit dem Ausfall verbunden wird.

Diese wenigen Beispiele dürften genügen, um darzuthun, in
welcher Art die Doppelattaquen ausgeführt werden, und von Seite
des Unterrichts Ertheilenden zu *commandiren* sind.

ANGESAGTE STÖSSE.

Die beste Vorübung für das Assaut sind „angesagte Stösse“; sie haben den Zweck, einerseits dem Schüler das Pariren gegen scharf geführte Stösse zu lehren, andererseits ihm auch die Uebung zu verschaffen, seine Attaque mit grösster Treffsicherheit gegen die vom Gegner zur Vertheidigung genommenen Paraden auszuführen.

Ferner sollen „angesagte Stösse“ dem Schüler die nach eigenem Ermessen richtig durchgeführte Anwendung der Mensur, des Engagements, der Linie, der Opposition und der Tempos beibringen.

Aus dem eben Gesagten ergibt sich von selbst die grosse Wichtigkeit dieses Theiles der Schule, und da dieselbe die Grundlage für das Assaut bildet, so soll der Schüler erst nach erlangter Fertigkeit in dieser Art des Fechtens in das Assaut eingeführt werden.

Als Beispiel werden von jedem Stosse einige Gänge angegeben.

Mit „1“ ist der offensive, mit „2“ der defensive Fechter bezeichnet.

Dass die beiden Gegner im „Angreifen“ und „Pariren“ abwechseln sollen, ist selbstverständlich.

Dégagement.

1. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Dégagez sur les armes.
2. Parirt Tierce, ripostirt Secondestoss.
1. Parirt Seconde.

2. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Dégagez sur les armes.
2. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Dégagez dans les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

4. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Dégagez dans les armes.
2. Parirt Demi-Cercle, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

5. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Dégagez dans les armes.
2. Parirt Demi-Cercle, ripostirt Coup droit dessous.
1. Parirt Demi-Cercle, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

6. Gang.

Engagement de Demi-Cercle:

1. Dégagez dans les armes.
2. Parirt Seconde, ripostirt Coup droit.
1. Cedirt in Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

7. Gang.

Engagement de Demi-Cercle:

1. Dégagez dans les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

8. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Dégagez sur les armes.
2. Parirt Tierce, ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde, ripostirt Coup droit.
2. Cedirt in Quarte.

9. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Dégagez sur les armes.
2. Parirt Tierce, ripostirt Dégagez dans les armes.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

10. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Dégagez sur les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

Une-Deux.

1. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Une-Deux dans les armes.
2. Opponirt Tierce, parirt Quarte und ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

2. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Une-Deux dans les armes.
2. Opponirt Tierce, parirt Quarte und ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Tierce, ripostirt Seconde.
2. Parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Une-Deux dans les armes.
2. Opponirt Tierce, parirt Quarte und ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

4. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Une-Deux dans les armes.
2. Opponirt Tierce, parirt Demi-Cercle und ripostirt Coup droit.
1. Parirt Demi-Cercle, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

5. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Une-Deux sur les armes.
2. Opponirt Quarte, parirt Tierce und ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde, ripostirt Coup droit.
2. Cedirt in Quarte.

6. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Une-Deux sur les armes.
2. Opponirt Quarte, parirt Contre de Quarte und ripostirt Dégagez, Seconde. (Coup de Seconde.)
1. Opponirt Tierce, parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte:

7. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Une-Deux dans les armes.
2. Opponirt Tierce, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

8. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Une-Deux dans les armes.
2. Opponirt Tierce, parirt Demi-Cercle und ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

9. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Une-Deux dans les armes.
2. Opponirt Tierce, parirt Contre de Tierce, ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

Une-Deux aus dem Engagement der Demi-Cercle, siehe „Feinte de Seconde“.

Doublement

1. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Doublez sur les armes.
2. Opponirt Contre de Quarte, parirt Tierce, ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde, ripostirt Coup droit oder Dégagez sur les armes.
2. Cedirt in Quarte oder parirt Quarte.

2. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Doublez sur les armes.
2. Opponirt Contre de Quarte, parirt Contre de Quarte (Double Contre de Quarte), ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Doublez dans les armes.
2. Opponirt Demi-Cercle, parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

4. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Doublez dans les armes.
2. Opponirt Demi-Cercle, parirt Quarte, ripostirt Dégagez.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

5. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Doublez dans les armes.
2. Opponirt Demi-Cercle, parirt Contre du Cercle, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

6. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Doublez sur les armes.
2. Opponirt Quarte, parirt Tierce, ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

7. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Doublez sur les armes.
2. Opponirt Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

8. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Doublez sur les armes.
2. Opponirt Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Tierce, ripostirt Dégagez dans les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

9. Gang.

Engagement de Demi-Cercle.

1. Doublez dans les armes.
 2. Opponirt Contre du Cercle, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 2. Parirt Quarte.
-

Dégagement-Doublement.

1. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Dégagez, Doublez dans les armes.
2. Opponirt Tierce und Demi-Cercle, parirt Seconde, ripostirt
Dégagez sur les armes.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

2. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Dégagez, Doublez dans les armes.
2. Opponirt Tierce und Contre de Tierce, parirt Quarte, ripostirt
Dégagez sur les armes.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Dégagez, Doublez dans les armes.
2. Opponirt Tierce und Demi-Cercle, parirt Quarte, ripostirt
Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

4. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Dégagez, Doublez dans les armes.
2. Opponirt Tierce und Demi-Cercle, parirt Contre du Cercle,
ripostirt Dégagez dans les armes.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

5. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Dégagez, Doublez sur les armes.
2. Opponirt Quarte und Contre de Quarte, parirt Tierce,
ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
2. Parirt Quarte.

6. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Dégagez, Doublez sur les armes.
2. Opponirt Quarte und Contre de Quarte, parirt Tierce, ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

7. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Dégagez, Doublez sur les armes.
2. Opponirt Quarte und Contre de Quarte, parirt Tierce, ripostirt Dégagez dans les armes.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

8. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Dégagez, Doublez sur les armes.
2. Opponirt Quarte und Contre de Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Tierce, ripostirt Seconde.
2. Parirt Seconde.

9. Gang.

Engagement de Tierce.

1. Dégagez, Doublez dans les armes.
2. Opponirt Contre de Tierce und Demi-Cercle, parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

10. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Dégagez, Doublez dans les armes.
2. Opponirt Demi-Cercle und Contre du Cercle, parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Opponirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

11. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Dégagez, Doublez dans les armes.
2. Opponirt Tierce und Demi-Cercle, parirt Seconde und ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

12. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Dégagez, Doublez dans les armes.
2. Opponirt Tierce und Demi-Cercle, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

13. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Dégagez, Doublez sur les armes.
2. Opponirt Quarte und Contre de Quarte, parirt Tierce und ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

14. Gang.

Engagement de Demi-Cercle:

1. Dégagez, Doublez sur les armes.
 2. Opponirt Seconde und Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
 1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 2. Parirt Quarte.
-

Doublement-Dégagement.

1. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Doublez, Dégagez dans les armes.
2. Opponirt Contre de Quarte und Tierce, parirt Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Tierce, ripostirt Seconde.
2. Parirt Seconde.

2. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Doublez, Dégagez dans les armes.
2. Opponirt Contre de Quarte und Tierce, parirt Demi-Cercle, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Doublez, Dégagez sur les armes.
2. Opponirt Double Contre de Quarte, parirt Tierce, ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

4. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Doublez, Dégagez sur les armes.
2. Opponirt Demi-Cercle und Seconde, parirt Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

5. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Doublez, Dégagez sur les armes.
2. Opponirt Demi-Cercle und Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

6. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Doublez, Dégagez sur les armes.
2. Opponirt Contre de Tierce und Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

7. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Doublez, Dégagez dans les armes.
2. Opponirt Double Contre de Tierce, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

8. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Doublez, Dégagez sur les armes.
2. Opponirt Quarte und Contre de Quarte, parirt Tierce, ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

9. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Doublez, Dégagez sur les armes.
2. Opponirt Quarte und Contre de Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

10. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Doublez, Dégagez dans les armes.
 2. Opponirt Quarte und Tierce, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 2. Parirt Quarte.
-

Doublement-Redoublement.

1. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Doublez sur les armes, Redoublez dans les armes.
2. Opponirt Contre de Quart und Tierce, opponirt Demi-Cercle, parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

2. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Doublez sur les armes, Redoublez dans les armes.
2. Opponirt Contre de Quarte und Tierce, opponirt Demi-Cercle, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Doublez sur les armes, Redoublez dans les armes.
2. Opponirt Contre de Quarte und Tierce, opponirt Contre de Tierce, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

4. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Doublez dans les armes, Redoublez sur les armes.
2. Opponirt Demi-Cercle und Seconde, opponirt Quarte, parirt Tierce, ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

5. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Doublez dans les armes, Redoublez sur les armes.
2. Opponirt Demi-Cercle und Seconde, opponirt Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

6. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Doublez dans les armes, Redoublez sur les armes.
2. Opponirt Contre de Tierce und Quarte, opponirt Contre de Quarte, parirt Tierce, ripostirt Seconde.
 1. Parirt Seconde, ripostirt Dégagez.
 2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

7. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Doublez sur les armes, Redoublez dans les armes.
2. Opponirt Quarte und Tierce, opponirt Demi-Cercle, parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
 1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 2. Parirt Quarte.

8. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Doublez sur les armes, Redoublez dans les armes.
 2. Opponirt Quarte und Tierce, opponirt Demi-Cercle, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 2. Parirt Quarte.
-

Une-Deux-Trois.

1. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Une-Deux-Trois sur les armes.
2. Opponirt Tierce und Quarte, parirt Tierce, ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde, ripostirt Coup droit.
2. Cedirt in Quarte.

2. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Une-Deux-Trois sur les armes.
2. Opponirt Tierce und Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Une-Deux-Trois dans les armes.
2. Opponirt Quarte und Tierce, parirt Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Tierce, ripostirt Seconde.
2. Parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Quarte.

4. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Une-Deux-Trois dans les armes.
2. Opponirt Quarte und Tierce, parirt Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Tierce, ripostirt Dégagez dans les armes (dessous).
2. Parirt Demi-Cercle.

5. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Une-Deux-Trois dans les armes.
2. Opponirt Quarte und Tierce, parirt Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

6. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Une-Deux-Trois dans les armes.
2. Opponirt Quarte und Tierce, parirt Demi-Cercle, ripostirt
Dégagez dans les armes.
1. Parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
2. Parirt Quarte.

7. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Une-Deux-Trois dans les armes.
2. Opponirt Quarte, Tierce und parirt Demi-Cercle, ripostirt
Dégagez dans les armes.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

8. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Une-Deux-Trois sur les armes.
2. Opponirt Tierce und Quarte, parirt Contre de Quarte,
ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

Feinte de Seconde.

1. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Feinte de Seconde.
2. Opponirt Seconde, parirt Tierce, ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde.

2. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Feinte de Seconde.
2. Opponirt Seconde, parirt Tierce, ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Feinte de Seconde.
2. Opponirt Seconde, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

4. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Feinte de Seconde.
2. Opponirt Seconde, parirt Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

5. Gang.

Engagement de Demi-Cercle:

1. Feinte de Seconde.
 2. Opponirt Seconde, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 2. Parirt Quarte.
-

Feinte de Seconde-Dégagement dans les armes.

1. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Feinte de Seconde, Dégagez dans les armes.
2. Opponirt Seconde und Tierce, parirt Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

2. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Feinte de Seconde, Dégagez dans les armes.
2. Opponirt Seconde und Tierce, parirt Demi-Cercle, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Demi-Cercle, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Feinte de Seconde, Dégagez dans les armes.
 2. Opponirt Seconde und Tierce, parirt Contre de Tierce, ripostirt Feinte de Seconde.
 1. Opponirt Seconde, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 1. Parirt Quarte.
-

Feinte de Seconde-Dégagement sur les armes.

1. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Feinte de Seconde, Dégagez sur les armes.
2. Opponirt Seconde und Quarte, parirt Tierce, ripostirt
Dégagez dans les armes.
1. Parirt Quarte oder Demi-Cercle, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

2. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Feinte de Seconde, Dégagez sur les armes.
2. Opponirt Seconde und Quarte, parirt Contre de Quarte,
ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Feinte de Seconde, Dégagez sur les armes.
2. Opponirt Seconde und Quarte, parirt Tierce, ripostirt
Feinte de Seconde.
1. Opponirt Seconde, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

Dégagement-Feinte de Seconde.

1. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Dégagez, Feinte de Seconde.
2. Opponirt Tierce und Seconde, parirt Tierce, ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde.

2. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Dégagez, Feinte de Seconde.
2. Opponirt Tierce und Seconde, parirt Tierce, ripostirt Feinte de Seconde.
1. Opponirt Seconde, parirt Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
2. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Dégagez, Feinte de Seconde.
2. Opponirt Tierce und Seconde, parirt Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

4. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Dégagez, Feinte de Seconde.
 2. Opponirt Tierce und Seconde, parirt Tierce, ripostirt Dégagez dans les armes (dessous).
 1. Parirt Demi-Cercle, ripostirt Coup droit.
 2. Parirt Quarte.
-

Feinte de Seconde-Seconde.¹⁾

1. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Feinte de Seconde-Seconde.
2. Opponirt Seconde und Tierce, parirt Seconde, ripostirt Coup droit.
1. Cedirt in Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

2. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Feinte de Seconde-Seconde.
2. Opponirt Seconde und Tierce, parirt Seconde, ripostirt Doublez sur les armes.
1. Opponirt Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Feinte de Seconde-Seconde.
2. Opponirt Seconde und Tierce, parirt Seconde, ripostirt Dégagez-Secondestoss.
1. Opponirt Tierce, parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

¹⁾ Feinte de Seconde-Coup de Seconde, Kürze halber „Feinte de Seconde-Seconde“ commandirt.

Seconde-Doublement.

1. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Seconde, Doublez sur les armes.
2. Opponirt Seconde und Quarte, parirt Tierce, ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

2. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Seconde, Doublez sur les armes.
2. Opponirt Seconde und Quarte, parirt Tierce, ripostirt Feinte de Seconde.
1. Opponirt Seconde, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Seconde, Doublez sur les armes.
 2. Opponirt Seconde und Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
 1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 2. Parirt Quarte.
-

Feinte de Ligne.

1. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Feinte de Ligne,¹⁾ Coup droit sur les armes.
2. Opponirt Seconde, parirt Tierce, ripostirt Dégagez dans les armes.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

2. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Feinte de Ligne, Doublez sur les armes.
2. Opponirt Seconde und Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Feinte de Ligne, Dégagez dans les armes.
2. Opponirt Demi-Cercle, parirt Contre du Cercle oder Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

4. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Feinte de Ligne, Une-Deux sur les armes.
2. Opponirt Demi-Cercle und Seconde, parirt Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

¹⁾ Feinte de Ligne kann mit einem einfachen Appell begleitet werden.

Une-Deux trompez Demi-Cercle.

1. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Une-Deux, trompez Cercle.
2. Opponirt Tierce und Demi-Cercle, parirt Seconde, ripostirt Coup droit.
1. Cedirt in Quarte.

2. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Une-Deux, trompez Cercle.
2. Opponirt Tierce und Demi-Cercle, parirt Seconde, ripostirt Doublez sur les armes.
1. Opponirt Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Une-Deux, trompez Cercle.
2. Opponirt Tierce und Demi-Cercle, parirt Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

4. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Une-Deux, trompez Cercle.
 2. Opponirt Tierce und Demi-Cercle, parirt Contre du Cercle, ripostirt Coup droit.
 1. Parirt Demi-Cercle.
-

Une-Deux trompez Contre de Quarte.

1. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Une-Deux, trompez Contre de Quarte.
2. Opponirt Quarte und Contre de Quarte, parirt Tierce, ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

2. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Une-Deux, trompez Contre de Quarte.
2. Opponirt Quarte und Contre de Quarte, parirt Tierce, ripostirt Feinte de Seconde.
1. Opponirt Seconde, parirt Quarte, ripostirt Dégagez.
2. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Une-Deux, trompez Contre de Quarte.
 2. Opponirt Quarte und Contre de Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
 1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
 2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 1. Parirt Quarte.
-

Une-Deux trompez Contre de Tierce.

1. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Une-Deux, trompez Contre de Tierce.
2. Opponirt Tierce und Contre de Tierce, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

2. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Une-Deux, trompez Contre de Tierce.
2. Opponirt Tierce und Contre de Tierce, parirt Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Une-Deux, trompez Contre de Tierce.
 2. Opponirt Tierce und Contre de Tierce, parirt Demi-Cercle, ripostirt Dégagez dans les armes.
 1. Parirt Contre du Cercle, ripostirt Coup droit.
 2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 1. Parirt Quarte.
-

F r o i s s é.

1. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Froissé en Quarte, Coup droit.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

2. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Froissé, Coup droit.
2. Parirt Contre de Tierce, ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Froissé, Degagez sur les armes.
 2. Opponirt Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
 1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 2. Parirt Quarte.
-

B r i s é.

1. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Brisé en Quarte, Coup droit.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

2. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Brisé en Quarte, Coup droit.
2. Parirt Contre de Tierce, ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde, ripostirt Dégagez sur les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Brisé, Dégagez sur les armes.
2. Opponirt Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

4. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Brisé, Une-Deux dans les armes.
 2. Opponirt Quarte und Tierce, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 2. Parirt Quarte.
-

Battement.

1. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Battement en Quarte, Coup droit.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

2. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Battement en Quarte, Dégagez sur les armes.
2. Opponirt dem Battement mit Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Battement en Tierce (dasselbe kann über oder unter der Klinge des Gegners ausgeführt werden), Coup droit.
2. Parirt Tierce, ripostirt Dégagez dans les armes.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

4. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Battement en Tierce, Dégagez dans les armes.
2. Opponirt Tierce, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

5. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Battement en Tierce, Coup droit.
2. Parirt Tierce, ripostirt Dégagez dans les armes.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

6. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Battement en Tierce, Dégagez dans les armes.
2. Opponirt Tierce, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 2. Parirt Quarte.

7. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Battement en Tierce, Feinte de Seconde.
2. Opponirt Tierce und Seconde, parirt Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
 1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
 2. Parirt Quarte.

8. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Battement en Quarte (kann über oder unter der feindlichen Klinge ausgeführt werden), Coup droit.
 2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 2. Parirt Quarte.
-

Flanconnade.

1. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Flanconnade.
2. Cedirt in Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

2. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Flanconnade.
2. Cedirt in Quarte, ripostirt Dégagez sur les armes.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Dégagez dans les armes.
2. Parirt Quarte, ripostirt Flanconnade.
1. Cedirt in Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

4. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Flanconnade.
 2. Cedirt in Quarte, ripostirt Coup droit.
 1. Parirt Quarte, ripostirt Flanconnade.
 2. Cedirt in Quarte.
-

C r o i s é.

1. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Croisé, Coup droit.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

2. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Croisé, Coup droit.
2. Parirt Contre du Demi-Cercle, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Croisé, Coup droit.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

4. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Croisé, Coup droit.
2. Parirt Demi-Cercle, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

5. Gang.

Engagement de Seconde:

1. Croisé, Coup droit.
 2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
 1. Parirt Quarte.
-

C o u p é.

1. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Coupez en Tierce.
2. Parirt Tierce, ripostirt Seconde.
1. Parirt Seconde.

2. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Coupez en Tierce.
2. Parirt Contre de Quarte ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Coupez en Quarte.
2. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

4. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Coupez, Dégagez dans les armes.
2. Opponirt Tierce, parirt Quarte, ripostirt Coupez en Tierce.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

5. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Coupez, Dégagez sur les armes.
2. Opponirt Quarte, parirt Tierce, ripostirt Dégagez dans les armes.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

6. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Dégagez, Coupez en Quarte.
2. Opponirt Tierce, parirt Quarte, ripostirt Coupez en Tierce.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

7. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Dégagez, Coupez en Tierce.
2. Opponirt Contre de Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Coupez en Tierce.
1. Parirt Contre de Quarte.

8. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Dégagez, Coupez en Tierce.
2. Opponirt Quarte, parirt Tierce, ripostirt Dégagez dans les armes.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

9. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Coupez, Dégagez, Coupez.
2. Opponirt Tierce und Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

10. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Coupez, Dégagez, Coupez.
2. Opponirt Quarte und Tierce, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

11. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Dégagez, Coupez, Dégagez.
2. Opponirt Tierce und Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

12. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Dégagez, Coupez, Dégagez.
2. Opponirt Quarte und Tierce, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

13. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Coupez en Tierce, Coupez en Quarte.
2. Opponirt Tierce, parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

14. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Coupez en Quarte, Coupez en Tierce.
2. Opponirt Quarte, parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
1. Parirt Quarte.

15. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Coupez en Tierce, Secondestoss.
2. Opponirt Tierce, parirt Seconde, ripostirt Dégagez.
1. Parirt Quarte.

16. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Une-Deux dans les armes.
2. Opponirt Tierce, parirt Quarte, ripostirt Coupez en Tierce.
1. Parirt Contre de Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

Reprisen.

1. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Une-Deux dans les armes.
2. Opponirt Tierce, parirt Quarte, ripostirt nicht.
1. Führt den Quartestoss als Reprise.
2. Parirt Quarte.

2. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Une-Deux dans les armes.
2. Opponirt Tierce, parirt Quarte, ripostirt nicht.
1. Führt das Dégagez sur les armes als Reprise.
2. Parirt Tierce.

3. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Une-Deux sur les armes.
2. Opponirt Quarte, parirt Tierce, ripostirt nicht.
1. Führt das Dégagement dans les armes als Reprise.
2. Parirt Quarte.

4. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Doublez sur les armes.
2. Opponirt Contre de Quarte, parirt Tierce, ripostirt nicht.
1. Führt den Secondestoss als Reprise aus.
2. Parirt Seconde.

5. Gang.

Engagement de Tierce;

1. Doublez dans les armes.
2. Opponirt Demi-Cercle, parirt Contre du Cercle, ripostirt nicht.
1. Führt den Secondestoss als Reprise.
2. Parirt Seconde.

6. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Doublez sur les armes.
 2. Opponirt Contre de Quarte, parirt Contre de Quarte (Double Contre de Quarte), ripostirt nicht.
 1. Führt das Coupé en Tierce als Reprise.
 2. Parirt Contre de Quarte.
-

Arrêt- und Tempostösse.

1. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Fintirt Une-Deux dans les armes.
2. Opponirt Tierce und führt auf das zweite Dégagement den Coup droit als Arrêtstoss.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

2. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Fintirt Doublement sur les armes.
2. Opponirt Contre de Quarte und führt auf das zweite Dégagement das Dégagement dans les armes als Arrêtstoss.
1. Parirt Quarte, ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

3. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Une-Deux dans les armes.
2. Opponirt Tierce und führt gegen das zweite Dégagement dans les armes die Flanconnade als Tempostoss.
1. Parirt Quarte (Cedirung), ripostirt Coup droit.
2. Parirt Quarte.

4. Gang.

Engagement de Quarte:

1. Une-Deux dans les armes.
2. Opponirt Tierce und führt in Verbindung der Contre de Tierce den Tiercestoss als Tempostoss.

5. Gang.

Engagement de Tierce:

1. Doublez dans les armes.
2. Opponirt Demi-Cercle und führt gegen das zweite Dégagement dans les armes den Secondestoss als Tempostoss.

TERMINOLOGIE.

Im Folgenden geben wir eine Zusammenstellung von in französischen oder deutschen Fechtbüchern gebrauchten Ausdrücken für Bewegungen, welche in dem vorliegenden Werke entweder gar nicht aufgenommen, oder durch andere Ausdrücke bezeichnet worden sind, oder deren Erklärung in der Theorie nicht gegeben wurde. Abandon, siehe „S'abandonner“.

A la muraille, gleichbedeutend mit „au Mur“.

Aller à l'épée, bedeutet, dem feindlichen Degen in allen seinen Bewegungen, ob gut oder schlecht ausgeführt, folgen.

Anlehnung, gleichbedeutend mit „Engagement“.

Appât, d. h. den Gegner durch eine mehr oder weniger grosse, absichtlich gegebene Blösse in eine Falle locken, in der Hoffnung, dass er die Blösse benutzen wird.

Arrêter un tireur, d. h. einen Vorstoss „Coup d'arrêt“ ausführen.

Assaillant, auch „Attaqueur“, der Angreifende der beiden Gegner.

Assiette, bedeutet die sichere, ungezwungene Haltung des Körpers.

Dieser Ausdruck wird in den meisten französischen Werken als ein lächerlicher bezeichnet.

Attaque à l'épée, bezeichnet den Angriff gegen die feindliche Klinge durch ein Battement, Froissé etc.

Attiriren, ein in deutschen Fechtbüchern für die „Passes“ (siehe diese) gebrauchter Ausdruck.

Auslage, gleichbedeutend mit der Garde der bewaffneten Hand.

Avoir de l'épaule, Bewegungen, mit der rechten Schulter ausgeführt.

Avoir des jambes, d. h. die Körperbewegungen mit Leichtigkeit auszuführen.

- Avoir de la main (des doigts de la main), d. h. eine leichte Hand besitzen; mit Genauigkeit und in geschickter Weise den Degen des Gegners zu trompiren.
- Avoir de la tête, d. h. die Bewegungen des Gegners mit Schnelligkeit und Genauigkeit zu beurtheilen.
- Batude, Battute, Batiren, in deutschen Fechtbüchern für das „Battement“ gebrauchte Ausdrücke.
- Belegen, siehe „Stringiren“.
- Blind- oder Blendstösse, gleichbedeutend mit „Finten“.
- Bogenfinten oder Stösse, gleichbedeutend mit „Doublement“.
- Botte, unter diesem Ausdrucke, der in den neueren französischen Werken als ein lächerlicher, der Fechtkunst unwürdiger bezeichnet wird, versteht man jeden Stoss, der getroffen hat.
- Brisé, Brisiren, auch Ligade, ist nach deutschen Schulen eine dem Croisé ähnliche, kraftvoll ausgeführte Bewegung, mittelst welcher man die Entwaffnung des Gegners beabsichtigt.
- Caminiren, nach der deutschen Fechtschule gleichbedeutend mit „Par volte, Marchez“.
- Cavation, Caviren, nach einigen deutschen Fechtbüchern gleichbedeutend mit „Changement“.
- Caver, d. h. ohne jede Opposition stossen, indem man die Hand ausserhalb der Linie, in der man stösst, bringt.
- Centrallage, nach manchen deutschen Fechtbüchern die Garde der bewaffneten Hand.
- Chagriner l'épée ist ein Ausdruck, dessen man sich bedient, um jenen Fechter zu bezeichnen, welcher beständig die Klinge des Gegners durch ein forcirtes Engagement, Battement, Changement etc., ohne irgend einen bestimmten Zweck damit zu verbinden, angreift.
- Changer l'épée, gleichbedeutend mit „Changer l'engagement“.
- Changiren, nach einigen deutschen Fechtschulen das Ab- und Aufwärtssenken der Spitze, oder wenn ein „Unterstoss“ immer nach einem parirten „Oberstosse“, oder ein Oberstoss immer nach einem parirten Unterstosse „gestreckt“ wird.
- Chassiren ist die dem „Attiriren“ (siehe dieses) entgegengesetzte Fussbewegung.

Chassiren (Chasser l'épée), nach einem deutschen Werke wird der Ausdruck auch für die Entwaffnung des Gegners gebraucht.
Chiamatiren, nach einem deutschen Fechtbuche gleichbedeutend mit „Appell“.

Cirkelparaden, nach einem deutschen Werke gleichbedeutend mit „Contreparaden“.

Contrefechten, Contrafechten, gleichbedeutend mit „Assaut“.

Contra- oder Gegenstösse, gleichbedeutend mit „Riposten“.

Contratempo, gleichbedeutend mit „Tempostössen“.

Des Contres (Exercice de contres ou manière de tirer les contres), eine in Frankreich gebräuchliche Uebung der Contreparaden gegen den geraden Stoss (Coup droit) oder gegen das Dégagement.

Der eine von den beiden Gegnern führt an der Seite des Engagement den Coup droit, gegen welchen der Parirende die Contreparade nimmt. Der Angreifende begiebt sich hierauf in die Garde und nimmt das Engagement an derselben Seite, an der sich seine Klinge befindet. Hierauf wird der Parirende zum Angreifer, der gleichfalls den Coup droit ausführt, welchen der Gegner mit der Contreparade abwehrt.

Soll der Stoss, beziehungsweise die Parade gewechselt werden, so nimmt der Parirende anstatt der Contre eine einfache Parade.

Diese Uebung kann auch mit dem Dégagement aus allen Garden vorgenommen werden.

Contre opposé, die durch eine Contreparade ausgeführte Opposition.

Corps à corps, sobald die beiden Gegner in die enge Mensur kommen.

Coulement d'épée, Glissade, auch Streichfinte, nach der deutschen Schule gleichbedeutend mit dem „Coulé“, als Finte angewendet.

Coup cavé, ein ohne Opposition ausgeführter Stoss.

Coup d'estramacon, Hieb mit der Schneide des Degens.

Coup d'estocade, ein weit ausgeholter Degenstoss.

Coup détourné, ein durch die Parade in eine andere Linie abgelenkter Stoss, z. B. der Gegner parirt ein von uns in die Quartelinie geführtes Dégagement mit Seconde, durch welche

Parade unsere Klinge in die äussere untere Linie gebracht wird; bei einer vom Gegner nach der Regel genommenen Quarteparade würde unsere Klinge in der inneren Seite geblieben sein.

Coup jugé, der von uns richtig beurtheilte Stoss des Gegners.

Coup de nuit, siehe „Echappement“.

Coup pour coup, coup double, coup fourré,¹⁾ d. h. sich gegenseitig zu gleicher Zeit treffen.

1) Es wird bei einem „Coup fourré“ oft die Frage aufgeworfen, ob oder welchem von den beiden Gegnern das Recht des Sieges zugesprochen werden soll. Gewöhnlich tadelt jeder der beiden Fechter seinen Gegner, indem er das Recht auf seiner Seite behauptet.

Diese beiderseitigen Behauptungen entspringen zweierlei Systemen.

Das eine Princip, welches jedoch jeder Richtigkeit entbehrt, besteht darin, dass man bei jedem Stosse das „haut des armes“ ergreifen, d. h. dass man das Handgelenk höher als das des Gegners haben soll; daraus folgt, dass man sagt: „Ich habe die hohe Linie, ich habe Recht.“ Diese Regel ist allgemein im Süden von Frankreich angenommen.

Das zweite Princip ist in Paris „en vogue“ und auch bei den meisten Fechtern gebräuchlich.

Es ist in den Worten zusammengesetzt: „Ich greife an, ich habe Recht Sie sollen pariren.“

Diese beiden Systeme werden durch ihre Anhänger in absoluter Weise angewendet.

Wir werden versuchen zu demonstrieren, was Wahres und Falsches an diesen zwei Behauptungen ist.

Attaquirt man durch einen einfachen Stoss und der Gegner ergreift, in seinem Urtheile getäuscht, das Tempo, so kann es geschehen, dass sich beide Fechter touchiren, sobald der Stoss nicht mit Vorsicht geführt worden ist, denn es kann nicht gelegnet werden, dass sich der Angreifende stets schützen kann, sobald vom Gegner das Tempo in den hohen Linien genommen wurde.

Bei zusammengesetzten Stössen könnten sich beide Fechter gleichzeitig touchiren, wenn es keine Opposition von Seite des Angreifenden gäbe. Aber selbst im entgegengesetzten Falle sollte der Angegriffene pariren und nicht einen ungewissen Stoss ausführen. Wenn aber der Angreifende, anstatt mit Opposition und Elevation des Handgelenkes zu stossen, die Hand bei der ersten Finte senkt oder seinen Arm zurückzieht, oder einen „Coup cavé“, d. h. einen Stoss, bei welchem seine Brust vollständig aufgedeckt ist, führt, so giebt es ihm, unserer Ansicht nach, kein Recht, zu seinem Gegner zu sagen: Sie hätten pariren sollen, denn ich habe attackirt; denn dasselbe könnte sein Gegner, der ohne Zweifel besser gethan hätte zu pariren,

Coup posé, d. h. ein nach allen Regeln ausgeführter Stoss.

Coups de taille, die mit dem Degen geführten Körperhiebe.

Coup double, nach manchen Schulen zwei hintereinander ohne jede Regel geführte Stösse zum Unterschiede von einer Reprise.

Couronnement, ist ein „Coupé en Tierce“, bei welchem die Spitze der Klinge nicht in die verticale Lage, sondern schwungartig mit Beschreibung eines grösseren Bogens auf die äussere Seite gebracht wird. Das „Couronnement“ endigt immer sur les armes, die Hand in Position de Tierce.

Es ist aber von Vortheil, sobald man in dieser Position nicht reussiren kann, dasselbe nur anzudeuten und mit einem Coup de Seconde (Secondestoss) oder einem Coupé dans les armes zu verbinden.

Découvert, d. h. seinen Körper nicht gedeckt haben, sei es in der Garde oder bei der Attaque.

Defensivetheil der Klinge, gleichbedeutend mit der „Stärke“ der Klinge.

Dégagementsparaden, nach einem deutschen Fechtbuche gleichbedeutend mit „Contreparaden“.

Demi-alonge, halber Ausfall.

Dérobement, dérober l'épée, d. h. dem Degen seines Gegners ausweichen, sobald er sich unserer Klinge durch ein forcirtes Engagement bemächtigen will oder ein Battement, ein Froissé etc. ausführt.

Desarmirungsparade in Seconde, gleichbedeutend mit dem „Croisé“ aus der Garde der Quarte ausgeführt.

Développement, der Ausfall.

Donner l'épée, d. h. den Degen in jene Linie bringen, in welcher der Gegner seine Garde nimmt.

Doppeldégagé, gleichbedeutend mit „Une-Deux“.

Doppelstösse, gleichbedeutend mit „Reprise“.

behaupten, indem der Angreifende durch sein ungedecktes Vorgehen ihn berechtigt hat, das Tempo durch einen geraden Stoss zu ergreifen.

Unserer Ansicht nach haben beide Fechter Unrecht; der Eine, dass er seine Attaque schlecht ausgeführt, und der Andere, dass er nicht parirt hat.

Doubler tromper, in der Demonstration als Abkürzung für das „Doublement-Dégagement“. Die Definition für diesen Stoss lautet:

Aus dem Engagement der „Quarte“:

Feinte de Dégagement sur les armes, tromper le Contre de Quarte par une même feinte, et la parade de Tierce par le Dégagement dans les armes.

Aus dem Engagement de „Tierce“:

Feinte de Dégagement dans les armes, tromper le Contre de Tierce par une même feinte, et la parade Quarte par le Dégagement sur les armes.

Ébranler, d. h. den uns bedrohenden Degen aus seiner Position bringen, den Gegner zum Aufgeben der Mensur und zu einem ungeordneten Rückzuge zwingen.

S'ébranler, d. h. die Position des Körpers und der Hand verlieren, ohne Ueberlegung, in Verwirrung handeln.

Échappement, la fente en arrière,¹⁾ der Ausfall nach rückwärts.

Écrasement, siehe „S'écraser“.

Effacer le corps et les épaules, nicht zu viel Blösse geben.

S'effacer (Effassez-vous), geben Sie sich nicht so viel Blösse.

Ellenlage, gleichbedeutend mit „Primeposition“.

Éperonner, d. h. mit dem rechten Fusse vor dem Ausfalle eine Bewegung nach rückwärts machen, indem man den Fuss im Kniegelenke biegt. Diese fehlerhafte Bewegung ist nicht nur mit Zeitverlust verbunden, sie veranlasst auch häufig, dass der Ausfall nicht in der Gefechtslinie erfolgt.

¹⁾ In der „Encyclopédie“ finden wir in dem Artikel „Escrime“ das Échappement unter der Bezeichnung „Coup de nuit“. Das Échappement ist zu jener Zeit entstanden, in welcher die Menschen in Folge ihrer socialen Stellung privilegiert waren, den Degen an der Seite, an allen öffentlichen Orten zu tragen. Streitigkeiten und Rencontres gab es in dieser Zeit zu allen Stunden der Nacht, und nicht selten wurde der Kampf selbst an Ort und Stelle ausgeführt, sei es bei dem Scheine der Laterne oder auch in der Dunkelheit (daher der Name „Coup de nuit“), und häufig ohne Zeugen.

Die Aufregung, vereinigt mit der Dunkelheit, brachte es bei den Verwegenen oder bei den am wenigsten Vorsichtigen dahin, sich blindlings auf ihre Gegner zu stürzen, Diesen ganz abnormen Umständen war es zuzuschreiben, dass das „Échappement“ oder der Ausfall nach rückwärts bei gleichzeitigem Vorhalten der Klinge oft sehr günstige Erfolge erzielte.

Estocade, ein langer Stossdegen.

Être croisé, siehe „Se croiser“.

Être en ligne, d. h. sich in der Fechtlinie befinden und die Spitze der Klinge derart bedrohend nach dem Gegner gerichtet haben, dass es für ihn eine Unmöglichkeit wird, mit dem geraden Stosse zu treffen, ohne ein „Coup cavé“ auszuführen.

Êtrenner, eine altfranzösische Bezeichnung für „Touche, Touché“.

Faire la bourrade, d. h. in einer ungraciösen, brutalen Weise zu touchiren.

Fausse attaque, gleichbedeutend mit „Scheinattaque“.

Faustlage, gleichbedeutend mit „Motion“.

Faux battement, petit battement, d. h. ein Battement, zur Beunruhigung des Gegners ausgeführt.

Fendez-vous! Ausfall! (als Commando).

La fente, der Ausfall.

La fente en arrière, der Ausfall nach rückwärts (siehe „Échappement“).

Ferrailler, d. h. weder in einer schul- und kunstgerechten Weise angreifen, noch pariren.

Ferrailler, mit diesem Ausdrucke wird jener „Fechter“ bezeichnet, der stets mit brüsken, nur auf das Treffen berechneten Attaquen angreift und gegen die Attaque des Gegners „Contractionsparaden“ in Anwendung bringt.

Fléchissez! Tiefe Balance! (als Commando).

Le fort et le faible, die Stärke und Schwäche der Klinge.

Gefechtsebene ist die durch die Schwerpunktslinie der beiden Gegner gelegte Ebene.

Gefechtslinie. Denkt man sich die Mittellinien der beiden Fechter bis zum Fussboden herab verlängert und die Punkte, in welchen sie den Boden treffen, miteinander durch eine gerade Linie verbunden, so nennt man diese Linie die „Gefechtslinie“.

Gegenstösse, gleichbedeutend mit „Riposten“.

Giriren, nach einem mir vorliegenden deutschen Fechtbuche die „Volte“ nach der inneren Seite.

Glissade, Glisser, siehe „Coulement d'épée“.

Halbpassade, siehe „Passade“.

Halbzirkelparade, gleichbedeutend mit Parade du „Demi-Cercle“.

Jeu, siehe „Spiel“.

Kammlage, gleichbedeutend mit „Quarteposition“.

Kreuzstoss, gleichbedeutend mit „Croisé“.

Lage, gleichbedeutend mit „Position“, und zwar:

Ellenlage, Primeposition,
Kammlage, Quarteposition,
Ristlage, Secondeposition,
Speichlage, Tierceposition.

Lager, gleichbedeutend mit „Garde“, z. B. Quartelager, Terz-
lager etc.

Laviren, nach einigen deutschen Fechtbüchern eine „vorbereitende“
Bewegung, um sich eine Blösse zu verschaffen; sie besteht in
einem Hin- und Herstreifen an der feindlichen Klinge, um die
feindliche Schwäche zu erhalten.

Ligade, Legade, Ligiren, gleichbedeutend mit einem kräftig ge-
führten „Croisé“, welches die Entwaffnung des Gegners zum
Zwecke hat.

Ligne basse, die tiefe oder untere Linie oder Lage (dessous).

Ligne droite, die äussere Seite (dehors).

Ligne gauche, die innere Seite (dedans).

Ligne haute, die hohe oder obere Linie oder Lage (dessus).

Main dure, d. h. kein geschmeidiges Handgelenk besitzen; bezeichnet
auch eine Hand, die bei allen Bewegungen viel Kraft anwendet.

Manumotion, gleichbedeutend mit „Motion“.

Mensur normale, gleichbedeutend mit „mittlere Mensur“.

La mesure, die Mensur.

Nachstösse, nach manchen Schulen sind darunter Riposten, nach
anderen Reprisen (siehe „liegende oder secundäre Stösse“) oder
Coups doubles (siehe diese) verstanden.

Offensivetheil der Klinge, gleichbedeutend mit der Schwäche
der Klinge.

Parade en cédant, siehe „Cedirungsparade“.

Parade en pointe volante, d. h. mit Schwung ausgeführte Paraden,
bei welchen die Klinge in eine mehr oder weniger verticale
Lage gebracht wurde. Dieselben wurden angewendet, um bril-
lante Riposten hervorzubringen, indem man stets der irrigen
Meinung war, dass die bei der Parade durch die Spitze der

Klinge beschriebene Parabel der Riposte mehr Kraft und Schnelligkeit verleiht. Die einzige Ursache der kräftigeren Riposte ist jedoch nur in der bei dieser Art von Paraden bedingten grösseren Schnelligkeit der Hand und Elasticität des Handgelenkes zu suchen.

Es können nur drei Paraden „en pointe volante“ ausgeführt werden, und zwar die der Quarte, Tierce und Quarte sur les armes.

Parade mittelst Cavation, gleichbedeutend mit „Contreparade“.

Parade mittelst Cession (Nachgeben), gleichbedeutend mit „Cedierungsparade“.

Parade, primäre, nach einigen deutschen Fechtschulen wird unter dieser Bezeichnung jene Parade verstanden, die gegen einen mit Ausfall geführten Stoss (siehe „primäre Stösse“) genommen wird.

Parade, secundäre, nach einigen deutschen Schulen jene Paraden, die gegen Reprisen (siehe „liegende oder secundäre Stösse“) genommen werden.

Partir du corps, d. h. die Körperbewegungen ausgeführt haben, bevor die Bewegungen des Armes beendet sind.

Passade, ist eine Fussbewegung, bei welcher in der Gefechtslinie der eine Fuss dem anderen nicht folgt, sondern vorbeipassirt, sei es vorwärts oder rückwärts. (Par volte Marchez ou Rompez.)

Die „Passade vorwärts“ wird mit einer Finte oder einem Stosse verbunden; die „Passade rückwärts“ meistens in Folge einer vom Gegner ausgeführten Passade nach vorwärts vorgenommen, gewöhnlich mit der entsprechenden Parade gegen den Stoss. Die ganze Passade besteht in zwei Schritten oder zwei Tempos.

Wird diese Bewegung nur halb, d. h. nur bis zum ersten Tempo vorwärts oder rückwärts ausgeführt, so heisst dieselbe „Halbpassade“. Dieselbe hat vorwärts beim Fleuretfechten keinen Sinn, rückwärts dagegen kann sie eine Parade unterstützen.

Wird die Passade mehrmals hintereinander gemacht, so entsteht der „Passademarsch“.

Die Passade kann auch aus der Ausfallstellung nach vor- oder rückwärts vorgenommen werden.

La passe en arrière, der rechte Fuss wird aus der Garde an den Knöchel des linken angezogen und hierauf dieser nach rückwärts gesetzt, um die Garde einzunehmen.

La passe en avant, nimmt man als Ausgangspunkt die Garde an, so wird diese Körperbewegung ausgeführt, indem man den linken Fuss an den Knöchel des rechten anzieht und hierauf diesen vorsetzt, um die Garde einzunehmen.

Petit battement, siehe „Faux battement“.

Phrase (en escrime), gleichbedeutend mit „Gang“. Die „Phrase“ kann kürzer oder länger, mehr oder minder schön ausfallen.

Pied ferme bedeutet in der Offensive eine Attaque aus der Garde auszuführen, ohne vorzutreten, und in der Defensive die Attaque des Gegners abwehren, ohne zurückzutreten.

Plastronner bedeutet, Fechtlectionen nehmen oder ertheilen.

Poser le coup, d. h. einen Stoss nach allen Regeln der Kunst ausführen.

Positur, auch **Stellung**, gleichbedeutend mit „Garde“.

Prendre le temps, d. h. den „Tempostoss“ ausführen.

Pressez! Das Commando für „Pression“.

Prevôt (de salle), Assistent, Vorfechter.

Primeauslage oder **Primemotion** ist die fünfte Motion. (Der Daumen nach oben und die Nägel der Finger nach links gerichtet.) Nach den meisten deutschen Schulen wird die Position, in der man sich an der Quarte- oder Tierceseite engagirt, „Primeauslage“ genannt.

Primestoss, innerer, nach der deutschen Schule der an der inneren Quarteseite in den oberen Lagen geführte gerade Stoss. Der Stoss bekam diesen Namen zum Gegensatze für den in diesen Schulen an der Quarteseite geführten **Secondestoss**.

Primestoss, äusserer, der an der Tierceseite geführte gerade Stoss. Nach dieser Schule wird auch in den oberen äusseren Lagen der äussere **Secondestoss** (die Hand in der Position der **Seconde**) geführt.

Primestoss, liegender, nach einer mir vorliegenden deutschen Schule die **Reprise in Tierce**, nach einem erfolgten Stosse als „Finte“ in der äusseren unteren Lage (siehe „liegende Stösse“).

Quarte reverse, nach der deutschen Schule gleichbedeutend mit „Flanconnade“.

Quartestoss, liegender, nach einer mir vorliegenden deutschen Schule die Reprise in Quarte, nach einem ausgeführten Tiercestosse.

Quinteparade, nach manchen Schulen die Parade der „Demi-Cercle“.

Ramassement, Ramassiren. Ein mir vorliegendes deutsches Fechtbuch schreibt: Unter „Ramassiren“ versteht man im Allgemeinen die Klinge des Gegners wegbringen, und unter „Ramassement“ im Besonderen jede einzelne Bewegung, wodurch die feindliche Klinge aus der Position gebracht wird.

Rassemblement, das Erheben aus der Garde in die Antrittsstellung. Rassemblez en arrière!¹⁾ Das Commando für das Erheben durch Anziehen des rechten Fusses an den linken.

Rassemblez en avant! Das Erheben aus der Garde in die Antrittsstellung durch Anziehen des linken Fusses an den rechten.

Relevez-vous! Siehe „Se relever“.

Retrahiren, nach der deutschen Fechtschule eine Gegenbewegung gegen die Passade (siehe diese); man dreht sich auf der linken Ferse derart, dass die Fussspitze nach vorn gerichtet ist, während gleichzeitig der rechte Fuss nach rückwärts gesetzt wird.

Ristlage, gleichbedeutend mit „Secondeposition“.

Rompiren, nach der deutschen Schule wird mit diesem Ausdrucke das „Par volte Marchez“ bezeichnet.

S'abandonner, d. h. die Haltung des Degens und des ganzen Körpers vollständig vernachlässigen.

Saluez! Das Commando für „Salutiren“.

Sauter, d. h. die Attaque oder den Rückzug mit Sprung ausführen.

Scheinstösse, gleichbedeutend mit „Finten“.

Schlagfinte, gleichbedeutend mit „Battement“.

Secondestoss, liegender, nach der deutschen Fechtschule die Reprise in Seconde nach einem ausgeführten Tiercestosse (siehe „liegende Stösse“).

¹⁾ Für dieses französische Commando wurde im vorliegenden Werke das kürzere deutsche Commando „Auf!“ in Anwendung gebracht.

- Se couvrir**, d. h. die Klinge des Gegners ausserhalb der Linie halten, um sich gegen den geraden Stoss zu decken, sei es in der Garde während des Engagement, bei der Parade und der Attaque bei Anwendung von einfachen oder complicirten Finten.
- S'écraser**, d. h. eine stark sitzende Garde einnehmen oder während des Ausfalles sich zu sehr auf den rechten Fuss neigen.
- Se créer le jour**, d. h. sich eine Blösse verschaffen, indem man den Gegner durch Finten zum Oeffnen jener Linien zwingt, die er fest geschlossen hält.
- Se croiser**, d. h. den rechten Fuss in der Garde oder im Ausfalle zu weit nach der inneren Seite (links) stellen.
- Se fendre**, ausfallen.
- Seitenstoss**, gleichbedeutend mit „Flanconnade“.
- Seitwärtsausfall in Seconde**, gleichbedeutend mit „Volte“ (siehe diese) nach der inneren Seite, verbunden mit einem Secondestosse.
- Se loger**, d. h. sich seinem Gegner vorsichtig mit kleinen Schritten nähern, um die günstige Mensur zu erhalten.
- S'enferrer**, d. h. durch einen unüberlegten Angriff oder durch einen vorzeitigen Ausfall in die Klinge des Gegners laufen.
- Sept, Septe**, mit diesem Ausdrücke wurde sowohl der gerade Stoss an der inneren Seite, die Hand in der Position der Demi-Cercle und auch die Parade der „Septième oder der „Demi-Cercle“ benannt.
- Se relever**, das Zurücktreten aus dem Ausfalle in die Garde oder in die Antrittsstellung.
- Serrer l'épée**, gleichbedeutend mit „Pression“.
- Sexte**, nach deutscher Schule gleichbedeutend mit der Parade der „Quarte croisée“.
- Sixte**, nach französischer Schule gleichbedeutend mit der Parade der „Quarte sur les armes“.
- Souplesse**, mit diesem Ausdrücke wird das Gegentheil der Steifheit bezeichnet.
- Speichlage**, gleichbedeutend mit „Tierce-Position“.
- Spiel**, die Art und Weise, in welcher ein Gefecht durchgeführt wird. Man sagt: schönes Spiel, hartes Spiel. Es ist nichts gefährlicher und beweist gleichzeitig den Mangel an Begabung, als stets dasselbe „Spiel“ zu haben.

Stellung, gleichbedeutend mit „Garde“, z. B. Stellung in Quarte, Stellung in Terz etc.

Stoss mit Cavation, gleichbedeutend mit dem Dégagement.

Stösse, liegende, secundäre, nach der deutschen Fechtschule sind unter diesen Stössen „Reprises“ verstanden.

Nach dieser Schule werden drei Arten von liegenden oder secundären Stössen gelehrt, und zwar:

- liegende Prime,
- liegende Quarte und
- liegende Seconde.

Stösse, primaire, nach der deutschen Fechtschule werden unter diesen Stössen jene verstanden, die mit dem Ausfalle verbunden werden. Sie führen nach dieser Schule diese Bezeichnung zum Unterschiede der liegenden oder secundären Stösse, die nach einem bereits vorher erfolgten Stosse ausgeführt werden.

Streichfinte, gleichbedeutend mit dem „Coulé“ als Finte (siehe „Coulement d'épée“).

Stringiren, Belegen, besteht in einem Drucke (Engagement mit Pression) mit der Stärke der Klinge gegen die feindliche Schwäche.

Tac au Tac, die rapid ohne Zeitverlust geführte einfache Riposte.

Temps perdu, mit diesem Ausdrucke hat man hauptsächlich alle jene Riposten verstanden, welche „en dehors du Coup droit“ (en forme de la riposte au Tac au Tac) erfolgen, z. B. „Tierce sur Tierce“; ferner alle Bewegungen, als: Bedrohungen, Changements, forcirte Engagements, Froissés, Battements etc., die ohne irgend einen bestimmten Zweck ausgeführt werden.

Tendre (Tendre son fer au hasard) bezeichnet jenen Fechter, der seinen Degen (Arm) um jeden Preis gestreckt hält. Dieses entsteht gewöhnlich aus dem Vorgefühle der Unmöglichkeit, pariren zu können.

Terz, gleichbedeutend mit „Tierce“.

Tirer de pied ferme, siehe „Pied ferme“.

Tirez dans le fer, d. h. in eine gedeckte Linie stossen.

Touche, Touché, die Bezeichnung dem Gegner gegenüber, dass man von ihm getroffen wurde.

Tour d'épée, zwei in derselben Richtung ausgeführte Dégagements.

Traversiren nach rechts oder links, gleichbedeutend mit der „Volte“ nach der rechten oder linken Seite (siehe diese).

Ueberheben oder Coupiren, gleichbedeutend mit dem „Coupé“.

Universalparaden. Nach der deutschen Fechtschule werden darunter Paraden verstanden, die, sobald der Gegner keine Battements, Croisés zu führen versteht oder man dem Gegner keine Gelegenheit hierzu bietet, alle Arten von Stößen sogar im Finstern (!) oder ohne Hilfe des Auges (!) abzuwehren im Stande sind. Nach dieser Schule hat man vier Universalparaden, und zwar die der Quarte, der Terz, der Seconde und der Quinte, und soll das ganze Geheimniss darin bestehen, dass man „mit der Hand und der Klinge in einer von den vier gewöhnlichen Paradenmotionen und in einer bestimmten, festen Vertheidigungslage wohl zu der einen Seite ausliegt und immer nur dieselben Blößen an der anderen Seite frei giebt, um später jeden Stoss, entweder in den hohen oder tiefen Lagen durch eine halbzirkelförmige Bewegung aufzufangen, um wieder in dieselbe Position zurückzugelangen.“

Volten sind Körperbewegungen, mittelst welcher man dem feindlichen Stosse auszuweichen sucht und bei gleichzeitigem Vorhalten der Waffe das Selbsttouchiren des Gegners bezweckt.

Dieselben wurden in „Volten“ nach vor- und nach rückwärts in ganze und halbe Volten, nach rechts und nach links eingetheilt.

Die Volte vorwärts, „Volte alongée“, auch die „französische“ oder „Marinevolte“ genannt, galt dem Gegner gegenüber als die gefährlichste und wurde besonders Anfängern empfohlen. Sie bestand darin, dass man bei hochgeführten Finten des Gegners, bei gleichzeitigem Vorhalten der Klinge, die Hand in Seconde- oder Primemotion, rasch den linken Fuss an den rechten angezogen hat.

Die Volte nach rückwärts, auch „Volte d’Espagne“ genannt, bestand in einem Anziehen des rechten Fusses an den linken oder in einem Zurücksetzen des rechten Fusses hinter den linken, bei gleichzeitigem Vorstrecken der Klinge. Dieselben wurden gegen tief geführte Finten des Gegners in Anwendung gebracht und führte erstere Art auch den Namen „hoher Arrêtstoss“. Bei den Volten nach rechts oder links, die in halbe (demie-volte)

oder ganze (volte entière) eingetheilt wurden, setzte man den linken Fuss mehr oder weniger nach rechts oder links, um den Körper aus der Angriffslinie des Gegners zu bringen.

Volten wurden mitunter auch in der Weise ausgeführt, dass man den rechten Fuss bei der rechts genommenen Garde nach der rechten oder linken Seite gebracht hat.

Schliesslich sei noch erwähnt, dass ein deutsches Fechtbuch den Ausfall nach rückwärts und den mit demselben gleichzeitig ausgeführten Coup d'arrêt „tiefe Volte“ nennt.

Vorbiegung, Demie alonge, gleichbedeutend mit „halber Ausfall“.
Wechselstoss, gleichbedeutend mit dem „Dégagement“.

Wechselstoss in Quarte, gleichbedeutend mit dem „Dégagement dans les armes“.

Wechselstoss in Terz, gleichbedeutend mit dem „Dégagement sur les armes“.

Windung, ist nach deutscher Schule eine dem Croisé ähnliche schleuderartige Bewegung, mittelst welcher man die feindliche Klinge aus ihrer uns bedrohenden Lage zu bringen sucht.

Winkelstösse, der Unterschied zwischen einem normalen oder geraden Stosse und einem Winkelstosse besteht darin, dass bei dem ersteren, sobald er vollendet ist, d. h. indem die Spitze der Klinge den Gegner trifft, der Griff, die Faust, Unter- und Oberarm eine gerade Linie bilden; bei dem Winkelstosse dagegen, indem er vollendet ist, eine gebrochene Linie darstellt, deren einer Schenkel von der Klinge und dem Griffe, nebst Faust, und deren anderer von dem ganzen steifgestreckten Arme gebildet wird, wobei der im Handgelenke liegende Winkelpunkt entweder nach oben, nach unten oder seitwärts liegt.

Um einen Winkelstoss zu bewirken, ist jedesmal ein Biegen des Handgelenkes und ein gleichzeitiges Heben, Senken oder Seitwärtsführen des Armes vom Schultergelenke ab erforderlich.

Die Winkelstösse, welche noch an einigen deutschen Schulen gebräulich, sind gänzlich zu verwerfen.

Wurfattaque, Wurfstoss, gleichbedeutend mit dem „Coupé“.

Wurffinte, gleichbedeutend mit dem „Coupé als Finte“.

Wurfstoss in Quarte, gleichbedeutend mit dem „Coupé en Quarte“.

Wurfstoss in Terz, gleichbedeutend mit dem „Coupé en Tierce“.

II. Theil.

S Ä B E L.

THEORIE.

Einleitung.

Um das Säbelfechten als solches in seiner Reinheit, d. h. seinem eigentlichen Wesen nach darzustellen, werden wir uns bemühen, dasselbe nur als Hiebfechten abzuhandeln.

Es soll jedoch keineswegs dadurch die Meinung hervorgebracht werden, dass man sich unter allen Umständen des Stosses mit dem Säbel enthalten solle, im Gegentheile, es wird vollkommen anerkannt, dass die richtige Anwendung von Stössen von Nutzen ist, und werden wir später ersehen, dass man sich derselben bei Ausführung von Finten, sobald die Construction des Säbels die Anwendung derselben nur einigermassen zulässt, mit Vortheil bedienen kann.

Da die Construction einer tüchtigen Hiebwaffe sich stets wesentlich von einer eigens und ausschliesslich für den Stoss bestimmten Waffe unterscheidet, so folgt schon aus diesem Umstande, dass mit der Hiebwaffe ein eigentliches Stossfechten, wie mit dem Fleuret oder dem Degen, nicht statthaft oder ausführbar ist.

Wenn auch die allgemeinen Grundprincipien für die Fechtkunst, sowohl beim kunstgerechten Gebrauche des Säbels und des Fleurets ihre Geltung behalten, so ergeben sich doch aus den Eigenthümlichkeiten der Construction der beiden Waffen, sowie des Unterschiedes des Stosses vom Hiebe auch ebenso charakteristische Verschiedenheiten in Führung derselben.

Hat man einen Vergleich zwischen dem Hiebfechten und Stossfechten zu ziehen, so kann uns hier ein solcher nur insofern interessiren, als sich für das System der Fechtkunst aus der Mechanik des Hiebes und des Stosses die Grundunterschiede zwischen beiden Fechtarten von selbst ergeben.

Hieb und Stoss sind zwei gleichberechtigte, für das Fechten nach ihren besonderen Eigenthümlichkeiten nutzbar zu verwendende Bewegungen, und es kann, streng genommen, keine die andere ersetzen.

Es kann demnach auch ein Vergleich über Stoss- und Hiebfechten wenigstens nicht in der Bedeutung gestellt werden, ob dies oder jenes das andere ersetzen könne, oder eines dem anderen vorzuziehen sei, oder ob man lieber dieses oder jenes erlernen solle.

Abgesehen davon, dass man stets mit jeder Art der vorhandenen landesüblichen Waffen zu fechten verstehe, weist schon die Nothwendigkeit auf die allgemeine Ausbildung im Fechten hin, dass, wenn man auch nicht eine gleich grosse Geschicklichkeit, sowohl in Führung der Stoss- als auch der Hiebwaffe erlangt hat, man doch nicht ausschliesslich das Stoss- oder Hiebfechten, sondern gleichmässig beide Fechtzweige üben solle, indem die Eigenthümlichkeiten, sowohl der Stoss- als auch der Hiebbewegungen, sowie deren verschiedene Verwendung und Combination im Fechten nicht nur bildend auf den Uebenden wirken, sondern überdies noch die Kenntniss des Fechtens mit dem Fleuret einen grossen Vorthail für die kurze und präcise Führung des Säbels bietet.

Will man aber dennoch einen Vergleich bezüglich der Wirkung der beiden Waffen anstellen, so hat der Stoss den Vorthail, dass er gefährlichere Wunden erzeugt, da er, abgesehen davon, dass er leichter die schützenden Gegenstände durchdringt, die den Körper des Gegners decken, sich die Kraft in der kleinen Spitze concentrirt; überdies giebt man sich bei seiner Ausführung nicht so viel Blössen wie beim Hiebe. Dagegen erfordert seine sichere Anbringung grössere Uebung und Gewandtheit des Fechtenden und kann in vielen Gelegenheiten nicht so leicht als ein Hieb versetzt werden.

Was die Construction einer richtigen Hiebwaffe anbelangt, so kann für uns nur in erster Linie die Gestalt der Klinge von Interesse sein.

Vorerst sei bemerkt, dass dieselbe in der Praxis als „Säbel“ im engeren Sinne des Wortes eine stark gekrümmte, als „Schwert“, „Haudegen“ oder „Pallasch“ eine gerade Klinge erhielt.¹⁾

¹⁾ Es dürfte vielleicht von allgemeinem Interesse sein, in Kürze einige geschichtliche Daten über das „Schwert“ und den „Säbel“ an dieser Stelle anzuführen.

Aus diesen beiden Gestalten der Klinge ersieht man bereits, dass sich die richtige oder zweckmässigste Construction der Hieb-
waffe viel schwieriger bestimmen lässt, als die der Stosswaffe.

Aus der Natur des Hiebes, aus seiner eigenthümlichen Führung mit Hilfe des Handgelenkes, des Armes, sowie der nothwendigen

Das Schwert oder der Degen (lat. *spatha*, franz. *épée*, ital. *spada*, engl. *sword*) ist eine Waffe, welche bei allen Völkern vorkommt und die bis an das höchste Alterthum hinaufreicht.

Sie war eine zum Hauen und Stechen bestimmte Waffe mit gerader Klinge, deren Griff mit zuweilen doppelten oder dreifachen Parirstangen versehen war; der Griff hatte keinen Bügel.

Die Griechen und Römer umgürteten sich nur zur Kriegszeit mit dem Schwerte, während Perser, Germanen, Scandinaavier und Gallier es zu jeder Zeit zu tragen pflegten.

Die Griechen bedienten sich überdies neben dem kürzeren persischen Schwerte noch des längeren Schlachtschwertes.

Die Römer hatten vor dem zweiten römischen Kriege ein kurzes, einschneidiges Schwert ohne Spitze (*ensis*), das sie dann mit dem spanischen Schwerte (*gladius*), welches für Hieb und Stich eingerichtet war, vertauschten. Seit der Kaiserzeit (Hadrian) gebrauchten sie das den nordischen Völkern entlehnte, lange, zweischneidige, breite Schwert mit scharfer Spitze (*spatha*). Ein kürzeres, dolchartiges Schwert (*pugio*), nur zum Stoss, wurde von den Faustkämpfern geführt, aber auch von Officieren und vom Kaiser zum Zeichen ihrer Gewalt über Leben und Tod.

Bei den zahlreichen Zweigen des germanischen Völkerstammes hat die Bewaffung des Kriegers wenig Aenderung erfahren. — Hauptsächlich ist es der Scramasax, eine Art römischen *gladius*, mit ausgekehrter Klinge und einer Schneide, und das lange Schwert, welche als Angriffswaffen besonders beliebt waren.

Im Mittelalter führte man meist sehr lange und schwere Schwerter, die mehr zum Hieb als zum Stich sich eigneten und mitunter auch mit beiden Händen geführt wurden.

Im 8., 9. bis 11. Jahrhundert waren dieselben breit, ziemlich lang, zweischneidig, mit abgerundeter, nur für den Hieb geeigneter Spitze, mit einfachen Querparirstangen, die mit Klinge und Griff ein lateinisches Kreuz bildeten. Die bis dahin stets geraden und einfachen Querparirstangen sind während des 13. Jahrhunderts mit den Enden ein wenig gegen die Klinge geneigt. Die Klinge selbst war bereits zugespitzt.

Das Schwert des 13. Jahrhunderts war in Deutschland eine gewaltige Waffe.

Bei dem Schwerte des 15. Jahrhunderts finden wir die Hülse (Griff aus Holz oder Horn) länger, als dies vordem der Fall war.

Im 16. Jahrhundert wird die Form des Stichblattes bereits verwickelter und die Querparirstangen bilden mit dem Griffe nicht mehr ein einfaches Kreuz. Von

Formen für das kunstgerechte Fechten ergeben sich in wesentlichen Punkten so entgegengesetzte Anforderungen, dass die besten, allen Anforderungen gleichmässig entsprechenden Constructionsbestimmungen sich kaum normiren lassen.

In der That sieht man in den zwei Hauptgestaltungen der Klinge eine weit grössere Mannigfaltigkeit in der Hieb- als in der in Gebrauch gestandenen Stosswaffe.

Unwillkürlich drängt sich Einem die Frage auf, welche von den beiden Waffen, ob die gerade oder die krumme Hieb- waffe, vorzuziehen sei?

diesen Zeiten angefangen hat das Schwert häufig den sogenannten Eselshuf (die unter dem Absatze der Klinge emporspringende und die Hand nach der Klinge zu beschützende Parirstange), sowie die Hinterparirstange.

Der Zweihänder oder das eigentliche Schlagschwert, sowie der Flamberg (ein breites Schlachtschwert, dessen Klinge flammenartig geschmiedet war, daher auch Flammenschwert genannt) geht nicht über das 15. Jahrhundert hinaus. In der Schweiz war er die Waffe des Fusssoldaten und diente in Deutschland hauptsächlich zur Vertheidigung der Mauern belagerter Städte.

Das Schwert der Landsknechte des 16. Jahrhunderts war kurz, breit, zweischneidig und ziemlich spitz.

Mit Schlagschwert (franz. *espadon*, ital. *spadone*) bezeichnete man ehemals hauptsächlich das lange, für zwei Hände eingerichtete, späterhin jedoch das grosse und breite zweischneidige Schwert.

Kürzere Schwerter führten die zu Pferd fechtenden Ritter.

Nach Erfindung des Schiesspulvers verwandelten sich die Schwerter für den Kriegsgebrauch in „Pallasche“.

Der „Säbel“ mit stark gekrümmter Klinge war ursprünglich eine barbarische, ausschliesslich für den Hieb bestimmte Waffe und besonders bei den „Skythen“ (Volk des Alterthums, mit dessen Namen die Griechen die Völker des Nordens, d. h. nördlich vom Paropamisos, Kaukasus und dem Schwarzen Meere bezeichneten, und zwar die Massageten, Saken, Sarmaten und die Skoloten) gebräuchlich.

Der „Säbel“ ist die in gerader Linie vom Seymitar abstammende Waffe. Der Seymitar (aus dem persischen *Chimchir* oder *Chimichir*, franz. *cimeterre*, engl. *scimitar*), von den Römern „*Acinaces*“ genannt, war im Alterthum nur bei den orientalischen, sogenannten barbarischen Völkern, später vorzugsweise bei den spanischen Mauren, wie überhaupt bei den Saracenen und besonders bei den Türken in Gebrauch. Der Griff dieser Waffe hat kein Stichblatt, die kurze, gekrümmte, zugespitzte Klinge ist nur von der convexen Seite scharf und wird nach dem Ende zu breiter.

Den Säbel und die unter dem Namen *Acinaces* bezeichnete Waffe führten die Römer nie. In Griechenland trugen nur die Peloponnesier Säbel, bei den

Im Allgemeinen war man der Meinung, dass, wenn man die Hiebwaffe zugleich zum Stosse benützen wolle, die gerade Klinge den Vorzug verdiene.

Die Ansicht, dass bei ausschliesslichem Hiebgebrauche die krumme Klinge besser sei, wird keineswegs allgemein getheilt, und dies muss die Wahl stark gekrümmter Klingen bedenklich machen.

Wenn man daher die Hiebwaffe gleichzeitig zum Stosse gebrauchen will, so muss das Urtheil sich zu Gunsten der geraden Klingen entscheiden.

In der That sieht man, dass die Gestalt der Klingen nach neueren Constructionen sich den geraden sehr nähert oder doch ganz merklich weniger gekrümmt erscheint, als dies bei älteren Säbeln der Fall ist. Doch mag diese Einführung nicht bloss aus Rücksicht auf den wünschenswerthen Gebrauch des Säbels als Stosswaffe hervorgegangen sein, sondern auch aus dem Umstande, dass die früher stark gekrümmten Klingen auch für den Hiebgebrauch nicht vortheilhaft waren.

Warum aber nicht ausschliesslich die geraden Klingen in Gebrauch gekommen sind, liegt in dem Umstande, dass für den Hieb die Krümmung der Klinge allerdings einen wesentlichen Vortheil vor der ganz geraden hat, den Vortheil nämlich, dass sie vermöge der Gestalt der Schärfelinie besser in den getroffenen Körper eindringt und bei Verwendung von Rückenschneidhieben die Krümmung der Klinge von wesentlichem Vortheile ist.

Persern und den Bewohnern Iberiens war er eine bekannte Waffe. Der „Säbel“ war auch die Hauptwaffe der Dacier zur Zeit Trajan's. (101 bis 106 n. Chr. G.)

Die Hunnen brachten den „Säbel“ aus dem Oriente mit. In Deutschland erscheint er gegen Ende des 4. Jahrhunderts und erhielt derselbe namentlich durch die Ungarn und Polen auch im Abendlande Ansehen.

Der Säbel mit stark gekrümmter Klinge war die Lieblingswaffe der Mohamedaner, die für denselben allerlei Schmeichelnamen hatten. Mohammed, der Begründer des Islam, hatte deren neun, die er mit den Namen Mabur, Al-Adhab, Daulfakar, Ali-Kola, Al-Ballar, Al-Hatif, Al-Medham, Al-Rosub und Al-Kadhib bezeichnete.

Gegenwärtig ist der Säbel mit bedeutend weniger gekrümmten Klingen in den meisten Armeen bei den Officiren aller Waffen eingeführt.

Was die Breite, Stärke und Länge der Klinge, sowie die Beschaffenheit des Gefässes und Griffes und die Gewichtsvertheilung anbelangt, wollen wir, nachdem dies in der Waffenlehre genügend behandelt wird, nur vom Totalgewichte der Waffe so viel bemerken, dass für die Construction der Hieb Waffen unbedingt der Grundsatz gelten müsse, „dass nicht die Waffe den Mann, sondern der Mann die Waffe regiere“.

Ausser dem Hiebe und Stosse giebt es, namentlich bei den orientalischen Völkern mit den stark gekrümmten Hieb Waffen, noch eine andere Angriffsform, und zwar das „Schneiden“.

Dieses lässt sich nur unter einer sehr raschen Mensurverkürzung und mit Erfolg gegen keinen anderen Körpertheil, als den Hals ausführen.

Das „Schneiden“ kann auf doppelte Art geschehen, indem man entweder, die Hand in der Tierceposition, die Waffe an den Hals legt und unter kräftigem Seitendruck in den Hals schneidet, oder man setzt die Klinge an den rückwärtigen Seitentheil des Halses an und zieht unter Druck die Klinge schneidend an sich heran.

Ausser den beiden „fechtmässigen“ Angriffsformen, dem Hiebe und Stosse, wird die Hieb Waffe für den Kriegsgebrauch noch in einer Weise gehandhabt, bei welcher es hauptsächlich nur auf ein wichtiges Einhauen ankommt.

Mit der Waffe wird hierbei weit ausgeholt, um dem Hiebe den nöthigen Schwung zu verleihen, ohne dass Rücksicht auf die Blössen oder die eigene Deckung genommen wird.

Man hat auch diese Art des Hauern unter gewisse Formen gebracht und wird unter der Benennung „Cavalleriehiebe“¹⁾ auch zum Gegenstande einer besonderen Einübung.

¹⁾ Cavallerie- oder Schwadronshiebe werden behufs der Uebung im kräftigen Einhauen und Umsichschlagen fast in allen Armeen reglementarisch geübt. Wenn auch dieselben nicht überall in gleicher Weise angeordnet sind, so stimmt man doch darin überein, dass sie nach allen Seiten hin mit kräftigen, durch den ganzen Arm bewirkten Schwingungen, und zwar in horizontaler und schräger Richtung ausgeführt werden. Die Gesichtsfäche des Gegners wird gewöhnlich als diejenige angenommen, in welcher sich die Hiebe als in einem Centrum kreuzen. Die nur durch ihre Richtung sich unterscheidenden Hiebe werden entweder einzeln geführt oder auch nach den entgegengesetzten Richtungen miteinander verbunden, so dass dabei die Bahn der Faust und Klinge mehr oder weniger verschlungene Figuren

Rücksichtlich der Praxis im Fechten mit dem Säbel und den sich dadurch ergebenden Formen könnte man noch erwähnen, dass dasselbe in zweifacher Beziehung zu betrachten sei, nämlich als eine für sich selbstständige Kunst, wie sie speciell in diesem Buche zur Darstellung gebracht wird, und ferner in Verbindung mit der Reitkunst in ihrer Anwendung für den Cavalleristen.

Der Cavallerist ist nicht nur Fechter allein, er ist zugleich Reiter und Glied eines taktischen Körpers. Aus diesen besonderen Verhältnissen erwachsen auch nothwendigerweise eigenthümliche Bedingungen für die Handhabung der Waffe, welche jedoch in diesem Buche bei Abhandlung des Säbelfechtens nicht in Betracht kommen werden.

Im Allgemeinen sei jedoch hier bemerkt, dass die in der Fechtkunst aufgestellten Regeln, soweit sie vom Cavalleristen in Anwendung gebracht werden können, auch die Grundlage zum Cavallerie-säbelfechten bilden. Bei genauerer Beobachtung zeigt es sich, dass der Unterschied, so lange das Fechten des Cavalleristen nur überhaupt ein eigentliches Fechten bleibt, in mehr oder weniger unbedeutenden Modificationen besteht. Die Abweichung der beiden Fechtarten voneinander wird im Allgemeinen um so grösser sein, je mehr die besonderen, aus den eigenthümlichen Verhältnissen des Cavalleristen entspringenden Bedingungen hervortreten.

Haltung des Säbels.

Der Säbel wird in der rechten Hand derart gehalten, dass die ungezwungen aneinander geschlossenen Finger den Griff gänzlich

bildet. In dieser Weise geführt, sollen dieselben, wenn sich der Cavallerist nach verschiedenen Seiten hin zu wehren hat, hauptsächlich ihre Anwendung finden.

Die Hiebe müssen derart geübt und angewendet werden, dass hierbei die Klinge möglichst scharf einfällt und auch in den lebhaftesten Schwingungen das eigene Pferd nicht trifft. Gleichzeitig sei noch hier bemerkt, dass die schulgemässe Einübung der Cavalleriehiebe nicht derart gemeint ist, dass dieselben in allen Fällen der Ernstpraxis genau in den reglementarischen Formen zur Anwendung kommen. Wenn man auch den Nutzen der reglementarischen Einübung der Cavalleriehiebe noch so hoch anschlagen möge, so kann man doch mit Entschiedenheit behaupten, dass einem nur in diesen Hieben geübten Cavalleristen doch immer ein anderer, gleich gut berittener, gleich muthiger und kräftiger Cavallerist, der im Fechten schulgerecht ausgebildet wurde, vollkommen überlegen sein wird.

umfassen, der Griffknopf am Ballen ruhe, der kleine Finger demzufolge an das Ende des Griffholzes und der Daumen auf den Rücken des Griffes zu liegen kommt. (Taf. XX.)

Durch diese Haltung bekommt man die Waffe vollständig in seine Gewalt. Die Hiebe können bei dieser Haltungsweise nicht nur mit der grösstmöglichen Kraft und Sicherheit ausgeführt werden, es wird auch hierdurch das Flachhauen, sowie Verhauen leichter vermieden, man wird auch gleichzeitig im Stande sein, die ausnahmsweise geführten Stösse sicher treffend und mit der entsprechenden Kraft auszuführen, sowie allen Bewegungen der Klinge jene leichte Führung geben können, die das Assaut des schul- und kunstgerechten Fechters von dem eines Naturalisten unterscheidet.

Die Haltung des Säbels soll nicht eine zu feste, sondern eine sichere sein; unter einem festen Halten des Säbels versteht man keineswegs das krampfhaftes Schliessen der Faust.

Die Haltung des Säbels soll nicht mit einer allzu grossen Anstrengung der Hand- und Armmuskeln verbunden sein, weil durch das Nachlassen der Spannkraft derselben eine Ermüdung und Schläffheit eintreten könnte, wodurch der Arm zu weiteren Bewegungen unfähig wäre.

Abgesehen von der baldigen Ermüdung, verliert die Hand durch ein zu krampfhaftes Halten das Gefühl für die „Führung“ und der „sicheren“ Haltung, welches wie bei der Haltung des Fleuret ohne jede Steifheit von der Spitze der Klinge bis zum Griff existiren soll.

Aber auch ein zu leichtes Halten der Waffe soll vermieden werden, nachdem dasselbe zur Entwaffnung exponirt.

Die Momente, in denen man den Säbel mit erhöhtem Kraftaufwande zu umfassen hat, sei es in defensiver oder offensiver Absicht, ergeben sich von selbst.

Haben wir beim Fleuretfechten gesehen, dass der Zeigefinger durch die bedingte Haltung des Fleuret zur Unterstützung der Klinge dient, so wird beim Säbelfechten durch das Auflegen des Daumens auf den Rücken des Griffes derselbe Zweck erreicht, da die Hand meist derart gedreht ist, dass der Daumen nach einwärts oder abwärts gerichtet ist. Man wird daher bei der Primeparade

gegen Kopf-, Gesicht- und Brusthiebe durch das Auflegen des Daumens auf den Rücken des Griffes mehr Widerstand leisten können, gleichzeitig das Durchhauen der Parade weniger ermöglicht werden, als wenn die Hand den Griff faustartig umschliesst und der Daumen, sowie dies nach manchen Schulen gelehrt wird, über die Finger zu liegen kommt.

Garde.

Wie bereits in der Theorie des Fleuretfechtens erwähnt wurde, versteht man unter Garde jene Stellung des Körpers und der bewaffneten Hand, aus der sowohl der „Angriff“ als auch die „Vertheidigung“ am vortheilhaftesten ausgeführt werden kann.

In der Garde sich befinden, heisst also nicht nur den Körper in gerader und geordneter Haltung haben, sondern auch auf jener Seite wohl gedeckt sein, in der man sich engagirt, oder jene Linie gut gedeckt haben, die vom Gegner eingenommen wurde.

Die Garde ist von grösster Wichtigkeit, sie ist die Grundlage des praktischen Fechtens; sie soll daher so lange geübt werden, bis sie rasch und mit hinreichender Sicherheit eingenommen und beibehalten wird.

Dass auf eine gut eingenommene Garde beim Hiebfechten ebensoviel ankommt wie beim Stossfechten, ist selbstverständlich.

Die Gardestellung ist beim Säbelfechten rücksichtlich der Füsse und des Oberkörpers genau dieselbe wie beim Fleuretfechten; rücksichtlich der Arme und der Waffe ist sie dagegen von derselben verschieden.

Bevor man in die Garde tritt, stellt man sich in die weite Mensur.

Der Körper befindet sich in der aufrechten Stellung, und dem Gegner wird, um demselben so wenig als möglich Blösse zu geben, das strengste Profil gezeigt.

Beide Kniee werden gespannt und zurückgezogen, der rechte Fuss, dessen Absatz in die Biegung des linken Fusses zu liegen kommt, steht in gerader Linie gegen den Gegner und sind demnach beide Füsse senkrecht gegeneinander gestellt.

Der Oberleib wird gerade gehalten und frei aus den Hüften gehoben.

Die Schultern werden zurückgezogen, um das Herauswölben der Brust zu ermöglichen, und liegen dieselben, sowie der Kopf und der rechte Fuss in einer Richtung gegen den Gegner.

Der linke Arm hängt frei am Körper herab, und wird die Hand, deren Finger aneinander geschlossen sind, mit der inneren Handfläche am Körper gehalten.

Der Kopf wird ungezwungen emporgehoben; der Blick ist frei und ernst nach dem Gegner gerichtet.

Um alle Bewegungen rasch beobachten und beurtheilen zu können, sieht man dem Gegner, wie es zugleich die Manneswürde erfordert, nach dem Gesichte, da man in diesem Falle dessen ganzen Körper, sowie die bewaffnete Hand übersehen kann und deshalb auch leicht im Stande sein wird, den Blick dorthin zu richten, wo es der momentane Zweck erfordert.

Der Ansicht, „stets“ die bewaffnete Hand oder die Klinge des Gegners in Augenmerk zu behalten oder das Auge des Gegners zu fixiren, um aus demselben alle beabsichtigten Bewegungen lesen zu können, huldigen wir durchaus nicht, und würde bereits in der Theorie des Fleuretfechtens bei Beschreibung der Garde die Meinung darüber ausgesprochen.

Von dem Antreten mit dem Säbel in der linken Hand, wie dies mit dem Fleuret üblich, wird abgesehen.

Die Haltung der Waffe (des Fleuret) an der linken Seite, sowie die grüssende Bewegung mit der rechten freien Hand, die eigentlich zu dem Zwecke erfolgt, um dem Gegner anzuzeigen, dass man die Waffe zu ergreifen beabsichtigt, ist einer altfranzösischen Sitte entnommen und stammt aus der Zeit, in welcher die privilegierten Stände zum Tragen der Waffen berechtigt erschienen.

Beim Antreten nimmt der Körper die vorher beschriebene Stellung ein, wobei die Spitze des Säbels mit mässig gestrecktem Arme zu Boden (Salutirstellung) gesenkt wird.

Auf das Aviso oder Commando „Klingen vor!“ wird die bewaffnete rechte Hand in der Höhe und Richtung der beiden Schultern gestreckt, Klinge und Arm liegen in einer Geraden, und ist die Spitze der Klinge nach dem Gegner gerichtet.

Die bewaffnete Hand ist derart gedreht, dass der Daumen nach abwärts, demnach die Schneide der Klinge nach aufwärts gerichtet ist.

Diese Stellung des Körpers und der Klinge bezeichnet man gewöhnlich mit „Antrittsstellung“.

Auf das Commando „En Garde!“ beschreibt man mit der Spitze der Klinge, indem man den rechten Arm im Ellenbogen biegt, knapp am Körper einen einwärtigen Bogen (Moulinet) nach abwärts und setzt denselben in der Richtung des Gegners so weit fort, bis die Spitze der Klinge gegen denselben zu stehen kommt.

Die Hand wird in der Position der Tierce etwas höher als die Schulter an der rechten Seite des Kopfes gehalten und ist derart nach links gedreht, dass der Daumen beinahe nach abwärts und die Schneide der Klinge nach rechts aufwärts gerichtet ist.

Der bewaffnete Arm ist mässig gebogen und die Spitze der Klinge, die, wie bereits erwähnt, nach dem Gegner gerichtet ist, wird höher als das Handgelenk gehalten. (Taf. XXI.)

Während man mit der Klinge das Moulinet beschreibt, wird die in der Theorie des Fleuretfechtens beschriebene „Tiefe Balance“ eingenommen, wobei der Körper gleichzeitig mit der Klingensstellung die bei dem Fleuretfechten beschriebene Stellung einnimmt.

Die bei Besprechung der Garde in der Theorie des Fleuretfechtens aufgestellten Regeln finden auch hier ihre volle Giltigkeit.

Währenddem die Garde eingenommen wird, legt man den linken Arm derart ungezwungen auf den Rücken, dass dessen mit dem Ballen nach auswärts gekehrte und geschlossene Hand vom Gegner weder gesehen, noch getroffen werden kann.

Die hier beschriebene Garde ist die der „Hochtierce“, und werden wir stets unser Engagement in dieser Garde einnehmen. (Taf. XXI.)

Eine der gebräuchlichsten Garden ist die der Hochprime, doch ziehen wir die Garde der „Hochtierce“ allen anderen Garden vor.

In dieser Garde (Hochtierce) sind die äusseren oberen Blössen gedeckt und nur durch eine kleine Drehung der Spitze nach innen und abwärts kann die Primeposition zur Deckung der inneren Blössen genommen werden.

Nachdem die Spitze der Klinge bei der Garde der „Hochtierce“ nach dem Gegner gerichtet ist, erscheint dieselbe als eine viel drohendere, als die der Prime; desgleichen lassen sich auch alle

Angriffe aus dieser Garde kürzer, leichter und mit mehr Modificationen ausführen, als dies aus der Garde der Prime möglich ist.

Die Garde der Prime ist eine viel gezwungenere und ängstlichere; sie lässt weniger ein elegantes Spiel und Angriff zu, und muss die Spitze der Klinge, die nach ein- und abwärts gerichtet ist, beim Fintiren unwillkürlich grössere Bewegungen beschreiben.

Obgleich die Garde der „Hochtierce“ allen anderen vorzuziehen ist, so muss man sich doch innerhalb derselben den Garden des Gegners zu accommodiren wissen.

Wenn es auch keinem Zweifel unterliegt, dass der geübte und gewandte Fechter an keine bestimmte Garde gebunden ist, und wenn auch mitunter ein Vorthail darin liegt, dass man die gewohnte und dem Gegner gegenüber bekannte Garde nicht immer einnimmt, oder dieselbe selbst im Gefechte wechselt, so muss man sich doch stets nach der vom Gegner eingenommenen Garde, sowie nach dessen Fechtweise richten.

Nachdem die verschiedenen Garden eine verschiedene Angriffsweise voraussetzen, mitunter auch eine eigene Art des Parirens mitbedingen, so ist der Vorthail des plötzlichen, jedoch mit aller Vorsicht vorgenommenen Ueberganges in eine andere Garde leicht einzusehen.

Man hat im Allgemeinen so viele Garden, als es Positionen giebt, doch soll man sich in den unteren Lagen der „Quarte“ und „Tierce“ niemals engagiren, wengleich zugegeben werden muss, dass defensive Fechter, die ihre Stärke in Cavationen, Vor- und Tempohieben finden, mit Vorliebe ihre Garde in der Position der „Tieftierce“ einnehmen; doch setzt diese Fechtweise bereits grosse Kenntnisse und Fertigkeit in der Waffenführung voraus.

Das Engagement in der Position der Quarte ist gänzlich zu verwerfen.

Man unterscheidet eine „defensive“ und eine „offensive“ Garde, und ist die letztere, da die Parade der erste Grundsatz der Fechtkunst ist, der letzteren stets vorzuziehen.

Der Unterschied zwischen der offensiven und defensiven Garde ist in der Theorie des Fleuretfechtens unter „Garde“ genügend besprochen worden, und wird, um Wiederholungen zu vermeiden, auf diesen Artikel hingewiesen.

Die „Garde“ ist von grösster Wichtigkeit, und sollen namentlich Fechter von kleiner Statur, die im Nachtheile mit ihrer Mensur sind, auf dieselbe mehr Gewicht legen; sie haben die „defensive“ Garde als Parade anzuwenden, doch sei hiermit nicht gesagt, dass Fechter von kleiner Statur unter allen Umständen eine „defensive“ Garde einnehmen sollen oder sich „defensive“ verhalten müssen, sie können auch mit einer „defensive“ eingenommenen Garde „offensive“ vorgehen.

Fechter von grosser Statur, die den Vortheil der Mensur für sich haben, sollen eine „offensive“ Garde einnehmen; bei Fechtern mittlerer Statur variirt dieselbe je nach Bedarf.

Nachdem in vielen Fechtschulen die Garde der Prime genommen wird und diese sich von der Primeparade wesentlich unterscheidet, so wollen wir in Kurzem eine Erklärung derselben beifügen.

Der Arm ist in der Primeauslage mässig gebogen, die rechte Hand befindet sich nach vorn, etwas rechts von der Gesichtslinie in der Kopfhöhe, oder nach manchen Schulen noch eine Spanne über dem Kopfe.

Die Nägel der Hand sehen nach rechts, die Schneide ist nach links, seit- und aufwärts gewendet, was aber nur dann geschehen kann, wenn das Handgelenk nach rechts eingebogen und nicht nach links ausgehoben wird; die Spitze der Klinge ist nach der Brust des Gegners gerichtet.

Man ersieht hieraus, dass nach dieser Art genommenen Primeauslage die Garde eine höchst gezwungene ist.

Körperbewegungen.

Was über Körperbewegungen, sowie über den Appell in der Theorie des Fleuretfechtens angeführt wurde, findet auch für das Hiebfechten seine volle Anwendung, und kann nur noch bloss die Bemerkung hinzugefügt werden, dass eine ununterbrochene Uebung in allen beim Fechten vorkommenden Körperbewegungen, beim Stoss- wie beim Hiebfechten zur Erzielung der nothwendigen Gewandtheit des Körpers unbedingt nöthig ist.

Schwerfälligkeit wird für das Gefecht selten eine günstige Wirkung versprechen.

Mensur.

Unter Mensur wird die Entfernung der beiden in der Garde stehenden Gegner voneinander verstanden.

Man unterscheidet auch im Hiebfechten im Allgemeinen dreierlei Arten von Messuren:

1. Die weite,
2. die mittlere und
3. die enge oder nahe Mensur.

Man engagirt sich beim Hiebfechten, sowie beim Stossfechten in der „weiten“ oder „ausserhalb“ der Mensur, um allen Ueber- raschungen seitens des Gegners auszuweichen.

Der Ausserachtlassung dieser auch durch die Klugheit gebotenen wichtigen Massregel ist es zum grössten Theile zuzuschreiben, dass sonst gute und schulgerechte Fechter von Naturalisten oder weniger schulgeübten Fechtern durch einen plötzlichen Ueberfall getroffen wurden.

Zur näheren Erläuterung der Mensur sei noch bemerkt, dass beim Hiebfechten auch die Hand den Angriffen des Gegners ausgesetzt ist. Beim Nehmen der Garde und des Engagements wird hierauf Rücksicht zu nehmen sein.

Beim Fleuretfechten befindet man sich beispielsweise in der mittleren Mensur, sobald man den Körper des Gegners mit Hilfe des Ausfalles treffen kann; beim Säbelfechten hingegen kann man aus derselben Mensur ohne Hilfe des Ausfalles bereits die Hand und den Arm des Gegners mit der Waffe erreichen.

Die wichtigste Mensur ist die „mittlere“. Aus derselben erfolgt der directe Angriff am zweckmässigsten und die Paraden können in derselben am wirksamsten ausgeführt werden.

Die enge Mensur soll so viel als möglich vermieden werden.

Die Paraden und Angriffe sind aus derselben schwer auszuführen, man kann den Gang des Gefechtes nicht mehr so leicht nach den Regeln der Kunst leiten, und lässt demgemäss diese Mensur keine schöne und schulgerechte Fechtweise zu.

Nachdem die Statur der beiden Gegner in den meisten Fällen eine verschiedene ist, sowie dass ihre Ausfälle nicht gleich gross sind, so ist auch hier die Mensur der beiden Gegner eine verschiedene.

Man hat demnach auch beim Säbelfechten „zwei“ Messuren zu beobachten, die seines Gegners und die eigene Messur.

Die weiteren Erläuterungen über diese beiden Messuren, sowie über die „weite“, „mittlere“ und „nahe“ Messur sind in der Theorie des Fleuretfechtens bereits gegeben worden, und es wird, um Wiederholungen zu vermeiden, auf den diesbezüglichen Artikel hingewiesen.

Marches et Retraites (Rompre).

Nachdem man sich stets in der „weiten“ Messur engagirt, so muss man trachten, die Messur zu gewinnen, um sich dem Gegner, den man zu treffen beabsichtigt, hinreichend zu nähern.

Das Vorgehen muss ruhig, ohne Appell vor sich gehen, und darf die in der Garde eingenommene Haltung des Körpers hierbei nicht aufgegeben werden.

Abgesehen davon, dass der ritterliche Anstand, der bei jedem Gefechte vorherrschen soll, ein vehementes Eindringen auf den Gegner nicht zulässt, würde man sich durch forcirte, unvorsichtige und unüberlegte Körperbewegungen leicht zu einem Vorhiebe exponiren.

In Anbetracht dieser Gefahr soll die Bewegung stets mit Vorsicht ausgeführt werden; es ist weit vortheilhafter, dieselbe zu wiederholen, als mit forcirten und grossen Bewegungen vorzugehen.

Wird man in der Gardestellung vom Gegner angegriffen und trachtet derselbe, die Messur zu gewinnen, so reicht ein einfaches Zurücktreteten aus, um „ausserhalb“ der Messur zu gelangen.

Das schnelle und voreilige „Brechen“ der Messur soll stets vermieden werden, da man dadurch nicht nur des wichtigsten Terrains verlustig wird, sondern auch des Vortheiles, den Gegner nach seiner erfolgten und von uns abgewehrten Attaque mit einer kräftigen Riposte zu treffen, sich begiebt.

Bricht man die Messur, so ist es nöthig, dass man sich von seinem Vorhaben Rechenschaft zu geben wisse.

Der Rückzug hat stets vorbereitet und nicht planlos zu erfolgen; ist man durch einen forcirten Angriff zum Rückzuge gezwungen, so hat derselbe ruhig und unter Deckung mittelst der Parade zu erfolgen.

Die Parade soll den wohl überlegten Rückzug decken, doch handeln die meisten Fechter nach dem umgekehrten Grundsatz.

Mitunter kann auch das „Brechen“ der Mensur ein freiwilliges sein, indem man durch einen scheinbaren Rückzug den Gegner zum Angriffe zu verleiten sucht, um Beobachtungen an seiner Angriffsweise anzustellen.

Das Vor- und Zurücktreten erfolgt beim Säbelfechten nach den bei dem Fleuretfechten gegebenen Regeln, und wird hierbei noch die Bemerkung hinzugefügt, dass diese Bewegungen genau in der Gefechtslinie zu erfolgen haben. Sie haben den Zweck, in der Richtung der Gefechtslinie Terrain zu gewinnen oder aufzugeben, wie es eben die Gefechtsmomente erfordern, ohne dass man auch nur einen Augenblick die unmittelbare Gefechtsbereitschaft aufgibt.

Ausfall.

Die in der Theorie des Fleuretfechtens gegebenen Regeln über die Anwendung und Ausführung des „halben“ und „ganzen“ Ausfalles haben im Allgemeinen auch beim Säbelfechten ihre volle Giltigkeit.

Der rechte Fuss wird in gerader Linie, der Gefechtslinie, gegen den Gegner ohne Appell und so weit vorgesetzt, dass das Knie, welches gebogen bleibt, senkrecht auf dem rechten Absatze und die Spitze des Fusses in gerader Richtung gegen den Gegner in die Gefechtslinie zu stehen kommt.

Der linke Fuss bleibt während des Ausfalles mit seiner ganzen Sohle fest auf dem Boden stehen, und darf der Körper, der vollständig seine Haltung zu bewahren hat und nur eine unbedeutende Neigung nach vorwärts nimmt, weder auf die rechte, noch linke Seite, weder rückwärts, noch stark vorwärts fallen.

Der Kopf ist wie in der Garde frei emporgehoben und der Blick nach dem Gegner gerichtet.

Die linke Hand bleibt während des Ausfalles wie in der Garde auf dem Rücken liegen.

Die Manier, während des Angriffes mit der linken Hand zu agiren, ist entschieden zu verwerfen; abgesehen von der Unzukömmlichkeit, kann es sich leicht ereignen, dass der linke Arm getroffen werden kann.

Der Ausfall muss stets kräftig ausgeführt werden.

Der Körper muss die erforderliche Gewandtheit und Schnelligkeit besitzen, sowie während des Ausfalles sein Gleichgewicht zu erhalten verstehen, um im Stande zu sein, mit der grössten Schnelligkeit in die Garde zurücktreten zu können.

Wird der Ausfall in Verbindung mit einen Hieb oder Stoss gebracht, so nimmt der bewaffnete Arm die ihm vorgezeichnete Haltung und die Hand die dem Hiebe zukommende Position ein.

Gleichzeitig sei noch erwähnt, dass der Ausfall beim Säbelfechten mehr den Zweck der Raumgewinnung, als den der Kraftvermehrung, wie dies beim Fleuretfechten der Fall ist, für den Hieb hat.¹⁾

Der Ausfall muss leicht vor sich gehen, er erfordert in Anbetracht des Schwunges der Waffe eine grosse Sicherheit und Festigkeit und soll namentlich beim Säbelfechten ein zu weiter Ausfall vermieden werden.

Der Rücktritt in die Garde nach dem Ausfalle wird auf dieselbe Art und Weise bewerkstelligt, wie dies in der Theorie des Fleuretfechtens angegeben.

Engagement.

Sobald die beiden Gegner ihre Garde eingenommen haben, nehmen sie mit ihren Klingen sofort das Engagement, d. h. sie legen ihre Klingen mit der Schneide mit ganz leichter Fühlung, ohne allen gegenseitigen Druck, aneinander.

Man nennt demnach im Allgemeinen das Berühren der beiden Klingen in der Garde das „Engagement“.

Wie bereits erwähnt wurde, ist die Garde und das damit verbundene Engagement von grösster Wichtigkeit.

¹⁾ Der Ausfall beim Fleuretfechten besteht, streng genommen, aus zwei Tempos, und zwar aus dem ersten Tempo, dem Strecken des Armes und dem Richten der Klinge für den Stoss, und aus dem zweiten Tempo, der Ausfallsbewegung. Die Stosskraft liegt demnach allein in dem Nachdrucke, den das Fleuret durch den ausfallenden Körper erhält. Wenn auch beide Tempos bei rascher Ausführung in eines zusammengezogen werden, so ist doch bei regelrechtem Stosse immer die Armstreckung schon beendet, bevor noch die Spitze des Fleurets den Körper des Gegners erreicht, mithin diese Bewegung nicht in Rechnung gebracht werden kann.

Man kann sich wohl in allen Garden engagiren; die gewöhnlichsten sind die der Hochtierce, der Prime und der Seconde, doch bietet das Engagement in der Garde der „Hochtierce“ die grössten Vortheile, sei es in defensiver oder offensiver Absicht.

Wenn auch das Engagement in der „Hochtierce“ allen anderen vorzuziehen ist, so muss man sich, wie bereits bei Besprechung der Garde erwähnt wurde, doch innerhalb derselben den Garden des Gegners zu accommodiren wissen. In den unteren Lagen der „Quarte“ oder „Tierce“ soll jedoch das Engagement nie genommen werden.

Es ist bereits bei der Garde hingewiesen worden, dass sich nur formvollendete Fechter ohne grosse Gefahr in der Position der tiefen Tierce engagiren können, hingegen das Engagement in der Position der Quarte gänzlich zu verwerfen ist.

Das Engagement hat im Allgemeinen leicht und ohne jede Pression auf die feindliche Klinge zu erfolgen, und ist das Handgelenk stets geschmeidig zu bewahren, um während des Angriffes jedes harte und forcirte Spiel vermeiden zu können.

Wenn auch ein forcirtes Engagement so viel wie möglich vermieden werden soll, so muss man doch stets in Fühlung mit der feindlichen Klinge bleiben.

Durch die Klingenfühlung wird man in Kenntniss gesetzt, in welcher Art und Weise der Gegner sein Engagement genommen hat, ob er seine Garde mit weich gehaltener Hand eingenommen oder auf unsere Klinge eine Pression ausübt.

Die Fühlung mit der feindlichen Klinge zeigt uns in gewissen Momenten das Entfernen der feindlichen Klinge früher an, als das Auge; man wird dadurch zwar die Absicht des Gegners nicht errathen, wird jedoch aufmerksam gemacht, dass der Gegner entweder sein Engagement wechselt oder zum Angriffe schreiten will.

Man wird auch im Stande sein, ohne früher die Absicht gehabt zu haben, den Gegner im Momente seiner Entfernung touchiren zu können, doch muss man hierbei nicht einer momentanen Eingebung folgen, da der Angriff stets das Resultat einer reiflichen Ueberlegung sein soll.

Wenn auch im Allgemeinen das Engagement leicht und ohne Pression stattfinden soll, so kann man sich doch unter Umständen

einer Pression auf die feindliche Klinge in der glücklichsten Weise bedienen.

Die Pression wird leicht mit der Stärke auf die Schwäche der feindlichen Klinge oder mit der Schwäche auf die Mitte der Klinge des Gegners ausgeführt.

Durch den Druck verschafft man sich die Ueberzeugung, ob man sich auf diesen oder jenen Punkt der Klinge des Gegners stützen kann, um dieselbe fester binden zu können.

Die Pression wird in verschiedener Absicht ausgeführt, entweder um den Gegner zu einem Angriffe zu zwingen oder denselben zu einer unüberlegten Handlungsweise zu veranlassen oder sobald man durch diese Action einen Vortheil für seinen Angriff zu finden glaubt.

Motion.

Die in der Theorie des Fleuretfechtens besprochenen „acht“ Motionen wurden auch den Paraden des Säbelfechtens zu Grunde gelegt, doch ist es zweckmässiger, sowie dies auch beim Fleuretfechten angenommen wurde, nur „zwei“ Hauptmotionen anzunehmen, und zwar die der „Supination“ und der „Pronation“.

Um Wiederholungen zu vermeiden, wird auf die in der Theorie des Fleuretfechtens gegebenen Erläuterungen dieser beiden Motionen hingewiesen.

Opposition.

Wie bereits in der Theorie des Fleuretfechtens angeführt wurde, versteht man unter Opposition jene Handlung unserer Klinge, die zum Zwecke hat, die feindliche Klinge ausserhalb der Linien, die unseren Körper bedrohen und in denen wir getroffen werden können, zu halten.

Unter Opposition versteht man demnach, dem Gegner die Linie oder Lage, die direct gegen unseren Körper führt, zu sperren, oder jene Blösse, die er anzugreifen trachtet, zu decken.

In der Garde soll sie jene Linie schützen, die vom Gegner eingenommen wird.

Nachdem die Opposition die Linie, die der Gegner eingenommen, sperrt, demnach dieselbe zur Deckung der bedrohten Körperteile

angewendet wird, so findet dieselbe bei den Finten als Parade, und zwar als Oppositionsparade ihre Verwendung.

Die Oppositionsparade unterscheidet sich demnach von der festen Parade dadurch, dass sie nicht, wie diese die Hiebe aufhängt, sondern bloss durch die betreffende Position die Blößen deckt.

Schwäche und Stärke.

Die Klinge wird in „drei“ gleiche Theile eingetheilt und man bezeichnet diese mit „Stärke“, „Mitte“ und „Schwäche“.

Die „Stärke“ der Klinge ist jenes Drittel, das unmittelbar vom Griffe ausgeht, es wird auch der „defensive“ Theil der Klinge genannt.

Der an die Stärke anschliessende Theil ist die „Mitte“, nach manchen Schulen auch der „Zwischentheil“, und der an der Spitze der Klinge endende Theil die „Schwäche“.

Letztere wird auch als der „offensive“ Theil der Klinge bezeichnet.

Parirt soll stets mit der „Stärke“ der Klinge werden, mit der „Mitte“ seltener, da in diesem Falle die Paraden nicht recht wirksam ausgeführt werden können.

Mit der „Schwäche“ soll jedoch nie parirt werden, da es diese weder mit der „Stärke“, noch mit der „Schwäche“ der feindlichen Klinge aufnehmen kann.

Diesem Umstande ist es auch hauptsächlich zuzuschreiben, dass man so häufig von Paraden durchhauen hört. Eine Parade, die gut, also mit der „Stärke“ der Klinge und mit der nöthigen Widerstandsfähigkeit genommen wird, kann niemals durchgehauen werden.

Beständig die „Stärke“ seiner Klinge, sei es beim Engagement, bei der Opposition oder Parade, der feindlichen „Schwäche“ entgegenzusetzen, ist eine der wichtigsten Regeln der Fechtkunst, denn es ist gewiss, dass man in diesem Falle eine grössere Macht über die feindliche Klinge besitzen wird.

Positionen.

Die Stellung der Hand, welche dieselbe bei den Oppositionen und den Paraden einnimmt, nennt man „Position“.

Sie führen die Namen der Paraden, und zwar:

Position der Prime,
 „ „ Seconde,
 „ „ Tierce und
 „ „ Quarte.

Man hat demnach so viele Positionen, als es Paraden giebt.

Die weiteren Erklärungen der Positionen wird bei den Paraden gegeben.

Von den Paraden im Allgemeinen.

Jene Bewegung unserer Klinge, die zum Zwecke hat, den feindlichen „Hieb“ oder „Stoss“ von unserem Körper abzuhalten, heisst „Parade“.

Pariren heisst demnach sich vertheidigen, d. h. Angriffe überhaupt und insbesondere Hiebe und Stösse, die gegen uns geführt werden, ablenken oder abhalten.

Sobald die Garde bekannt ist, der Körper sich in geordneter Stellung befindet, die zweckmässigste Linie eingenommen und die Waffe wohl in der Hand ist, soll man die Attaque des Gegners erwarten, denn die Parade ist die erste Aufgabe.

Dieser Grundsatz dient auch der hier vertretenen Methode.

Ein allgemeiner Fehler der meisten Fechter besteht darin, dass sie meist ohne jede Ueberlegung zum Angriffe schreiten, den Gegner durch ihren forcirten Angriff zu treffen suchen und jede Parade beiseite setzen.

Die Parade erfordert Sicherheit, Genauigkeit und Selbstvertrauen, und unter guter Parade versteht man die gehörige Beurtheilung und Ausführung der nothwendigen Opposition, um den Angriff des Gegners abwehren zu können.

Die Parade im Hiebfechten unterscheidet sich wesentlich von der im Fleuretfechten.

Nachdem die Klinge bei dem Hiebe nicht wie beim Stosse in der Richtung ihrer Länge, sondern in ihrer Breite auf den Gegner eindringt, so genügt ein blosses Ablenken der feindlichen Klinge, wie es beim Fleuretfechten der Fall ist, nicht, um einen Hieb abzuwehren, sondern es muss der feindlichen Klinge ein directer Widerstand entgegengesetzt werden.

Die Parade muss stets mit der Stärke und der Schneide der Klinge so eng als möglich an der feindlichen Klinge genommen werden.

Der bewaffnete Arm darf beim Pariren keine grösseren Bewegungen beschreiben, als es erforderlich ist, um durch die vorgezeichnete Position der Faust die Hiebe des Gegners zweckmässig aufhalten zu können.

Gänzlich fehlerhaft ist es aber, einem mit weiten oder grossen Bewegungen angreifenden Gegner mit der Parade zu folgen, da man dadurch, den Bewegungen nachfolgend, selbst in den Fehler der Weitschweifigkeit verfallen wird.

Die Stärke oder der defensive Theil der parirenden Klinge muss der Schwäche oder dem offensiven Theile der angreifenden feindlichen Klinge mit einer derartigen Widerstandsfähigkeit entgegengesetzt werden, dass die Gewalt des Hiebes abgeschwächt wird und die feindliche Klinge nicht bis zu dem durch den defensiven Theil der Klinge deckenden Körpertheil eindringen kann.

Die Widerstandsfähigkeit der Parade nimmt umso mehr ab, je weiter nach vorn, der Schwäche zu, der feindliche Hieb fällt.

Wird jedoch die Parade derartig genommen, dass der feindliche Hieb auf die Schwäche der Klinge fällt, dann würde die Parade unter allen Umständen zu schwach sein, um den Hieb aufhalten zu können, und das „Durchhauen“ derselben, selbst bei einem minder kräftig geführten Hieb, würde die natürliche Folge hiervon sein.

Wenn auch durch die günstigen Hebelverhältnisse die Parade genommen wird, so reicht ein einfaches passives Entgegenhalten der Klinge von Seite des Parirenden nicht aus, um einen kräftig geführten Hieb abzuwehren, und es erhält die Parade ihre Widerstandsfähigkeit nur dann, wenn einerseits die parirende Klinge den Hieb genau mit der Schneide auffängt und andererseits die Klinge mit einer gewissen Activität dem Hiebe entgegengeführt wird.

In der Regel geschieht dies von selbst, nachdem die Hand nicht nur in die betreffende Position, die der Parade entspricht, gebracht wird, der Arm auch gleichzeitig jene Höhe oder Lage

einnimmt, die der vom Gegner geführte Hieb erfordert, da der Gegner selten den Hieb nach jener Seite führen dürfte, wo die Deckung bereits vorhanden ist.

Tritt dennoch der Fall ein, dass der Gegner nach dieser Seite haut, sei es, dass man entweder nicht vollständig gedeckt ist oder bei sonst richtig gewendeter Faust sich dieselbe in der der Position entgegengesetzten Seite befindet, oder dass sie in Beziehung auf die Höhe oder Tiefe ihrer Lage einen Hieb veranlasst, so muss man in diesem Falle, um seiner Parade die vollste Widerstandsfähigkeit zu geben, die Hand nicht nur in die richtige Position bringen, sondern auch einen Gegendruck gegen die feindliche Klinge vornehmen.

Bei Beurtheilung der Widerstandsfähigkeit der Paraden ist ein für die Construction der Hiebwaŕfe höchst wichtiges Moment, nämlich die Lage des Schwerpunktes, zu berücksichtigen.

Man kann sich leicht die Vorstellung machen, dass, wenn der Schwerpunkt der parirenden Klinge über den Defensivetheil derselben fiele, dies zwar den Hauenden zum Nutzen, aber den Parirenden zum Nachtheile gereicht. Dieser Nachtheil wäre sogar von Bedeutung, wenn der Schwerpunkt beträchtlich über den Defensivetheil der Klinge, der Schwäche zu, fallen würde. In Rücksicht auf die Widerstandsfähigkeit der Parade soll das Maximum für die Entfernung des Schwerpunktes vom Griffe nicht über die Mitte des Defensivetheiles der Klinge (14 Centimeter) hinausgehen. Bei einer richtig construirten Hiebwaŕfe soll der Schwerpunkt bei einer 84 Centimeter langen Klinge 7 bis 10 Centimeter vom Griffe an, vorn zu in die Klinge fallen.

Bei Besprechung der „Hiebe“ wird noch weiters über die Lage des Schwerpunktes die Rede sein.

Die Paraden werden sowohl stehenden Fusses bei fester Körperhaltung in der Gardestellung ausgeführt oder auch mit Fussbewegungen verbunden. Die mit der Parade zu verbindenden Fussbewegungen können hauptsächlich zweifache sem.

Entweder beim Zurücktreten aus dem Ausfalle nach einem ausgeführten Hiebe in die Garde oder mit einem „Rompez“ verbunden, sobald man durch das Vortreten des Gegners zu einem Rückzuge gezwungen wird.

Viele Fechter, die im Pariren nicht ganz sicher sind, trachten allerdings durch einen Rückzug ihre Parade zu unterstützen oder mittelst einer geschickten Körperbewegung, durch ein rechtzeitiges Entweichen dem Hiebe zu entgehen.

Einem gewandten, rasch angreifenden Gegner gegenüber werden derartige Versuche nicht oft gelingen, abgesehen davon, dass ein gewandter Angreifer den an das Ausweichen gewöhnten Fechter in der Weise zu drängen suchen wird, dass derselbe durch den Raum-mangel endlich gezwungen wird, dem Angriffe Stand zu halten.

Solche Fechter sind in dieser Lage gänzlich rathlos, während der im Pariren geübte Fechter mit Ruhe und Sicherheit den Angriff abwehrt und dadurch imponirend auf den Gegner wirken dürfte, da ihm, als dem gewandten Fechter, überdies noch die Vortheile der Körperbewegungen im Bedarfsfalle zu Gebote stehen.

Sobald die Parade der Sicherheit entbehrt, müsste die Riposte derselben noch mehr entbehren.

Die Paraden können beim Angriffe des Gegners unmittelbar aus der Garde, nach einem ausgeführten Hiebe aus der Ausfallsstellung oder, wie es bei Finten oder Reprisen der Fall ist, nach einer vorhergenommenen Opposition oder Parade und bei einem vom Gegner ausgeführten Vorhiebe selbst während des Angriffes zur Ausführung gelangen.

So natürlich es auch erscheint, dass die Art der Defensive von der Offensive abhängig ist und die Form der Parade im Allgemeinen sich nach der Form der Hiebe oder Stösse zu richten hat, so folgt noch keineswegs, dass man sich gegen jede beliebige Art von Hieben oder Stössen auch besonderer Paraden bedienen müsse. Es reichen die nach der Regel der Kunst für normale Hiebe oder Stösse bestimmten Paraden bei sonst richtigem Verhalten des Defensivfechters für alle Fälle aus. Wenn auch das Pariren eine rein defensive Action ist, so ist doch der Defensivfechter keineswegs allein an die Parade gebunden, er kann sich durch Vor- und Tempohiebe oder durch andere offensive Actionen vertheidigen.

Nachdem, wie bereits bemerkt wurde, die Position jene Stellung der Hand ist, die sie bei der Parade einzunehmen hat, so dient die Position, im Momente des Hiebes genommen, als Parade.

Die Art des Parirens kann erfolgen:

1. Durch Opposition,
2. durch feste Paraden,
3. durch Cedirung oder
4. durch Cavation (Ausweichen).

Die letztere Art wird auch als „negatives“ Pariren bezeichnet. Folgende Positionen oder Paraden werden in Anwendung gebracht:

- Prime,
- Seconde,
- Tierce,
- Quarte.

Oppositionsparade.

Wir haben bereits gesehen, dass man unter Opposition jene Handlung unserer Klinge versteht, die zum Zwecke hat, die feindliche Klinge ausserhalb der Linien, die unseren Körper bedrohen und in denen wir getroffen werden können, zu halten.

Die Oppositionsparade ist demnach nichts Anderes als eine in der vom Gegner, sei es durch Finten oder andere Bewegungen bedrohten Linie richtig genommene Defensivegarde, die den Gegner durch das Entgegenhalten der Stärke und Schärfe der Klinge in dem Vordringen dieser Linie hindert.

Die Oppositionsparade ist bei Beginn eines Assaut die wesentliche; sie bringt weder die Hand, noch die Klinge ausserhalb der bedrohten Linie.

Die Oppositionsparade unterscheidet sich von anderen Paraden dadurch, dass sie der begonnenen feindlichen Bewegung eine Schranke setzt, durch die der Gegner verhindert wird, seine Bewegung fortzusetzen, sie wird aber nie durch Gewalt die feindliche Bewegung hindern.

Die Oppositionsparade fängt nicht die Hiebe wie die feste Parade auf, sie trachtet bloss durch Vornahme der betreffenden Position die Blösse zu decken oder jene Linie zu sperren, die vom Gegner angegriffen wird.

Sie wird gegen Finten in Anwendung gebracht, da es sich in diesem Falle bloss um Sperrung der bedrohten Linien oder Blössen handelt.

Es ist selbstverständlich, dass bei der Opposition die Positionen der „Prime“, „Quarte“, „Tierce“ und „Seconde“ in Anwendung kommen.

Paraden.

1. Die „Prime“. Sie ist die erste und natürliche Parade, die sich darbietet, sobald der Säbel zur Vertheidigung aus der Scheide gezogen wird.

2. Die „Seconde“ oder die zweite Parade ist jene, welche genommen wird, um die nach der Prime sich ergebende untere Blösse zu decken.

3. Die „Tierce“ oder dritte Parade deckt die nach der Seconde entstandene äussere obere Blösse.

4. Die „Quarte“ oder vierte Parade wird genommen, um die nach der Tierce an der inneren linken Seite freigewordene Blösse zu decken.

Nach dieser chronologischen Reihenfolge der Paraden sei vorläufig bemerkt, dass in Folge ihrer Entwicklung und ihrer nächsten Bestimmung nach mit der

Primeparade die „oberen“,

Secondeparade die „unteren äusseren“,

Tierceparade die „oberen äusseren“ und der

Quarteparade die „inneren“ Hiebe parirt werden können.

Die Entwicklung der Paraden lehrt uns gleichzeitig, dass die Namen der Paraden nicht willkürlich angenommen wurden.

Prime.

Die Parade der „Prime“, auch „Hochprime“, dient vor Allem zur Deckung des Kopfhiebes.

Bei der Parade der „Prime“ wird die Hand vor dem Kopfe an dessen rechter Seite und um so viel höher gehalten, als es nöthig ist, um sich vor dem Eindringen der feindlichen Klinge zu schützen.

Sie wird genommen, indem der bewaffnete Arm mässig gebogen und die Hand aus der Pronation derart nach links gewendet wird, dass der Daumen nach abwärts, der kleine Finger nach oben und die äussere Fläche der Hand nach links zu liegen kommen.

Die Schneide ist etwas nach links aufwärts und die Spitze der Klinge, welche nach einwärts und tiefer als das Handgelenk gehalten wird, ist nach dem Gegner gerichtet. (Taf. XXII.)

Der Kopf und das Gesicht werden durch die Stärke vollkommen gedeckt und muss, um dem feindlichen Hiebe kräftigen Widerstand leisten zu können und das „Durchhauen“ der Parade zu verhüten, darauf gesehen werden, dass der Daumen am Rücken des Griffholzes zu liegen kommt.

Aus dieser Position kann man leicht die Parade mit dem Hiebe verbinden und wird dadurch in den Stand gesetzt, mit der grössten Lebhaftigkeit ripostiren zu können.

Wenn auch diese hier angeführte Stellung als normal angenommen werden muss, so wird man sich, was die Höhe oder die Lage der Hand anbelangt, stets nach dem feindlichen Hiebe zu richten haben.

Ein bei der Parade der Prime häufig vorkommender Fehler ist, dass von Anfängern während des feindlichen Hiebes die Spitze der Klinge gehoben, die Hand senkrecht ober dem Kopfe oder gar an dessen linken Seite gehalten oder das Handgelenk nach auswärts anstatt nach einwärts gebogen wird.

Durch die unrichtige Haltung der Hand läuft man im ersten Falle Gefahr, statt mit der Klinge mit dem Handgelenke zu pariren, und im zweiten Falle wird durch die bedingte fehlerhafte Haltung der Klinge diese, sowie die Faust keine Widerstandsfähigkeit gegen die feindlichen Hiebe haben und wird gleichzeitig der „Anzug“ zu dem nachfolgenden Hiebe ein ganz unrichtiger und unsicherer sein.

Nach einem ausgeführten Primehiebe wird die Primeparade derart genommen, dass man die Hand während des Rücktrittes in die Garde an der feindlichen Klinge in die Primelage wendet, die Spitze der Klinge leicht nach abwärts drückt und gleichzeitig mittelst einer kreisförmigen Bewegung von aussen nach innen unter die feindliche Klinge kommt.

Aus dem Engagement der „Hochtiere“ wird die Parade der Prime gegen einen nach der inneren Seite hochgeführten Hieb genommen, indem man die Spitze der Klinge durch eine unmerkliche kreisförmige Bewegung unter gleichzeitigem leichten Drucke

nach abwärts und Drehung des Handgelenkes in die Primeposition von aussen nach innen bringt.

Gewöhnlich verfallen die meisten Fechter bei Vornahme der Primeparade in den Fehler, dass sie die Spitze ihrer Klinge, statt dieselbe nach abwärts zu drücken, um durch diese Bewegung unter die feindliche Klinge zu kommen, die Klinge „direct“ oder mittelst eines Bogens von oben nach abwärts, d. h. über die feindliche Klinge nach der inneren Seite bringen, wodurch die feindliche Klinge unterhalb der eigenen zu liegen kommt.

Hat man Doppelprimeparaden zu nehmen, so wird die Spitze der Klinge nach der ersten Prime, der Oppositionsparade, in die Position der „Hochtierce“ gebracht und die innere Blösse frei gegeben, um die zweite Prime mit Erfolg nehmen zu können.

Durch das Einnehmen der „Hochtierce“ nach dem ersten Primehiebe (Finte) wird das erste ursprüngliche Engagement erreicht, dessen Vorzüge der Prime gegenüber bereits bei Gelegenheit der Garde und des Engagements auseinandergesetzt wurden.

Würde man nach der ersten Primefinte in der Position der Prime verharren, so ist dem Angreifer Gelegenheit geboten, durch einen unteren, namentlich mit der Rückenschneide geführten Quartehieb unter unsere Klinge zu kommen, wodurch wir an der Vornahme der zweiten Prime verhindert werden und nur im Stande wären, mittelst der Quarteparade den Hieb abzuwehren.

Um nun alle hochgeführten inneren Hiebe als „Gesichtshieb links“, „Brusthieb“ nach einer vorhergegangenen Primefinte mit der Primeparade abwehren zu können, ist es von absoluter Nothwendigkeit, stets nach einer genommenen Primeopposition die Spitze in die Position der „Hochtierce“ zu drücken, um bei einem zweiten geführten Primehiebe unterhalb der feindlichen Klinge zu kommen. Nur auf diese Art kann die Primeparade wirksam zur Ausführung gelangen.

Aus dem Engagement der Seconde oder nach einer vorhergegangenen „Secondefinte“ kann der Kopfhieb anstatt mit der „Prime“ mit der Parade der „Hochtierce“ gedeckt werden, nachdem man während des feindlichen Hiebes an der äusseren Seite der feindlichen Klinge bleibt. In gleichem Falle wird man einer Primefinte weit vortheilhafter mit der Position der „Hochtierce“

opponiren, nachdem, wie wir oben gesehen haben, es absolut nothwendig ist, nach einer Primeopposition die Position der „Hochterce“ einzunehmen.

Zur Deckung des Gesichtshiebes links (Hochquarte), sowie des Brusthiebes dient die „Tiefe Prime“.

Hand und Klinge befinden sich in der Position der Prime, nur wird der Arm, dem Hiebe entsprechend, tiefer gehalten, um mit der Stärke der Klinge pariren zu können.

Die Parade der Prime dient nebst der Deckung für Kopf-, Gesichts- und Brusthiebe für alle Hiebe, die gegen die innere Seite des Armes fallen, und vertritt die Parade der Prime mit grossem Vortheile die Parade der „Quarte“, welche als sogenannte Noth- oder Nebenparade nur im Falle der äussersten Nothwendigkeit genommen werden soll.

Aus dem eben Gesagten ergibt sich die grosse Wichtigkeit der Primeparade von selbst. Man soll sich daher diese Parade so anzueignen suchen, dass man im Stande ist, dieselbe mit der grössten Genauigkeit und Schnelligkeit bei Finten, sowie beim wahren Hiebe in Anwendung zu bringen.

Seconde.

Die Parade der „Seconde“ wird genommen, indem man den Arm mässig biegt und die Hand aus der Pronationslage etwas nach links dreht, so dass der Daumen nach abwärts und die Schneide der Klinge nach rechts aufwärts gerichtet ist.

Die Hand ist in der mittleren Brusthöhe; Schulter, Hand und Klinge liegen in einer Geraden, und die Spitze der Klinge ist nach dem Gegner gerichtet. (Taf. XXIII.)

Ein grosser Fehler ist es, wenn die Klinge mit dem Arm einen Winkel bildet, denn in diesem Falle wird die Parade keine Widerstandsfähigkeit haben und kann leicht „durchgehauen“ werden.

Die vielfach verbreitete Ansicht, dass bei der Secondeparade die Hand in der Höhe der rechten Schulter, oder bei normal-mässiger Haltung der Hand, unterhalb der mittleren Brusthöhe, die Spitze der Klinge gegen den Boden gehalten werden soll, ist entschieden zu verwerfen.

Um von der Position einer Parade zu sprechen, muss vorerst bekannt sein, gegen welchen Theil des Körpers der Hieb fällt, und nach der zu nehmenden Deckung muss man bestimmen, wo sich die Hand, die Stärke, die Schwäche, sowie die Schneide der Klinge befinden soll.

Nachdem die Parade der Seconde gegen untere Armhiebe oder gegen Flankenhiebe, die nach der äusseren rechten Seite unterhalb des Armes geführt werden, genommen wird, so ist es nöthig, um nicht in Gefahr zu kommen, mit der Schwäche der Klinge zu opponiren, die Hand so weit unterhalb der rechten Schulter zu halten, als dies der feindliche Hieb erfordert, um mit der Stärke der Klinge pariren zu können.

Der Unvollkommenheit einer mit erhobener Hand und gesenkter Spitze genommenen Parade bewusst, haben Anhänger dieser Parade, um bei allfälligem Durchhauen nicht getroffen zu werden, dieselbe mit einem gleichzeitigen Zurücksetzen des rechten Fusses verbunden.

Die Einwendung, dass bei einem niedrigeren Halten der Hand, als in der Schulterhöhe, der Arm oberhalb der Faust getroffen werde, oder sobald man die Spitze der Klinge nicht nach dem Boden oder wenigstens nach den Füßen des Gegners gerichtet hat, der Gegner leicht unterhalb der Klinge eindringen kann, ist dahin zu entkräften, dass eine Parade nie vor dem Hiebe, sondern stets im Momente des Hiebes genommen wird, man wird daher im Stande sein, sich nach dem feindlichen Hiebe zu richten.

Wenn auch bei der Secondeparade die mittlere Brusthöhe als normale Höhe angegeben wurde, so wird sich die Lage der Hand stets nach dem feindlichen Hiebe zu richten haben.

Die Parade der Seconde dient zur Deckung der äusseren rechten Seite des Körpers, der Flanke, sowie zur Deckung der nach dem Arm und der Hand geführten Secondehiebe.

Tierce.

Die Parade der „Tierce“ dient zur Deckung der äusseren Hand- und Armhiebe.

Bei der Parade der Tierce ist die Hand in Pronationslage, der Daumen ist demnach nach links gedreht, die Schneide nach aus-

wärts gerichtet und die Spitze der Klinge, die höher als das Handgelenk gehalten wird, nimmt eine Linie ein, die ausserhalb des linken Auges vom Gegner liegt.

Der Arm ist mässig gebogen und wird die Hand von der rechten Seite der Brust in der mittleren Brusthöhe gehalten. (Taf. XXIV.)

Die Spitze der Klinge soll bei der normalmässig genommenen Parade nie gegen den Körper des Gegners, sondern stets in der Höhe seines Kopfes, und zwar an dessen linker Seite sich befinden.

Die Parade kann sowohl in den hohen Lagen als „Hochtierce“ oder in den unteren Lagen als „Tieftierce“, in diesem Falle mit tiefer gehaltener Spitze, die jedoch stets höher als das Handgelenk gehalten werden muss, zur Ausführung kommen. Schliesslich sei noch dessen Erwähnung gethan, dass bei der Parade der Tierce die Spitze der Klinge nie nach der inneren Seite gebracht werden darf.

Quarte.

Die Parade der „Quarte“ wird genommen, indem man die bewaffnete Hand aus der Supinationslage leicht in Pronation dreht, so dass der Daumen ein wenig nach rechts und die Schneide der Klinge nach links abwärts zu liegen kommt.

Die Spitze der Klinge, die höher als das Handgelenk gehalten wird, ist bei normaler Höhe der Parade nach dem rechten Auge des Gegners gerichtet.

Der Arm ist mässig gebogen, der Ellenbogen eingezogen, und wird die Hand bei normaler Höhe in der mittleren Brusthöhe gehalten. (Taf. XXV.)

Die Parade der Quarte kann sowohl in den hohen, als tiefen Lagen und in diesem Falle auch mit tiefer gehaltener Spitze, die jedoch stets höher als das Handgelenk gehalten werden muss, in Anwendung gebracht werden.

Bei der Parade der „Quarte“ muss auf die Haltung der Spitze besonders Rücksicht genommen werden, und darf dieselbe keineswegs eine Linie einnehmen, die ausserhalb der linken Seite des Körpers vom Gegner liegt.

Die Parade der „Quarte“ dient zur Deckung der inneren Seite des Körpers und des Armes; sie soll jedoch als Oppositions-

parade gegen Finten nur in den seltensten Fällen genommen werden, nachdem die Hand aus dieser Position zur Deckung der äusseren Blössen viel zu grosse Bewegungen machen müsste.

Selbst gegen innere „Hiebe“ soll die Parade der Quarte nur in den dringendsten Fällen, und zwar nur dann, wenn sich die feindliche Klinge unterhalb der unseren befindet und man nicht mehr im Stande ist, durch eine Primeparade die feindliche Klinge aufzufangen, zur Anwendung kommen.

Trotzdem die Parade der Prime gegen alle inneren Hiebe genommen werden kann und in jeder Beziehung der Parade der Quarte vorzuziehen ist, kann doch nicht geleugnet werden, dass sich viele Fechter die Parade der Quarte so eigen gemacht und in Ausführung derselben eine derartige Fertigkeit erlangt haben, dass sie alle inneren Hiebe stets mit derselben abwehren; aber im Principe kann diese Art der Vertheidigung, die bloss aus der specifischen Fertigkeit mancher Fechtindividualität hervorging, nicht gebilligt werden.

Cedirungsparaden.

Cedirungsparaden werden mittelst Nachgeben und Drehung der Hand in die betreffende Position bewerkstelligt, ohne dass die feindliche Klinge verlassen wird.

Durch das Nachgeben der Hand, sowie durch das gleichzeitige Einnehmen der der Parade entsprechenden Position bewirkt man, dass die feindliche Klinge auf der eigenen hingeleitet, wodurch die Spitze derselben von unserem Körper abgelenkt wird.

Ist man z. B. in der Garde der Seconde engagirt und der Gegner führt den Quartestoss an unserer Klinge aus, so wird die bewaffnete Hand durch ein geschmeidiges Nachgeben, ohne die Klinge des Gegners zu verlassen und ohne auf dieselbe einen Druck auszuüben, aus der Secondelage in die Position der „Quarte“ gebracht. Dabei nimmt die Spitze der Klinge die der „Quarte“ entsprechende Lage ein.

Führt der Gegner aus dem Engagement der Tierce, ohne unsere Klinge zu verlassen, einen Tiercestoss aus, so kann dieser Stoss ausser auf die gewöhnliche Art mit Tierce, auch durch Nachgeben, Cedirung der Hand in Prime parirt werden.

Cavationen.

Zu einer besonderen Vertheidigungsform kann man die Cavationen zählen. Man kann dieselben füglich als „negative“ Paraden bezeichnen, die, entgegengesetzt den festen Paraden, durch ein Ausweichen der Hand vollzogen werden.

Durch ein Zurückziehen oder durch ein Ausweichen des Armes, welches auch durch eine Aenderung der innegehabten Position erfolgen kann, rechnet man auf das „Verhauen“ des Gegners, um mit Erfolg die dadurch entstandene Blösse benützen zu können.

Die Ausführung derselben kann auf zwei Arten geschehen, je nachdem der Hieb des Gegners von oben oder von der Seite geführt wird.

Will man den Gegner bei einem von ihm ausgeführten Quarte- oder Tiercheib verhauen lassen, so zieht man die bewaffnete Hand bei gleichzeitiger Erhebung der Klingenspitze so weit an die Brust heran, dass der Hieb des Gegners vor unserer Klinge passirt. Die Schärfe der Klinge wird dabei nach der Seite hin gewendet, von welcher der Hieb kommt, d. h. man nimmt mit der Hand stets die dem Hiebe zukommende Position ein, damit der Hieb noch nöthigenfalls durch dieselbe parirt werden kann.

In demselben Augenblicke, wo die feindliche Klinge unsere passirt, führt man in die entstandene Blösse den entsprechenden Hieb aus. Das Verhauenlassen bei einem vom Gegner ausgeführten Primehiebe erfolgt auf die analoge Weise.

Der bewaffnete Arm wird stark gebogen, die Hand an die rechte Seite des Kopfes herangezogen, und nimmt dieselbe, sowie die Klinge die bei der Prime vorgeschriebene Position und Lage ein, um für den Fall, als der Hieb des Gegners nicht vorbeigeht, denselben noch pariren zu können.

Dass man auch nach dieser Art des Verhauens des Gegners einen Hieb in die nächste Blösse führt, ist selbstverständlich.

Befindet man sich bei Vornahme der Cavation nicht in der richtigen Mensur, so kann man durch Zurückziehen des rechten Fusses oder durch den „Rücktritt“ dieselbe gewinnen.

Bei Gegnern, die mit grossen und forcirten Bewegungen vorgehen, sind dieselben mit Vortheil anzuwenden. Im richtigen Tempo

und überraschend mit einem Hiebe verbunden, ist die Cavation eine meistens vom besten Erfolge begleitete Fechtform, je enger aber die Mensur ist, desto weniger lässt sie sich anwenden.

Viele Fechter haben in dieser Art von Paraden eine derartige Fertigkeit erlangt, dass sie dieselbe als System aufstellen; doch verstösst nichts mehr gegen die Principien der Fechtkunst, als ein beständiges Ausweichen des Hiebes, sei es durch Körper- oder durch Arm- und Handbewegungen, zum Systeme zu erheben.

Von den Hieben im Allgemeinen.

Bei Besprechung der Paraden haben wir bereits gesehen, dass sich der Hieb charakteristisch vom Stosse dadurch unterscheidet, dass bei ersterem, um dem Hiebe den nöthigen Schwung zu verleihen, die Waffe einen Bogen beschreibt und in der Richtung der Klingebreite nur auf dem relativ kürzesten Wege den zum Angriffe genommenen Körpertheil erreichen kann, während beim Stosse die Waffe in der Richtung ihrer Länge in gerader Linie auf dem absolut kürzesten Wege den Körper des Gegners trifft.

Beim Hiebe trifft demzufolge nicht die Spitze der Waffe, sondern nur ein Theil oder, streng genommen, ein Punkt der Schneide den Körper, der aber keineswegs für alle Hiebe ein constanter ist und sich etwa an der Klinge bezeichnen lässt.

Wenn auch der Theil der Schneide, mit dem getroffen werden soll, variirt, so ist, wenn man wirksame Hiebe führen will, die Lage dieses Punktes keineswegs eine gleichgiltige oder zufällige.

Die nächste Wirkung des Hiebes, d. h. die Gewalt, mit welcher er trifft, hängt nicht bloss von der bewegenden Muskelkraft und der bewegten Masse ab, sondern auch ihrer Grösse nach von der Entfernung des Hauptpunktes vom Drehpunkte des Hiebes, und zwar bis zu einer gewissen Grenze im directen Verhältnisse derart, dass die Wirkung des Hiebes um so geringer sein wird, je näher der Hauptpunkt dem Säbelgriffe zu liegen kommt.

Bei Ausführung eines Hiebes kann man zwei Tempo beobachten, und zwar das „Anziehen“ der Klinge nach dem eigenen Körper zu, und den „eigentlichen Hieb“, der gegen den Körper des Gegners geführt wird.

Das Zurückführen der Klinge wird bogenförmig ausgeführt, einestheils um dem Hiebe die nöthige Schwungkraft zu verleihen und durch die dadurch bewirkte Drehung der Faust die zur Führung des Hiebes nöthige Muskelkraft zu gewinnen, anderentheils auch, um des Gegners Klinge zu umgehen, wenn der Hieb auf die entgegengesetzte Seite derselben geführt werden soll.

Die bogenförmige Führung der Klinge beim Hiebfechten wird durch die Drehung des Handgelenkes bewirkt.

Da die Führung des Hiebes wesentlich durch die Drehung des Gelenkes bewirkt wird, ändert sich natürlich die Lage des Gelenkes jedesmal gegen die zuvor innegehabte.

Diese Veränderung kann man mit dem Namen „Gelenkwechsel“ bezeichnen.

Derselbe ist sowohl zur kräftigen Führung der Hiebe, sowie um eine Erschöpfung der Kraft der Handgelenkmuskeln zu vermeiden, unerlässlich, und ist auch dann vorzunehmen, wenn ein und derselbe Hieb doppelt ausgeführt, d. h. wiederholt werden soll.

Bei dieser Gelegenheit können wir nicht unerwähnt lassen, dass ein sogenannter Gelenkwechsel auch zur Führung von kräftigen, widerstandsfähigen Paraden erforderlich ist.

Es lassen sich allerdings auch Hiebe nur durch Biegung des Arm- oder Handgelenkes ausführen, aber die Hiebe werden, abgesehen davon, dass sie eine viel geringere Wirkung hervorbringen, nachdem die bewegende Kraft der Muskeln in diesem Falle eine schwächere ist als die durch die Drehung des Handgelenkes erzeugte, auch stets den Charakter eines Schlages annehmen, wobei ein grösseres Blössengeben fast unvermeidlich wird.

Schwung und Wirkung des Hiebes nehmen zu, je mehr Muskeln und je kräftiger dieselben für die Drehung des Handgelenkes wirken können. Wenn auch bei einem kunstgerechten Säbelfechten die Hiebe stets aus dem Handgelenke zu erfolgen haben, so wird es doch in vielen Fällen erforderlich sein, mit der Drehung des Handgelenkes eine übereinstimmende Biegung des Armes im Ellenbogengelenke zu verbinden.

Der Arm wird im Momente, wo der Hieb fallen soll, gestreckt; bei allen Hieben hat die Faust vor der rechten Schulter zu stehen und darf nie nach einwärts gestellt werden.

Nachdem, wie wir gesehen haben, bei Ausführung des Hiebes die Spitze der Klinge stets eine bogenförmige Bahn darstellt, so muss sich nothwendigerweise irgend ein Punkt als Drehpunkt der Bewegung bezeichnen lassen, und es ist für die Hiebführung von Wichtigkeit, die Lage dieses Punktes zu bestimmen.

Dieser Punkt hat in Beziehung auf den Raum keine fixe Lage, da er während des Hiebes aus dem Handgelenke nach vorn oder bei gleichzeitiger Biegung des Armgelenkes auch eine Verschiebung nach rückwärts erleiden kann.

In Beziehung auf die Waffe kann der Drehpunkt seine Lage entweder im Griffe oder etwas vor demselben oder auch im Hand- und Armgelenke haben.

Wir haben bereits erwähnt, dass die Hiebführung auch unter activer Mitwirkung des Armgelenkes entweder durch Einziehen oder durch Rotation des Handgelenkes erfolgen könne, und wird, namentlich in der kriegerischen Ernstpraxis, in vielen Fällen die Hiebführung sogar mit Hilfe des Schultergelenkes erforderlich sein.

Nachdem jedoch die letzte Art der Hiebführung mehr oder weniger auf ein Dreinschlagen hinausläuft und bei demselben von einem kunstgerechten Fechten keine Rede sein kann, und da auch selbst unter der oben angedeuteten Mitwirkung des Armgelenkes, wenn dieselbe nicht in allzu ausgedehntem Masse stattfindet, die für die Hiebführung aufzustellenden Formen bei dieser complicirten Hiebführung nicht wesentlich alterirt zu werden brauchen und beibehalten werden können, ja, bei Beobachtung dieser Formen nicht nur die Hiebführung verschärfen, sondern auch die eigene Deckung sicherer machen, so können wir uns bei der Feststellung des Drehpunktes füglich ganz auf die Hiebführung aus dem Handgelenke beschränken.

Der Drehpunkt des Hiebes bei dieser hier als System aufgestellten Hiebführung kann entweder im Griffe der Waffe, im Handgelenke oder etwas nach vorn in die Klinge zu liegen kommen.

Beim schulmässigen Fechten werden die Hiebe meistens so geführt, dass der Drehpunkt im Handgelenke selbst liegt, obgleich derselbe eigentlich in den Schwerpunkt der Waffe fallen soll, vor-

ausgesetzt, dass letztere richtig construirt ist und der Schwerpunkt, wie wir bereits bei Besprechung der Paraden gesehen haben, nicht über 7 bis 10 Centimeter vom Griffe an nach vorn zu in die Klinge fällt. Der Drehpunkt soll bei einem correct geführten Hiebe stets in der Gefechtebene bleiben, damit in keinem Momente des Hiebes die Deckung verloren gehe, welche der Defensivetheil der Klinge darbietet.

Nachdem der Schwerpunkt der Waffe in den Defensivetheil der Klinge fällt, so muss er auch mit dem Drehpunkte zusammenfallen, und weder nach rückwärts, noch weiter vorn in der Klinge, als vorher angegeben, zu liegen kommen.

Ein anderer Grund für diese Hiebführung ist zunächst auch der, dass sie einen kräftigeren Hieb erzeugt, als wenn der Hieb ausserhalb der Gefechtebene geführt wird.

Der Bogen zur Führung des Hiebes darf weder zu gross, noch zu klein sein.

Bei einem zu grossen Bogen würde man, abgesehen von dem Zeitverluste, sich durch die dadurch entstandenen allzu grossen Blössen, nachdem ohnedem jeder noch kurz geführte Hieb Blössen giebt, zu Vorhieben exponiren, während bei einem zu klein geführten Bogen der Hieb an dem nöthigen Schwunge verlieren und seine Wirkung demgemäss eine geringere sein würde.

Die Wirkung des Hiebes oder die Gewalt, mit welcher die Waffe den Gegner trifft, hängt auch von der Geschwindigkeit ab, mit welcher sich die Waffe im Augenblicke des Treffens bewegt.

Diese Bewegung wird allerdings durch die Muskelkraft hervorgebracht, aber es kommt mit derselben zugleich die stets wirkende Schwerkraft der Waffe in Betracht zu ziehen, und wirkt dieselbe bei allen senkrecht herabfallenden Hieben „beschleunigend“, bei allen von unten nach aufwärts geführten Hieben „verzögernd“, während bei horizontal geführten Hieben dieselbe indifferent für die Geschwindigkeit der Hiebbewegung bleibt.

Es ergibt sich demnach aus dem Verhältnisse der Schwerkraft zum Hiebe im Allgemeinen, dass von unten nach aufwärts geführte Hiebe, rücksichtlich der Gewalt, mit der sie treffen, umsomehr den senkrecht herab und horizontal geführten nachstehen, je grösser das Gewicht der Waffe ist.

Was die Verbindung des Ausfalles mit dem Hiebe in Beziehung auf die zu erzielende Wirkung desselben anbelangt, so ist der Ausfall in dieser Richtung durch die sehr beträchtliche Wucht, welche ein nur halbwegs kräftiger Hieb durch den Schwung erhält, vollständig entbehrlich, und es hat die Anwendung desselben mehr den Zweck der Raumgewinnung, um den Gegner erreichen zu können, als den der Kraftvermehrung.

Beim Fleuretfechten haben wir gesehen, dass sich bei correcter Führung der Waffe für den Stoss streng genommen nur ein Punkt darbietet, und nur durch die verschiedene Lage des Armes, der Faust und der Klinge erleidet insofern der Stoss eine Aenderung, dass er ein oberer oder ein unterer, ein äusserer oder ein innerer wird.

Giebt also der Gegner eine ganze Fläche zu Stössen frei, so hat man nicht die Wahl zwischen einem inneren, äusseren, oberen oder unteren Stoss, sondern der eine oder andere dieser Stösse ist in jedem besonderen Falle der nothwendig gebotene.

Dem entgegengesetzt bietet sich dem Hiebe eine ganze Reihe von Punkten am Körper des Gegners zum Treffen dar.

Die Hiebe werden hinsichtlich ihrer Richtung und auf die hohen oder tiefen Lagen der zu treffenden Stellen in „innere“, „äussere“, „obere“ und „untere“ Hiebe eingetheilt.

Was die Höhen- und die Tiefenrichtung der Hiebe anbelangt, so ist es selbstverständlich, dass kein Hieb höher als bis zum Scheitel des Gegners gerichtet werden kann; untere Hiebe sollen aber nie tiefer als bis zum Gurte geführt werden.

Tiefere Hiebe zu führen, verbietet der Anstand, und er wird auch in den meisten Fechtschulen gewährt.

Allerdings können auch noch tiefer geführte Hiebe, meist Quartehiebe, noch ganz erhebliche Verwundungen beibringen, und nach manchen Fechtarten werden derlei Hiebe auch als „schulgerecht“ gelehrt, aber als regelrechte Hiebe sollen dieselben nicht zur Anwendung gebracht werden, da man sich nicht nur selbst hierbei in seinen oberen Körpertheilen Blößen giebt, die der Gegner zu einem eher treffenden und weit ergiebigeren à Tempohiebe benützen kann, sondern man erschöpft auch bei wiederholter Anwendung solcher Hiebe durch die dadurch bedingten grösseren

Bewegungen seine Kraft, wodurch gleichzeitig eine nachtheilige Unruhe in das Gefecht kommt.

Jeder Hieb muss, da man mit demselben eine Schnittwunde beabsichtigt, jedesmal, ob derselbe mit gerader, schiefer, horizontaler Schneide oder mit verkehrter, der Rückenschneide, geführt wird, scharf auffallen.

Die Wirkung des Hiebes, beziehungsweise die Verletzung des getroffenen Körpers hängt selbstverständlich mit von der Beschaffenheit des getroffenen Körpertheiles und seiner etwaigen Umhüllung ab.

Aber auch die Richtung, in welcher die Klinge gegen die Oberfläche des Körpers geführt wird, ist hierbei nicht gleichgiltig.

Trifft nämlich der Hieb in schräger Richtung die Körperfläche, so wird die Klinge stets eine Tendenz zum Abgleiten oder Sichflachlegen erhalten, welche die verletzende Wirkung des Hiebes nicht nur abschwächen, sondern auch gänzlich aufheben kann.

Die Wirkung der Hiebe, beziehungsweise die Verletzung des getroffenen Körpers, wird bei gleicher Hiebkraft um so grösser sein, wenn die Klinge mit ihrer Querlinie rechtwinkelig die zu treffende Stelle trifft.

Diese Thatsache ist für die Ernstpraxis umsomehr einer Beachtung zu unterziehen, als hier die Stoffe der Kleidung, sowie der Armatur die Wirkung des Hiebes nicht nur direct abschwächen, sondern auch mehr oder weniger die Tendenz zum Abgleiten oder Flachhauen geben.

Das in der Praxis so oft vorkommende unbeabsichtigte Flachhauen hat, ausser in der Ungeschicklichkeit des Hauenden und mitunter in der fehlerhaften Construction der Waffe, in dem obangeführten Umstande seinen Grund.

Hinsichtlich des Hiebes in der Ernstpraxis kann noch schliesslich bemerkt werden, dass, obgleich die scharfe Hiebwaaffe zur Verwundung des Gegners bestimmt ist, doch auch, wenn der Hieb wegen fester Umhüllung nicht eindringen kann, die durch sie bewirkte Erschütterung oder äussere Schlagwirkung eine derartige sein kann, dass der Gegner durch dieselbe überwältigt wird.

Aber auch selbst für diese äussere Wirkung gilt der vorhin aufgestellte Grundsatz, dass bei schrägen Hieben dieselbe eine geringere sein wird als bei senkrecht auf die Hiebfläche geführten.

Nach der chronologischen Reihenfolge der Paraden haben wir gesehen, dass die

Primeparade	zur	Deckung	der	oberen	Hiebe,
Secondeparade	„	„	„	unteren	äusseren,
Tierceparade	„	„	„	oberen	äusseren und
Quarteparade	„	„	„	inneren	Hiebe dient.

Demzufolge benennen wir:

den „oberen“ Hieb „Primehieb“;

die „äusseren unteren“ Hiebe „Secondehiebe“,

die „äusseren oberen“ Hiebe, ob sie sogenannte fallende oder horizontale Hiebe sind, „Tiercehiebe“, und

die „inneren“ Hiebe, ob sie fallende, horizontale oder steigende sind, „Quartehiebe“.

Jeder in diesen vier Richtungen erfolgte Hieb lässt sich sowohl nach der Hand — beziehungsweise dem Arme — wie nach dem Körper führen.

Im Allgemeinen unterscheidet man demnach Hand-, Arm- und Körperhiebe.

Die Arm- und Handhiebe führen den Namen „Quarte“- „Tierce“- und „Secondehiebe“, je nachdem der Hieb nach der inneren, äusseren oder unteren äusseren Seite geführt wurde, währenddem die Körperhiebe zur näheren Bezeichnung den Namen des Körpertheiles, mit Ausnahme des Kopfhiebes, der auch oft „Primehieb“ genannt wird, führen, nach welchem sie gerichtet worden sind.

Der „Primehieb“, der nach dem Kopfe geführt wird, heisst demnach „Kopfhieb“.

Der nach der äusseren rechten Seite horizontal geführte Körperhieb führt den Namen „Flankenhieb“.

Der „Tiercehieb“ als äusserer Hieb kann entweder nach der rechten Schulter oder nach der rechten Gesichtsseite geführt werden. Im ersten Falle wird er „Schulter-“ oder „Hochtierce-“, im zweiten Falle „Rechtsgesichtshieb“ genannt.

Der „Quartehieb“ als innerer Hieb kann entweder nach der linken Gesichtsseite oder nach der Brust geführt werden.

Im ersten Falle wird der Hieb „Linksgesichtshieb“, auch „Hochquartehieb“, und im zweiten Falle, ob er nun von oben nach

unten horizontal, oder ob er, wie es auch mit der Rückenschneide der Fall sein kann, namentlich in seiner Anwendung als Vorhieb, in schiefer Richtung von unten nach aufwärts geführt wird, stets „Brusthieb“¹⁾ genannt.

Erwähnt wurde bereits, dass Hiebe unter dem Gurte nicht geführt werden sollen.

Aus dem eben Gesagten ergibt sich nun, dass wir nach ihrer besonderen Form und Ausführung die Hiebe folgendermassen bezeichnen:

a) Die Hiebe, welche die Hand oder den Arm treffen:

- Von oben als Primehieb,
- „ unten als Secondehieb,
- „ links als Tiercehieb, und
- „ rechts als Quartehieb.

b) Die Hiebe, welche den Körper treffen:

- Von oben als Kopfhieb,
- „ innen als Brusthieb,
- „ aussen als Flankhieb.

In der vierten Richtung von unten nach aufwärts — Seconde — wird der Körperhieb selten geführt werden, da er die unteren Körperpartien treffen könnte, die ja vom schulgerechten Angriffe ausgeschlossen sind.

Wenn eingewendet wird, dass ein in die innere Seite geführter Secondehieb die Brust oder das Gesicht treffen kann, so bleibt doch diese Anwendung dem Zufalle überlassen, ebenso wie ja ein schliesslich kurz geführter Kopfhieb auch oft das Gesicht oder die Brust trifft.

Im Allgemeinen werden die Hiebe in Ebenen mit grösserer oder kleinerer Neigung gegen die Haupttrichtung erfolgen, wobei sie die Bezeichnung jener Haupttrichtung annehmen, der sie näher liegen.

Ausserdem werden noch aus jenen Körperhieben, welche speciell das Gesicht treffen, eine eigene Gruppe gebildet, „die Gesichtshiebe“, welche, wie wir bereits gesehen haben, je nachdem sie an der rechten oder linken Seite geführt werden, mit

¹⁾ Siehe Schluss des Artikels „Brusthieb“.

Gesichtshieb rechts und
Gesichtshieb links

benannt werden.

Jeder der oben angeführten Hiebe lässt sich in gewissen Fällen passé, das heisst mit der Absicht, nicht treffen zu wollen, vorbeiführen; wir erhalten demzufolge:

Prime passé-,
Seconde passé-,
Tierce passé-,
Quarte passé-,
Brust passé-,
Kopf passé-,
Gesichts passé-, und
Flank passé-Hiebe.

Letztere drei finden indes nur seltene Anwendung und lassen sich schwer in Form einer Lection darstellen.

Nachdem mit Ausführung der Passéhiebe stets ein weiterer Hieb verbunden wird, und hierdurch eine mehr oder weniger grosse Schwingung stattfindet, so könnte man mit derselben Berechtigung die Passéhiebe als:

Quartemoulinet (Quarteschwingung),
Tiercemoulinet (Tierceschwingung)

bezeichnen.

Es lassen sich alle Hiebe, wie bereits Erwähnung gethan, sowohl gegen den Arm, als auch gegen den Körper führen, namentlich wird bei Ausführung der Riposte der Arm, da der Gegner denselben gestreckt hält, leichter zu treffen sein als der Körper; selbst der Primehieb kann als Riposte aus etwas weiter Mensur gegen den Arm geführt werden.

Ob man den Arm, der in den meisten Fällen leichter zu erreichen sein dürfte, oder den Körper des Gegners angreifen soll, wird sich nach der Garde, sowie nach der Fechtweise des Gegners zu richten haben.

Die Ansicht, dass man bei Beginn eines Assaut die Attaque nach der Hand oder dem Arme und nicht nach dem Körper zu richten habe, da dieser aus der weiten Mensur nicht leicht, der Arm aber stets zu erreichen ist, ist eine irrige, denn bei jenen Gegnern,

die ihre Garde mit gestrecktem, hochgestelltem Arme und verhängter Prime oder in der Tierceauslage mit zurückgezogenem Arme einnehmen, wird der Körper stets leichter als die Hand oder der Arm angreifbar sein.

Die Totalwirkung eines Hiebes ist allerdings meist abhängig von der grösseren oder geringeren Verletzbarkeit oder Verwundbarkeit der verschiedenen Körpertheile; sieht man jedoch von diesem ab, so sind, an und für sich genommen, die schräg geführten Quartehiebe die wirksamsten, nachdem man im Vergleiche zu den anderen Hieben in Führung derselben die meiste Muskelkraft anwenden kann.

Nächst den Quartehieben sind die Primeliebe die wirksamsten; obgleich bei denselben nicht die Muskelkraft wie bei den Quartehieben in Anwendung kommen kann, so kommt doch den Primelieben die Schwerkraft der Waffe zu statten.

Die in ihrer Wirkung im Vergleiche zu den Quartehieben relativ schwächsten Hiebe sind die Seconde- und Tiercehiebe; richtig ausgeführt aber treffen sie immer noch mit einer derartigen Stärke, dass man sie jederzeit mit Vortheil anwenden wird, sobald der Gegner durch seine gegebene Blösse die Ausführung des einen oder des anderen Hiebes zulässt.

Im Sinne der Wiederholung, der Gleichzeitigkeit und dem nach einer Parade unmittelbar folgenden Hiebe unterscheidet man noch: Reprisen, Vor- und Tempohiebe, sowie Riposten.

Einfache Hiebe.

Quartehieb.

Der „Quartehieb“ nach der Hand wird in der Position der Quarte mit nach links abwärts gerichteter Schneide von oben nach unten geführt. (Taf. XXV.)

Bei normal geführtem Hiebe befindet sich die Hand etwas über der mittleren Brusthöhe.

Dass sich die Lage der Hand stets nach der vom Gegner eingenommenen Garde zu richten habe, ist selbstverständlich.

Bei dem Quartehiebe in den hohen und tiefen Lagen muss während der Hiebführung darauf geachtet werden, dass die Klinge

eine nach vorn erhöhte, beziehungsweise gesenkte Lage erhalten muss, um die höher oder tiefer gelegenen Blößen zu treffen.

Ungeachtet dieser erhöhten oder gesenkten Lage muss doch die Klinge die bei dem normalen Hiebe angeführte Lage innehaben.

Das Erheben oder Senken der Klinge soll bei einem correcten Fechter allein durch das Handgelenk bewirkt werden, kann aber auch durch ein entsprechendes Heben oder Senken des Armes erfolgen, und wird dieses um so nöthiger sein, sobald beide Gegner von verschiedener Statur sind oder dieselben eine ungleiche Garde eingenommen haben.

Tiercehieb.

Der „Tiercehieb“ nach der Hand wird in der Position der Tierce mit nach rechts abwärts gerichteter Schneide geführt. (Taf. XXIV.)

Die normale Höhe ist über der mittleren Brusthöhe.

Der Tiercehieb kann sowohl in den hohen, als tiefen Lagen zur Ausführung kommen, und ist in dieser Richtung dasselbe zu bemerken, was in diesem Falle bei dem Quartehiebe gesagt wurde.

Aus dem Engagement der „Quarte“ kann der Tiercehieb sowohl über, als unter der Klinge geführt werden.

Secondehieb.

Der „Secondehieb“ nach der Hand wird in der Position der Seconde mit nach aufwärts gerichteter Schneide von unten nach aufwärts geführt. (Taf. XXIII.)

Bei normal geführten Hieben befindet sich die Hand in der mittleren Brusthöhe.

Der Secondehieb kann auch mit Vortheil gegen den Körper (rechte äussere Seite) des Gegners angewendet werden. Die Klinge behält die bei dem Secondehiebe vorgeschriebene Lage, nur wird die Hand entsprechend höher gehalten.

Kopf- oder Primehieb.

Der „Primehieb“ wird mit gerade abwärts gerichteter Schneide geführt. Die Spitze wird tiefer als das Handgelenk gehalten und die Hand befindet sich höher oder in gleicher Höhe mit dem Kopfe.

Bei dem Primehiebe kann man einen „inneren“ oder „äusseren“ unterscheiden, je nachdem der Hieb an der äusseren oder inneren Seite der feindlichen Klinge erfolgt. (Taf. XXII.)

Der äussere Primehieb wird in einer den inneren Primehieben correspondirenden Weise geführt, nur mit dem Unterschiede, dass die Richtung der Schneide nach aussen ist, die Hand demnach eine der „Tierce“ ähnliche Position einnimmt.

Ein mit gerade nach abwärts oder gar mit nach innen gerichteter Schneide geführter äusserer Primehieb wäre wenig kräftig, gleichwie ein nach der inneren Seite geführter Primehieb mit nach aussen gerichteter Schneide.

Ein innerer Primehieb kann auch unter Umständen mit nach einwärts gerichteter Schneide geführt werden, und nimmt in diesem Falle die Hand eine der „Quarte“ ähnliche Position ein.

Die Anwendung eines inneren oder äusseren Primehiebes richtet sich theils darnach, ob die zu treffende Blösse auf der inneren oder äusseren Kopfseite liegt, theils nach der Lage der beiden Klingen und der eigenen Faust.

Abgesehen von der ersten Voraussetzung, wird man aus dem äusseren, dem Tierce-Engagement über die feindliche Klingenspitze einen inneren Primehieb und aus dem Quarte-Engagement, beziehungsweise nach einer vom Gegner eingenommenen Quarteopposition gleichfalls über die feindliche Klingenseite einen äusseren Primehieb führen.

Wollte man aus dem Tierce-Engagement einen äusseren oder aus dem Quarte-Engagement einen inneren Hieb führen, so müsste man in beiden Fällen bei dem Anzuge zum Hiebe durch starken seitlichen Druck gegen die feindliche Klinge dieselbe seit- und abwärts drücken, um sich den nöthigen Raum, sowie die Blösse für den Hieb zu verschaffen.

Gesichtshieb links.

Der „Gesichtshieb links“ oder „Hochquartehieb“ wird in derselben Richtung wie der „Quartehieb“ nach der Hand geführt, nur muss die Hand in der entsprechenden Höhe gehalten werden.

Der Gesichtshieb links kann ausser mit nach abwärts auch mit horizontal gerichteter Schneide zur Ausführung gelangen.

Brusthieb.

Bei Besprechung der Hiebe haben wir gesehen, dass der „Brusthieb“ ein Quartehieb nach dem Körper ist, ob er nun mit horizontaler oder mit schief nach ab- oder aufwärts gerichteter Schneide geführt wird.

Der normalmässige Hieb wird von oben nach abwärts in der Richtung der linken Schulter zur rechten Hüfte mit nach links abwärts gerichteter Schneide geführt.

Bei normalmässig geführtem Hiebe ist die Hand in der Höhe der Schulter.

Nach der verschieden eingenommenen Garde des Gegners kann auch die Richtung des Brusthiebes eine derartige Modification erleiden, dass man denselben horizontal oder, nach einer verhängt genommenen Primeparade, unterhalb der Klinge mit der Rückenschneide in der dem normalen Hiebe entgegengesetzten Richtung führen kann.

Bei dieser Gelegenheit können wir einige Worte über den noch an manchen Schulen gebräuchlichen sogenannten „Cerclehiebs“ und die „Cercleparade“ nicht unerwähnt lassen.

„Zum „Cerclehiebs“¹⁾ wird die Klinge von oben nach abwärts nahe an der eigenen rechten Seite zurückgeworfen und so der Hieb von unten schräg nach aufwärts von der inneren Brustseite gegen die rechte Schulter des Gegners geführt. Während des Auf- und Zurückwerfens der Klinge wird die Faust bei gestrecktem Arme vor die linke Kopfseite gebracht, auf dass man bei gleichzeitiger Kopf- und Körperdeckung rechts der Klinge gegen den Gegner sieht. — Der Säbel darf nicht fest gehalten werden, sondern muss zur Schwingung bei leichtem Schliessen des Daumens und Zeigefingers etwas Spielraum haben. Nach vollendetem Hiebe ist die mit der Fläche nach aufwärts gerichtete Hand in der Stirnhöhe, die Schneide schräg aufwärts und die Klingenspitze gegen die untere linke Brustseite gehalten.“²⁾

¹⁾ Aus einem mir vorliegenden Werke entnommen.

²⁾ Nach einem anderen mir vorliegenden Werke wird die Faust vor der rechten Schulter höher als der Kopf gehalten und der Blick an der linken Seite des Armes nach dem Gegner gerichtet.

Der „CerclehieB“ kann allein mit Vortheil einerseits gegen die verhängte Prime, andererseits nur aus der mit gestrecktem und hochgestelltem Arme genommenen Primeauslage geführt werden. Auslage sowohl als Hieb entspringen dem deutschen Schlägerfechten, in dessen gewungener Weise die obigen Vorbedingungen des Hiebes gegeben sind.

Dagegen entfällt nach der hier vertretenen Methode nicht bloss die Nothwendigkeit dieses Hiebes, sondern ist derselbe in Anbetracht der grossen Arm- und Handblösse, welche nach unserer Methode vollkommen und mit Leichtigkeit ausgenützt werden können, geradezu verwerflich.

Wir werden daher in den Fall versetzt, gegen die verhängte Prime kämpfen zu müssen, den in seiner Ausführung weit ungewungeneren und in seiner Wirkung weit entschiedeneren „unteren Rücken-Quarte“-Hieb in Anwendung bringen.

Uebrigens haben selbst Anhänger des „Cerclehiebes“ gänzlich unbewusst, dem Fechtgeföhle folgend, den unteren „Rücken-Quarte-hieb“ an seiner Stelle geführt und, auf diese Hiebführung aufmerksam gemacht, für dieselbe den gänzlich ungerechtfertigten Namen „CerclehieB“ mit der „Rückenschneide“ erfunden.

Als Parade gegen den CerclehieB wurde die der Handhabung nach correspondirende „Cercleparade“ des Fleuretfechtens angenommen.

Ueber die Verwerflichkeit dieser Parade beim Säbelfechten erst ein Wort zu verlieren, halten wir für überflüssig.

Hochtierce-Hieb.

Der Hochtierce-Hieb wird nach der rechten Schulter in derselben Richtung wie der TiercehieB nach der Hand geführt, nur wird die Hand in der entsprechenden Höhe gehalten.

Gesichtshieb rechts.

Beim „RechtsgesichtshieB“ wird die Hand in die Position der Tierce gebracht und der Hieb mit nach rechts abwärts gerichteter Schneide geführt.

Unter Umständen kann der Hieb mit horizontaler und als Riposte nach einer genommenen „Quarteparade“ selbst mit nach rechts aufwärts gerichteter Schneide zur Ausführung kommen.

Die Hand wird in der Höhe des Gesichtes gehalten.

Will man den Rechtsgesichtshieb nach einer genommenen Quarteparade als Riposte ausführen, so kann derselbe entweder an der inneren Seite der Klinge oder, wenn es die Stellung der Klinge ermöglicht, ausserhalb der Klinge erfolgen.

Erfolgt der Hieb an der inneren Seite, so wird die Hand während des Hiebes in die Position der Tierce gewendet, soll jedoch der Hieb von der Aussenseite erfolgen, dann wird die eigene Klinge nicht über die Spitze der feindlichen Klinge, sondern, um uns so wenig als möglich Blösse an der Tiercesseite zu geben, der Hieb unterhalb der Hand oder der Klinge des Gegners geführt.

Flankenhieb.

Der Flankenhieb wird nach der rechten Körperseite, der Aussenseite des Gegners, der Flanke, in der Position der Tierce mit horizontaler und mit nach auswärts gerichteter Schneide geführt.

Unter Umständen kann auch der Hieb mit nach aufwärts gerichteter Schneide zur Ausführung gelangen, und ist diese Richtung der Klinge beim Unterrichte vorzuziehen, da Anfänger leicht in den Fehler verfallen, dass sie den Flankenhieb mit nach rechts abwärts gerichteter Schneide führen und hierbei den Gegner öfters an den Beinen treffen.

Hiebe mit der Rückenschneide.

Wie bereits erwähnt wurde, können auch Hiebe mit der Rückenschneide geführt werden.

Der Primehieb kann mit der Rückenschneide entweder als Vorhieb oder in der mittleren oder nahen Mensur, sobald der Gegner in derselben die Position der Quarte eingenommen, als äusserer Primehieb über die Spitze der feindlichen Klinge mit Erfolg zur Ausführung kommen.

Der Tiercehieb kann namentlich in der geschlossenen Mensur, sobald der Gegner die Position der Quarte eingenommen, über die Spitze der feindlichen Klinge sowohl nach der Hand und der Schulter und bei einem aus dem Engagement der Tierce erfolgten äusseren unteren Angriff mit der Rückenschneide als Vorhieb zur Anwendung kommen. Erfolgt der Tiercehieb mit der

wahren Schneide in der Richtung von links nach rechts, so liegt es in der Natur der Sache, dass der Rückenschneidhieb in der Richtung von rechts nach links geführt wird; im Uebrigen dürfte der Tiercehieb mit der Rückenschneide, mehr oder weniger senkrecht von oben fallen, demnach die Richtung des Primehiebes mit der Rückenschneide annehmen.

Der Quartehieb mit der Rückenschneide wird meist als Vorhieb mit Erfolg zur Ausführung gebracht.

Derselbe kann entweder von oben nach abwärts in der gleichen Richtung wie mit der wahren Schneide, sowie horizontal oder von unten nach aufwärts sowohl nach der Hand, als auch nach dem Körper geführt werden.

Was die Körperhiebe mit der Rückenschneide anbelangt, so kann der Rückenquartehieb nach dem linken Gesichte, sowohl in horizontaler Richtung oder von oben nach abwärts zur Ausführung gelangen.

Derselbe findet in der Attaque, namentlich aber als Vorhieb seine Verwendung.

Der Rückenquartehieb nach der Brust kann in horizontaler als auch in der Richtung von oben nach abwärts oder von unten nach aufwärts geführt werden. Er findet gleich dem „Links-Gesichtshieb“ mit der Rückenschneide sowohl in der Attaque und als Vorhieb seine Anwendung.

Nach der Hand oder dem Arm kann der Rückenquartehieb nach allen drei oben angeführten Richtungen geführt werden. Als solcher findet er die erfolgreichste Verwendung sowohl in der Attaque als auch als Vorhieb.

Der in der Richtung von unten nach aufwärts geführte Rücken-Quartehieb führt auch den Namen „Unterer Quartehieb mit der Rückenschneide“ oder „Unterer Rücken-Quartehieb“. ¹⁾

Er wird besonders nach einer verhängt genommenen Primeparade mit Erfolg angewendet.

Aus dem Engagement der Tierce kann der Secondehieb gleichfalls mit der Rückenschneide sowohl in der Attaque und als Vor-

¹⁾ Nach manchen Schulen wird der „Untere Rücken-Quartehieb“ auch „Polnische Quarte“ genannt.

hieb seine Anwendung finden, doch muss bei Ausführung desselben ein Gelenkwechsel vorgenommen werden.

Der Anzug zum Hieb erfolgt wie bei jenem mit der wahren Schneide, und erfolgt zur Führung des Hiebes mit der Rückenschneide in der Art der Gelenkwechsel, dass der Daumen nach aufwärts zu liegen kommt.

Stösse.

Obleich „Stösse“ bei dem Assaut und bei der Eventualität eines Zweikampfes, wenn nicht ausdrücklich angenommen, nicht ausgeführt werden, so finden doch dieselben, wie auch bereits in der Einleitung erwähnt wurde, als Finten eine vortheilhafte Anwendung, sobald die Construction der Hiebwaaffe die Ausführung derselben zulässt.

Stösse eignen sich besonders als Finten, nachdem dieselben im Vergleiche zum Hiebe einen grösseren Raum- und Zeitgewinn, demgemäss auch Kraftgewinn gewähren. Dieselben sind auch in Folge ihrer kaum merkbaren Vorbereitungen dem Gegner in der Bedrohung weit gefährlicher und geben auch bei Ausführung derselben dem Gegner bedeutend weniger Blössen, als dies bei Anwendung von Hieben, bei welchen unwillkürlich eine grössere Bewegung stattfindet, der Fall ist.

Es ist bereits in der Einleitung erwähnt worden, dass die Construction einer tüchtigen Hiebwaaffe sich wesentlich von der einer Stosswaaffe unterscheidet.

Wenn auch die Construction der Hiebwaaffe derart ist, dass sie die Führung eines Stosses zulässt, so wird sie dies selbst bei einer tüchtigen und den an sie gestellten Anforderungen entsprechenden Construction niemals in dem Masse vermögen, wie der eigens und ausschliesslich für den Stoss bestimmte und construirte Stossdegen.

Ein eigentliches Stossfechten mit der Hiebwaaffe wird demzufolge nie statthaft oder ausführbar sein.

Stösse können aus allen Garden in den betreffenden Positionen geführt werden.

Man unterscheidet demnach einen:

Prime-,

Seconde-,

Tierce- und Quartestoss.

Der Primestoss kann sowohl aus dem Engagement der Hochtierce als nach vollzogener Primeparade ausgeführt werden.

Aus dem Engagement der Hochtierce wird er ausgeführt, indem man die Spitze der Klinge unterhalb der feindlichen Klinge oder des Armes in die innere Seite des Gegners bringt.

Der Primestoss erfolgt stets in der Position der Prime.

Der Seconde-, sowie der Tiercestoss werden vortheilhaft für den Angriff als Finten zur Anwendung gebracht.

Die Hand nimmt bei Ausführung beider Stösse die ihnen zukommende Position ein.

Der Quartestoss kann nach einer Quarteparade entweder an oder über die feindliche Klinge ausgeführt werden, in welchem letzterem Falle das Wechseln in die Tiercelage unterhalb des Armes vollzogen werden muss.

Der Quartestoss über die Klinge wird seiner äusserst geringen Wirkung wegen selten zur Anwendung gebracht.

Am vortheilhaftesten wird der Quartestoss aus dem Engagement der Seconde oder nach einer Secondeparade in die innere Seite an der feindlichen Klinge ausgeführt. In diesem Falle nimmt die Hand während des Stosses die Position der „Quarte“ ein.

Durch die Rotation des Handgelenkes, sowie durch das gleichzeitige zur Ausführung des Stosses nothwendige Erheben der Hand wird die feindliche Klinge aus ihrer Lage gebracht.

Parirt wird der Quartestoss aus dem Engagement der Seconde mit Cedirung in Quarte.

Die Paraden gegen Stösse mit der Hiebwaaffe sind den beim Fleuretfechten aufgestellten analog, doch können sie mit der Hiebwaaffe auch schwingartig ausgeführt werden, nachdem hierdurch das Fechten mit der Hiebwaaffe nicht ausartet, da es in seiner Art doch wesentlich ein Hiebfechten ist.

Finten.

In der Theorie des Fleuretfechtens ist bereits erläutert worden, was man unter Finten versteht, zu welchem Zwecke und in welcher Weise dieselben angewendet werden.

Um Wiederholungen zu vermeiden, wird auf den diesbezüglichen Artikel hingewiesen.

Mit dem Säbel lassen sich Finten nicht so häufig und so mannigfaltig in Anwendung bringen, wie beim Stossfechten mit dem Degen oder dem Fleuret.

Durch den Umstand, dass beim Hiebfechten der Angriff nicht wie beim Stossfechten immer nur in ein und derselben Richtung, nämlich in der directen nach vorn stattfindet, sondern sich mehrere Seiten hierzu darbieten und noch dazu in jeder derselben verschiedene Angriffspunkte in höheren oder tieferen Lagen, ausserdem auch noch der Arm des Gegners wirksam durch Hiebe angegriffen werden kann, wird das Verleiten des Gegners zu Blössen, sowie die planmässige Combination der verschiedenen Angriffs- und Vertheidigungsformen durch Vermittlung der Finten nicht in der mannigfachen Weise angewendet, wie dies bei dem Stossfechten der Fall ist.

Durch die verschiedenen, sich ergebenden Angriffspunkte sowohl am Körper als am bewaffneten Arme wird der Gegner vom Anfang an und durch das ganze Gefecht in Ungewissheit und in einer gewissen Spannung über die jedesmalige Hiebrichtung und den besonderen Punkt des Angriffes erhalten, und hierdurch, sowie durch die nothwendig werdende grössere Ausdehnung der Paraden erhält der Angreifende namentlich bei Anwendung von Scheinattaquen so viel Gelegenheit, den Gegner zu Blössen zu verleiten, ihn über seinen beabsichtigten Angriff im Unklaren zu lassen, dass die Anwendung von planmässigen Combinationen der verschiedensten Finten in der Weise, wie dies beim Fleuretfechten der Fall ist, überflüssig wird.

Beim Säbelfechten können Hiebe und Stösse als Finten in Anwendung gebracht werden und eignen sich letztere besonders hierzu, da sie im Vergleiche zum Hiebe ihrer kurzen Bewegungen halber mehr Zeit- und Kraftgewinn gewähren und ihrer kaum merk- baren Vorbereitungen wegen dem Gegner in der Bedrohung gefährlicher werden.

Bei Besprechung der Stösse haben wir auch gesehen, dass die Ausführung derselben bedeutend weniger Blössen giebt, als dies bei Anwendung von Hieben, bei welchen unwillkürlich eine grössere Bewegung stattfindet, der Fall ist.

Häufig werden Battements oder Eisenschläge angewendet, um sich für den beabsichtigten Angriff eine grössere Blösse zu verschaffen.

In der Theorie des Fleuretfechtens ist bereits bemerkt worden, dass die Angriffsbewegungen mit der Waffe in „zwei“ Gruppen getheilt werden, und zwar in jene, durch die der Gegner direct, und in solche, durch welche nur die feindliche Waffe angegriffen wird.

Eine derartige Eintheilung findet beim Säbelfechten auch statt und gehören zur ersteren die Hiebe und Stösse, zu den letzteren Battements (Eisenschläge) und Désarmements etc.

Nachdem die letzteren nicht zum unmittelbaren Angriffe gehören, sondern mittelbare Angriffsactionen sind, durch welche man nur die Waffe des Gegners angreift, demnach durch dieselben den Gegner nicht verletzt und sie daher nur als vorbereitende Bewegungen in Beziehung auf den eigentlichen Zweck des Waffenkampfes gelten, so können dieselben füglich zu den Finten gerechnet werden.

Battements sind leicht ausführbar und können mitunter vortheilhaft angewendet werden, aber der häufige Gebrauch derselben ist nicht rathsam, da man, abgesehen von dem dadurch entstandenen forcirten Angriffe, mit einer etwas schweren Hiebwaaffe nicht so leicht und so rasch einen Angriffshieb nachfolgen lassen kann, wie dies beim Fleuretfechten möglich ist, überdies auch der Gegner seine durch das Battement seitwärts gebrachte Klinge, ohne deren Bewegung erst hemmen zu müssen, sofort zu einem neuen Hiebe gebrauchen kann.

Durch Finten trachtet man die Fechtweise des Gegners zu erforschen und die eigenen Absichten zu verbergen, indem man die Aufmerksamkeit des Gegners auf einen anderen Punkt zu lenken sucht, als derjenige ist, den man zu treffen beabsichtigt.

Vorläufig seine eigene Stärke verbergend, wird man sich die Ueberzeugung zu verschaffen suchen, ob der Gegner sich auf die Parade oder die Attaque verlässt, ob er Vor- oder Tempohiebe führt, und in was seine eigentliche Kraft besteht; durch einen scheinbaren, unter dem Schutze der Reserven erfolgten Rückzug wird man den Gegner zur Offensive zu bringen trachten, um ihn nach

der Entfaltung seiner Hilfsmittel selbst mit Energie angreifen zu können. Finten können sowohl in offensiver als auch in defensiver Absicht in Anwendung kommen.

In der Theorie des Fleuretfechtens haben wir bereits gesehen, dass Finten in offensiver Absicht den Zweck haben, die Klinge des Gegners in eine andere Lage zu bringen, um sich entweder eine grössere Blösse zu verschaffen oder die feindliche Klinge in eine für den beabsichtigten Angriff vortheilhafte Garde zu zwingen.

In defensiver Absicht haben sie — wie wir beim Fleuretfechten gesehen haben — zunächst den Zweck, den Gegner zu einem Angriffe zu verleiten; überdies sollen sie den Gegner veranlassen, uns in einer erwünschten Weise anzugreifen, was dadurch bewirkt wird, dass man ihm durch das „Spiel“ eine Reihe von Möglichkeiten zu seinem Angriffe eröffnet.

Welche Möglichkeit auch immer der Gegner benützt, so wird dieselbe in unserem Plane gelegen sein, und eben darin besteht die Absicht der Defensive-Finten.

Nachdem es auch im Säbelfechten begreiflicherweise zu der schwierigsten Fechtart gehört, durch eigene Angriffsbewegungen den Gegner zu einem in unserem Plane gelegenen Angriffe zu verleiten, so kann man die Anforderung eines richtigen Defensive-Fechters nur an einen sowohl praktisch als theoretisch vollkommen durchgebildeten Fechter stellen.

Finten sollen kurz und nahe an der Klinge ausgeführt werden, um nicht durch grosse Bewegungen dem Gegner Gelegenheit zu Vorhieben zu geben; sie sollen deshalb stossartig zur Ausführung gelangen.

Finten muss man trachten, so täuschend auszuführen, dass es dem Gegner schwer wird, die wahre Absicht zu erkennen; sie müssen mit einer solchen Präcision vollzogen werden, dass der Gegner zur Vornahme der Opposition gezwungen wird.

Während des Fintirens darf nicht ausgefallen werden; befindet man sich in der weiten Mensur, so werden während des Vortretens die Finten ausgeführt.

Bei Riposten sollen selten Finten in Anwendung kommen, nachdem eine einfache Riposte nicht nur viel schneller und leichter, sondern auch ohne Zeitverlust ausgeführt werden kann.

Man unterscheidet „einfache“ und „zusammengesetzte“ Finten, je nachdem die Attaque aus einer oder mehreren Finten besteht.

Bei zusammengesetzten Finten, bei einer Attaque, soll man nie mehr als drei Tempos ohne Unterbrechung in Anwendung bringen.

Vor Anwendung vieler Finten soll man sich, um dem Gegner nicht Gelegenheit zu Vorhieben zu geben, überhaupt hüten.

Die einfache Attaque ist stets jeder complicirten vorzuziehen, sie ist leichter und mit geringerer Gefahr durchzuführen.

Starke, d. h. wohlgeschulte Fechter, der Gefahr bewusst, die eine complicirte Attaque mit sich bringt, werden sich stets mit den einfachsten Bewegungen in ihren Angriffen begnügen; ihre Fechtweise wird eine bedeutend ruhigere als die eines Anfängers sein, und man wird bemerken, dass bei ihnen mehr der Geist als die Klinge arbeitet.

Nur Anfänger oder sogenannte Naturalisten greifen mit vielen Finten an, ohne sich von irgend einer Bewegung Rechenschaft zu geben.

Je complicirter die Finten sind, desto mehr Blößen bieten sie dar und erfordern ausserdem mehr Zeit, um durchgeführt zu werden. Dem Gegner wird in diesem Falle, ohne grössere Gefahr für ihn, Gelegenheit zu Vor- und Tempohieben gegeben.

Bei Gegnern, die ein Tempo nicht einzuhalten verstehen oder sich leicht einschüchtern lassen, wird man gewiss durch mehrere Finten reussiren, indem man dieselben dadurch unsicher macht und ihre Verwirrung zur gefahrlosen Ausführung des complicirten Angriffes benützt.

Die Schwierigkeit besteht jedoch darin, sich zu versichern, ob nicht der Gegner unsere Bewegungen genau beobachtet, die dann mit eigener Gefahr verbunden auszuführen wären. Dies muss beim Angriffe stets der Gegenstand des ernstesten Studiums sein.

Gegen fremde Fechter, deren Fechtweise man nicht kennt, ist es stets geboten, mit kurzen, einfachen Attaquen anzugreifen.

Erfordert es die Nothwendigkeit, mehr als „zwei“ Finten anzuwenden, so müssen die einzelnen Combinationen getrennt werden und die Attaque in Form einer Doppelattaque zur Ausführung gelangen.

Auf diese Art kann man vier bis fünf Tempos anwenden, ohne dass man allzu grosse Gefahr läuft, Blössen zu Vorhieben zu geben, wie dies bei vier Tempos ohne Unterbrechung der Fall wäre.

Die Finten erfordern ein grosses Verständniss und müssen mit Sorgfalt studirt werden. Man muss sich vor Ausführung derselben der sich gestellten Aufgabe wohl bewusst sein. Nichts ist schädlicher und nichts beweist besser, dass man kein Fechter ist, als wenn man Finten plan- und zwecklos ausführt.

Die hervorragendste und auf Verständniss beruhende Eigenschaft der Finten ist, die vom Gegner gegen dieselbe beabsichtigte Parade zu entdecken und so den weiteren sich ergebenden Angriff fortzusetzen.

Das Verhalten des Gegners bei einer Attaque und die eigene während dieser Fintenbewegung eingenommene Faustlage bestimmen im Allgemeinen, welchen wirklichen Hieb man zur Ausführung bringen soll.

Dass man nur in nicht gedeckte Linien fintiren soll, ist begreiflich, aber es lassen sich im Hiebfechten, gleichwie im Stossfechten auch nicht genügend gedeckte Linien, sowie jene, die der Gegner zu decken sich bemüht, mit Erfolg angreifen.

Einer der günstigsten Momente zum Fintiren ist der, in dem der Gegner selbst zum Angriffe schreiten will.

Man muss jedoch eine gespannte Aufmerksamkeit auf den zur Ausführung günstigen Moment verwenden, um während der Vorbereitungen des Gegners zur Attaque selbst die Offensive ergreifen zu können.

Die beständige Uebung der Finten ist eine unerlässliche, um den Geist stets in Thätigkeit zu erhalten, denn nur mit Hilfe desselben wird die Möglichkeit geboten, die Absichten des Gegners zu durchschauen oder zu errathen.

Geht der Gegner nach einem von ihm abgewehrten Angriffe nicht zur Offensive über, so hat man von Neuem mit grösserem Nachdrucke zum Angriffe zu schreiten; es ist in diesem Falle nöthig, die Finten zu modificiren, dieselben zu vermehren oder zu vermindern, ferner sie in der Weise zu markiren, dass der Gegner zur Parade und zur Riposte gezwungen wird, um die Contre-riposte anwenden zu können, oder endlich durch sein ruhiges Spiel

oder absichtliches Freigeben von Blössen den Gegner selbst zum Angriffe zu verleiten, überhaupt den Gegner durch die mannigfache Verwendung derart zu beschäftigen trachten, um das sich gestellte Ziel erreichen zu können.

Es ist bereits erwähnt worden, dass man beim Fintiren nicht ausfällt, doch kann die Finte mit einem Angriffe in Verbindung gebracht werden, um dem Gegner Gelegenheit zur Parade und Riposte zu geben und die Contreriposte führen zu können.

Bricht der Gegner nach einer einfachen Finte die Mensur, so muss man wohl überlegen, ob der Rückzug in Folge der Bedrohung erfolgt, oder ob das Aufgeben der Mensur berechnet ist, um uns zu einem unvorsichtigen Angriffe zu verleiten.

Eines der wichtigsten und unerlässlichsten Erfordernisse bei Ausführung der Finten ist das richtige Einhalten des Tempos, ohne welches ein günstiges Resultat nicht zu erzielen ist.

Es ist in der Theorie des Fleuretfechtens bereits erwähnt worden, dass es eine gänzlich falsche Anschauung ist, die Finten in „Ansehung des Tactes gleich geschwind und in Ansehung der Markirung gleich gross“ auszuführen, „nachdem die Geschwindigkeit bei ungleicher Grösse der Finten eine ungleichmässige sein und dadurch eine Stockung hervorgebracht wird“.

Auch der Rath, dass bei mehreren Finten die vorletzte Bewegung auszuhalten sei, ist nicht richtig.

In welchem Tempo die Finten zur Ausführung gebracht werden sollen, ist allerdings nicht gleichgiltig.

Bevor wir jedoch in der Besprechung des Tempo weiter gehen, wollen wir zum leichteren Verständnisse desselben Einiges über die Schnelligkeit, mit der die Finten und der wahre Hieb überhaupt erfolgen sollen, erwähnen.

Gewöhnlich wird in der Schule gelehrt, die Finten, sowie die Hiebe mit der grössten Schnelligkeit auszuführen; doch ist die Schnelligkeit, mit der die Attaque ausgeführt werden soll, eine relative.

Nicht die Schnelligkeit, mit der die Attaque zur Ausführung gebracht wurde, entscheidet, sondern der im richtigen Momente mit der grössten Schnelligkeit ausgeführte Hieb führt die Entscheidung herbei.

Es kann sich ereignen, dass man bei Ausserachtlassen jeder Regelmässigkeit und Nichtbeachtens des richtigen Momentes wegen der allzu schnellen und unüberlegten Ausführung der Finten und Hiebe diese gegen die feindliche Klinge führt, d. h. in eine gedeckte Linie oder in eine Oppositionsparade fintirt oder schlägt.

Bei Ausführung der Finten muss dem Gegner Zeit gelassen werden, denselben folgen zu können, man muss sich von der Wirkung derselben stets überzeugen, aber im letzten entscheidenden Momente muss der Hieb mit voller Kraft, Energie und mit ausserordentlicher Schnelligkeit geführt werden, denn es ist begreiflich, dass die „Finte“, welche den Zweck hat, den Gegner zu gewissen Bewegungen zu verleiten, diesen Zweck nur dann erreicht, wenn der Gegner Zeit hat, unserer Klinge zu folgen; daher wird sich auch die Schnelligkeit der Finte nach dem Grade der dem Gegner zukommenden Gewandtheit zu richten haben, und es einleuchtend ist, dass nicht gegen alle Fechter gleich schnell fintirt werden kann.

Es geschieht häufig, dass man den Gegner so weit gebracht hat, um in dem sich vorgenommenen Augenblicke denselben treffen zu können, aber entweder durch einen zu zeitlichen oder zu späten Ausfall um das günstige Resultat gebracht wird.

Ein langsamer Fechter, der die Genauigkeit und den für die Ausführung des Hiebes rechten Moment beobachtet, bleibt Sieger über einen von der Natur aus mit Schnelligkeit begabten Fechter, der diese beiden Eigenschaften nicht besitzt und nur durch seine Schnelligkeit reussiren will.

Ein Angriff lässt sich nur annähernd bestimmen, er lässt sich jedoch nie mit Bestimmtheit nach einem festgesetzten Plane ausführen.

Hängt nun der Angriff von dem Verhalten des Gegners ab, so ist es selbstverständlich, dass das Tempo der zur Ausführung gelangenden Finten sich nach der Art der Opposition und nach dem Grade der bei derselben angewendeten Schnelligkeit richtet.

Nicht das schnelle Hauen führt zum Ziele, sondern durch die im richtigen Tempo ausgeführte Attaque reussirt man.

Finten giebt es eine Menge, und in dem eben Gesagten konnten wir uns nur auf das Allgemeine über die Finten beschränken.

In welcher Art und Weise Finten noch zur Anwendung gebracht werden und mit welchen Paraden man denselben opponirt, wird weiters bei der Beschreibung der Hiebe und bei Besprechung der Attaquen noch die Rede sein.

Schliesslich kann noch die Erwähnung gemacht werden, dass in der Säbelschule des vorliegenden Werkes die Bezeichnung der Finten und Hiebe nach den ihnen bei Besprechung der „Hiebe“ zukommenden Namen festgehalten wurde, da es durchaus nicht zur Vereinfachung, sowie zur schnelleren und besseren Auffassung des Unterrichtes dienen kann, den einzelnen Hieben Ziffern oder gleichen Hieben doppelte Namen beizulegen, wie dies an manchen Fecht-schulen der Gebrauch ist.

Battement.

Die Angriffsbewegungen mit der Waffe unterscheiden sich als solche, durch welche entweder der Gegner direct oder mittelst welcher nur seine Waffe angegriffen wird.

Zu den ersteren werden die Hiebe und Stösse, zu den letzteren die „Battements“ oder Eisenschläge gezählt.

Diese letzteren, nur mittelbare Angriffssactionen, durch welche allein man seinen Gegner nicht verletzt, und die in Beziehung auf den eigentlichen Zweck des Kampfes nur als vorbereitende Bewegung gerechnet werden können, gehören gleichfalls in den Bereich der Finten.

Battements oder Eisenschläge sind forcirte Angriffe, die aus einem kräftigen Schliff längs der feindlichen Klinge bestehen, um dieselbe aus ihrer Lage zu bringen. Die Angriffe haben zunächst den Zweck, für die beabsichtigte Attaque, beziehungsweise für die zu erfolgende Finte gewaltsam eine grössere Blösse zu verschaffen oder den Gegner zu einer Oppositionsparade zu veranlassen oder schliesslich den Gegner durch einen scharf geführten Klingenschlag in eine für den beabsichtigten Angriff vortheilhaftere Garde zu zwingen.

Das Battement ist demnach eine Angriffsbewegung lediglich auf des Gegners Waffe und wird hauptsächlich als eine, irgend einen Hieb vorbereitende Bewegung ausgeführt.

Der unmittelbare Zweck des Battements, das nur in „offensiver“ Absicht angewendet werden soll, ist, die Spitze der feindlichen Klinge und diese selbst aus der uns bedrohenden Lage zu bringen.

Dasselbe besteht seiner Form nach darin, dass man seine Klinge aus dem Engagementspunkte ganz leicht und unmerklich an des Gegners Klinge gegen die Spitze zurück bringt und nun mit einer diagonal gegen die Gefechts ebene kurzen, kräftigen Schlibbewegung die feindliche Klinge seitwärts bringt, doch kann auch das Tierce- und Quartebattement in entgegengesetzter Richtung von der Stärke zur Schwäche der feindlichen Klinge, ersteres mit wahrer, letzteres mit der Rückenschneide zur Ausführung kommen.

Sie werden stets mit dem Offensivetheil der Klinge ausgeführt. Eine förmlich hiebartige, schlagende Bewegung soll jedoch hierbei nicht stattfinden.

Battements können sowohl an der inneren als auch äusseren Seite erfolgen und es kann die dadurch entstandene innere und äussere Blösse zu einem Hiebe benützt werden, oder man führt mit Umgehung dieser Blösse sofort einen Hieb in die entgegengesetzte Lage.

Battements können auch in Lagen, entgegengesetzt zu jenen, in welchen man engagirt ist, ausgeführt werden.

Die Umgehung der feindlichen Klinge erfolgt in diesen Fällen, falls sich die feindliche Klingenspitze höher als das Handgelenk des Gegners befindet (Tierce oder Quarte) über, oder unterhalb der Klinge; befindet sich jedoch die Spitze tiefer als das Handgelenk (Prime oder Seconde), so erfolgt die Umgehung über die Klinge des Gegners.

Um dem Gegner nicht Gelegenheit zum Ausweichen des Battements zu geben, muss man bei Anwendung derselben die grösste Vorsicht bewahren, damit der Gegner im Augenblicke der Ausführung die Absicht nicht entdeckt.

Man muss stets mit Geschicklichkeit jene Seite zu maskiren wissen, an der das Battement ausgeführt werden soll.

Nachdem das Battement ohnedem zu den forcirten Offensivebewegungen gehört, so muss bei Ausführung desselben besonders darauf geachtet werden, dass das Handgelenk geschmeidig bewahrt

werde; die Spitze der Klinge darf nicht stark gehoben und die Bewegung muss so kurz als möglich an der feindlichen Klinge erfolgen.

Das Tiercebattement erfolgt aus dem Engagement der Tierce oder Quarte.

Das Quartebattement erfolgt aus dem Engagement der Quarte, Tierce und Seconde.

Man führt aus dem letzteren Engagement, indem die Spitze der Klinge über die Klinge des Gegners gebracht wird, mit der Rückenschneide an der inneren Seite den Schriff von der Schwäche zur Stärke aus. (Rückenquartehieb, beziehungsweise Schriff, mit der Rückenschneide von unten nach aufwärts geführt.)

Nachdem mit dieser Bewegung am leichtesten eine Entwaffnung des Gegners herbeigeführt wird, so führt sie auch den Namen „Désarmement“ (siehe dieses).

Das Secondebattement findet seine Anwendung gegen sogenannte „steile“ Seconden oder „verhängte“ Tiefprimen.

Im letzteren Falle erfolgt die Umgehung über die feindliche Klinge. Das Secondebattement kann mit der wahren oder Rückenschneide zur Ausführung gelangen.

Battements sollen nur in offensiver Absicht und nur in jenen Fällen zur Anwendung kommen, wenn der Gegner eine gestreckte Garde eingenommen hat, demnach die Spitze der Klinge bedrohend nach uns gerichtet erscheint, oder aber die Klinge des Gegners durch Finten nicht aus ihrer Lage gebracht werden kann.

Von Anfängern oder nicht schulgerecht gebildeten Fechtern werden häufig Battements — wenn auch die vom Gegner eingenommene Garde keine Veranlassung hierzu bietet — vor jeder Attaque ausgeführt, um dieselbe leichter und vermeintlich ohne eigene Gefahr zur Ausführung zu bringen.

Diese Anwendung des Battements ist jedoch — abgesehen davon, dass man sich, falls der Gegner nur im Geringsten die Absicht eines Battements merkt, durch eine von ihm ausgeführte Cavation in eine eminente Gefahr begiebt — entschieden zu verwerfen.

Einem „Fechter“ im wahren Sinne des Wortes stehen immer genügende Mittel zur Verfügung, um seine Attaque wirksam zur Geltung bringen zu können.

Dass nach dem eben Gesagten Battements sofort in Verbindung mit dem Hiebe oder mit Finten zu bringen sind, ist selbstverständlich.

Wenn auch Battements in mancher Beziehung vorthellhaft in Anwendung gebracht werden können, so ist ein häufiger Gebrauch derselben doch nicht rathsam, nachdem dieselben mit einer etwas schweren Hiebwaŕfe nicht so leicht und so rasch einen ordentlichen Angriffshieb nachfolgen lassen, wie dies beim Fleuretfechten mit dem Stosse der Fall ist, während andererseits der Gegner seine durch das Battement seitwärts gebrachte Klinge, ohne deren Bewegung erst hemmen zu müssen, sofort zu einem Hiebe umschwingen kann, indem dieselbe durch das Battement gleichsam in das beim „Hieb“ beschriebene erste Tempo, das „Anziehen der Klinge zum Hiebe“, gebracht wurde.

Im Uebrigen erweisen sich derartige, beim Stossfechten vorkommende und mitunter nothwendige Finten bei näherer Betrachtung der im Hiebfechten stattfindenden räumlichen und mechanischen Verhältnisse für diese Fechtart als bedeutungslos und mitunter gänzlich überflüssig.

In der Schule ist man jedoch genöthigt, auch diese Bewegungen vornehmen zu lassen, um den Schüler gegen alle Eventualitäten vorzubereiten.

Es empfiehlt sich, dass der Schüler die „Battements“ des Angreifenden aushält und denselben nicht ausweicht.

Désarmement.

Bei Besprechung der Finten haben wir gesehen, dass das „Désarmement“ gleich dem Battement zu jenen Angriffsbewegungen gehört, durch welche nur die Waŕfe des Gegners angegriffen wird. Es ist gleichfalls nur eine mittelbare Angriffsbewegung, nachdem dieselbe speciell gegen die Waŕfe des Gegners gerichtet ist.

Desarmiren heisst entwaffnen; dasselbe wird durch eine schleuderartige Bewegung auf die feindliche Klinge bewirkt.

Nachdem es der ritterliche Anstand verbietet, auf einen wehrlosen Gegner einzudringen, so werden diese Bewegungen nur aus-

geführt, um die feindliche Klinge aus der Angriffslinie zu bringen und sich hierdurch grössere Blössen zu verschaffen.

Sollte das Désarmement so kräftig ausgeführt werden, dass der Gegner thatsächlich entwaffnet wird, so beeile man sich — wie dies in allen Fechtschulen gebräuchlich —, die feindliche Klinge aufzuheben und dem Gegner zu überreichen.

Das Désarmement wird am kräftigsten aus der Garde der Secunde ausgeführt.

Man führt aus diesem Engagement, indem man die Spitze der Klinge über die Klinge des Gegners bringt, an der inneren Seite von der Schwäche gegen die Stärke der feindlichen Klinge einen kräftig geführten Rücken-Quartehieb aus, indem man sich hierbei mit der Stärke der Klinge der feindlichen Schwäche vollständig bemächtigt.

Als Désarmement können auch alle mit erhöhtem Kraftaufwande geführten Eisenschläge angewendet werden.

Bei Ausführung von Désarmements muss man sich vor grossen Bewegungen, sowie Wiederholungen wohl hüten, da der Gegner leicht denselben ausweichen, d. h. Cavationen in Anwendung bringen könnte.

Hat man mit Gegnern zu thun, die oft Désarmements in Ausführung bringen, so kann man ohne grosse Gefahr für uns durch absichtliches Vorgeben der Klinge sie hierzu verleiten, um im richtigen Tempo selbst die Cavation ausführen zu können.

Es giebt Fechter, ja selbst Lehrer, die mit Vorliebe Désarmements anwenden, um ihre Muskelkraft gegen körperlich schwächere Gegner zu documentiren, mitunter auch denselben gegenüber auf eine billige Weise den Beweis liefern zu können, dass sie ihre Waffe wohl (?) zu führen verstehen.

Sie erheben das Désarmement zu einer Art von Bravourstückchen.

Abgesehen von der Unzukömmlichkeit, einen körperlich schwächeren Gegner zu desarmiren, beweist man durch ein derartiges Verfahren nicht im mindesten, dass man ein kunstgerechter Fechter, dass man ein „Meister seiner Waffe“ ist.

Riposten.

Jener Hieb oder Stoss, der unmittelbar einer vollbrachten Parade nachfolgt, heisst „Riposte“.

Es ist „bedingungsweise“ der schnellste Uebergang von der Defensive zur Offensive.

In der Theorie des Fleuretfechtens ist bereits der Vortheil der Riposte genügend nachgewiesen worden.

Nachdem auch im Säbelfechten jeder ausgeführte Hieb oder Stoss eine Blösse zur Ausführung eines einfachen Hiebes darbietet, so ist auch hier die Anwendung der Riposte von ausserordentlichem Vortheil.

Jenen Fechtern gegenüber, die durch einen forcirten Angriff zu reussiren trachten und demnach ihre ganze Kraft und Stärke in ihre Attaque setzen, wird die Riposte mit ganz besonderer Wirkung angewendet, denn es gehört bereits eine grosse Geschicklichkeit dazu, nach einer decidirt ausgeführten Attaque eine im richtigen Tempo und gut geführte Riposte abzuwehren.

Durch eine schnell geführte Riposte wird auch dem fortgesetzten Hauen, den „vermeintlichen Reprisen“, durch welche besonders kräftige Naturalisten eine günstige Entscheidung herbeizuführen bemüht sind, Einhalt gethan.

Mehrere aufeinanderfolgende Hiebe können nie mit der Schnelligkeit ausgeführt werden, wie eine rasch ohne Zeitverlust erfolgte Riposte, nachdem zum Wiederholen des Hiebes, zum Heben der Klinge und zum wiederholten Zurückziehen des Armes bedeutend mehr Zeit erforderlich ist, als zu dem nach der Parade unmittelbar folgenden Hiebe.

Jeder Hieb oder Stoss bietet im Augenblicke der Ausführung, sowie nach der Vollendung, eine Blösse; es ist deshalb zur Ausführung der Riposte nöthig, die gegebene Blösse im Augenblicke der Entstehung zu erfassen und zu benützen.

Im Falle des Misslingens muss getrachtet werden, sofort in die gedeckte Lage zurückzukehren.

Die als Riposte rapid schnell geführten Hiebe oder Stösse sind bedeutend schwerer als die durch die Attaque beigebrachten

zu pariren. So mancher Fechter, der bereits bei der einfachsten Attaque, um seine Parade zu ermöglichen, sich zurückzieht, und durch dieses voreilige Brechen der Mensur dem Vortheile der Riposte entsagt, könnte sich von der Wahrheit dieses Lehrsatzes leicht überzeugen, falls er den Gegner festen Fusses erwartet oder die Attaque desselben ausgehalten haben würde.

Fechter, die den Vortheil einer gut und im richtigen Tempo ausgeführten Riposte zu würdigen wissen, verlegen sich mehr auf die Riposte. Sie führen ihre Attaque in Form von Scheinattaquen aus, pariren die Riposte oder den Vorhieb des dadurch sicher gemachten Gegners und überraschen denselben durch eine ihrerseits kräftig geführte Gegenriposte.

Jede Riposte, die auf des Gegners Riposte folgt, heisst „Contre-Riposte“. In der Theorie des Fleuretfechtens wurde bereits die irrige Behauptung, dass die Riposte nicht von absoluter Nothwendigkeit sei und durch eine Attaque ersetzt werden kann, widerlegt.

Auch im Säbelfechten giebt man dem Gegner, sobald man nicht ripostirt, sich im Gegentheile defensiv verhält, Gelegenheit zu schwer zu parirenden Reprisen oder man setzt sich der Wiederholung des Angriffes aus.

Es ist aber auch im Säbelfechten nicht nöthig, unter allen Umständen zu ripostiren, da es auch im Plane des Defensivfechters liegen kann, den Gegner durch sein scheinbar passives Verhalten neuerdings zu einer Attaque aufzufordern, um erst in dem für ihn günstigen Momente, sei es durch einen Vor- oder Tempohieb oder durch eine Riposte zur Offensive überzugehen, oder aber nach abgewehrter Attaque selbst zur Attaque zu schreiten.

Scharfblick, sowie eine rapide Schnelligkeit ist bei Anwendung der Riposte erforderlich, um die im Momente ihres Entstehens entdeckte Blösse zur Ausführung derselben zu benützen. Beschluss und Handlung müssen auf das allergenaueste in ein und demselben Momente vereinigt werden. Doch darf man hierbei nicht auf den eigenen Rückzug vergessen, um im Falle des Misslingens die eigene Blösse noch rechtzeitig decken zu können.

Man unterscheidet im Allgemeinen „einfache“ und „zusammengesetzte“ Riposten, je nachdem dieselben aus einem einfachen Hiebe oder aus Finten bestehen.

Die einfachen Riposten, welche ohne jeden Zeitverlust rapid nach einer erfolgten Parade zur Ausführung gelangen können, sind gefährlicher als die combinirten Riposten und sind demnach diesen vorzuziehen.

Bei Riposten Finten auszuführen, ist nicht rathsam. Eine zusammengesetzte Riposte kann nur dann mit Erfolg in Anwendung kommen, wenn der Gegner in seine Garde zurückgekehrt ist; sie werden nur in dem Falle vortheilhaft ausgeführt, sobald man an dem Gegner Beobachtungen anstellen will. So lange sich der Gegner im Ausfalle befindet, soll die Riposte eine einfache sein.

Als Riposte können alle Hiebe, bei zusammengesetzten Riposten auch als Finten Stösse in Anwendung gebracht werden.

Nachdem die oberen, sowie die inneren Hiebe meist mit der Parade der Prime parirt werden, so eignet sich der Primehieb, nachdem er mit der Primeparade am besten verbunden werden kann, am vortheilhaftesten als Riposte. In der Zusammenstellung der Schule ist auch hierauf Rücksicht genommen worden.

Es ist selbstverständlich, dass Riposten sowohl nach dem Körper, als auch nach dem Arme und der Hand geführt werden können.

Nach manchen Fechtschulen werden die Riposten auch in „kurze“ oder „lange“ eingetheilt. Die „kurzen“ sind jene, die ohne Ausfall aus der Garde, nach bewerkstelligter Parade, nur nach dem Arme oder der Hand des Gegners geführt werden, während die „langen“ Riposten mit dem Ausfalle verbunden nach dem Körper des Gegners zur Ausführung gelangen.

Reprises.

Unter Reprise versteht man einen im Ausfalle wiederholten Hieb, sobald der Gegner nach der von ihm abgewehrten Attaque nicht sofort zur Offensive schreitet und in der Garde unthätig verweilt.

Zur Vermeidung von Irrthümern sei jedoch bemerkt, dass unter „Wiederholung des Hiebes“ nicht die Wiederholung des Endhiebes der Attaque gemeint ist, sondern nur die Bewegung an und für sich darunter verstanden wird, nachdem zu dem als Reprise geführten Hiebe die sich durch die Parade des Gegners zunächst ergebende Blösse benützt wird.

Nach einer ausgeführten Reprise muss man trachten, sofort in die Deckung überzugehen, um noch eine allfällige, unvorhergesehene Riposte des Gegners pariren zu können.

Bei Ausführung von Reprisen muss man wohl überzeugt sein, dass der Gegner nach einer von ihm abgewehrten Attaque entweder gar nicht oder mit Zeitverlust zur Offensive schreitet, doch muss man stets auf den unverhofften Fall einer von ihm ausgeführten Riposte gefasst sein.

Gegen jene Fechter, die bei jeder gegen sie geführten Attaque die Mensur brechen, um hierauf wieder in dieselbe zu treten, wird die Reprise am sichersten zu nehmen sein.

Bei Gegnern, die rasch ripostiren, ist eine Reprise eine Unmöglichkeit. — Nur Anfänger oder Fechter ohne jede fachliche Kenntniss führen ohne Ueberlegung und Berechnung nach jeder missglückten Attaque Hieb auf Hieb aus, ohne Rücksicht darauf zu nehmen, ob eine Reprise möglich gewesen; sie fassen dieselben derart auf, dass, sobald der Gegner durch die Attaque nicht getroffen wurde, man, ohne sich im mindesten um das Verhalten des Gegners zu kümmern, sofort in die nächste sich ergebende Blösse einen Hieb führen kann, und dies so oft wiederholt, bis ein günstiges Resultat erzielt wird.

Abgesehen davon, dass alle Principien der Fechtkunst, wenn auf diese Art und Weise gefochten wird, verloren gehen, so ist es auch eine Unzukömmlichkeit, auf den Gegner unausgesetzt einzudringen, und „Coups fourrés“ sind die unvermeidliche Folge hiervon.

Bevor man eine Reprise ausführt, muss man sich durch mehrere Attaquen überzeugt haben, dass der Gegner entweder zu langsam, oder gar nicht ripostirt, und doch kann man sich in der Weise irren, dass der Gegner sich gerade im entscheidenden Momente zu einer rasch geführten Riposte entschliesst.

Eine grosse Vorsicht ist bei Ausführung von Reprisen deshalb unbedingt nothwendig, weil man stets auf seinen Rückzug bedacht sein muss, um eine allfällige Riposte des Gegners pariren zu können. Die Reprise muss ohne Zeitverlust mit der grössten Schnelligkeit und genügender Deckung ausgeführt werden.

Reprisen sollen nie auf Kosten der Attaque erfolgen, wie überhaupt ein häufiges Anwenden derselben beim Assaut nicht rathsam ist.

Aus dem eben Gesagten ist leicht zu ersehen, dass man den Gegner durch rasch geführte Riposten in Ausführung der Reprisen hindern kann, doch muss man dieselben zu pariren verstehen, nachdem sich ein schulgerechter Fechter gegen jede Art des Spieles und des Angriffes zu vertheidigen wissen soll.

Vor- und Tempohiebe.

Unter „Vor- und Tempohieben“ versteht man jene Hiebe, die dem Gegner während seines Angriffes beigebracht werden.

In diesem Umstande liegt die eminente Gefahr, bei ihrer Anwendung selbst getroffen zu werden, gegen die sich zu schützen als erste Bedingung erwächst.

In der Art der Deckung liegen gleichzeitig die unterscheidenden Merkmale dieser zwei Hieb-gattungen.

Wir verstehen unter „Vorhieb“ jenen Hieb, welcher geführt wird, indem man sich der momentanen Angriffsaction des Gegners durch Cavation entzieht, hingegen unter „Tempohieb“ denjenigen, welcher in seiner Ausführung gleichzeitig die momentane Angriffsaction parirt.

„Vorhiebe“ werden gewöhnlich gegen Finten angewendet, sie sollen den feindlichen Angriff beunruhigen, ihn hemmen oder den Endhieb im letzten Momente verhindern.

Die Cavation, mit welcher man sich hierbei der feindlichen Finte entzieht, hat mit der nöthigen Opposition genommen zu werden, um, falls man getroffen hat, gegen den feindlichen Endhieb geschützt zu sein; im Falle man jedoch nicht getroffen hat, dem Gegner keine allzu günstige Blösse zu bieten.

„Tempohiebe“ kommen in der Regel dem feindlichen Endhiebe zuvor, sie verfolgen den gleichen Zweck wie die Vorhiebe, mit denen sie ja ohnehin im Principe übereinstimmen. Ausserdem werden sie vortheilhaft in gewissen Fechtlagen direct gegen die feindliche Klinge geführt.

Beide Hieb-gattungen können während des vom Gegner beabsichtigten Angriffes, indem sie seinem Hiebe zuvorkommen, oder ohne dass man selbst getroffen wird, im Momente des feindlichen Hiebes festen Fusses oder mit dem Ausfalle in Anwendung kommen.

Vor- und Tempohiebe können demnach nicht nur den Gegner in der Ausführung seiner beabsichtigten Finten hindern, sie vereiteln auch den wahren Hieb.

Vor- und Tempohiebe, die eine grosse Behendigkeit und Präcision, richtige Beurtheilung, sowie ein geübtes Auge voraussetzen, können nur von vollendeten Fechtern schulgerecht mit Erfolg ausgeführt werden; sie verlangen ein genaues und richtiges Einhalten des Tempos, durch dessen Verfehlen man leicht das Opfer dieses Unternehmens werden kann.

Sie erfordern ein schnelles Erfassen der sich zum Vor- oder Tempohiebe anbietenden Blösse, und es muss Beschluss und Handlung auf das allergenaueste in einem und demselben Momente vereinigt werden.

Mässigung und Ruhe, aber zugleich Entschlossenheit und Raschheit im Handeln erfordert die Ausführung der Vor- und Tempohiebe.

In der That beweist man durch einen wohl angebrachten und ausgeführten Vor- und Tempohieb seine Geschicklichkeit in Führung der Waffe, aber nichts beweist auch mehr den gänzlichen Mangel an Beurtheilung und Kenntniss der Waffenführung, sobald man ohne jedes Verständniss und zur unrichten Zeit diese Art von Angriff ausführt.

Vorhiebe müssen stets kurz, ohne Zaudern, mit besonderer Schnelligkeit, nur aus dem Handgelenke ausgeführt und jede Weitläufigkeit, sowie übermässige Kraftanstrengung hierbei vermieden werden, denn hier, wo „Entschluss“ und „Handlung“ in einem Momente sich zusammendrängen, liegt nur im Erfolge die eigene Sicherheit.

Wird der Angriffshieb des Gegners rasch und knapp geführt, so muss der Vorhieb mit grösserer Kraft erfolgen und gleichzeitig Parade sein. — Ist aber der Angriffshieb gross, so kommt man mit einem kurzen und flüchtig geführten Hiebe zuvor.

Vorhiebe lassen sich, da jeder Hieb in seiner Ausführung eine Blösse bietet, auf jeden Hieb anwenden, doch darf man die eigene Vorsicht nie ausser Acht lassen und sofort in die Deckung zurückkehren, im Falle der Vorhieb misslungen und der Gegner in seinem Angriffe weiter schreitet.

Vorhiebe werden mit Vortheil gegen Gegner, die forcirt, ohne jedes Verständniss mit vielen Finten oder mit grossen Bewegungen vorgehen, oder aber bei Gegnern, die langsam fintiren und ihre Attaque schleppend zur Ausführung bringen, angewendet.

Gegen Naturalisten oder sogenannte Dreinhauer, die ihren Vortheil nur in einem forcirten Angriffe suchen und durch ein fortgesetztes Hauen ein günstiges Resultat für sich herbeizuführen trachten, werden Vorhiebe mit grossem Vortheile angewendet. Es ist beinahe das einzige Mittel, welches mit Erfolg gegen derartige Gegner und ihre Manier anzugreifen, in Anwendung gebracht werden kann.

Die Anwendung der Vor- und Tempohiebe als Bedrohung, ohne den Gegner treffen zu wollen, nur in der Absicht ausgeführt, um denselben in seinem Angriffe zu beunruhigen, ist vorzuziehen.

Ein im richtigen Tempo mit gehöriger Energie geführter Vorhieb, selbst wenn er nicht getroffen hat, wirkt mitunter nicht nur gewissermassen moralisch auf den Gegner ein, er hält denselben gewiss einen Augenblick in der Attaque auf, da er zur Parade gezwungen wird.

Bei Ausführung derartiger Vorhiebe muss man jedoch stets auf seine Deckung und seinen Rückzug bedacht sein.

Vorhiebe können festen Fusses oder während des Rückzuges ausgeführt werden.

Festen Fusses wird der Vorhieb ausgeführt, wenn der Gegner mit grossen Bewegungen aus der weiten in die mittlere Mensur tritt, und während des Rückzuges, wenn der Gegner unvorsichtig oder durch schnelle und grosse Bewegungen die enge Mensur zu gewinnen sucht.

Hat man einen vom Gegner geführten Vorhieb parirt, so ist dies der günstigste Moment, seine Attaque fortzusetzen, nachdem viele Fechter ihre ganze Kraft in ihren Vorhieb legen.

Tempohiebe werden gewöhnlich im letzten Momente des feindlichen Hiebes geführt.

In diesem Falle müssen sie derart zur Ausführung gelangen, dass sie gleichzeitig den vom Gegner erfolgten Mithieb abfangen.

Befindet man sich einem Fechter gegenüber, dessen Neigung für Anwendung von Vor- oder Tempohieben man kennt, so kann

man denselben leicht durch Scheinangriffe oder durch absichtliche Annahme der Bedingungen, die einen Vorhieb ermöglichen, zu denselben verleiten, um den Gegner im Momente der Ausführung mit einer Parade und einer schnellen, im richtigen Tempo geführten, auf diese Art vorbereiteten Riposte zu überraschen.

Diese Art zu fechten beweist Verständniss und Ueberlegung, wie überhaupt Vor- und Tempohiebe zu den schwierigsten, aber gleichzeitig zu den schönsten und vortheilhaftesten Attaquen in der Fechtkunst gezählt werden können; wer sich eine Fertigkeit in denselben erworben hat, kann Anspruch auf den Namen eines Fechters machen und sich getrost den besten Fechtern mit der Ueberzeugung gegenüberstellen, denselben Stand halten zu können.

Die Erfahrung lehrt, dass Anfänger meist in den Fehler verfallen, dass sie ohne jede Kenntniss der Sache auf jede Attaque mithauen, in der Idee, Vor- und Tempohiebe geführt zu haben; sie vernachlässigen hierbei die Parade und die Riposte und führen dadurch Coups fourrés herbei. Anfänger lassen sich verleiten, auf jede Attaque mitzuhauen, sobald sie zur Uebersetzung kommen, dass sie nicht mehr im Stande sind, dieselben zu pariren.

Sie führen Vor- und Tempohiebe auf Kosten ihrer Parade aus, ohne im mindesten auf ihren ungedeckten Rückzug und ohne an das Unzukömmliche, auf diese Art zu fechten, zu denken.

Durch dieses Verfahren werden die Principien der Fechtkunst beiseite gesetzt.

Die Schüler sollen bereits in das Assautfechten eingeführt sein, bevor man sie lehrt, Vor- oder Tempohiebe anzuwenden.

Die Art und Weise, sowie den Zeitpunkt beschreiben, in welchem Vor- und Tempohiebe zur Ausführung gelangen sollen, lässt sich nur unvollkommen erfüllen; es sind der Umstände zu viele, die hier zu berücksichtigen kommen.

Je nach dem Tempo und der Art des Angriffes, der Höhenlage der Hand, der momentanen Opposition, sowie der Schnelligkeit in der Bewegung beim Gegner, sein eigenes Benehmen kunstgerecht zu modificiren, bedingt ein gewisses feines „Fechtergefühl“, das sich — die nöthigen Anlagen hierzu voraussetzend — nur durch ein emsiges Ueben in dieser Kunst einzustellen pfl egt.

Es bedarf bereits einer grossen Kunstfertigkeit und einer ausserordentlichen Geschwindigkeit und Sicherheit der Hand, um Vor- und Tempohiebe mit Verständniss ausführen zu können.

Man beobachte stets den Grundsatz der Fechtkunst, dass gut Pariren und Ripostiren zu den ersten Bedingungen gehört.

Attaquen.

Jede im Sinne eines Angriffes wirklich ausgeführte Bewegung ist eine „Attaque“.

Nachdem man sich, wie es bereits die Klugheit erfordert, in der weiten Mensur engagirt, ist man genöthigt, sobald man zum Angriffe schreiten will, durch das Vorgehen die Mensur zu gewinnen.

Ein Vorgehen ohne Finten soll nicht stattfinden.

Lässt schon eine jede Finte Vorhiebe seitens des Gegners zu, so ist es einleuchtend, dass bei einem Vortreten ohne Finten dem von uns nicht beschäftigten Gegner noch mehr Gelegenheit zu Vorhieben geboten wird.

Die Attaque soll nicht ungestüm, sondern mit Ueberlegung erfolgen. Viele Fechter führen die Attaque ohne jede Vorbereitung und ohne bestimmten Grund aus; sie folgen einer sich mit der Zeit von selbst ergebenden conventionellen Manier. Man soll sich von jeder Bewegung Rechenschaft zu geben wissen, warum und zu welchem Zwecke dieselbe unternommen wurde, was man mit derselben beabsichtigte, und muss bei deren Ausführung stets gewiss sein, dass man durch seine Finten im Stande sei, die feindliche Klinge aus der Bedrohungslinie zu bringen.

Die Attaquen werden in „wahre“ oder auf das „Treffen“ berechnete und in „falsche“ oder „Scheinattaquen“ eingetheilt; man kann auch dieselben nach der Art ihrer Ausführung als leichte und forcirte Attaquen bezeichnen.

Wenn man, wie es im Allgemeinen der Fall sein dürfte, die Fechtweise des Gegners nicht kennt, so soll man nie mit einer auf das Treffen berechneten Attaque angreifen, sondern durch Scheinattaquen das Gefecht einleiten. Bei Beginn eines Assaut ist es von absoluter Wichtigkeit, „Scheinangriffe“ auszuführen.

Die Scheinattaque ist die ergiebigste Quelle der Fechtkunst, die Fechtweise des Gegners kennen zu lernen.

Durch Scheinattaquen versichert man sich, ob der Gegner sich mehr auf die Parade oder Attaque verlässt, ob er Vor- oder Tempohiebe führt und worin seine eigentliche Stärke besteht.

Zu den „Scheinattaquen“ kann man auch die sogenannten „falschen“ oder „Scheintempos“ zählen. Es sind Finten, welche angewendet werden, um den Gegner entweder zu beunruhigen, ihn zu unregelmässigen, für ihn gefährliche Bewegungen zu vermögen oder hauptsächlich ihn zu Vorhieben zu verleiten.

Die „falschen Tempos“ sind verstellte Bewegungen irgend eines Hiebes, die gleich den Scheinattaquen den Zweck haben, die Fechtweise des Gegners zu erforschen, aber hauptsächlich uns zu versichern, ob der Gegner Vorhiebe führt oder auf unsere Attaque gleichzeitig mithaut.

Es giebt Fechter, die auf alle Finten, ja selbst auf die kleinste Bewegung, die man ausführt, mithauen. Sobald man im geringsten diese Absicht bemerkt, lässt man seiner Attaque das „falsche Tempo“ vorgehen, indem man sich im Vorhinein bereit hält, den Vorhieb zu pariren und zu ripostiren, um auf diese Weise dem Doppelhiebe — Coup fourré — auszuweichen.

Die Attaque kann entweder aus der Garde stehenden Fusses, oder während des Avancirens erfolgen.

Der Angriff soll stets durch eine einfache Attaque eingeleitet werden, und auch während des Gefechtes soll man selten zu complicirten Attaquen schreiten. Hat man die Fechtweise des Gegners kennen gelernt, so kann man seiner Attaque freien Lauf lassen, ohne befürchten zu müssen, in eine missliche Lage zu kommen.

Sobald der Gegner nicht zum Angriffe schreitet, muss man ihn hierzu zu verleiten suchen, nöthigenfalls ihn zur Entfaltung seiner Kräfte zwingen. Am besten geschieht dies durch Scheinattaquen.

Tritt der Gegner in Folge unserer Attaque den Rückzug an, so muss man wohl überlegen, ob derselbe durch unseren Angriff erzwungen oder ob der Rückzug nicht freiwillig angetreten wurde, um uns zu einem unüberlegten Angriffe zu verleiten.

Hat man es mit Gegnern zu thun, die die Manier besitzen, auf jede Attaque mitzuhauen, so ist die Scheinattaque und das

falsche oder Scheintempo das einzige Mittel, um den gleichzeitig geführten Hieben Stand halten zu können und den Gegner mit einer Riposte zu überraschen.

Es ist unerlässlich, dass die Schüler stets auf die Gefahr der Vor- und Tempohiebe aufmerksam gemacht werden. — Es ist Aufgabe des Lehrers, den Schüler vor den ohne alle Regeln ausgeführten Vor- und Tempohieben zu warnen, sowie demselben die Ueberzeugung zu verschaffen suchen, dass man durch die Anwendung von Scheinattaquen in die Lage gesetzt wird, dieselben pariren zu können und einem Coup fourré auszuweichen.

Jeder zur Ausführung gebrachte Gang, jede Attaque muss rein und correct durchgeführt werden, wie überhaupt das Assaut einen logischen Gedankengang aufweisen.

Ein Haupterforderniss beim Ergreifen der Offensive ist die eigene Sicherheit, daher muss bei allen Bewegungen die gehörige Deckung beobachtet werden.

Ein Grundsatz für die Vertheidigung ist, sich nie passiv zu verhalten, sondern den Gegner stets derart zu beschäftigen trachten, dass er gezwungen wird, seine Kräfte zu entfalten, um dann selbst nach abgewehrter Attaque im richtigen Momente zum festen Angriffe übergehen zu können.

Der günstigste Moment zur Attaque ist jener, in welchem der Gegner selbst zum Angriffe zu schreiten beabsichtigt.

Eine öftere Veränderung der Angriffsweise ist unumgänglich nothwendig, nur Fechter von wenig geistiger Begabung werden bei ihren Attaquen ein mechanisches Einerlei herbeiführen.

Dass man seine Angriffe stets nach der Fechtweise des Gegners zu richten hat, ist selbstverständlich, denn das Verhalten des Gegners bei einer Attaque und die eigene während dieser Fintebewegung eingenommene Faustlage bestimmen im Allgemeinen, welche weitere Finte oder welchen wirklichen Hieb man zur Ausführung bringen soll.

Bei Besprechung des Hiebes wurde bereits erwähnt, dass auch der Arm und die Hand den Angriffen ausgesetzt sind.

Nachdem in vielen Fällen der Arm leichter als der Körper zu erreichen ist, so kann man, sobald sich die Gelegenheit hierzu bietet, seinen Angriff nach dem Arme des Gegners richten, und

wird dies namentlich bei der Riposte leichter der Fall sein, da bei einer vom Gegner ausgeführten Attaque dessen Arm mehr im Bereiche des Hiebes als der Körper liegen wird.

Ueber das Verhalten gegen stark anrückende Gegner und Naturalisten, sowie gegen jene Gegner, die ihre Klinge beständig entziehen, wird in einem speciellen Artikel, sowie bei Besprechung des Assaut noch weiters die Rede sein.

Moulinets.

„Moulinets“ oder „Säbelschwingungen“ sind fortgesetzte, kräftig und zugförmig mit der wahren oder mit der Rückenschneide geführte Hiebe, welche als Vorbereitungsübung für die Hiebführung dienen, nebstbei auch die Bestimmung haben, dem Arme Kraft und Ausdauer und dem Handgelenke die nöthige Geschmeidigkeit zu verleihen.

Man unterscheidet „einfache“ und „Doppelmoulinets“.

Einfache, auch „Halbmoulinets“ genannt, bestehen aus einfachen Schwingungen, die entweder an der inneren oder äusseren Seite ausgeführt werden.

Unter „Doppelmoulinets“ versteht man die Verbindung zweier einfacher Schwingungen, und zwar einer inneren mit einer äusseren Schwingung, und umgekehrt. Sie sind wegen ihrer verschiedenartigen Bewegung und der hierdurch nothwendigen Drehung des Handgelenkes als Uebung für dessen Ausbildung sehr vortheilhaft.

Einfache Moulinets sind:

Prime-,

Seconde-,

Tierce- und

Quartemoulinets.

Moulinets werden festen Fusses ohne Ausfall geübt.

Die Hiebe können auf Commando einzeln und nach erlangter Fertigkeit zusammen verbunden ausgeführt werden.

Nach beendeter Schwingung wird die vor Beginn des Moulinets innegehabte Position eingenommen.

Das Primemoulinet kann entweder ein „äusseres“ oder ein „inneres“ sein, je nachdem eine innere oder äussere Schwingung ausgeführt wird.

Das Quartemoulinet kann mit der wahren oder mit der Rückenschneide erfolgen. Im letzteren Falle führt man die Quartehiebe horizontal oder von unten nach aufwärts als „unteres Rücken-Quartemoulinet“.

Doppelmoulinets, auch „Wechselschwingungen“, können auf die mannigfachste Art zusammengestellt werden.

Die gewöhnlichsten sind:

Primemoulinet (innere und äussere Schwingung),

Seconde-Quartemoulinet,

Doppel-Quartemoulinet,

Quarte-Tiercemoulinet,

Doppel-Tiercemoulinet.

Primemoulinet. Dasselbe besteht aus einer fortgesetzten inneren und äusseren Primeschwingung.

Seconde-Quartemoulinet. Bei diesem Moulinet kann der Quartehieb mit der wahren oder mit der Rückenschneide geführt werden.

Doppel-Quartemoulinet. Der erste Quartehieb kann mit der wahren Schneide, der zweite mit der Rückenschneide, oder es können beide Quartehiebe mit der Rückenschneide, der erste horizontal und der zweite von unten nach aufwärts geführt werden.

Quarte-Tiercemoulinet. Der Quartehieb wird mit der wahren oder mit der Rückenschneide und der Tiercehieb an der Aussenseite nach abwärts geführt.

Doppel-Tiercemoulinet. Dasselbe besteht aus miteinander verbundenen, an der Aussenseite nach abwärts geführten Tiercehieben.

Die ersten drei Moulinets können ohne Unterbrechung der einzelnen Hiebe fortgesetzt werden.

Bei Uebung der Moulinets ist hauptsächlich darauf zu sehen, dass die Hiebe mit gestrecktem Arme und bloss aus dem Handgelenke erfolgen; die Stellung des Körpers, sowie des Armes darf nicht verloren gehen, und müssen die Hiebe stets in der Hiebebene mit der Schärfe oder der Rückenschneide und nie mit der Fläche der Klinge geführt werden.

Bei Besprechung „Ueber die Ertheilung des Unterrichtes“ wird noch über die Uebung der *Moulinets* weiters die Rede sein.

Eine der vorzüglichsten und besten Uebungen für die Ausbildung des Handgelenkes ist der sogenannte „Kreuzhieb“.

Er besteht aus „vier“ Hieben, und zwar *Quarte*-, *Tierce-Second*- und *Tiercehieb*.

Der letzte Hieb kann auch als *Primehieb* nach dem Kopfe geführt werden, doch ziehen wir den *Tiercehieb* vor, nachdem der Arm bei allen vier Hieben in derselben Hieblage bleibt, auch der *Tiercehieb* kürzer und knapper ohne Ausfall geführt werden kann.

Der *Kreuzhieb* erfolgt aus dem *Engagement* der *Tierce*.

Nachdem die Hiebe keine *Finten* sind und bloss zur Uebung des Handgelenkes dienen, so werden dieselben alle ausgehauen und nicht *hintirt*. Die Hiebe werden kurz, knapp, mit mässig gebogenem Arm aus dem Handgelenke mit der wahren *Schneide* ausgeführt.

Der *Kreuzhieb* wird von beiden Gegnern abwechselnd geschlagen, so dass der *parirende* Gegner nach der letzten *Tierceparade* sofort zur Ausführung desselben schreitet.

Derartige ähnliche Uebungen kann der Lehrer leicht zusammenstellen.

Kein Schüler soll diese Uebungen ausser Acht lassen. Dieselben sind für die Ausbildung des Handgelenkes, sowie zur Kräftigung des Armes unerlässlich.

Nach erlangter Fertigkeit in dieser Art von Uebungen werden die weiteren Hiebverbindungen keine wesentlichen Schwierigkeiten mehr bieten.

Ueber das *Manchettfechten*.

Das „*Manchettiren*“, eine Lieblingsübung der meisten *Fechter*, ist im Grunde genommen nur eine Spielerei mit dem *Säbel*, durch welche man allerdings bei regelrechter Durchführung den Blick schärfen und das Handgelenk in Ausführung schneller Hiebe geschmeidig machen kann, aber die Vortheile, die dasselbe bietet, werden durch die Art und Weise wie das *Manchettfechten* betrieben wird, vielfach überwogen.

Beim *Manchettfechten* wird nur nach der Hand und dem Arme gehauen.

Die beiden Fechter nehmen die nöthige Mensur, und es ist beiderseits jedes Verlassen derselben, sowie ein Ausfall verboten.

Der Ausfall verstösst nicht nur gegen die Regel, es kann sich auch ereignen, dass ein gegen die Hand gerichteter Hieb bei einem unerwarteten Ausfalle des Gegners leicht dessen Kopf oder Gesicht treffen kann.

Nachdem beim „Manchettiren“ weder avancirt, noch ausgefallen werden darf, so wird von vielen Manchettfechtern der feindliche Hieb gar nicht parirt, sondern sie entziehen sich desselben durch ein Ausweichen, sei es durch Hebung oder Senkung des Armes, oder durch ein Anziehen der Hand.

Ihre ganze Geschicklichkeit besteht in einem schnellen Entfernen der Hand. Sie wehren durch ein negatives Pariren die gegen die Hand oder den Arm gerichteten Hiebe ab, die sie unzweifelhaft erhalten würden, sobald sie sich auf eine regelrechte Parade verlassen würden.

In dem beständigen Ausweichen liegt der grosse Fehler des Manchettfechtens, der sich im Assaut und im Ernstkampfe auf das eclatanteste zeigt.

Nachdem beim Assaut das Ausweichen der Hand wenig nützt, so gerathen die an diese Weise gewöhnten Fechter in unvermeidliche Gefahr, indem sie an eine feste Parade nicht gewöhnt sind. Derartige Fechter bleiben auch einem festen Angriffe gegenüber ihrer Gewohnheit treu, durch ein Entziehen der Klinge oder durch ein geschicktes Ausweichen mit dem Körper dem feindlichen Hiebe entgehen zu wollen.

Abgesehen von diesem grossen Nachtheile, verlassen die meisten Fechter beim Manchettfechten unbekümmert die Linie, nachdem auf eine Deckung des Kopfes oder des Oberkörpers keine Rücksicht genommen zu werden braucht, und wird sich diese üble Gewohnheit beim Assaut schwer ablegen lassen.

Will man dennoch das Manchettfechten üben, so halte man den Arm mässig gebogen, die Hand vor der rechten Brustseite in der Position der Tierce, trachte, alle Hiebe in den gegebenen Regeln zu pariren, vermeide grundsätzlich das Ausweichen mit der Hand, führe Vor- und Tempohiebe, sowie schnelle Riposten nach der Parade aus, vermeide alle schweren, mit grossen Bewegungen

begleiteten Hiebe, sowie alles Dreinschlagen, führe vielmehr alle Hiebe leicht und kurz aus dem Handgelenke, um auf diese Art einen Nutzen für die Klingenföhrung zu erzielen.

Alle Manchettefechter sollen stets berücksichtigen, dass das Assaut als das wahre Bild des Zweikampfes die einzige Gelegenheit bietet, sich zu einem gediegenen Fechter heranzubilden, da in diesem nur die einzige Möglichkeit liegt, das in der Schule Gelernte in seinem vollen Umfange anzuwenden.

SCHULE. ¹⁾

1. Lection.

„Körperbewegungen“.

Die Schüler treten ohne Waffe in der Hand, wie es bei der Garde beschrieben, an. Die Hände werden in den Hüften festgestemmt und dem Lehrer wird das strengste Profil gezeigt.

Commando:

Tiefe Balance!²⁾

En Garde!

Appell!

Auf!³⁾ Auf das Commando „Auf!“ wird ein Doppelappell gegeben, der rechte Fuss an den linken angezogen und die ursprüngliche Stellung eingenommen.

Erklärung der Begriffe: Mensur, Marchez, Rompez des halben und ganzen Ausfalles.

Commando:

En Garde!

Marchez!

Appell!

Rompez!

Halber Ausfall!

En Garde! Die Garde wird mit einem einfachen Appell genommen.

¹⁾ Die Schule ist ausführlich in meinem Werke: Unterricht im Säbelfechten (A. Hartleben's Verlag, 1885) behandelt.

²⁾ Das französische Commando lautet: Fléchisez!

³⁾ Das französische Commando lautet: Rassemblez en arrière! Wird jedoch nach vorhergehendem Doppelappell der linke Fuss an den rechten angezogen, um die ursprüngliche Stellung einzunehmen, so lautet das Commando: Rassemblez en avant!

Halber Ausfall!

Ausfall!¹⁾ Aus der Stellung des halben Ausfalles wird der ganze vollzogen.

En Garde!

Marchez-Forcé! En Garde!

Rompez-Forcé! En Garde!

Auf!

Ausfall! Aus der Antrittsstellung kann gleichfalls der Ausfall ausgeführt werden und kommt diese Art des Ausfalles beim Nehmen der Mensur in Anwendung.

En Garde!

Coup d'arrêt!²⁾ Der Ausfall nach rückwärts.

En Garde!

Ausfall!

Reprise! Das Zurückziehen des Körpers aus dem Ausfalle, bei Vornahme der Reprisestöße.

Ausfall! En Garde! Um aus der Reprisestellung in die Garde treten zu können, muss der Ausfall vollzogen werden. In der Reprisestellung hält der Schüler so lange aus, bis der Lehrer den Ausfall commandirt.

Ausfall!

Auf!³⁾ In der Ausfallstellung kann gleichfalls das Commando „Auf!“ erfolgen. Der Schüler nimmt die Garde mit einem einfachen Appell und zieht ohne jeden weiteren Appell den rechten Fuss an den linken an.

Sämmtliche Bewegungen können nach Belieben des Lehrers wiederholt werden.

¹⁾ Das französische Commando lautet: Fendez-vous!

²⁾ Das französische Commando lautet auch: Echappez en arrière! oder kurz „Echappez!“

³⁾ Das französische Commando lautet: Relevez-vous!

2. Lection.

„Haltung des Säbels, Positionen.“

Erklärung der „Haltung des Säbels“.

Klingen vor! Auf dieses Aviso wird die bewaffnete Hand in der Höhe und Richtung der beiden Schultern vorgestreckt, so dass Arm und Klinge in einer Geraden liegen und die Spitze nach dem Gegner gehalten wird. Die Hand ist derart gedreht, dass der Daumen nach abwärts und die Schneide der Klinge nach aufwärts zu liegen kommen.

Aus dieser Antrittsstellung wird die

En Garde! mit einer einwärtigen Schwingung genommen.

Erklärung der Begriffe: Motion, Opposition, Stärke und Schwäche der Klinge, Schneide und Rückenschneide, Position und Paraden.

Commando:

Klingen vor!

En Garde! (Hochtierce.)

Position der Quarte 1!

Position der Tierce 1!

Position der Seconde 1!

Position der Prime 1!

Position der Tiefprime 1!

Position der Quarte 1!

Position der Tierce 1! Die betreffenden Positionen werden mit einem einfachen Appell begleitet.

Rompez, Position der Quarte 1!

Rompez, Position der Tierce 1!

Rompez, Position der Seconde 1!

Rompez, Position der Prime 1!

Rompez, Position der Tiefprime 1!

Rompez, Position der Quarte 1!

Rompez, Position der Tierce 1!

Ausfall 1! Position der Quarte 2!

Ausfall 1! Position der Tierce 2! u. s. w.

3. Lection.

„Einfache Hiebe, Lufthiebe.“

Damit der Schüler lernt, einerseits den Hieb aus dem Handgelenke zu führen, andererseits das Verhauen zu vermeiden, ist es von Anfang vorthelhaft, die Hiebe ohne Gegner ausführen zu lassen.

Die Schüler werden zu diesem Behufe in eine Front gestellt. Zur Ausführung dieser Hiebe, beziehungsweise Lection kann man sich des Avisos oder des Ausdruckes „Lufthiebe“ bedienen.

Bei sämtlichen nachfolgenden Hieben wird auf das Commando „1“ ausgefallen, während die betreffenden Positionen, wobei in die Garde zurückzutreten ist, auf das Commando „2“ erfolgen.

Commando:

Klingen vor!

En Garde! Position „Hochtierce!“

Lufthiebe:

Quartehieb 1!

Tierceposition 2!

Gesichtshieb links 1! (Hochquarte.)

Tierceposition 2!

Brusthieb 1!

Primeposition 2!

Kopfhieb 1!

Primeposition 2!

Hochtiercehieb 1!

Quarteposition 2!

Tiercehieb 1!

Quarteposition 2!

Secondehieb 1!

Tierceposition 2!

Flankenhieb 1!

Primeposition 2!

4. Lection.

„Engagement.“

„Einfache Hiebe und Riposten.“ Mit Gegenseitigkeit.

Das Engagement erfolgt in der weiten Mensur; die Klingen kreuzen sich demnach an der Schwäche.

Nachdem diese, sowie die folgenden Schulen „en colonne“ gefochten werden, so treten die Schüler in zwei Fronten an.

Wir bezeichnen die eine Colonne mit „1“, die andere mit „2“.

Die mit „1“ bezeichnete Colonne, die offensive, beginnt den Angriff, die Hiebe, während die mit „2“ bezeichnete, die defensive Colonne, nach abgewährtem Angriff die „Riposte“ führt.

Sämmtliche Hiebe werden mit den Ausfall ausgeführt, während zur Vornahme der Paraden in die Garde zurückzutreten ist.

Das Commando soll als Aviso dienen und wird der Hieb auf das stärker zu betonende „1“ oder „2“ ausgeführt.

Commando:

Klingen vor!

En Garde!

Engagement Hochtierce!

Quartehieb 1!

Tiercehieb 2!

Hochquarte 1! (Gesichtshieb links.) Wird vom Gegner mit Quarte parirt; der feindliche Hieb fällt gegen die Mitte der Klinge.

Tiercehieb 2!

Brusthieb 1! Wird mit Tiefprime parirt.

Brusthieb 2! Wird mit Tiefprime parirt.

Kopfhieb 1!

Kopfhieb 2!

Hochtiercehieb 1! Wird nach der Schulter geführt.

Quartehieb 2! }
Tiercehieb 1! } Wird nach der Hand oder dem Arme geführt.

Quartehieb 2!

Secondehieb 1! Wird über die feindliche Klingenspitze geführt.

Tiercehieb 2!

Flankenhieb 1! Wird mit Seconde parirt.

Tiercehieb 2!

Kopfhieb 1!

Kopfhieb 2!

En Garde! Nehmen beide Gegner mit Appell das Engagement der Hochtierce an.

Das vorstehende Commando ist, wie bereits erwähnt, für den Unterricht „en colonne“ bestimmt.

Wird die Schule einem einzelnen Schüler erteilt, so wird nicht vom Lehrer, der in diesem Falle die defensive Colonne ersetzt, der zu erfolgende Hieb, sondern die vom Schüler zu nehmende Position, beziehungsweise Parade commandirt.

Das Commando würde dann beispielsweise folgend lauten:
En Garde!

Quartehieb!

Tierceparade! Der Lehrer führt den Tiercehieb.

Hochquarte!

Tieftierce! (Parade.) Der Lehrer führt den Tiercehieb.

Brusthieb!

Primeparade! Der Lehrer führt den Kopfhieb.

Kopfhieb!

Primeparade! u. s. w.

5. Lection.

Gelenksübungen. „Einfache Moulinets.“

Salut!¹⁾

Die Hiebe werden auf Commando, entweder „einzeln“ oder als Moulinet „fortgesetzt“, ausgeführt.

Commando:

En Garde!

Tierceposition!

Quartehieb! Mit dem Rücken, einzeln auf Commando ohne Ausfall ausgeführt 1!

Quartemoulinet! 1

En Garde!

Tiercehieb! einzeln 1!

Tiercemoulinet!

En Garde!

Secondehieb! einzeln 1!

Secondemoulinet!

En Garde!

„Doppelmoulinets.“

Commando:

Primemoulinet! (ein- und auswärts.)

Seconde- und Quartemoulinet!

Doppel-Quartemoulinet!

Quarte- und Tiercemoulinet!

Kreuzhieb: Quarte-, Tierce-, Seconde- und Tiercehieb!
(fortgesetzt.)

Salut!

¹⁾ Man beobachtet leider häufig, dass die durch das Salut zum Ausdruck gebrachte schuldige Ehrenbezeugung wenig geübt wird.

6. Lection.

„Stösse.“

Commando:

Salut!

En Garde!

Engagement „Hochtierce“!

Primestoss 1! Wird unterhalb des Armes vom Gegner gegen dessen innere Seite geführt; derselbe wird mit „Tiefprime“ parirt.

Kopfhieb 2!

Primestoss 1! Erfolgt an der inneren Seite; derselbe wird vom Gegner mit „Quarte“ parirt.

Tiercehieb 2!

Tiercestoss 1! Wird mit „Hochtierce“ parirt.

Flankenhieb 2!

Quartestoss 1! Um aus der Position der Seconde den Quartestoss ausführen zu können, wird die Hand, ohne die feindliche Klinge zu verlassen, in die Position der Quarte gewendet. Der Stoss erfolgt an der Klinge in die innere Seite. Parirt wird der Stoss mit Cedirung in Quarte.

Tiercehieb 2!

Secondestoss 1! Wird mit „Seconde“ parirt.

Kopfhieb 2!

En Garde!

Auf!

Salut!

7. Lection.

„Finten.“

Commando:

Salut!

En Garde! Engagement „Hochtierce!“

Flank- und Kopfhieb 1!

Kopfhieb 2!

Quarte- und Tiercehieb 1! Beide Hiebe werden über die feindliche Klingenspitze geführt.

Kopfhieb 2!

Hochquarte 1!

Tiercehieb 2!

Brust- und Flankhieb 1!

Kopfhieb 2!

Flank-, Kopf- und Brusthieb 1! Wird mit Seconde, Prime und Tiefprime parirt.

Kopfhieb 2!

Primestoss 1!

Tiercehieb 2!

Flank-, Kopf- und Flankhieb 1!

Quartestoss 2! Wird mit Cedirung in Quarte parirt.

Rechts-Gesichtshieb 1! Wird unterhalb der feindlichen Klinge geführt.

Brusthieb 2!

Hochquarte 1!

Tiercehieb 2!

Brust-, Flank- und Kopfhieb 1!

Kopfhieb 2!

Hochquarte (Gesichtshieb links) 1!

Tiercehieb 2!

Kopfhieb 1!

Kopfhieb 2!

En Garde!

Auf!

Salut!

8. Lection.

„Battements.“

Commando:

Salut!

En Garde! Engagement „Hochtierce“!

Tierce-Battement und Tiercehieb 1!

Tiercehieb 2!

Tierce-Battement, Quartehieb 1!

Tiercehieb 2!

Tierce-Battement, Flank- und Kopfhieb 1!

Tiercehieb 2!

Tierce-Battement, Quartehieb mit der Rückenschneide 1!

Tiercehieb 2!

Quarte-Battement, Rücken-Quartehieb 1!

Tiercehieb 2!

Quarte-Battement, Hochtierce und Brusthieb 1!

Tiercehieb 2!

Quartefinte, Quarte-Battement, Quartehieb! 1!

Tiercehieb 2!

Quartefinte, Quarte-Battement, Tiercehieb 1!

Tiercehieb 2!

Quartefinte, Tierce-Battement, Tiercehieb 1!

Tiercehieb 2!

En Garde!

Auf!

Salut!

9. Lection.

„Attaquen.”

Commando: 1)

Salut!

En Garde! Engagement „Hochtierce”!

- | | | |
|--------|---|--|
| Nr. 1. | { | Brust- und Flankhieb 1, Kopfriposte 2, Kopfriposte 1. |
| | { | „ „ „ 2, „ 1, „ 2. |
| Nr. 2. | { | Brust-, Flank- und Kopfhieb 1, Kopfriposte 2, Kopfriposte 1. |
| | { | „ „ „ „ 2, „ 1, „ 2. |
| Nr. 3. | { | Flank-, Kopf-, Flankhieb 1, Tierce-Secondrip. 2, Kopfri. 1. |
| | { | „ „ „ 2, „ 1, „ 2. |
| Nr. 4. | { | Secondestoss, Kopfhieb 1, Kopfriposte 2, Kopfriposte 1. |
| | { | „ „ 2, „ 1, „ 2. |
| Nr. 5. | { | Secondestoss, Kopf-, Flankhieb 1, Kopfriposte 2, Kopfri. 1. |
| | { | „ „ „ 2, „ 1, „ 2. |
| Nr. 6. | { | Secondestoss, Tierce-, Secondehieb 1, Kopfri. 2, Kopfri. 1. |
| | { | „ „ „ 2, „ 1, „ 2. |
| Nr. 7. | { | Rechts forcé, 2) Gesichtshieb links 1, Kopfriposte 2, Kopfri. 1. |
| | { | „ „ „ „ 2, „ 1, „ 2. |
| Nr. 8. | { | Rechts forcé, Flank- und Kopfhieb 1, } Riposten: |
| | { | „ „ „ „ 2, } Kopfhiebe. |

En Garde!

Salut!

Bei der „Attaque”:

- Nr. 1. Wird mit Tiefprime opponirt und mit Seconde parirt.
 Nr. 2. „ „ Tiefprime und Seconde opponirt und mit Prime parirt.
 Nr. 3. „ „ Seconde und Prime opponirt und mit Seconde parirt.
 Nr. 4. „ „ Seconde opponirt und mit Prime parirt.
 Nr. 5. „ „ Seconde und Prime opponirt und mit Seconde parirt.
 Nr. 6. „ „ Seconde und Tierce opponirt und mit Seconde parirt.
 Nr. 7. „ „ Hochtierce opponirt und mit Tiefprime parirt.
 Nr. 8. „ „ Hochtierce und Seconde opponirt und mit Prime parirt.

1) Dem Commando kann das Aviso „Attaque” vorgehen.

2) Rechts forcé ist gleichbedeutend mit „Tiercestoss”.

10. Lection.

Attaquen: „Battements“.

Commando:

Salut!

En Garde! Engagement „Tierce mit vorgestreckter Klinge“.

- | | |
|--------|--|
| Nr. 1. | { Tierce-Battement, Flank- und Kopfhieb 1. ¹⁾ |
| | { " " " " " 2. |
| Nr. 2. | { Tierce-Battement, Quarte- und Tiercehieb 1. |
| | { " " " " " 2. |
| Nr. 3. | { Quarte-Battement, Tierce- und Gesichtshieb links 1. |
| | { " " " " " " 2. |
| Nr. 4. | { Quarte-Battement, Seconde- und Kopfhieb 1. |
| | { " " " " " 2. |

Engagement en „Seconde“!

- | | |
|--------|------------------------------------|
| Nr. 5. | { Désarmez und Kopfhieb 1. |
| | { " " " 2. |
| | Engagement en „Seconde“! |
| Nr. 6. | { Désarmez, Kopf- und Flankhieb 1. |
| | { " " " " 2. |
| | Engagement „Hochtierce“! |

- | | |
|--------|--|
| Nr. 7. | { Secondestoss, Désarmez und Kopfhieb 1. |
| | { " " " " 2. |
| Nr. 8. | { Secondestoss, Désarmez, Kopf- und Flankhieb 1. |
| | { " " " " " 2. |

En Garde!

Salut!

Bei der Attaque:

- Nr. 1. Ist mit Tierce und Seconde zu opponiren und mit Prime zu pariren.
- Nr. 2. Ist mit Tierce und Quarte zu opponiren und mit Tierce zu pariren.

¹⁾ Ebenso wie in der vorhergehenden Lection hat in Hinkunft nach allen durchgeführten Attaquen sowohl der defensive als offensive Gegner mit Kopfhieben zu ripostiren, wovon ein- für allemal Erwähnung gethan wird.

- Nr. 3. Ist mit Quarte und Tierce zu opponiren und mit Prime zu pariren.
- Nr. 4. Ist mit Quarte und Seconde zu opponiren und mit Prime zu pariren.
- Nr. 5. Die Attaque erfolgt aus dem Engagement der Seconde. Dem Offensivegegner wird Gelegenheit zur Ausführung des Désarmement gegeben und wird der Kopfhieb mit Prime parirt.
- Nr. 6. Die Attaque erfolgt gleichfalls aus dem Engagement der Seconde und hat der Defensivfechter dem Désarmement nicht auszuweichen. Der Kopffinte wird mit Prime opponirt und der Flankenhieb mit Seconde parirt.
- Nr. 7. In dem Momente, wo der Defensivgegner der Secondefinte mit Seconde opponirt, wird vom Offensivefechter das Désarmement ausgeführt. Der Kopfhieb wird mit Prime parirt.
- Nr. 8. Die Attaque wird auf gleiche Weise wie die vorhergehende ausgeführt. Der Kopffinte wird mit Prime opponirt und der Flankenhieb mit Seconde parirt.

11. Lection.

Attaquen: Doppelprime, Hiebe und Paraden.

Salut!

En Garde!

- | | | |
|--------|---|---|
| Nr. 1. | { | Flank-, Kopf- und Brusthieb 1. |
| | | " " " " 2. |
| Nr. 2. | { | Flank-, Kopf- und Gesichtshieb links 1. |
| | | " " " " " 2. |
| Nr. 3. | { | Secondestoss, zwei Gesichtshiebe links 1. |
| | | " " " " 2. |
| Nr. 4. | { | Rechts forcé, Kopf- und Brusthieb 1. |
| | | " " " " " 2. |
| Nr. 5. | { | Rechts forcé, zwei Gesichtshiebe links 1. |
| | | " " " " " 2. |

En Garde!

Salut!

Anmerkungen zu den Attaquen:

- Nr. 1. Ist mit Seconde und Prime zu opponiren und mit Tiefprime zu pariren.
- Nr. 2. Ist mit Seconde und Prime zu opponiren und mit Tiefprime zu pariren.
- Nr. 3. Ist mit Seconde und Prime zu opponiren und mit Tiefprime zu pariren.
- Nr. 4. Ist mit Hochterce und Prime zu opponiren und mit Tiefprime zu pariren.
- Nr. 5. Ist mit Hochterce und Prime zu opponiren und mit Tiefprime zu pariren.

12. Lection.

Attaquen gegen „Quartefechter“ oder gegen eine defensive Garde.¹⁾

Quarte passé-Hiebe.

Commando:

Salut!

En Garde! Engagement „Hochtierce“.

- | | | | |
|--------|---|---|----|
| Nr. 1. | { | Quarte passé-, Tierce- und Quartehieb | 1. |
| | | " " " " " | 2. |
| Nr. 2. | { | Quarte passé-, Tierce- und Gesichtshieb links | 1. |
| | | " " " " " " | 2. |
| Nr. 3. | { | Quarte passé-, Kopf- und Flankhieb | 1. |
| | | " " " " " | 2. |
| Nr. 4. | { | Quarte passé-, Flank- und Kopfhieb | 1. |
| | | " " " " " | 2. |

¹⁾ Wir bezeichnen jene Fechter, welche mit Vorliebe die inneren Hiebe mit Quarte abwehren, als „Quartefechter“.

Im Allgemeinen liegt in diesem Verfahren die eminente Gefahr, zu grossen Bewegungen verleitet zu werden, die der Gegner leicht zu seinem Vortheile ausnützen kann.

Eine andere Gattung Fechter besitzt die Eigenthümlichkeit, mit Vorliebe eine abwartende Stellung (Defensivegarde) gegen die Finten, welche den gegnerischen Angriff einleiten, einzunehmen.

Diese Vertheidigungsweise entspringt entweder einer ruhigen Beurtheilung des Angriffes und beweist bei richtigem Auffassen des gegnerischen Endhiebes, um im entscheidenden Momente Parade und Riposte oder Vor- und Tempohiebe auszuführen, ein sicheres Auge, verlangt aber auch viel Routine.

Entgegen diesen verfallen Anfänger häufig in ein passives Verhalten, indem sie in stetem Zurücktreten und hinter der actionslos vorgehaltenen Klinge einen Schutz zu finden glauben.

Während durch die Quarte passé-Hiebe der Angriff gegen die Hand des Gegners gerichtet erscheint, wird bei Anwendung von Brustpassé-Hieben der Körper des Gegners bedroht.

Es besteht demnach zwischen den beiden Angriffen nur eine Mensurverschiedenheit.

Tierce- und Secondehiebe können nur dann passé geführt werden, wenn der Gegner eine abwartende Defensivegarde einnimmt, welche durch ihre Form die Führung eines derartigen Hiebes zulässt.

Brustpassé-Hiebe.

- Nr. 5. { Brustpassé-, Kopf- und Brusthieb 1.
 " " " " " 2.
- Nr. 6. { Brustpassé-, Flank- und Kopfhieb 1.
 " " " " " 2.
- Nr. 7. { Rechts forcé, Brustpassé- und Kopfhieb 1.
 " " " " " 2.
- Nr. 8. { Rechts forcé, Brustpassé- und Flankhieb 1.
 " " " " " 2.

Tierce passé-Hiebe.

- Nr. 9. { Tierce passé-, Tierce- und Gesichtshieb links 1.
 " " " " " " 2.
- Nr. 10. { Tierce passé-, Flank- und Kopfhieb 1.
 " " " " " 2.
- Nr. 11. { Rechts forcé, Tierce passé- und Tiercehieb 1.
 " " " " " " 2.
- Nr. 12. { Rechts forcé, Tierce passé- und Secondehieb 1.
 " " " " " " 2.

Seconde passé-Hiebe.

- Nr. 13. { Seconde passé-, Flank- und Kopfhieb 1.
 " " " " " 2.
- Nr. 14. { Seconde passé-, Gesichtshieb rechts und Brusthieb 1.
 " " " " " " 2.
- Nr. 15. { Seconde passé-, Tierce passé- und Tiercehieb 1.
 " " " " " " 2.
- Nr. 16. { Rechts forcé, Seconde passé- und Tiercehieb 1.
 " " " " " " 2.

En Garde!

Salut!

Anmerkungen zu den Attaquen:

- Nr. 1. Vorausgesetzt, dass der Defensivfechter, der über die feindliche Klingenspitze erfolgten Quarfitente mit Quarte opponirt oder in der Position der Hochtierce als Defensivgarde abwartet, wird die Quartefinte unterhalb der Hand des Gegners mit der Rückenschneide passé geführt.

Der Tiercefinte wird mit Tierce opponirt, der Quartehieb am zweckmässigsten mit Prime parirt.

- Nr. 2. Ist eine Variation der Attaquen Nr. 1.
- Nr. 3. Nach erfolgtem Quarté passé-Hiebe wird der Kopfhieb von der Aussenseite in Form eines Stosses fintirt.
- Nr. 4. Ist mit Quarté, eventuell mit Defensivegarde in Hochtierce und Seconde zu opponiren und mit Prime zu pariren.
- Nr. 5. Ist mit Quarté und Hochtierce zu opponiren und mit Seconde zu pariren. Der Kopfhieb wird von der Aussenseite in Form eines Stosses markirt.
- Nr. 6. Ist mit Quarté, eventuell mit Defensivegarde in Hochtierce und Seconde zu opponiren und mit Prime zu pariren.
- Nr. 7. Ist mit Hochtierce und Quarté zu opponiren und mit Prime zu pariren.
- Nr. 8. Ist mit Hochtierce und Quarté zu opponiren und mit Seconde zu pariren.
- Nr. 9. Der Tiercehieb wird unterhalb der Klinge oder des Armes in die innere Seite passé geführt.
Am zweckmässigsten ist es, diese Hiebe, ohne im Schwunge auszusetzen, mit einem äusseren Hiebe oder Finte in Verbindung zu bringen.
- Nr. 10. Diese Attaque wird im Sinne der vorstehenden Anmerkung zur Durchführung gebracht.
- Nr. 11. Nach erfolgtem Passéhiebe wird der Tiercehieb mit Berücksichtigung nach der vom Gegner genommenen Opposition entweder von oben nach abwärts mit der wahren oder der Rückenschneide oder in horizontaler Richtung, in diesem Falle mit der wahren Schneide geführt.
- Nr. 12. Nach erfolgtem Tierce passé-Hiebe wird mit Benützung derselben Schwingung der Secondehieb mit der wahren oder der Rückenschneide zur Ausführung gebracht.
- Nr. 13. Der Secondehieb wird aus der Position der Tierce unterhalb der feindlichen Klinge in die innere Seite passé geführt und mit fortgesetzter Schwingung der Flankenhieb markirt, worauf nach erfolgter Seconde-Opposition der Kopfhieb erfolgt.

N r. 14. Der Gesichtshieb rechts wird an der Innenseite, die Hand in Position der Tierce markirt, worauf nach der vom Gegner genommenen Hochtierce-Opposition der Brusthieb erfolgt.

Nr. 15. Nach erfolgtem Seconde passé-Hiebe wird mit fortgesetzter Schwingung der Tiercehieb mit Berücksichtigung der vom Gegner genommenen Opposition oberhalb oder unterhalb der feindlichen Klinge passé geführt.

Der Unterschied der Schwingungen bei dem unterhalb der Klinge passé geführten Seconde- und Tiercehieb ist der, dass ersterer an der inneren Seite von unten nach aufwärts, während letzterer (Tiercehieb) in horizontaler Richtung nach der eigenen Aussenseite erfolgt.

Der Endhieb (Tiercehieb) kann mit Berücksichtigung der vom Gegner in der mittleren oder hohen Lage genommenen Opposition entweder von oben nach abwärts oder in horizontaler Richtung geführt werden.

Im ersteren Falle erfolgt derselbe mit der wahren oder der Rückenschneide, im letzteren Falle nur mit der wahren Schneide.

Nr. 16. Nach erfolgtem Tiercestoss wird der Secondehieb passé geführt, worauf über die feindliche Klingenspitze der Tiercehieb mit der wahren oder der Rückenschneide zur Ausführung kommt.

13. Lection.

Attaquen gegen „verhängte Primeparaden“.¹⁾

a) Mit Benützung von Stössen.

Commando:

Salut!

- | | | |
|--------|---|--------------------------------|
| Nr. 1. | { | Brust-, Kopf- und Brusthieb 1. |
| | } | " " " " 2. |
| Nr. 2. | { | Brust-, Kopf- und Flankhieb 1. |
| | } | " " " " 2. |

b) Mit Benützung von Prime passé-Hieben.

- | | | |
|--------|---|--|
| Nr. 3. | { | Flank-, Kopf-, Prime passé-, Prime-, Tierce- oder Secondehieb 1. |
| | } | " " " " " " " " 2. |
| Nr. 4. | { | Secondestoss, Gesichtshieb links, Prime passé-, Primehieb 1. |
| | } | " " " " " " " " 2. |
| Nr. 5. | { | Rechts forcé, Prime passé-, Primehieb 1. |
| | } | " " " " " " 2. |
| Nr. 6. | { | Quarte passé-, Brust-, Prime passé-, Primehieb 1. |
| | } | " " " " " " " 2. |

c) Mit Benützung von Battement.

- | | | |
|--------|---|---|
| Nr. 7. | { | Brust-, Seconde-Battement, Brusthieb 1. |
| | } | " " " " 2. |
| Nr. 8. | { | Brust-, Seconde-Battement-, Prime- oder Tiercehieb 1. |
| | } | " " " " " " " 2. |
| Nr. 9. | { | Brust-, Seconde-Battement-, Secondehieb 1. |
| | } | " " " " 2. |

En Garde!

Salut!

Anmerkungen zu den Attaquen:

- Nr. 1. Opponirt der Defensivfechter der mit Absicht tiefgeführten Brustfinte mit verhängter Prime, so führt man, indem man

¹⁾ Bei einer verhängt genommenen Primeparade befindet sich die bewaffnete Hand vor der linken Kopfseite, während die Spitze der Klinge tiefer als die mittlere Brusthöhe des Gegners liegt oder gegen den Boden gerichtet erscheint.

sich der feindlichen Klinge mit der eigenen Stärke vollständig bemächtigt hat, die Kopffinte in Form eines Stosses aus, der längs der feindlichen Klinge nach aufwärts, ohne dieselbe zu verlassen, erfolgt.

Nach der vom Gegner zur Abwehrung dieses Stosses in den hohen Lagen genommenen Prime-Opposition wird der Brusthieb mit der wahren oder der Rückenschneide unterhalb der feindlichen Klinge ausgeführt.

Um nach einer verhängt genommenen Primeparade eine schulgerechte Hochprime oder Hochtierce nehmen zu können, wird bei „Brechen“ der Mensur (Zurücktreten) der rechte Arm, falls er gebogen ist, gestreckt und die Spitze der Klinge in die Richtung des Gegners gebracht.

Nr. 2. Eine Variante der vorgehenden Attaque.

Nr. 3. Opponirt der Defensivfechter der Kopffinte mit verhängter Prime, so kann, da sich hierbei Hand- und Armlössen ergeben, mit dem an der Aussenseite vollführten Prime passé-Hiebe (Primeschwingung) der Prime-, Tierce- und Secondehieb verbunden werden.

Der Prime- und Secondehieb wird hierbei entweder mit der wahren oder der Rückenschneide ausgeführt, während der Tiercehieb horizontal nur mit der wahren Schneide erfolgt.

Diese Primeschwingung, welche den Hieb einleitet, besitzt nachstehende Vortheile:

a) Wird selbe in ihrem Anfangsstadium den Gegner noch mehr in seiner Opposition bestärken;

b) ferner kann mit dieser Schwingung die Durchführung der drei oben angeführten Endhiebe leicht verbunden werden;

c) während der Ausführung der Primeschwingung ist man noch im Stande, die Opposition des Gegners beurtheilend, den Endhieb auszuwählen;

d) wird der Gegner über die Richtung des beabsichtigten Endhiebes im Unklaren gelassen.

Nr. 4. Hängt von der Voraussetzung ab, dass dem Gesichtshiebe links eine verhängte Primeparade als Opposition entgegengestellt wird.

- Nr. 5. Ist ausführbar, falls der Gegner dem Tiercestosse (Rechts forcé) durch Cedirung in verhängte Prime opponirt.
- Nr. 6. Durch Ausführung des passé-Hiebes, sowie des hierauf folgenden Brusthiebes trachtet man den Gegner zu einer verhängten Opposition zu zwingen.
- Nr. 7. Nach der vom Gegner gegen die Brustfinte genommenen verhängten Prime-Opposition wird durch Umgehung der feindlichen Klinge das Seconde-Battement in Form eines scharf geführten Secondehiebes bewerkstelligt.
Der hierauf folgende Brusthieb erfolgt mit der Rückenschneide.
- Nr. 8. Nach ausgeführtem Seconde-Battement erfolgt mit Fortsetzung der Schwingung der Endhieb mit der wahren oder der Rückenschneide.
- Nr. 9. Der Endhieb kann entweder direct oder mit Benützung der Schwingung erfolgen.
-

14. Lection.

Attaquen gegen „steile Secondeparaden“.¹⁾

Commando:

Salut!

En Garde! Engagement „Hochtiere“.

- | | | | |
|--------|---|---|----|
| Nr. 1. | } | Secondestoss, Seconde-Battement, Brusthieb | 1. |
| | | " " " " | 2. |
| Nr. 2. | } | Secondestoss, Seconde-Battement, Tiercehieb | 1. |
| | | " " " " | 2. |
| Nr. 3. | } | Secondestoss, Quarte-Battement, Flankhieb | 1. |
| | | " " " " | 2. |
| Nr. 4. | } | Secondestoss, Quarte-Battement, Brusthieb | 1. |
| | | " " " " | 2. |

Salut!

Anmerkung zu den Attaquen:

Nr. 1. Das Battement erfolgt gegen die vom Gegner genommene steile Seconde-Opposition in Form eines scharf geführten Secondehiebes.

Der Brusthieb erfolgt mit der Rückenschneide.

Nr. 2. Der Gegner opponirt die Secondefinte mit steiler Seconde, worauf das Seconde-Battement und mit Fortsetzung der Schwingung der Tiercehieb mit der Rückenschneide erfolgt.

Nr. 3. Das Quarte-Battement erfolgt mit der Rückenschneide.

Nr. 4. Nach der vom Gegner genommenen steilen Seconde-Opposition kann das Quarte-Battement durch Verbindung mit einem Quartemoulinet auch in verkehrter Richtung von der feindlichen Klingestärke zu deren Schwäche erfolgen, worauf mit Fortsetzung der Schwingung der Brusthieb mit der Rückenschneide erfolgt.

¹⁾ Bei einer steilen Secondeparade wird mit Ausbiegung des Gelenkes und vor die rechte Seite des Kopfes gestellter Faust die Klinge (Schneide rechts aufwärts gerichtet) mit nach Boden gerichteter Spitze gehalten.

15. Lection.

„Doppelattaquen“ (Scheinattaquen).¹⁾

Commando:

- Nr. 1. Brust-, Flank- = Brust-, Flank- und Kopfhieb.
- Nr. 2. Flank-, Kopf- = Secondestoss, Kopf- und Flankhieb.
- Nr. 3. Brust-, Flank- = Tiercestoss, Gesichtshieb links.
- Nr. 4. Rechts forcé, Gesichtshieb links = Flank- und Kopfhieb.
- Nr. 5. Brust-, Flank- = Kopf- und Brusthieb.
- Nr. 6. Flank-, Kopf- = Flank-, Kopf- und Brusthieb.
- Nr. 7. Rechts forcé, Flank- = Tiercestoss, zwei Gesichtshiebe links.
- Nr. 8. Flank-, Tiercestoss = Flank-, Kopf- und Brusthieb.
- Nr. 9. Flank-, Kopf- = Quarte passé, Kopf- und Brusthieb.
- Nr. 10. Flank-, Tiercestoss = Tierce passé-, Secondehieb.
- Nr. 11. Brust-, Flank- = Seconde passé-, Tiercehieb.
- Nr. 12. Flank-, Kopf- = Prime passé, Primehieb.

Anmerkungen zu den Attaquen:

Der Defensivfechter opponirt bei der Attaque: <

- Nr. 1. Mit Prime, Seconde = Prime, Seconde und parirt Seconde.
- Nr. 2. „ Seconde, Prime = Seconde, Prime und parirt Seconde.
- Nr. 3. „ Prime, Seconde = Hochtierce und parirt Prime.
- Nr. 4. „ Hochtierce, Prime = Seconde und parirt Prime.
- Nr. 5. „ Prime, Seconde = Prime und parirt Tiefprime.
- Nr. 6. „ Seconde, Prime = Seconde, Prime und parirt Tiefprime.
- Nr. 7. „ Hochtierce, Seconde = Hochtierce, Prime und parirt Tiefprime.
- Nr. 8. Mit Seconde, Hochtierce = Seconde, Prime und parirt Tiefprime.
- Nr. 9. „ Seconde, Hochtierce = Quarte, Prime und parirt Tiefprime.
- Nr. 10. „ Seconde, Hochtierce = lässt den Tiercehieb passiren und parirt Seconde.
- Nr. 11. Mit Prime, Seconde = lässt den Secondehieb passiren und parirt Tierce.
- Nr. 12. Seconde, verhängte Prime = und parirt Hochtierce.

¹⁾ Wir vereinfachen von dieser Lection an die Schreibweise bei den einzelnen Nummern der Attaque, indem wir hierzu bemerken, dass die Durchführung wie bisher vom Offensiv- und dann vom Defensivfechter zu erfolgen hat.

16. Lection.

Attaquen: Zusammengesetzte Riposten und Contreriposten.

Commando:

Salut!

En Garde!

- Nr. 1. Flank-, Kopf- und Flankhieb 1!
Kopf- und Brustriposte 2!
Kopfriposte 1.
- Nr. 2. Flank-, Kopf- und Brusthieb 1!
Kopf- und Brustriposte 2!
Kopfriposte 1!
- Nr. 3. Rechts forcé, Gesichtshieb links (Quarteparade) 1!
Kopf- und Brustriposte 2!
Kopfriposte 1!
- Nr. 4. Flank-, Kopf- und Flankhieb 1!
Kopfriposte 2!
Kopf- und Brustriposte 1!
Kopfriposte 2!
- Nr. 5. Rechts forcé, Gesichtshieb links 1!
Kopfriposte 2!
Kopf- und Brustriposte 1!
Kopfriposte 2!
- Nr. 6. Flank-, Kopf- und Brusthieb (Quarte) 1!
Tierceriposte 2!
Tiercestoss, Flankriposte 1!
Kopfriposte 2!
En Garde!
Salut!

Anmerkungen zu den Attaquen:

Der Defensivfechter opponirt bei der Attaque:

- Nr. 1. Mit Seconde, Prime und Seconde. Bei der Riposte: Kopf, Brust ist mit Prime zu opponiren und mit Tiefprime zu pariren.

- Nr. 2. Mit Seconde, Prime und parirt Tiefprime. Die Riposte ist mit Prime zu opponiren und mit Prime zu pariren.
- Nr. 3. Hochtierce und parirt Quarte. Bei der Riposte erfolgt die Kopffinte über die feindliche Klingenspitze.
- Nr. 4. Mit Seconde, Prime und parirt Seconde. Bei der Contre-riposte wird mit Prime opponirt und mit Tiefprime parirt.
- Nr. 5. Hochtierce und parirt Prime. Bei der Contreriposte wird mit Prime opponirt und mit Tiefprime parirt.
- Nr. 6. Seconde, Prime und parirt Quarte. Bei der Contreriposte wird mit Hochtierce opponirt und mit Seconde parirt.
-

17. Lektion.

Attaquen: „Vor- und Tempohiebe.“

Commando:

Salut!

En Garde!

Engagement „Hochtierce“!

- | | | |
|--|--|------------------------|
| Nr. 1. Brust passé, | { Tierce-Vorhieb 2
Tierceparade 1 } | Kopf- und Brusthieb 1. |
| Nr. 2. Brust passé, | { Seconde-Vorhieb 2
Secondeparade 1 } | Kopf- und Brusthieb 1. |
| Nr. 3. Quarte passé, | { Tierce-Vorhieb 2
Tierceparade 1 } | Kopf- und Brusthieb 1. |
| Nr. 4. Quarte passé, | { Seconde-Vorhieb 2
Secondeparade 1 } | Kopf- und Brusthieb 1. |
| Nr. 5. Rechts forcé, | { Quarte-Vorhieb 2
Quarteparade 1 } | Kopf- und Brusthieb 1. |
| Nr. 6. Brust-, Flank- und Kopfhieb 1! | Rücken-Quartetempohieb 2. | |
| Nr. 7. Secondestoss, zwei Gesichtshiebe links 1! | Rücken-Quartetempohieb 2. | |
| Nr. 8. Flank-, Kopf- und Flankhieb 1! | Tierce-Tempohieb 2. | |
| Nr. 9. Flank-, Kopf- und Brusthieb 1! | Rücken-Quartetempohieb 2. | |

En Garde!

Salut!

Anmerkungen zu den Attaquen:

- Nr. 1. 1. Führt den Brusthieb passé.
2. Haut Tierce-Vorhieb.
1. Parirt Tierce, fintirt Kopf- und haut Brusthieb.
2. Opponirt Prime und parirt Tiefprime.
- Nr. 2. 1. Führt den Brusthieb passé.
2. Haut Seconde-Vorhieb.
1. Parirt Seconde, fintirt Kopf- und haut Brusthieb.
2. Opponirt Prime und parirt Tiefprime.
- Nr. 3. 1. Führt den Quartehieb passé.
2. Haut Tierce-Vorhieb.
1. Parirt Tierce, fintirt Kopf- und haut Brusthieb.
2. Opponirt Prime und parirt Tiefprime.

- Nr. 4. 1. Führt den Quartehieb passé.
2. Haut Seconde-Vorhieb.
1. Parirt Seconde, fintirt Kopf- und haut Brusthieb.
2. Opponirt Prime und parirt Tiefprime.
- Nr. 5. 1. Führt den Tiercestoss.
2. Haut Quarte-Vorhieb mit der Rückenschneide.
1. Parirt Quarte, fintirt Kopf- und haut Brusthieb.
2. Opponirt Prime und parirt Tiefprime.
- Nr. 6. 1. Fintirt Brust-, Flank- und haut Kopfhieb.
2. Opponirt Tiefprime und Seconde und führt den Rücken-
Quartehieb als Tempohieb.
- Nr. 7. 1. Fintirt Secondestoss und Gesichtshieb links und haut
den zweiten Gesichtshieb links aus.
2. Opponirt Seconde und Prime und führt den Rücken-
Quartehieb als Tempohieb.
- Nr. 8. 1. Fintirt Flank- und Kopfhieb, haut Flankhieb.
2. Opponirt Seconde und Prime und führt den Tiercehieb
als Tempohieb.
- Nr. 9. 1. Fintirt Flank- und Kopfhieb, haut Brusthieb.
2. Opponirt Seconde und Prime und führt den Rücken-
Quartehieb als Tempohieb.
-

18. Lection.

Attaquen: „Cavationen“.

Commando:

Salut!

En Garde!

- | | |
|--|--|
| Nr. 1. Brust-, Flank- und Kopfhieb 1! | { Cavation, Kopfhieb 2!
Primeparade 1. |
| Nr. 2. Flank-, Kopf- und Brusthieb 1! | { Cavation, Primehieb 2!
Primeparade 1. |
| Nr. 3. Rechts forcé, Gesichtshieb links 1! | { Cavation, Tiercehieb 2!
Tierceparade 1. |
| Nr. 4. Secondestoss, Désarmez 1! | { Cavation, Tiercehieb 2!
Tierceparade 1. |
| Nr. 5. Secondestoss, Désarmez 1! | { Cavation, Secondehieb 2!
Secondeparade 1. |

En Garde!

Salut!

Anmerkungen zu den Attaquen:

- Nr. 1. 1. Fintirt Brust-, Flank- und führt Kopfhieb.
2. Opponirt Prime, Seconde, weicht mittelst einer knapp am Körper zu nehmenden Primeparade (Cavation) dem Kopfhieb aus und führt den Kopfhieb.
- Nr. 2. 1. Fintirt Flank-, Kopf- und führt Brusthieb.
2. Opponirt Seconde, Prime und führt mittelst Primecavation den Primehieb.
- Nr. 3. 1. Fintirt Tiercestoss und führt Gesichtshieb links.
2. Opponirt Hochtierce und weicht mit einer kurzen Quarteparade dem Gesichtshieb aus und führt Tiercehieb.
- Nr. 4. 1. Fintirt Secondestoss und führt das Désarmement aus.
2. Weicht dem Désarmement durch Heben der Klingenspitze aus und führt den Tiercehieb.
- Nr. 5. 1. Fintirt Secondestoss und führt das Désarmement aus.
2. Weicht dem Désarmement aus und führt den Secondehieb.

19. Lection.

Reprisen: „Attaquen.“

Commando:

En Garde!

Salut!

Engagement „Hochtierce“!

Nr. 1. Brust-, Flank-, Kopfhieb! Reprise Secondehieb.

Nr. 2. Flank-, Kopf-, Brusthieb! Reprise Rücken-Quartehieb.

Nr. 3. Flank-, Kopf-, Brusthieb! Reprise Tiercehieb.

Nr. 4. Secondestoss, zwei Gesichtshiebe links! Reprise Tiercehieb.

Nr. 5. Brust-, Flank-, Kopfhieb! Reprise Gesichtshieb links.

En Garde!

Salut!

Anmerkungen zu den Attaquen.

Nr. 1. 1. Fintirt Brust-, Flank- und führt den Kopfhieb.

2. Opponirt Tiefprime, Seconde, parirt Prime und ripostirt nicht.

1. Führt auf die Primeparade des Gegners den Secondehieb als Reprise.

Nr. 2. 1. Fintirt Flank-, Kopf- und führt den Brusthieb.

2. Opponirt Seconde, Prime, parirt Tiefprime und ripostirt nicht.

1. Führt auf die Primeparade des Gegners den Quartehieb mit der Rückenschneide als Reprise.

Nr. 3. 1. Fintirt Flank-, Kopf- und führt den Brusthieb.

2. Opponirt Seconde, Prime, parirt Tiefprime und ripostirt nicht.

1. Führt auf die Tief-Primeparade des Gegners den Tiercehieb als Reprise.

Nr. 4. 1. Fintirt Secondestoss und Gesichtshieb links und führt den zweiten Gesichtshieb links.

2. Opponirt Seconde, Prime, parirt Tiefprime und ripostirt nicht.

1. Führt auf die Tief-Primeparade des Gegners den Tiercehieb als Reprise.

Nr. 5. 1. Fintirt Brust-, Flank- und führt den Kopfhieb.

2. Opponirt mit Tiefprime, Seconde, parirt Prime und ripostirt nicht.

1. Führt auf die Primeparade des Gegners den Links-Gesichtshieb mit der Rückenschneide als Reprise.

20. Lection.

„Defensivegarde als Vertheidigungsform.“

Commando:

En Garde!

Salut!

Nr. 1. 1. Flank-Kopfhieb.

2. Opponirt Secunde und tritt bei Ausführung der Kopffinte mit dieser Garde als Defensivgarde zurück.

1. Führt den Brusthieb.

2. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.

1. Parirt Prime.

Nr. 2. 1. Fintirt Brusthieb.

2. Tritt zurück und nimmt Defensivegarde in Tierce.

1. Fintirt an der Innenseite Tiercestoss gegen die rechte Gesichtsseite und führt Gesichtshieb links.

2. Verharrt in der Defensivegarde, parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.

1. Parirt Prime.

Nr. 3. 1. Fintirt Flank-, Tiercestoss.

2. Opponirt Secunde und tritt mit dieser Garde als Defensivgarde zurück.

1. Fintirt Kopf- und Brusthieb.

2. Verharrt in der Defensivegarde, weicht dem Brusthieb durch Primecavation aus und führt Kopfhieb.

1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.

2. Parirt Prime.

En Garde!

Salut!

ANGESAGTE HIEBE.

Angesagte Hiebe haben denselben Zweck wie angesagte Stösse und wird, um Wiederholungen zu vermeiden, auf die diesbezügliche Abhandlung in der Fleuretschule hingewiesen.

Obgleich sich die in den vorhergehenden Lectionen angeführten Attaquen vollkommen hierzu eignen, so führen wir doch einige Gänge an, die nach vorher genommener Mensur ohne Vor- und Rücktreten geübt werden sollen.

Sämmtliche Gänge werden, wo nicht ein anderes Engagement speciell angegeben, aus dem Engagement der „Hochtierce“ vorgenommen.

Mit „1“ ist der offensive, mit „2“ der defensive Fechter bezeichnet. Dass die beiden Gegner im „Angreifen“ und im „Pariren“ abwechseln sollen, ist selbstverständlich.

1. Gang.

1. Führt den Quartehieb nach der Hand.
2. Parirt Quarte, ripostirt Tiercehieb.
1. Parirt Tierce, ripostirt Kopfhieb.
2. Parirt Prime.

2. Gang.

1. Führt den Quartehieb nach der Hand.
2. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
2. Parirt Prime.

3. Gang.

1. Führt den Flankenhieb.
2. Parirt Seconde, ripostirt Kopfhieb.
1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
2. Parirt Prime.

4. Gang.

Engagement en Seconde:

1. Führt den Kopfhieb.
2. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
2. Parirt Prime.

5. Gang.

1. Führt den Brusthieb.
2. Parirt Tiefprime, ripostirt Kopfhieb.
1. Parirt Primehieb, ripostirt Kopfhieb.
2. Parirt Prime.

6. Gang.

Engagement en Seconde:

1. Führt den Gesichtshieb links.
2. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
2. Parirt Prime.

7. Gang.

1. Fintirt Flankenhieb und führt Kopfhieb.
2. Opponirt Seconde, parirt Prime und ripostirt Kopfhieb.
1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
2. Parirt Prime.

8. Gang.

1. Fintirt Quartehieb und führt über die feindliche Klingenspitze Tiercehieb.
2. Opponirt Quarte, parirt Tierce und ripostirt Kopfhieb.
1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
2. Parirt Prime.

9. Gang.

1. Fintirt Quartehieb und führt über die feindliche Klingenspitze den Secondehieb.
2. Opponirt Quarte, parirt Seconde und ripostirt Kopfhieb.
 1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
 2. Parirt Prime.

10. Gang.

Engagement en Seconde:

1. Fintirt Brusthieb und führt den Flankenhieb.
2. Opponirt Tiefprime, parirt Seconde und ripostirt Kopfhieb.
 1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
 2. Parirt Prime.

11. Gang.

1. Fintirt Brust-, Flankenhieb und führt Kopfhieb.
2. Opponirt Tiefprime, Seconde, parirt Prime und ripostirt Brusthieb.
 1. Parirt Tiefprime, ripostirt Kopfhieb.
 2. Parirt Prime.

12. Gang.

1. Fintirt Flank-, Kopfhieb und führt Flankenhieb.
2. Opponirt Seconde, Prime, parirt Seconde und ripostirt Kopfhieb.
 1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
 2. Parirt Prime.

13. Gang.

1. Fintirt Secondestoss und führt Kopfhieb.
2. Opponirt Seconde, parirt Prime und ripostirt Brusthieb.
 1. Parirt Tiefprime, ripostirt Kopfhieb.
 2. Parirt Prime.

14. Gang.

1. Fintirt Secondestoss, Kopfhieb und führt Flankenhieb.
2. Opponirt Seconde, Prime, parirt Seconde und ripostirt Kopfhieb.
 1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
 2. Parirt Prime.

15. Gang.

1. Fintirt Secondestoss, Tiercehieb nach der Hand und führt Secondehieb. (Der Tiercehieb kann mit der Rückenschneide fintirt werden.)
2. Opponirt Seconde, Tierce, parirt Seconde und ripostirt Kopfhieb.
 1. Parirt Prime und ripostirt Kopfhieb.
 2. Parirt Prime.

16. Gang.

1. Fintirt Flank-, Kopfhieb und führt Flankenhieb.
2. Opponirt Seconde, Prime, parirt Seconde, fintirt als Riposte den Tiercehieb und führt den Secondehieb. (Tierce-Secondehieb.)
 1. Opponirt Tierce, parirt Seconde, ripostirt Tierce.
 2. Parirt Tierce.

17. Gang.

1. Fintirt Brust-, Flankenhieb und führt Kopfhieb.
2. Opponirt Tiefprime, Seconde, parirt Prime, fintirt als Riposte den Secondestoss und führt Kopfhieb.
 1. Opponirt Seconde, parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
 2. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
 1. Parirt Prime.

18. Gang.

1. Fintirt Tiercestoss (Rechts forcé) und führt Gesichtshieb links.
2. Opponirt Hochtierce, parirt Prime und ripostirt Kopfhieb.
 1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
 2. Parirt Prime.

19. Gang.

1. Fintirt Tiercestoss (Rechts forcé), Flankenhieb und führt Kopfhieb.
2. Opponirt Hochtierce, Seconde, parirt Prime und ripostirt Kopfhieb.
 1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
 2. Parirt Prime.

20. Gang.

1. Fintirt Flank-, Kopfhieb und führt Flankenhieb.
2. Opponirt Seconde, Prime, parirt Seconde und ripostirt den Quartestoss an der Klinge.
 1. Cedirt in Quart, ripostirt Rechts-Gesichtshieb von der Aussenseite.
 2. Parirt Hochtierce, ripostirt Kopfhieb.
1. Parirt Prime.

21. Gang.

1. Fintirt Quartehieb und führt über die feindliche Klinge Tiercehieb.
2. Opponirt Quarte, parirt Tierce und ripostirt Quartehieb mit der Rückenschneide.
 1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
 2. Parirt Prime.

22. Gang.

1. Führt zwei Gesichtshiebe links, indem er den ersten Gesichtshieb fintirt.
2. Opponirt Prime, parirt Quarte (Nothparade) und ripostirt Tiercehieb über die feindliche Klingenspitze.
 1. Parirt Tierce, ripostirt Kopfhieb.
 2. Parirt Prime.

23. Gang.

1. Fintirt Flank-, Kopfhieb und führt Brusthieb.
2. Opponirt Seconde, Prime, parirt Tiefprime und ripostirt Gesichtshieb links.
 1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
 2. Parirt Prime.

24. Gang.

1. Fintirt Secondestoss und führt zwei Gesichtshiebe links, indem er den ersten Gesichtshieb fintirt.
2. Opponirt Seconde, Prime, parirt Tiefprime und ripostirt Brusthieb.
 1. Parirt Tiefprime, ripostirt Kopfhieb.
 2. Parirt Prime.

25. Gang.

1. Fintirt Tiercestoss und führt zwei Brusthiebe, indem er den ersten Brusthieb fintirt.
2. Opponirt Hochtierce, Prime, parirt Tiefprime und ripostirt Kopfhieb.
 1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
 2. Parirt Prime.

26. Gang.

1. Fintirt Flank-, Kopfhieb und führt Brusthieb.
2. Opponirt Seconde, Prime, parirt Tiefprime und ripostirt Brusthieb.
 1. Parirt Quarte (Nothparade), ripostirt Tiercehiebe über die feindliche Klingenspitze.
 2. Parirt Tierce, ripostirt Tierce.
 1. Parirt Tierce.

27. Gang.

1. Fintirt Flank-, Kopfhieb und führt Brusthieb.
2. Opponirt Seconde, Prime, parirt Tiefprime und ripostirt Brusthieb.
 1. Parirt Quarte, ripostirt Rechts-Gesichtshieb von der Aussenseite.
 2. Parirt Hochtierce, ripostirt Brusthieb.
 1. Parirt Tiefprime.

28. Gang.

1. Fintirt Flank-, Kopfhieb und führt Brusthieb.
2. Opponirt Seconde, Prime, parirt Tiefprime und ripostirt Brusthieb.
 1. Parirt Quarte, ripostirt Rechts-Gesichtshieb innerhalb der Klinge.
 2. Parirt Hochtierce, ripostirt Kopfhieb.
 1. Parirt Prime.

29. Gang.

1. Fintirt Flank-, Kopfhieb und führt Flankenhieb.
2. Opponirt Seconde, Prime, parirt Seconde, fintirt als Riposte Kopfhieb und führt Brusthieb.
 1. Opponirt Prime, parirt Tiefprime und ripostirt Kopfhieb.
 2. Parirt Prime.

30. Gang.

1. Fintirt Gesichtshieb links, Kopfhieb über die feindliche Klingenspitze und führt Brusthieb.
2. Opponirt Quarte, Prime, parirt Tiefprime und ripostirt Kopfhieb.
1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
2. Parirt Prime.

31. Gang.

1. Führt Quartebattement, fintirt Kopfhieb über die feindliche Klingenspitze und führt Brusthieb.
2. Opponirt Quarte, Prime, parirt Tiefprime und ripostirt Kopfhieb.
1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
2. Parirt Prime.

32. Gang.

1. Führt Quartebattement und Rechts-Gesichtshieb von der Aussen-
seite.
2. Opponirt Quarte, parirt Hochtierce und ripostirt Gesichtshieb
links.
1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
2. Parirt Prime.

33. Gang.

1. Führt Quartehieb nach der Hand.
2. Weicht aus (Cavation), führt Tiercehieb.
1. Parirt Tierce, ripostirt Tiercehieb.
2. Parirt Tierce.

34. Gang.

1. Führt Quartehieb nach der Hand.
2. Weicht aus (Cavation), führt Secondehieb.
1. Parirt Seconde, ripostirt Kopfhieb.
2. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
1. Parirt Prime.

35. Gang.

1. Führt Brusthieb.
2. Weicht aus (Cavation), führt Tiercehieb.
1. Parirt Tierce, ripostirt Kopfhieb.
2. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
1. Parirt Prime.

36. Gang.

1. Führt Quartehieb mit der Rückenschneide nach der Hand.
2. Weicht aus (Cavation), führt Tiercehieb.
1. Parirt Tierce, ripostirt Kopfhieb.
2. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
1. Parirt Prime.

37. Gang.

1. Führt Links-Gesichtshieb.
2. Weicht aus (Cavation), führt Secondehieb.
1. Parirt Seconde, ripostirt Tiercehieb.
2. Parirt Tierce.

38. Gang.

1. Fintirt Flankhieb, führt Kopfhieb.
2. Opponirt Seconde, parirt Prime und ripostirt Kopfhieb.
1. Weicht aus (Cavation) und führt Kopfhieb.
2. Parirt Prime.

39. Gang.

Engagement en Seconde:

1. Fintirt Brust-, Flankhieb, führt Kopfhieb.
2. Opponirt Tiefprime, Seconde, weicht dem Kopfhieb aus (Cavation) und führt Kopfhieb.
1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
2. Parirt Prime.

40. Gang.

1. Führt zwei Gesichtshiebe links.
2. Opponirt dem ersten Gesichtshiebe mit Prime, weicht dem zweiten Gesichtshiebe aus (Cavation) und führt Kopfhieb.
1. Parirt Prime, führt Kopfhieb.
2. Parirt Prime.

41. Gang.

1. Fintirt Tiercestoss (Rechts forcé), führt Gesichtshieb links.
2. Opponirt Hochtierce, parirt Prime, ripostirt Quartehieb mit der Rückenschneide.
1. Weicht aus (Cavation), führt Secondehieb.
2. Parirt Seconde, ripostirt Tiercehieb.
1. Parirt Tierce.

42. Gang.

1. Fintirt Secondestoss, führt auf die Opposition des Gegners das Désarmement.
2. Opponirt dem Secondestoss mit Seconde, weicht dem Désarmement aus (Cavation) und führt den Secondehieb.
 1. Parirt Seconde, ripostirt Kopfhieb.
 2. Parirt Prime.

43. Gang.

1. Fintirt Secondestoss.
2. Führt auf die Secondefinte das Désarmement.
 1. Weicht dem Désarmement aus (Cavation) und führt Secondehieb.
 2. Parirt Seconde, ripostirt Tiercehieb.
1. Parirt Tierce.

44. Gang.

1. Fintirt Tiercestoss (Rechts forcé).
2. Führt den Quartevorhieb mit der Rückenschneide.
 1. Parirt Quarte, fintirt als Riposte Kopfhieb und führt Brusthieb.
 2. Opponirt Prime, parirt Tiefprime und ripostirt Kopfhieb.
1. Parirt Prime.

45. Gang.

1. Fintirt Brust-, Flankhieb und führt Kopfhieb.
2. Opponirt Tiefprime, Seconde, parirt Prime und ripostirt Kopfhieb.
 1. Führt Quartehieb mit der Rückenschneide als Vorhieb.
 2. Parirt den Vorhieb mit Quarte.

46. Gang.

1. Fintirt Secondestoss, führt zwei Gesichtshiebe links.
2. Opponirt Seconde, Prime, führt Quartehieb als Tempohieb.
 1. Parirt den Tempohieb mit Quarte, ripostirt Tierce.
 2. Parirt Tierce.

47. Gang.

1. Fintirt Flankhieb, führt Kopfhieb.
2. Opponirt Seconde, parirt Prime und ripostirt Kopfhieb.
 1. Parirt Prime, ripostirt nicht.
 2. Führt den Secondehieb als Reprise.

48. Gang.

1. Fintirt Flankhieb, führt Kopfhieb.
2. Opponirt Seconde, parirt Prime und ripostirt Kopfhieb.
1. Parirt Prime, ripostirt nicht.
2. Führt den Quartehieb mit der Rückenschneide als Reprise.

49. Gang.

1. Fintirt Quartehieb mit der Rückenschneide, führt unterhalb der Klinge Tiercehieb (Quarte passé, Tiercehieb) und führt Links-Gesichtshieb.
2. Opponirt Quarte, Tierce, parirt Prime und ripostirt Kopfhieb.
1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
2. Parirt Prime.

50. Gang.

1. Führt den Quartehieb als Battement, fintirt Kopfhieb über die feindliche Klinge und haut Brusthieb.
 2. Parirt das Battement mit Quarte, opponirt Prime, parirt Tiefprime und ripostirt Kopfhieb.
 1. Parirt Prime, ripostirt Kopfhieb.
 2. Parirt Prime.
-

III. Theil.

Salut.

Das „Salut“ oder die Begrüssung ist ein Zeichen der Höflichkeit gegen seinen Gegner, sowie gegen die anwesenden Personen. Es soll zu Anfang und zu Ende einer jeden Lection und eines jeden Assaut zur Ausübung gebracht werden.

Das Salut soll ernst, ohne Anstrengung und mit Anstand erfolgen, so dass man in der geschmeidigen Ausführung den kunstgewandten Fechter erkennt. Der Blick soll die Handbewegungen begleiten.

Zu Beginn des „Salut“ stellen sich beim Fleuretfechten beide Fechter in der weiten Mensur auf, mit der Waffe an der linken Seite, wie dies bei der „Garde“ beschrieben wurde.

Aus dieser Stellung werden die in der „Garde“ beschriebenen vier Tempos ausgeführt, und zwar bietet man zuerst die geöffnete rechte Hand zum Grusse, welche Bewegung auch gleichzeitig anzeigt, dass man Willens ist, die Waffe zu ergreifen. Hierauf ergreift man dieselbe und bringt sie auf die in der „Garde“ beschriebene Art über den Kopf und nimmt hierauf die „Garde“ ein.

Aus der Garde erfolgt nun von beiden Fechtern ein „Doppelappell“, worauf sich dieselben erheben, indem sie den rechten Fuss an den linken anziehen, so dass der rechte Absatz in die Biegung des linken Fusses und die Fussspitze des rechten Fusses in gerader Richtung gegen den Gegner zu stehen kommt.

Der linke Arm hängt frei herab und wird die linke Hand, deren Finger ungezwungen aneinander geschlossen sind, mit der inneren Handfläche am Körper gehalten.

Der nun bewaffnete rechte Arm wird in der Höhe und Richtung der beiden Schultern gänzlich gestreckt gehalten und ist die

Spitze der Klinge, die sich in gleicher Höhe mit dem Handgelenke befindet, nach dem Gegner gerichtet. Die bewaffnete Hand ist derart gedreht, dass der Daumen nach abwärts und der kleine Finger nach oben zu liegen kommt.

Beide Fechter stehen in aufrechter Stellung mit angezogenen Knien in ungezwungener Haltung, den Kopf emporgehoben, sowie den Blick frei und ernst nach dem Gegner gerichtet.

Aus dieser Stellung erfolgt das „Salut“ nach drei Seiten.

Die erste Begrüssung geschieht nach jener Seite, wo sich die ranghöheren Gäste befinden, die zweite nach der entgegengesetzten Seite, und das dritte „Salut“ gilt dem Gegner, einerseits als Beweis der Achtung und andererseits als Zeichen, dass der beginnende Kampf in den Schranken des, der ritterlichen Kunst eigenthümlich angehörenden und zukommenden Anstandes geführt werden soll.

Sollten die Personen, die durch die beiden ersten „Saluts“ begrüsst werden, sich im Rücken des einen oder des anderen Gegners befinden, so hat sich jener Fechter umzuwenden, damit er im Stande ist, die Ehrenbezeugung mit Anstand leisten zu können.

Sämmtliche Bewegungen müssen von beiden Fechtern wöglich gleichzeitig und stets mit abgenommener Kopfmaske¹⁾ (Visir) vollzogen werden. Zu diesem Behufe wird vor Beginn des „Salut“ dieselbe zu der Fussspitze des linken Fusses gelegt.

Zum „Salut“ wird das Gefäss der Waffe mittelst eines geschmeidigen Biegens des Armes im Ellenbogen vor die rechte Brustseite gebracht, so zwar, dass die Fläche der Klinge gegen das Gesicht gewendet ist und diese selbst sich in der verticalen Lage befindet; sodann wird das Salut vollzogen, indem man mit gestrecktem Arme die Klinge in wagrechter oder etwas gesenkter Haltung entweder nach rechts, die Hand in diesem Falle in der Position der Tierce, oder nach links, die Hand in der Position der Quarte bringt. Hierauf wird die Waffe in ähnlicher Weise neuerdings vor die rechte Seite der Brust gebracht, um das zweite und endlich das dritte Salut, bei welchem die Spitze der Klinge nach

¹⁾ Die Kopfmaske kam im Fleuretfechten erst zu Ende des 18. Jahrhunderts in Gebrauch.

dem Körper des Gegners gerichtet (wie bei der Antrittsstellung), die Hand in Pronation (Position en Tierce), auszuführen.

In den meisten Fechtschulen ist es gebräuchlich, das „Salut“ auf diese soeben beschriebene Weise auszuführen, während in den Fechtschulen der k. u. k. Militärbildungsanstalten und Truppschulen das Salut auch mit dem Fleuret nach dem Reglement vorgenommen wird.

Beim Säbelfechten haben wir gesehen, dass wir uns dem Gegner mit der Waffe in der rechten Hand, mit gesenkter Klingenspitze gegenüberstellen.

Aus dieser Stellung wird zum „Salut“ auf das erste Tempo der Säbel mit der rechten Hand so erhoben und gewendet, dass der Griff vor die linke Brustseite kommt, die Klinge gerade aufwärts und der Griffbügel links seitwärts steht. Der Daumen ist auf die innere Seite des Griffes aufwärts gestemmt und der Ellenbogen bleibt am Leibe geschlossen. Auf das zweite Tempo wird der Säbel mit natürlich gestrecktem Arme an der rechten Seite herab gebracht, dass der Griffbügel, gegen den Schenkel gewendet, eine Handbreite von demselben absteht und die Spitze der Klinge um eine Handbreite über der rechten Fusspitze erhoben bleibt.

Ist das Gefecht beendet, so wird zur Vornahme des Salut die Kopfmaske mit der linken Hand abgenommen und in derselben behalten; beide Fechter geben einen Doppelappell und nehmen die „Antrittsstellung“ ein, indem sie den rechten Fuss an den linken anziehen. Hierauf wird das Salut nach den drei Richtungen vollzogen und nach beendetem dritten Salut neuerdings die „Garde“ eingenommen, aus welcher, mit dem „Säbel“ in der Hand, ohne Appell aufgestanden, die Spitze gesenkt und ruhig abgetreten wird.

Mit dem „Fleuret“ in der Hand wird nach altfranzösischer Sitte vor dem ersten Salut, nachdem man aus der Garde sich in die Antrittsstellung begeben hat, die Reprisestellung vorgenommen, indem man mit dem Fleuret einen einwärtigen Bogen beschreibt und gleichzeitig mit dem linken Fusse zurücktritt; die bewaffnete Hand nimmt die Position der Demicercle ein. Hierauf giebt man mit dem rechten Fusse einen Doppelappell und zieht den linken Fuss an den rechten an, um wieder in die „Antrittsstellung“ zu

gelangen, worauf das Salut nach allen drei Richtungen in der vorhin beschriebenen Weise vorgenommen wird.¹⁾

Nach dem dritten Salut nimmt man die Garde, steht ohne Appell auf und wirft das Fleuret, während man den rechten Fuss an den linken anzieht, mit dem Griffe in die Höhe, fängt dasselbe mit gestrecktem Arme an der Stärke der Klinge, worauf der Arm, mit dem Fleuret in der Hand, längs des Körpers herabgelassen wird, wobei der Griff des Fleuret nach unten und die Spitze der Klinge nach aufwärts gerichtet ist.

Man beobachtet häufig, dass die durch das Salut zum Ausdrucke gebrachte schuldige Ehrenbezeugung, sowie der gleichzeitig nützliche Gebrauch derselben wenig geübt wird.

Das „Salut“ bewahrt die Gewohnheit der Rücksichten, die man sich stets in der Welt schuldet, und welche verkannt werden, sobald man in der Hitze des Assaut sich durch eine falsche Eigenliebe zu brüskem Angriffen, jedes chevalereske Benehmen beiseite setzend, hinreissen lässt.

Assaut.

Der eigentliche und letzte Zweck der Fechtkunst ist das Assaut.

Es ist die bedingungsweise freieste Anwendung des in der Schule Gelernten und giebt uns stets ein Bild des ernstesten Kampfes.

Die Bedingungen, an die sich die freie Anwendung knüpft, ist eine zweifache.

Erstens hängt die Parade stets von den Angriffen des Gegners ab, und zweitens ist trotzdem der Angriff von dem Verhalten des Gegners abhängig.

Zur Erklärung dieses scheinbaren Widerspruches diene Folgendes:

¹⁾ Das französische Commando für diese Bewegungen lautet:
 En Garde!
 Rassemblez en arrière,
 Echappez en arrière (Se mettre en garde en arrière),
 Deux appels, et rassemblez en avant,
 Saluez!

Jeder einzelnen Attaque entspricht eine innerhalb gewisser Grenzen mehrfache Vertheidigungsweise, welche einerseits die Abhängigkeit der Parade ausmacht. Nach der innerhalb dieser Grenzen gewählten Vertheidigungsweise ergibt sich nun wieder der weitere Verlauf des Angriffes, welcher andererseits die Abhängigkeit der Attaque ausmacht. Daraus ergibt sich, dass ein Assaut auch nicht annäherungsweise nach einem vorher gefassten bestimmten Plane ausgeführt werden kann, sondern erst gänzlich während seines Verlaufes sich selbst bestimmt.

Nachdem in der Theorie genügend die Mensur, Garde, Engagement, Position, Linie u. s. w. besprochen wurden und die Anwendung für das Assaut auch aus dem dort Gesagten sich ergibt, so wird im Verlaufe nur in Kürze auf das hingewiesen, welches zwar das Wesen des Assaut betrifft, aber in der Schule nicht praktisch gelehrt werden konnte und deshalb auch in der Theorie keine Besprechung gefunden hat.

Die einzelnen Bewegungen sollen streng schul- und kunstgerecht¹⁾ ausgeführt werden.

Wenn man, wie es im Allgemeinen der Fall sein wird, die Fechtweise des Gegners nicht kennt, so soll man nie sofort mit einer auf das Treffen berechneten Attaque angreifen, sondern es ist bei Beginn eines Assaut von absoluter Nothwendigkeit, den Gegner mit Scheinangriffen zu bedrohen.

Durch diese Vorsicht, desgleichen durch eine Scheindefensive, wodurch man den Gegner zur Offensive zu bringen sucht, versichert man sich, ob derselbe Vor-, Tempostösse oder Hiebe führt, ob er sich mehr auf die Attaque oder Parade verlässt und in was seine eigentliche Kraft besteht.

Hat man den Gegner kennen gelernt, so kann man dann seiner Attaque freien Spielraum lassen, ohne befürchten zu müssen, in eine unvorhergesehene missliche Lage zu kommen.

¹⁾ Im vorliegenden Werke ist häufig von einem „kunstgerechten“ Fechten die Rede; wir verstehen unter diesem Ausdrucke keineswegs eine besondere Künstelei, sondern es ist, dem rechten Sinne des Wortes entsprechend, unter „kunstgerechtem Fechten“ eine derartige Waffenführung verstanden, bei welcher alle Momente des Waffenkampfes, entgegengesetzt einem planlosen, unüberlegten Dreinschlagen, die ihnen zukommende und entsprechende Beachtung finden.

Man trachte, durch die Attaque den Gegner derart zu beschäftigen, dass ihm keine Gelegenheit zu Vor-, Tempostössen oder Hieben geboten wird.

Jeden Moment, den uns der Gegner zur Ueberlegung lässt, muss man benützen, um seinen Plan sowohl zur Vertheidigung als auch zum Angriffe machen zu können.

Man muss nicht nur Gebrauch machen von allen günstigen Umständen, man trachte womöglich, ohne dass der Gegner unsere Absicht merkt und sein Misstrauen hierdurch erweckt wird, auch durch Kunst oder List den Gegner zur Parade oder zum Angriffe zu verleiten, um daraus Nutzen für sich zu ziehen.

Der Angriff soll stets durch eine einfache Attaque eingeleitet werden, nur durch die äusserste Nothwendigkeit soll man sich zwingen lassen, zu complicirten Attaquen zu schreiten.

Viele Fechter führen die Attaque ohne jede Vorbereitung und ohne bestimmten Grund aus, sie folgen einer sich mit der Zeit von selbst ergebenden conventionellen Manier.

Man muss sich von jeder Attaque Rechenschaft zu geben wissen, was mit derselben beabsichtigt, und muss auch stets gewiss sein, dass man durch seine Finten im Stande sei, die feindliche Klinge aus der Bedrohungslinie zu bringen.

Gegner, die nicht angreifen, zwingt man durch Scheinangriffe zur Riposte und führt dann Contreriposten aus oder sucht sie durch ein ruhiges Spiel zum Angriffe zu verleiten.

Man greift den Gegner am besten in dem Momente an, wo er selbst seine Vorbereitungen zum Angriffe macht. Ist der Gegner im Rückzuge begriffen, so ist der Angriff entschieden fortzusetzen, doch muss man wohl beurtheilen, ob uns der Gegner durch seinen Rückzug nicht etwa zum Angriffe nur verleitet.

Grosse Blössen muss man stets mit Vorsicht benützen und wohl überlegen, ob sie der Gegner nicht mit Absicht gegeben.

Da das Assaut die klare Darstellung des ernstesten Kampfes sein soll, so darf man sich nicht zu Angriffen verleiten lassen, die man im Ernstkampfe vermeiden würde.

Bei der Vertheidigung soll man sich nie passiv verhalten; man soll sich stets derart vertheidigen, dass der Gegner gezwungen werde, seine Kräfte zum Angriffe zu entwickeln.

Bei einer gänzlich passiven Vertheidigung kann der Gegner seine Attaque mit voller Willkür ausführen.

Durch eine forcirte oder mittelst Kraftanwendung geführte Attaque soll man sich nicht ausser Fassung bringen lassen, sowie in verhängnissvollen Momenten nie verzweifeln, denn die vernünftige Ueberlegung darf nicht da aufhören, wo sie am dringendsten geboten erscheint.

Man soll stets so viel Geistesstärke und Besonnenheit bewahren, um durch geeignete Mittel die Attaque abwehren zu können.

Der Gegner darf nie gering geschätzt werden, daher greife man mit Vorsicht an, ohne jedoch Furcht zu zeigen.

Das Vor- oder Zurücktreten soll stets in gerader Linie erfolgen, und nur wenn kein Raum zum Zurücktreten vorhanden ist, gebrauche man die „Volte“.

Ein Fechter von grosser Statur hat den Vortheil der Mensur für sich; er kann den von kleinerer Statur bereits beunruhigen, ohne noch selbst bedroht zu sein. Sobald er aber bemerkt, dass der Gegner die Mensur über ihn gewinnen wolle, kann er durch ein einfaches Zurücktreten alle Anstrengungen seines Gegners zunichte machen.

Ein Fechter von kleiner Statur muss stets vor Augen haben, dass er vom Gegner aus grosser Distanz erreicht werden kann. Er muss durch Anwendung von Finten den Gegner stets zu beunruhigen trachten, um die Mensur gewinnen zu können, doch muss er sich hierbei gegen jede Ueberraschung sichern.

Hat er einmal die Mensur gewonnen, so besitzt er den Vortheil, dass er mit voller Kraft seine Attaque zur Ausführung gelangen lassen kann, währenddem sein Gegner bereits mit verkürztem Arme die Parade zu nehmen hat, demnach in den Nachtheil der engen Mensur verfällt.

Beim Assaut ist die Parade die erste Bedingung, dann der Angriff; viele Fechter handeln jedoch nach dem falschen Grundsatz, so viel als möglich „Stösse“ oder „Hiebe“ auszutheilen und keine zu bekommen.

Beim Fleuret-Assaut vermeide man die Contractionsparaden, denn diese beweisen am besten, dass man ohne jede Ueberlegung parirt habe.

Ein hartes Spiel darf man nie durch Härte überwinden, man trachte durch Geschmeidigkeit des Handgelenkes entgegenzukommen.

Das „Assaut“ kann mit einer zweifachen Tendenz gefochten werden; entweder besteht diese darin, zu lernen, oder den Gegner zu bewältigen.

Im ersten Falle ist es das des Studiums und hat den Zweck, von uns als lehrreiche Uebung betrachtet zu werden, und wird ausgeführt, um sich von den geistigen und physischen Hilfsmitteln des Gegners zu überzeugen; im zweiten Falle ist es das des Ehrgeizes und hat den Zweck, den Gegner zu überwältigen.

Geht man hierbei so weit, dass man bedingungslos, ob gut oder schlecht, den Gegner zu treffen sucht, so ist ein solches „Assaut“ entschieden zu verwerfen, „denn es ist ein würdiger und hoch zu achtender Grundsatz der ganzen Fechtkunst, stets ihr System höher zu schätzen, als momentane, einem Einzelnen gegenüber abgerungene Vortheile“.

Verhalten gegen nicht schulgerechte Fechter.

In erster Linie gehören zu den nicht schulgerecht vorgehenden, aber gleichzeitig gefährlichsten Fechtern die „Naturalisten“ oder „Naturfechter“.

Unter „Naturalisten“ versteht man jene Fechter, welche in der Kunst weder durch Unterricht, noch durch Erfahrung gebildet worden sind, und ohne demnach die Regeln zu kennen, im Gefechte bloss ihren natürlichen Einfällen folgen.

Sie greifen gewöhnlich ihren Gegner forcirt, mit Aufbietung ihrer ganzen Kraft an, indem sie in dem forcirten Angriffe einerseits ihre eigene Sicherheit suchen, andererseits durch ein fortgesetztes Hauen ein günstiges Resultat für sich herbeizuführen trachten. Sie beschäftigen durch ihre ohne alle Regeln nach allen Richtungen planlos, aber kräftig geführten Hiebe, durch ihre heftigen vehementen Bewegungen selbst den gewandten Fechter, während sie den minder Geübten in nicht geringe Gefahr bringen.

Allerdings hat der geübte, mit den Regeln der Kunst vertraute Fechter die selbstverständliche Voraussicht auf überwiegende Vor-

theile gegen jeden Fechter, der weder praktischen, noch theoretischen Unterricht genossen hat; doch darf man keineswegs einen mit grosser Körperkraft begabten „Naturalisten“ gering schätzen, sonst könnte leicht der Fall eintreten, dass der nur an regelrechte Angriffe gewöhnte Fechter durch die ungestümen Angriffe, durch die regellose Gewaltanwendung überwunden wird.

„Naturalisten“ gegenüber trachte man, sowohl im Fleuret- als auch im Säbelfechten stets die weite Mensur, in der man sich ohnedem engagirt, zu erhalten.

Mit dem Fleuret in der Hand greifen dieselben, sowie alle nicht schulgerecht vorgehenden Fechter, gewöhnlich mit Battements oder forcirten, schlagenden Bewegungen an, nehmen ihre Garde mit völlig gestrecktem Arme ein, um einerseits das Vordringen der feindlichen Klinge zu verhindern, andererseits um im Stande zu sein, auf jede Attaque des Gegners mitzustossen, oder durch das Vorhalten der Klinge ein Selbsttouchiren des Gegners zu ermöglichen.

Die Paraden dieser Fechter beschränken sich auf ein kräftiges Seitwärtsschlagen der feindlichen Klinge, oder sie sind die der Contraction.

Gegen „Naturalisten“ enthalte man sich jeder complicirten Attaque, greife im Gegentheile mit einfachen Stössen, am besten mit dem „Coup droit“ bei Beobachtung der gehörigen Opposition an, oder wende gegen Gegner, die mit stark vorgehaltener Klinge ihre Garde einnehmen, Flanconnaden, ja selbst Croisés oder Battements an.

Wie man sich sonst Arrêt- und Tempostössen gegenüber, sowie gegen feindliche Battements etc. oder gegen Mitstösse des Gegners zu verhalten habe, ist bereits in der Theorie des Fleuretfechtens, sowie bei der Besprechung der Scheinattaquen und falschen Tempos genügend erwähnt worden.

Gegen „Naturalisten“, mit dem „Säbel“ in der Hand, führe man aus der weiten Mensur, nachdem die Bewegungen forcirt angreifender Gegner gewöhnlich gross sind, Vor- und Tempohiebe nach dem Arme oder der Hand.

Bei Besprechung der Vor- und Tempohiebe wurde bereits erwähnt, dass ein im richtigen Tempo kräftig und mit gehöriger

Energie geführter Vorhieb, selbst wenn er nicht getroffen hat, selten seine Wirkung verlieren dürfte.

Ein in dieser Weise geführter Vorhieb wird den Gegner, der im fortgesetzten Hauen seinen Vortheil sieht, nicht nur einen Augenblick in seinem Angriffe aufhalten, es wird ihm diese Vertheidigungsweise auch die Gefahr, in welche er sich durch sein unüberlegtes Vorgehen begiebt, erkennen lassen, und seine weiteren Angriffe dürften dann nicht mehr mit derselben Zuversicht und Energie erfolgen.

Gegen „Naturalisten“, die meist ihre Angriffe gegen die feindliche Klinge richten, enthalte man sich so viel als möglich der festen Parade, sondern lasse durch ein Entziehen der Klinge (Cavationen), sowie durch ein gleichzeitiges Ausweichen mit dem Körper ihre Hiebe passiren oder verhauen. Nachdem „Naturalisten“ gewöhnlich mit Hilfe des ganzen Armes hauen, somit ihre Hiebe leicht zu beurtheilen sind, wird beim Entziehen der Klinge die des Gegners durch die angewendete Kraftanstrengung mitgerissen, und man ist leicht im Stande, bevor sie zur Ausführung eines neuen Hiebes schreiten können, in die entstandene Blösse einen Hieb zu führen.

Führt der Gegner (Naturalist) „innere“ Seitenhiebe, so wendet man mit Erfolg Quartecavationen an und führt am zweckmässigsten „Seconde“- und „Tiercehiebe“ gegen den Arm aus, nachdem man sich in diesem Falle am besten reserviren kann.

Bei „äusseren“, gegen den Arm oder die Flanke geführten Hieben trachte man durch Anziehen des rechten Fusses an den linken oder durch gleichzeitigen Rücktritt mit dem rechten Fusse den Gegner verhauen zu lassen, und führe, am gedecktesten und sichersten, Armhiebe aus.

Sollte es den „Naturalisten“ dennoch gelingen, durch einen heftigen Angriff uns zu überraschen, so suche man durch einen Sprung rückwärts oder durch Volten, womöglich mit gleichzeitigen Vorhieben bei hochgestreckter Handlage, sich den Hieben zu entziehen. Wird man jedoch zur parirenden Vertheidigungsweise gezwungen, so parire man die inneren Hiebe stets mit Prime. Nachdem „Naturalisten“ ihre grösste Force in dem „Durchhauen“ der Paraden suchen, so wird das ungestüme Eindringen nicht lange

währen können, da ihre Kräfte durch die ungewohnte Anstrengung bald nachlassen dürften.

Ist man „Naturalisten“ gegenüber zur Parade gezwungen, so wird man selten zur kräftigen Riposte Zuflucht nehmen können, denn wenn auch bei einer richtig genommenen Parade das „Durchhauen“ derselben nicht so leicht möglich ist, so kann doch der Hieb des Gegners derart kräftig geführt sein, dass dadurch die Schnelligkeit unserer Riposte wesentlich beeinträchtigt wird.

Hat man es weiters mit Gegnern zu thun, die mit stark vorgestreckter Klinge, entweder mit zurückgezogenem oder stark vorgebeugtem Körper attackiren, so wendet man gegen dieselben je nach ihrer Auslage die entsprechenden Passschläge (siehe Schule), Battements oder Désarmements, verbunden mit einem unmittelbaren Hiebe nach dem Arme, an.

Gegen eine derart eingenommene Garde ist es nie rathsam, mit einer offenen Attaque anzugreifen, nachdem man, abgesehen davon, dass diese Fechter meist unter Zurücknahme des Oberkörpers Tempohiebe führen, durch eine unvorsichtige Bewegung leicht in die feindliche Klinge läuft.

Hat man bei einem Gegner die Erfahrung gemacht, dass er meist Battements oder Désarmements zur Anwendung bringt, so kann man ihn leicht durch absichtliches Vorgeben der Klinge hierzu verleiten, um im richtigen Tempo die Cavation ausführen zu können.

Gegen kurz ausgeführte Battements an der Quarteseite opponire man nicht, sondern trachte, indem man die feindliche Klinge, ohne ihre Bewegung zu hemmen, fortlaufen lässt, die eigene zu einem Tempohiebe oder zu einer Parade zurückzuschwingen, welche letztere durch einen leichten Gelenkdruck genommen werden kann.

Bei einem Tiercebattement trachte man durch eine Gelenkdrehung die Parade der Prime zu nehmen, wobei, abgesehen von der günstigen Deckung, gleichzeitig die feindliche Klinge durch das Abgleiten ihre Wirkung verliert.

Désarmements aus dem Seconde-Engagement wird am besten durch Ausweichen, mittelst Ueberheben der eigenen Klinge und durch gleichzeitige Hiebführung in die entstandene Blösse entgegengewirkt.

Gegen kurze, rein aus dem Handgelenke kräftig geführte Battements und Désarmements soll man nicht durch Anwendung von Gegengewalt zu opponiren suchen, da dadurch besonders in der Seconde- und der Tiercelage leicht eine Entwaffnung oder aber durch ihre erschütternde und schmerzhaftige Wirkung auf das Handgelenk eine augenblickliche Kampfunfähigkeit eintreten könnte.

Wie man sich gegen jene Fechter, die häufig Vor- und Tempohiebe führen, sowie gegen Jene, die auf alle Attaquen, selbst gegen die geringste Bewegung mithauen, zu verhalten habe, ist bei Besprechung der Scheinattaquen, der falschen und Scheintempos genügend erläutert worden.

Schliesslich giebt es noch Fechter, welche stets ihre Klinge entziehen und unter beständigem Retiriren und Ausweichen des Körpers die verschiedensten Vorhiebe führen.

Wir haben bereits bei Besprechung der Cavationen erwähnt, dass nichts mehr gegen die Principien der Fechtkunst verstösst, als ein beständiges Ausweichen des Hiebes, sei es durch Körper-, Arm- oder Handbewegungen.

Die Fechtweise dieser Gegner ist darauf basirt, dass sie unerfahrene Fechter durch ihren beständigen Rückzug, durch das absichtliche Blössegeben zu einem unüberlegten forcirten Angriffe verleiten, um die durch den übergrossen Eifer oder Leidenschaftlichkeit des Angreifers entstandenen Blössen unter Deckung des eigenen Körpers durch einen günstigen Rückzug vortheilhaft zu benützen.

Gegen solche Gegner darf der Angriff kein vehementer sein, da man hierbei nicht nur Gelegenheit zu Vorhieben giebt, sondern schwächere Fechter sich auch durch das Entziehen der feindlichen Klinge leicht verhauen können. Man greife derartige Fechter mit kurzen, stossartigen Bewegungen an, achte auf alle Vor- und Tempohiebe, und wende falsche Tempo an, indem man sich hierbei auf die Parade und Riposte, die in diesem Falle meist nach der Hand oder dem Arme erfolgen wird, vorbereitet.

Wenn es auch öfters gelingen wird, durch geschickte Körperbewegungen, sowie durch ein im rechten Momente ausgeführtes Entziehen der Klinge dem feindlichen Hiebe zu entgehen, so werden Anhänger dieser Manier einem gewandten Fechter gegenüber bedeutend an Sicherheit verlieren, sobald sie von demselben in der

Weise gedrängt werden, dass sie wegen Raummangels gezwungen sind, dem Angriffe Stand halten zu müssen, ja sie werden in dieser Lage oft gänzlich rathlos und in den meisten Fällen verloren sein.

Linksfechter.

Der Vortheil, den der Linksfechter bei gleichem Talente gegenüber dem Rechtsfechter hat, ist niemals in Zweifel gezogen, sondern von Allen anerkannt worden.

Dies erklärt sich durch die relativ kleine Anzahl der Linksfechter.

Die Linksfechter haben allein ein Interesse, diese Ueberlegenheit zu bestreiten. Sie weigern sich, die immensen Vortheile anzuerkennen, die ihnen der Rechtsfechter durch seine Garde dadurch giebt, dass derselbe (im Vergleiche zum Linksfechter) stets auf derjenigen Seite eine Leere findet, wo er, einem Rechtsfechter gegenüber, vor sich einen Gegner in gleicher Stellung hätte.

Man hat überdies zu allen Zeiten die Wahrheit anerkannt, dass es für die Linksfechter noch den Vortheil giebt, dass sie beinahe stets mit Rechtsfechtern fechten, während Letztere selten die Gelegenheit haben, Linksfechtern gegenüber zu stehen. Diese würden in die gleiche Verlegenheit der Ungewohnheit kommen, welcher der Rechtsfechter dem Linksfechter gegenüber ausgesetzt ist, sobald sie sich einem Linksfechter gegenüber befinden.

Bei näherer Beobachtung wird man auch leicht zu der Annahme verleitet, die Behauptung aussprechen zu dürfen, dass der „Rechtsfechter“, der beständig gegen „Linksfechter“ stösst, die Vortheile gegenüber einem Rechtsfechter verlieren wird. Zur Unterstützung dieser Behauptung geben wir folgendes Beispiel an:

Hat man im Fleuretfechten einem Linksfechter gegenüber Quarte parirt und ripostirt den geraden Stoss in den oberen Linien, oder sobald der „Linksfechter“ dem „Rechtsfechter“ gegenüber in derselben Lage die gleiche Riposte zu führen beabsichtigt, so sind beide Fechter genöthigt, die Hand zu erheben, während der „Rechtsfechter“ einem „Rechtsfechter“ gegenüber, wenn er dieselbe Riposte in Form des „Tac au Tac“, d. h. mit der grössten Schnelligkeit

ausführen will, diese in gerader Linie erfolgen muss, demnach die Hand weder heben, noch senken darf.

Man wird leicht begreifen können, dass, wie gross auch immer die Intelligenz und die Willenskraft eines Fechters sei, seine Riposte an Entschiedenheit und Schnelligkeit verlieren wird, wenn er gezwungen ist, dieselbe ausserhalb seiner Gewohnheit auszuführen.

Der Linksfechter trachtet stets die feindliche Klinge an der Quarteseite zu engagiren; er führt in dieser Linie mit Erfolg Battements aus, nachdem dieselben nach der offenen Seite der Hand erfolgen, sie verursachen leicht eine Lockerung der Klingenhaltung und führen selbst ein Désarmement herbei.

Der Linksfechter, welcher den Vortheil des inneren Engagements sehr zu würdigen weiss, trachtet dasselbe unaufhörlich zu gewinnen, denn dieses ist die Linie, die man sich gegenseitig streitig zu machen sucht; hat sie der Linksfechter, so kann sie unmöglich der Rechtsfechter eingenommen haben.

Nachdem der Rechtsfechter sich gleichfalls derselben Stellung bemächtigen will, so entstehen dadurch all' die Finten und Stösse, durch die man sich gegenseitig zu trompiren sucht.

Befindet sich aber der Rechtsfechter in dem Vortheile des inneren Engagements, so wird dem Linksfechter die stete Uebung über die Unbequemlichkeit, an der Quarteseite engagirt zu sein, bald hinweghelfen, während dem Rechtsfechter das analoge Engagement des Gegners (auf der Quarteseite des Gegners) unerträglich ist und nicht nur seine Bewegungen beeinträchtigt, sondern auch seine Attaquen paralyisirt. Die Stösse und Paraden, welche man als Rechtsfechter gegen den Linksfechter anwendet, sind nicht immer dieselben, welche der Linksfechter gegen den Rechtsfechter anwendet.

Ist z. B. die Klinge des Rechtsfechters in Quarte dans les armes engagirt, so befindet sich derselbe in keiner vortheilhaften Lage; die Haltung kann nicht ebenso gut wie die des Gegners sein, er muss die Froissés, sowie die kräftigen Battements fürchten, nach deren Ausführung er sowohl in den oberen (dessus) als in den unteren Lagen (dessous) den Stössen des Gegners ausgesetzt ist und dieser hierdurch für seine Attaque einen freien Spielraum gewinnt.

Alle Positionen wechseln für den Rechtsfechter; ist er z. B. en Quarte mit einem Rechtsfechter engagirt und führt gegen eine

Contreparade das Doublement aus, so endet er in Quarte sur les armes; sobald er jedoch einem Linksfechter gegenüber steht, der seine Klinge in Quarte engagirt hat, so endet er bei der Trompirung einer Contreparade in Quarte dans les armes.

Sobald die Quartelinie vom Gegner eingenommen ist, so behalte man die Hand in der Position der Tierce, um nicht so leicht einem Désarmement ausgesetzt zu sein. — Die inneren Stösse parirt der Rechtsfechter am besten mit Demi-Cercle und ripostirt in den äusseren unteren Lagen. — Aeussere tiefe Stösse werden mit „Seconde“ parirt und wird der Quartestoss als Riposte in Anwendung gebracht.

Um den Tempostössen nicht ausgesetzt zu sein, soll man sich äusserst selten solcher Angriffsbewegungen bedienen, zu deren Ausführung die Spitze der Klinge über die Hand des Gegners gehoben wird; man soll gegen Linksfechter bloss jene offensive Fechtweise anwenden, bei welcher die Klingenspitze unterhalb der Klinge des Gegners einwirken kann.

Der Angriff der Rechtsfechter wird am stärksten über der feindlichen Klinge, d. h. an der äusseren Seite (sur les armes) erfolgen.

Gegen Linksfechter mit der Hiebwaaffe gelten in Beziehung der Engagements dieselben Regeln wie die der Stosswaaffe; auch beim Säbelfechten wird man trachten, sich an der inneren Seite seines Gegners zu engagiren.

Innere Hiebe wird man am zweckmässigsten mit der Quarte pariren, nachdem man in diesem Falle die Riposte nach dem Gesichte hat.

Den Linksfechter greife man selten an der inneren Seite der Waaffe an, sondern an der Aussenseite, und wende in diesem Falle hauptsächlich Rücken-Quartehiebe gegen seinen Arm und die Flanke in der Attaque und als Vorhieb an.

Beim offensiven Vorgehen wird man stets darauf Rücksicht zu nehmen haben, dass man die Hiebe, die man gegen einen Rechtsfechter von innen führt, bei einem Linksfechter von aussen anbringt, somit den in der Schule aufgestellten Regeln entgegen handelt. Im Uebrigen bleiben dem Linksfechter gegenüber dieselben Regeln zu beobachten, wie sie für die gewöhnliche Fechtweise aufgestellt sind.

Das Linksfechten sollte von allen Rechtsfechtern geübt werden, weniger in der Absicht, um als Linksfechter in einem Assaut zu brilliren, sondern in der Absicht der gleichmässigen körperlichen Entwicklung.

Ueber das Lectioniren.

Bisher haben wir die verschiedenen Actionen, sowohl des Fleuret- als auch des Säbelfechtens einzeln ihrer Form nach dargestellt, und auch nach Möglichkeit die nöthigsten Andeutungen über ihre praktische Anwendung gegeben, soweit es für das Verständniss der Form und des Zweckes der verschiedenen Bewegungen erforderlich war.

Die in der Schule¹⁾ angeführte Reihenfolge der Lectionen giebt auch im Allgemeinen das Vorgehen in Erklärung der einzelnen Bewegungen beim Unterrichte an.

Es würde zu weit führen, und es kann auch nicht die Aufgabe an uns gestellt werden, wenn wir an dieser Stelle die Art des Vorgehens beim Unterrichte einer jeden Bewegung erklären wollten, und können wir nur im Allgemeinen das Vorgehen des Lehrers besprechen.

Jede Bewegung wird zunächst für sich so lange geübt, bis der Schüler sie wenigstens ihrer Form nach richtig versteht und genügend auszuführen vermag. Nach erlangter Fertigkeit wechselt man die letzteingeübten mit den schon früher eingeübten auf angemessene Weise ab.

Die Dauer der verschiedenen Lectionen wird sich beim gründlichen Unterrichte immer nach der in ihnen erlangten Sicherheit und Fertigkeit des Schülers richten und namentlich anfangs bei den Körperbewegungen noch wesentlich davon bedungen, ob der-

¹⁾ Die Gesammtheit der im methodischen Gange fortschreitenden instructiven und nach Commando des Meisters durchgeführten Uebungen bezeichnet man mit dem allgemeinen Ausdrucke „Schulfechten“ im Gegensatze zu dem den Zweikampf darstellenden „Assaut“.

Jede in sich geschlossene Reihe von Bewegungen im Assaut, sowie jene, die auf Commando oder nach Angabe des Lehrers in der Schule durchgeführt werden, nennt man einen „Gang“.

selbe schon anderweitig gymnastisch ausgebildet wurde. Die Kunstfertigkeit im Fechten setzt mehr Gelenkigkeit als Stärke voraus. Ein steifer Körper, der sich nicht im Gleichgewichte erhalten kann, wird beim Unterrichte stets hindernd sein. Auf die gründliche Uebung in den Körperbewegungen soll daher stets viel Gewicht gelegt werden.

Die zum Fechten unumgänglich nothwendigen Eigenschaften, als: Führung der Waffe, Geschmeidigkeit, Präcision der Bewegungen, richtiges Augenmerk, wird selbst der von Natur aus mit den glücklichsten Dispositionen begabte Schüler nur durch gründlichen Unterricht und ausdauernde Uebung sich erwerben.

Die ersten Lectionen, die für den Schüler weniger angenehm und interessant sind, dürfen nie in solcher Weise ertheilt werden, dass sie den Schüler abschrecken, denn dieselben haben für den Unterricht in der Fechtkunst die grösste Bedeutung.

Der Lehrer trachte, dem Schüler die unumgängliche Nothwendigkeit der Körperbewegungen, sowie der Anfangsgründe mit der Waffe begreiflich und gleichzeitig so angenehm als möglich zu machen. Ein allzu grosser Tadel soll anfangs nicht stattfinden.

Ebenso enthalte sich der Lehrer jeder Leidenschaftlichkeit, vermeide im Unterrichte, namentlich beim Säbelfechten, jede Heftigkeit und rauhe Handlungsweise in Anwendung seiner Waffe, denn die nachtheiligen Folgen eines derartigen, nicht zu rechtfertigenden Verfahrens von Seite des Lehrers dürfte sich bei dem Schüler auch später im Assaut durch eine gewisse Einschüchterung fühlbar machen.

Alle Stösse und Hiebe sollen langsam gelehrt und auseinander-gesetzt werden; die Lection soll, unserer Meinung nach, durchaus keine rein mechanische Sache sein. Der Lehrer soll sich beim Ertheilen des Unterrichtes keineswegs bloss auf das Commando beschränken und dasselbe monoton hersagen.

Ein intelligenter Mensch müsste sich bei einem solchen Vorgange, sowie bei einer Lection, die vom Lehrer auswendig gelernt wurde und dessen Worte niemals variiren, selbstverständlich langweilen, und bei einem nur etwas lebhaften und geistig begabten Schüler dürfte das Nachlassen seines Eifers die natürliche Folge hiervon sein.

Die Principien der Lectionsertheilung sind nicht beschränkt, sie variiren, je nachdem die Statur des Schülers gross oder klein, ob er muthig oder einer gewissen Einschüchterung zugänglich, ob er mehr oder weniger intelligent ist.

Die Lection soll mit Leichtigkeit ertheilt und Alles logisch erläutert werden. — Der Schüler muss in den Geist, der in den einzelnen Combinationen liegt, eindringen. Es ist gleichzeitig nöthig, dass eine Wechselseitigkeit des guten Willens zwischen dem Lehrer und dem Schüler vorherrsche.

Die Fechtlection darf keine Nachlässigkeit zulassen, sowie auch keine Bewegung dulden, die eines vernünftigen Grundes entbehren könnte; die Lection soll die Gefahr einer schlecht ausgeführten Bewegung erklären. Bei einem derart ausgeführten Unterricht wird der Schüler mehr Geschmack an diesen Uebungen finden und dieselben in der Folge dem Assaut vorziehen.

Die praktischen Uebungen sollen stets gleichen Schritt mit den theoretischen Kenntnissen halten; dem Verlangen der meisten Schüler, nur recht bald mit allen Bewegungen fertig zu werden, um sodann zum Assautfechten zu gelangen, muss man entschieden entgegengetreten, will man aus dem Schüler einen correcten und tüchtigen Fechter heranbilden.

Beobachtet man jedoch ein anderes Verfahren, so wird man keine schulgerechten Fechter, sondern nur Raufer heranbilden.

Für einen Menschen, der eine Waffe ergreift, über deren Handhabung er in Unkenntniss ist, und der sich dennoch mit derselben vertheidigen will, giebt es nur „zwei“ natürliche Paraden, nämlich die „Prime“ und die „Seconde“.

Wenn daher auch die natürlichen Mittel der Vertheidigung in kleiner Anzahl sind, so sind auch die Angriffsbewegungen für einen Nichtfechter beschränkt.

Ein Gegner, der niemals lectionirt hat, wird stets seinen Angriff ohne Vorsicht ausführen, sein Körper ist aufgedeckt, sein Arm macht grosse Bewegungen, und er wird seine Attaque, sowie seinen Rückzug ohne Ueberlegung ausführen. — Die „Kunst“ lehrt uns, sowohl die Angriffs- als Vertheidigungsmittel zu modificiren, und es liegt nur an uns, die natürlichen Kenntnisse zu erweitern und zu vergrössern.

Der Lehrer hat sich stets mit den physischen und geistigen Fähigkeiten, mit der Muskelkraft, dem Temperamente, dem Muthe und der Ausdauer, sowie mit der Fassungsgabe des Schülers bekannt zu machen, um stets auf diese Eigenschaften beim Unterrichte Rücksicht nehmen zu können.

Sobald man das Urtheil über seinen Schüler gebildet hat, so setzt man sich erst die Methode nach dessen physischen und geistigen Eigenschaften, die immer das Resultat, welches man erreichen will, im Auge zu behalten hat, fest, und können nur manche Umstände diese Lehrmethode modificiren.

Man fordere nie mehr, als der Schüler vermöge seiner geistigen und physischen Fähigkeiten zu leisten im Stande ist; vor allem muss man sich hüten, seine geistigen Fähigkeiten zu überbürden. Ruhe und Schonung sind nicht genug anzuempfehlen.

Der Lehrer soll stets mit dem Schüler beim Studium sein. Unermüdlige Aufmerksamkeit von Seite des Lehrers ist eine Hauptsache, denn beim Fechten mehren sich die Fehler in auffallender Weise, daher auch die vom Lehrer ausgeführten Bewegungen stets streng correct sein müssen. Ohne stete Beobachtung seiner selbst könnten im beobachtenden Schüler leicht falsche Anschauungen platzgreifen; er würde die Linie verlassen, sobald er dies an uns bemerkt, ohne Genauigkeit stossen oder pariren und jede Präcision beiseite lassen, sowie er wahrnimmt, dass sich der Lehrer selbst bei Ertheilung der Lection einer Bequemlichkeit hingiebt. Der Schüler wird dies Alles um so lieber thun, da sich Anfänger fast immer zu einem solchen Vorgange hinneigen.

Der Lehrer muss sich daher bemühen, jeden leichten Fehler zu corrigiren, obschon es seiner Lehrereinsicht überlassen bleiben muss, unter mehreren, gleichzeitig bei einer Bewegung gemachten Fehlern den einen oder den anderen nicht zu erwähnen, da einerseits der Unterricht zu sehr aufgehalten, andererseits es den Schüler zu sehr ermüden oder abspannen würde. Vor allem anderen hat der Lehrer seine Aufmerksamkeit auf jene Fehler zu richten, die ein jeder Anfänger begeht, und zwar auf das Heben des linken Fusses während des Ausfalles, das Zuhochhalten der Spitze des Fleurets bei der Garde, das Schwanken der Spitze beim Stosse, das Verlassen der Linie während der Attaque und der Riposte, das Legen

auf die Klinge nach erfolgtem Stosse, sowie das Abdrücken der Klinge nach dem Ausfalle beim Uebergehen in die Garde.

Die meisten Schüler haben die Neigung, entweder mit zu hoch gehaltener Hand oder mit tief gestellter Faust und hoch gehaltener Spitze zu stossen; es muss darauf gesehen werden, dass die Hand vor dem Ausfalle gerichtet wird, d. h. der Arm, die Hand und die Klinge jene Lage einnehmen, die sie nach dem beendeten Stosse einzunehmen haben.

Das Vorfallen des Körpers während des Ausfalles oder das Neigen des Kopfes, sobald die Garde aus dem Ausfalle nicht rasch genug genommen wird, ist bei Anfängern ein nur zu häufig vorkommender Fehler und hat man daher bei Beginn des Unterrichtes auf die Haltung des Körpers besonderes Gewicht zu legen.

Bei allen Methoden sind die Fortschritte der Schüler dem Eifer des Lehrers, sowie dem Interesse, das er für seine Lection hat, untergeordnet. Der Lehrer muss seine Lectionen nach der Verständnisskraft und dem Charakter seines Schülers regeln und seine Lehrmethode dessen Fortschritten accomodiren; ebenso wird ihn auch die Klugheit und Routine bewegen, dem Schüler jene Stösse und Angriffe zu verbieten, die derselbe mit Vorliebe cultivirt.

Die Lectionen sollen stets gewissenhaft gegeben werden, und zwar nicht nur jenem Schüler, der grosse Anlagen besitzt und ein gewandter Fechter zu werden verspricht, sondern auch demjenigen, dessen Beurtheilungskraft oder Verständniss das Auffassen der theoretischen Regeln nicht leicht wird.

Bei Ertheilung des Unterrichtes hat der Lehrer sein Fleuret leicht zu halten, da sich im entgegengesetzten Falle der Schüler an eine Pression gewöhnen würde, welche ihn in nicht geringe Verlegenheit bringen dürfte, sobald er sich einem Gegner gegenüber befände, der seine Waffe mit Leichtigkeit zu handhaben versteht.

Man beginnt mit dem Unterrichte, indem man den Schüler sämtliche Körperbewegungen ohne Waffe in der Hand ausführen lässt. Die Hände werden zu diesem Behufe in den Hüften festgestemmt.

Der Lehrer lässt den Schüler aus der sogenannten „Antrittsstellung“ die „tiefe Balance“ und aus dieser Stellung die Garde nehmen. Das Treten in die Garde muss nach den vorgeschriebenen

Regeln so lange erfolgen, bis der Schüler ohne Anstrengung dieselbe richtig einnehmen kann. Ein bei der Garde häufig vorkommender Fehler ist, dass der rechte Fuss entweder zu weit nach rechts oder, was noch häufiger geschieht, zu weit nach links mit nach einwärts gerichtetem Knie und Fussspitze gesetzt wird.

Aus der Garde lasse man das Vor- und Zurücktreten nach den verschiedenen Arten üben und übergehe zum „halben“ und „ganzen“ Ausfalle. Anfangs dürfte es gut sein, den Ausfall in zwei Tempos ausführen zu lassen. Der Schüler hat im Ausfalle lange zu verweilen, damit der Lehrer die Lage jedes einzelnen Körpertheiles betrachten und verbessern könne. Es muss namentlich auf den linken Fuss gesehen werden, dass derselbe mit seiner ganzen Sohle fest auf dem Boden steht, da dies von grossem Einflusse auf das Gleichgewicht und die Sicherheit der Stellung ist. Die meisten Anfänger haben die Neigung, während des Ausfalles vorzufallen oder die linke Schulter vorzubringen; dies ist ein schlechtes Princip, da nicht nur dadurch der Ausfall schwerfällig und das schnelle Zurücktreten in die Garde beeinträchtigt wird, auch der Stoss vollständig der Sicherheit entbehren müsste.

Der Arm wird während des Stosses gestreckt, doch darf derselbe nicht steif gehalten werden; er muss eine gewisse Biegsamkeit bewahren, um das „Spiel“ leicht und den Stoss mit der nöthigen Schnelligkeit ausführen zu können.

Die Hand in der Garde der Quarte muss leicht in Pronation gedreht sein; man ist dadurch besser gedeckt und die Riposte wird an Schnelligkeit gewinnen. Es soll nie geduldet werden, dass der Schüler ohne Opposition stosse. Für den Schüler ist es höchst wichtig, dass er den Unterschied zwischen Parade und Opposition auffasst.

Die Lectionen sollen beim Fleuretfechten aus allen vier Hauptlinien, aus der Garde, der Quarte, der Tierce, der Seconde und der Demi-Cercle erfolgen.

Beim Säbelfechten hat man darauf zu sehen, dass man nach jeder Art von Parade rasch zu ripostiren und anzugreifen verstehe.

Die meisten Lehrer begehen den Fehler, dass, wenn ein Schüler sich irrt und zufällig statt einer Parade eine andere aus-

führt, ihm sofort dieser Fehler ausgestellt wird. Es scheint uns hingegen weit besser zu sein, den Schüler den Angriff fortsetzen zu lassen, denn für ihn ist der wesentlichste Punkt die Parade; kommt er in eine Verlegenheit, so wird man ihn erst dann auf den durch seine falsche Parade entstandenen Fehler aufmerksam machen.

Der Unterricht mit der Waffe in der Hand wird damit zu beginnen haben, dass der Schüler die Klinge bindet, indem er sich in der Linie deckt, in der sich die Klinge des Meisters befindet; dadurch wird in seiner Garde eine vollkommene und genaue Regelmässigkeit beobachtet. Zu den einzelnen Stössen oder Finten hat man nicht früher vorzugehen, bevor der Schüler nicht den geraden Stoss (Coup droit) aus allen Garden wohl auszuführen versteht und sich nach erfolgtem Stosse gedeckt in die Garde zurückbegeben kann.

Vor Beginn der combinirten Stösse wird es von Vortheil sein, den „Coup droit“ als Finte üben zu lassen.

Derselbe kann als Finte sowohl in den hohen als tiefen Lagen, z. B.:

Feinte du Coup droit dans le haut de la ligne du dedans (Quarte),

Feinte du Coup droit dans le haut de la ligne du dehors (Tierce),

Feinte du Coup droit dans le bas du dedans (Quarte),

Feinte du Coup droit dans le bas du dehors (Tierce),

oder in Verbindung mit dem „Coup droit“ in den entgegengesetzten Linien und mit dem Dégagement zur Ausführung gelangen, z. B.:

Feinte du Coup droit et Coup droit dans le haut du dedans,

Feinte du Coup droit dans le haut de la ligne de Quarte et Coup droit dans le bas,

Feinte du Coup droit en Quarte et le Dégagement sur les armes,

Feinte du Coup droit en Quarte et tromper le contre de Tierce par le Dégagement,

Feinte du Coup droit en Tierce et Coup droit dans le bas,

Feinte du Coup droit en Tierce et le Dégagement,

Feinte du Coup droit en Tierce, tromper le contre de Quarte par le Coup droit dans le bas,

Feinte du Coup droit en Tierce et tromper le contre de Quarte par le Dégagement sur les armes etc. etc.

Eine gute Uebung für das Fleuretfechten ist, die Stösse nach einem „Plastron“ oder „Stosspolster“ an der Wand ausführen zu lassen. Die Stösse können aus allen Positionen ausgeführt und in Verbindung mit letzteren im Vor- und Zurücktreten gebracht werden; z. B.:

Coup droit, Position de Tierce, Coup droit! En Garde!

Rompez, Position de Seconde, Marchez, Coup droit! En Garde! u. s. w.

Die in der Lection auszuführenden Stösse sind voll auszustossen. Die meisten Schüler verlassen sich im vorhinein auf die Parade des Lehrers und führen ihre Stösse kurz aus. Bei den ersten Lectionen vermeide man die Stösse in den unteren Lagen, nachdem dieselben die Hand und den Körper aus der Stellung bringen.

Es ist auch vortheilhaft, den Schüler einigemale zusammengesetzte Riposten ausführen zu lassen, nachdem die meisten Anfänger die Neigung haben, nach der Parade, unbekümmert um die Riposte, sofort mit dem Körper vorzufallen. Die Haltung des Körpers ist ein wesentlicher Punkt des schulgerechten Assaut, es ist aber auch gleichzeitig eine mühevollere Arbeit, dieses Princip den Schülern beizubringen.

Die Lectionen des Fleuret- und des Säbelfechtens können festen Fusses stattfinden oder mit dem Marchez verbunden werden.

Der Lehrer commandirt z. B.:

Marchez, Une-Deux! oder

Attaque: Brust-, Flank- und Kopfhieb!

Es muss hierbei darauf gesehen werden, dass stets bei der ersten Finte vorgegangen wird.

Die Paraden können dagegen mit dem „Rompez“ in Verbindung gebracht werden.

Der Lehrer commandirt z. B.:

Rompez, parez Quarte Tierce!

Rompez, Seconde- und Primeparade! u. s. w.

Es ist nicht genug, wenn sich der Schüler mit allen in der Schule gelehrtten Paraden, Stössen und Hieben, sowie den Riposten hinlänglich vertraut gemacht hat, er muss auch genügend über das auszuführende Tempo instruiert werden. Der Lehrer wird selbst in

ungleichem Tempo den Schüler während der Lectionen angreifen müssen, denn wenn der Lehrer seine Bewegungen mit einer monotonen Regelmässigkeit ausführt, so wird der Schüler in den Irrthum verfallen, alle seine Combinationen, die nur von der Intelligenz beherrscht sein sollten, mechanisch auszuführen.

Das Angreifen des Lehrers wird mitunter ein heftigeres sein müssen, um den Schüler auch an bruske Attaquen zu gewöhnen und ihn im voraus mit derartigen Ueberraschungen vertraut zu machen, welche beim Assaut seine Bewegungen ausser Ordnung bringen können.

Einer der meist begangenen Fehler beim Unterrichte ist, dass der Lehrer seine Klinge nachlässt und dem Schüler nur die Schwäche der Klinge überlässt. Es ist dies eine der gefährlichsten Gefälligkeiten, denn niemals wird dies im Assaut ein Gegner aus freiem Willen thun.

Die Oppositionsparaden müssen stets leicht genommen werden, man darf sich durch Finten nie ausser Fassung bringen lassen, dann wird man auch mit voller Energie die Parade, sowie die nachfolgende Riposte ausführen können.

Bei Schülern, die bereits vorgeschritten sind, ist es nützlich, ihnen die Abstufungen, welche sie in die Parade bringen können, begreiflich zu machen. Parirt der Schüler z. B. mit der Absicht, das „*Tac au Tac*“ zu ripostiren, so wird seine Parade eine kurze (*Coup sec*) sein müssen, um sich einen freien Raum in der rechten Linie zu eröffnen.

Will man an der inneren Seite (*dedans*) in der Linie des *dessous* nachstossen, so wird man die Hand ein wenig heben müssen, um in seinem Nachstosse ungehindert zu sein.

Beabsichtigt der Schüler nach der Parade das *Dégagement* als Riposte auszuführen, so muss er streng die Haltung der Opposition beobachten, wobei er in Fühlung mit der feindlichen Klinge sein muss, um im Stande zu sein, bei der geringsten Pression von Seite des Gegners das *Dégagement* zur Ausführung zu bringen.

Gegenüber einer *Attaque* von zwei Tempos wird die erste Parade (*Oppositionsparade*) eine leichte sein müssen. Durch dieses Mittel wird man seine volle Kraft für den zu erwartenden Stoss des Gegners bewahren, im Falle er denselben mit Nachdruck ausführen sollte.

Ist ein Schüler bereits weiter vorgeschritten, so lehre man ihm die Art und Weise, wie er die Parade gegen Vorstösse (Coups d'arrêt) bei Anwendung des falschen Tempo auszuführen habe, doch ist dieses Studium ein sehr mühevoll.

Es ist wesentlich, sobald mehrere Paraden der Reihe nach ausgeführt werden sollen, den Schüler stets dahin zu bringen, dass er jede derselben gewissenhaft nehme, weil die Hand, gewohnt an die Reihenfolge der Paraden, die erste derselben in den meisten Fällen nur unvollkommen ausführt.

Wenn auch in der Schule die angesagten Stösse zum Schlusse angeführt sind, so sollen doch die Schüler, nachdem sie eine genügende Fertigkeit in den einfacheren Stössen, als dem Dégagement, Une-Deux und in Ausführung der einfachen Riposten erlangt haben, die betreffenden angesagten Uebungen vornehmen, und erst nach erlangter Fertigkeit in diesen soll weiter in der Schule vorgegangen werden. Als Grundsatz bei allen Lectionen hat zu gelten, dass mit keinem Schüler die weiteren Lectionen vorgenommen werden dürfen, bevor er die vorhergehenden nicht begriffen und gut ausgeführt hat.

Beim Ueben von zusammengesetzten Stössen oder Hieben muss der Schüler die praktische Ueberzeugung gewinnen, dass der nach einer vorher erfolgten Finte geführte Stoss oder Hieb nur dann mit Sicherheit ausgeführt werden kann, wenn der Gegner die Opposition gegen die Finte genommen hat.

Das Assaut ist gleichfalls nach erlangter Fertigkeit der einfachen Schule in Form von Lectionen vorzunehmen. Der Schüler soll anfangs durch kleinere, dann durch immer stärkere Gefechte in das Assaut eingeführt werden. Alle Bewegungen des Schülers sollen aufmerksam beobachtet, bemerkte Fehler gleich abgestellt werden, und ist derselbe an die augenblickliche Benützung aller sich ergebenden Fälle zu erinnern. Das Assaut ist unter Leitung des Lehrers zur Lection zu gestalten, und hat derselbe sofort das Gefecht einstellen zu lassen, sobald irgend eine Unregelmässigkeit vorkommt.

Jeder Lehrer soll bestrebt sein, auf die Vereinfachung der Fechtformen hinzuwirken, und hat er alles Ueberflüssige, die Fechtweise nur unnöthigerweise Complicirende auszulassen. Als einfach

ist aber nur das wirklich Nothwendige anzuerkennen, und das sind bei der Fechtkunst diejenigen Handlungen und Formen, welche mit dem geringsten Raum-, Zeit- und Kraftaufwande zum Ziele führen.¹⁾

Jeder „Gang“ muss correct durchgeführt werden und muss das Zweigeftcht überhaupt einen logischen Gedankengang darstellen.

¹⁾ Zur Ergänzung der oben angeführten, für eine rationelle Fechtkunst aufzustellenden Anforderungen führen wir noch folgende zu beachtende Stelle aus A. Georgi's Werkchen (1847) an:

„L'attaque et la défense à main armée ont toutes deux une origine et un but commun, la conservation de l'individu. Cet instinct de conservation prescrit à l'assaillant la protection de son corps par le mode de l'attaque, et à celui qui se défend la protection de son corps en même temps que la mise en péril de celui de son adversaire, par le mode de la défense.

L'attaque et la défense se manifestent différemment, et par leur direction et par leurs temps relatif. Sous le rapport de leur direction, l'arme, dans l'attaque, est dirigée en ligne droite, c'est-à-dire en parcourant la distance la plus courte entre les deux adversaires; dans la défense, au contraire, l'arme est dirigée transversalement, pour chercher celle de l'ennemie. Sous le rapport du temps, l'attaque précède toujours la défense.

Tous les mouvements et les attitudes du corps, dans l'escrime, sont basés sur les lois mécaniques et anatomiques.

Le corps étant régi par les lois mécaniques, tout mouvement est juste ou faux, selon qu'il correspond à ces lois ou qu'il les contraire. En tout ce qui concerne l'attaque et la défense, tout mouvement qui découvre le corps est vicieux.

La vitesse du mouvement est proportionnelle à la force qui l'à provoqué; cette force dépend de la précision du mouvement. La plus grande force agit en ligne droit. Dans l'escrime, cette ligne mesure la distance la plus courte entre les deux adversaires.

Il n'y a qu'un seul point d'attaque; c'est le milieu du côté de la poitrine que présente l'adversaire, et qui est tout à la fois le point le plus proche et la plus vulnérable. Le combat singulier n'est qu'une lutte de la ligne et du temps entre deux adversaires.

Les différentes positions du corps sous les armes, soit en garde, soit fendu, sont également déterminées d'après les lois de la statique et de l'équilibre du corps. En vertu de ces lois, tout mouvement doit être exercé avec la main gauche aussi bien qu'avec la droite.

Il en résulte que la tactique et la stratégie de ces sortes de combats, complètement réformées en même temps que simplifiées, reposent toutes deux sur une base plus solide.

Ainsi, l'escrime n'est plus un métier, c'est un art, réglé et simplifié par la science, et qui prend rang dans l'éducation physique nationale."

Wenn auch jede der beim Fechten vorkommenden, verschiedenen Bewegungsformen ihre ganz bestimmten Zwecke und genau angewiesenen Wege hat, so können dieselben je nach Intelligenz und Fertigkeit des Fechters bei Verfolgung eines gewissen Fechtplanes auf die mannigfachste Weise verwendet und combinirt werden. Die einzelnen, ihrer Form nach genau normirten Bewegungen sind für sich genommen nur die Elemente, aus deren Combination und Verwendung erst die Gestalt und der Gang des Gefechtes hervorgeht, und zwar in einer ebensolchen Verschiedenheit, wie die Geschicklichkeit und natürliche Begabung eines jeden einzelnen der beiden Fechter verschieden sein kann. Das Gefecht kann trotz eines strengen Festhaltens an den festgestellten Bewegungsformen nie in ein mechanisches Einerlei ausarten, wenn nicht die beiden Fechter entweder durch ein nachlässiges Verhalten oder durch Mangel an Begabung ein solches Einerlei selbst herbeiführen. Das Genie allein kann die Kraft geben, die den Triumph verschafft, dasselbe lehrt uns über die Elemente des Kampfes zu verfügen. Die Ueberlegung ist daher beim Fechten den physischen Eigenschaften vorzuziehen.

Wird das Fechten so betrieben, kommen Intelligenz, ja Geist zur wahren Geltung, so wird das Fechten neben dem realistischen Zwecke der Selbsterhaltung gleichzeitig zu einem Bildungsmittel. Es ist demnach nicht die unmittelbare körperliche Stärke, nicht einmal die durch die Uebung gesteigerte physische Kraft, welche die Entscheidung herbeiführt, vielmehr ist diese Kraft nur zum Mittel herabgesetzt und nur die in der künstlerischen Ausführung sich beurkundende Intelligenz selbst ist es, welche in den Kampf zu treten hat, denselben entscheidet und gleichzeitig zu einem bildenden macht, indem sie nicht nur die physischen Kräfte, sondern auch die während des Kampfes direct zur Geltung kommenden psychischen Eigenschaften, die sich hier mit dem Muth und der Entschlossenheit vereinigen, leitet und bildet.¹⁾

¹⁾ Um Einiges über die Ausbildung dieser beiden psychischen Eigenschaften anzuführen, so ist allgemein bekannt, dass dieselben, so wie sie dem menschlichen Individuum von Natur aus zukommen oder eigen sind, und bevor sie von seiner Intelligenz beherrscht werden, weder geistigen Werth, noch sittliche Bedeutung haben.

Werden dieselben ohne jede geistige Anregung und ohne dass sich der Uebende derselben bewusst ist, geübt, so kann leicht der Muth zum Uebermuth, zum Trotze,

Beim Säbelfechten soll nie mehr physische Kraft angewendet werden, als für den jeweiligen Erfolg nöthig ist; das Mass der eigenen Kraftaufbietung muss sich nach jenem des Gegners richten. Kraftverschwendung, namentlich bei Beginn des Gefechtes, ist ein grosser Fehler, weil dadurch gleich anfangs eine Ermüdung eintreten kann.

Um dem Anfänger das Hauen mit gemässiger Kraft, dann das Hemmen und Einhalten des Schwunges oder Hiebes beizubringen, hat derselbe anfänglich alle Hiebe in Verbindung mit dem Ausfalle in die Luft zu führen.

zur Raufsucht und die Entschlossenheit zur Unbesonnenheit und Tollkühnheit ausarten. Erst wenn jene psychischen Eigenschaften durch das Bewusstsein beherrscht, durch die Intelligenz geleitet und durch geeignete Uebungen präziser und energischer entwickelt werden, erhalten sie geistigen und sittlichen Werth und gereichen dem Individuum nicht nur zur wahren Zierde, sondern es tritt auch bei ihnen das Gefühl der persönlichen Selbstständigkeit zu Tage. Zur Vervollständigung wollen wir noch anführen, was der schwedische Gymnasiarch P. H. Ling in seinem Werke „Die Gymnastik“ Diesbezügliches sagt:

„Die Wehr-Gymnastik hat in pädagogischer Hinsicht die hohe Eigenschaft, den Eleven zur männlichen Geistesgegenwart zu nöthigen, denn in ihr muss sich Beschluss und Handlung auf das allergenaueste in einem und demselben Momente vereinigen. Die Mässigung und Ruhe und zugleich die Entschlossenheit und Raschheit im Handeln, welche **richtige Waffenübungen** zuletzt geben, wirken gleich vortheilhaft auf den heftigen, wie auf den langsamen Jüngling. Dass hier nicht von einer gutdünklichen Uebung die Rede ist, leuchtet ein. Noch weniger aber soll die Wehrgymnastik darauf hingehen, unfriedsame Raufbolde zu bilden. Der Duellist verdient in unseren Zeiten dieselbe Verachtung, wie sie in der Vorzeit Denker gegen die Athleten hegten, von welchen Hypokrates sagte, dass sie selbst nicht wüssten, ob sie eine Seele hätten. Die Stiergefechte der Spanier, das Boxen der Engländer und der Nordbewohner noch nicht längst her verschwundener Brauch des „Bältespannens“ können nicht zu einer wahren Wehrgymnastik gerechnet werden.“

(Bältespannen, „Spänna bälte“, war eine bei den Schweden noch bis in die Mitte des vorigen Jahrhunderts übliche besondere Art von Faustkampf, bei welchem die Kämpfenden ein kurzes messerartiges Eisen derart in die Hand nahmen, dass die Spitze zwischen den Fingern der geballten Faust ein wenig hervorsah, und demnach die verletzende Wirkung der Fausthiebe und Stösse verschärfte. Es ist diese Art des Faustkampfes als eine Ausartung des bei den gymnastischen Uebungen der alten Scandinavier neben anderen Ring- und Kampfweisen üblich gewesenen „Aflog“ anzusehen, welche letztere Kampfarm mit dem Boxen der Engländer zu vergleichen ist.)

Der Lehrer commandirt z. B.:

Lufthieb, Quartehieb, Eins!

Tierceposition, Zwei!

Lufthieb, Kopfhieb, Eins!

Primeposition, Zwei! u. s. w.

Auch Finten können auf diese Weise geübt werden.

Bei Ausführung des Hiebes ist stets auf die richtige Haltung des Armes und der Hand zu sehen; der Hieb hat nur aus dem Handgelenke und nie mit Hilfe des ganzen Armes oder gar mit Benützung des Schultergelenkes zu erfolgen.

Um das Handgelenk zu kräftigen und für den Hieb geschmeidig zu machen, hat der Lehrer öfter Moulinets ausführen zu lassen, doch ist strengstens darauf zu sehen, dass dieselben „nie“ bis zur vollständigen Ermüdung geübt werden.

Dass die Schüler in das Assautfechten bereits nach Erlernung der einfachen Hiebe und Stösse eingeführt werden sollen, wurde bereits früher erwähnt. Coupés, Arrêt- und Tempostösse, Reprisen, Redoublements beim Fleuretfechten, sowie Cavationen, Vor- und Tempohiebe, Reprisen und Passéhiebe im Säbelfechten sollen erst nach erlangter Fertigkeit im Assautfechten gelehrt werden, da die Erfahrung zeigt, dass Anfänger stets die Neigung haben, mit complicirten Attaquen anzugreifen.

Vor- und Tempostösse und Hiebe können nur vollendete Fechter schulgerecht und mit Erfolg ausführen, da sie eine grosse Behendigkeit, Präcision und richtige Beurtheilung voraussetzen. Bei den Assautübungen, die in Form von Lectionen geübt werden, hat der Lehrer nur die einfachsten Attaquen und Riposten vornehmen zu lassen.

Ist ein Schüler bereits weit vorgeschritten, so lehre man ihm den Gebrauch der falschen Tempos. Der Lehrer wird in die vom Schüler absichtlich gegebene Blösse vorstossen oder vorhauen, der Schüler hat festen Fusses zu pariren und sofort zu ripostiren. Dieses Studium ist eines der schwersten und complicirtesten, denn es nöthigt den Schüler, behutsam zu fintiren, sowie auf das Ergreifen des Tempo vom Lehrer kaltblütig zu warten und während des Angriffes die Parade und Riposte vorzubereiten.

Es giebt einen grossen Unterschied in der Art und Weise, wie die Theorie gelehrt wird. Man hat sie leicht und verständlich

für den Schüler zu machen, darin wird sich der mit der Theorie vertraute Lehrer von einem nur praktisch gewandten Fechter unterscheiden, dieses ist, was die Geschicklichkeit und das Wissen des Lehrers kennzeichnet.

Alle Bewegungen soll der Meister auf die gehörige Art zu demonstrieren wissen. Mit der Demonstration beschäftigen sich gerade die wenigsten Lehrer; ihr einziger Zweck ist, dahin zu gelangen, sich gegen irgend einen geschickten Fechter gut zu vertheidigen, um auf diese Art zu einem Renommée zu kommen.

Der Theoretiker, der Demonstrator findet sich seltener; der nur praktisch geübte Fechter findet sich häufig.

Wir wollen damit aber keineswegs gesagt haben, dass der Theoretiker keine praktischen Kenntnisse zu besitzen braucht, die er wird und muss er besitzen, denn nur dann wird es ihm möglich, in den Geist der Fechtkunst eindringen zu können.

Würde nur die Fähigkeit eines Lehrers von seiner Geschicklichkeit in Führung der Waffen abhängen, so müsste man den Satz aufstellen, dass der „kräftigste Fechter der beste Lehrer ist“. Es ist ein grosser Fehler, den Lehrer zu Gunsten des Fechters zu vergessen.

Die Intelligenz, die Vernunft, die Beobachtung ist es, was man in erster Linie bei einem Lehrer voraussetzen muss.

Wir haben Fechter gesehen, die eine grosse Geschicklichkeit in Führung der Waffen erlangt haben, sei es durch ihre Schnelligkeit, sei es durch ihre ausserordentliche Kraftentwicklung; aber dasjenige, was man auch von ihnen sehen sollte und was dieselben nicht zu Stande gebracht haben, das sind Schüler, die durch diese Fechter gebildet wurden, auf die sie ihre Geschicklichkeit und ihre Schnelligkeit übertragen hätten.

Man kann den Ruf eines hervorragenden, starken Fechters haben, ohne im mindesten das Talent zu einem Lehrer zu besitzen.

Wir glauben mit Bestimmtheit annehmen zu können, dass jener Fechter, dessen ganze Kenntniss nur in den Muskeln besteht, niemals den Ruhm eines guten Lehrers erlangen kann. Die Fechtkunst ohne Geist ist eine traurige und zugleich absurde Sache.

Für den Lehrer ist nichts Schlimmeres als ein besonderes Spiel zu haben, denn sobald der Schlüssel zu demselben gefunden, ist das Problem seiner Kunstfertigkeit gelöst.

Ein intelligenter und überlegender Lehrer wird gewisse Favoritstösse oder Hiebe bald herausgefunden haben; die Waffen sind nicht mehr ein Lotteriespiel, sobald der Geist bei der Action präsidiert. Dies ist ein wahres Princip, welches, trotz der Gegenansicht jener Fechter, deren ganze Wissenschaft in der Muskel besteht, nicht umgestossen werden kann.

Ohne Zweifel ist die Schnelligkeit eine der wesentlichsten Eigenschaften bei der Fechtkunst, besonders bei einem Dilettanten; aber man muss zugeben, dass der Meister, welcher nur diese einzige Eigenschaft besitzt, nicht den Anspruch auf diesen Titel hat.

Frägt man einen solchen nach der Theorie, so erwidert er durch einen Stoss oder Hieb, wird man ihn aber doch zu einer Erklärung zwingen wollen, so wird er durch drei, vier Stösse oder Hiebe mit einer rapiden Schnelligkeit antworten. — Darin besteht seine ganze Theorie. — Wenn man uns nach der Tüchtigkeit dieses „Meisters“ fragt, so können wir, nachdem wir nichts anderes von ihm gesehen haben, auch nichts anderes antworten, als: Er ist ein Mann von grossem Talente, denn er stösst oder schlägt rasch.

Sind nicht die Schüler zu beklagen, die zu einem Lehrer gerathen, dessen ganze Intelligenz im Handgelenke ruht?

Will man von der Schnelligkeit eines Fechters sprechen, so können dreierlei Arten derselben zur Sprache kommen, und zwar:

Die Schnelligkeit der „Natur“, diese beweist sehr wenig zu Gunsten des Geistes und des Talentes Desjenigen, der sie besitzt; die Schnelligkeit, die man durch die „Uebung“ erreicht hat, beweist ebensowenig für das Verständniss; die Schnelligkeit der „Präcision“, diese lässt bereits nachdenken, aber sie beweist nur allein, dass man einen guten Lehrer gehabt hat, der es zu beurtheilen wusste, dass genaue, streng in den Linien ausgeführte Bewegungen besser zum Ziele führen, als jene, die nicht mit dieser Genauigkeit ausgeführt wurden.

Durch diese Schnelligkeit wird man allerdings rasch stossen oder hauen und touchiren, aber wenn man als Lehrer nur dieses einzige Verdienst hat, so kann man vollkommen versichert sein,

dass man seiner Aufgabe nicht gewachsen ist und nicht im mindesten Anspruch auf den Titel eines tüchtigen Lehrers und Meisters erheben kann. — Die Schnelligkeit bei der Fechtkunst ist ein mächtiges Mittel, um Erfolge zu erzielen, aber wir sagen, dass es nicht das einzige Mittel sein soll, denn es ist bei der Fechtkunst erwiesen, dass die Schnelligkeit stets in dritter Linie zur Geltung kommt; zuerst die „Wissenschaft“, dann die „Präcision“ in Ausführung der Stösse, Hiebe und Paraden und endlich die „Schnelligkeit“.

Um Anspruch auf einen „befähigten“ Lehrer erheben zu können, reichen die physischen Eigenschaften allein nicht aus, wenn nicht gleichzeitig das Verständniss für die Sache damit verbunden ist.

Eine natürliche Anlage für die Kunst, ein grosser Scharfblick, das Verständniss für die genaue Beurtheilung der physischen und moralischen Fähigkeiten des Schülers, unermüdlicher Eifer, eine gewisse Leichtigkeit und Beredtsamkeit bei Ertheilung der Lection und überdies ein grosses Talent der Beobachtung sind unumgänglich erforderlich, um den Titel eines tüchtigen Lehrers, eines hervorragenden Meisters seiner Kunst beanspruchen zu können.

Die meisten Lehrer haben beinahe ein- und dieselbe Manier zu lehren; sie ertheilen ihre Lectionen allen Schülern auf gleiche Weise, ohne dabei zu berücksichtigen, dass es vielleicht unter diesen nicht „Zwei“ geben wird, deren physische und geistige Mittel in Uebereinstimmung sein werden und deren Verständniss nur in einem Punkte eine Uebereinstimmung aufweist.

Man kann die Beobachtung machen, dass jeden Tag dieselben Lectionen mit denselben Worten Schülern von grosser Statur, wie jenen von kleinerer, ebenso starken, wie schwächlichen, was aber noch sonderbarer ist, dass dieselben Lectionen intelligenten Schülern, oder jenen, deren Geistesthätigkeit weniger rege ist, ertheilt werden.

Wie kann man zu günstigen Resultaten durch Anwendung derselben Hilfsmittel, bei verschiedenen Naturen, mit denen man es zu thun hat, gelangen? Ein guter Lehrer muss bestrebt sein, die Auffassungsgabe seines Schülers zu beurtheilen, und wenn er von derselben die genaue Kenntniss erlangt hat, dann kann er erst im Stande sein, die Lectionen in der passendsten Weise zu ertheilen.

Von einem guten Lehrer soll man nicht nur Talent fordern, er muss auch Liebe zu seiner Kunst besitzen, um gute Schüler zu bilden; was man lehrt, soll mit Sorgfalt, Beharrlichkeit und gutem Willen erklärt werden. — Es ist keine leichte Sache, den ganzen Tag hindurch die Lectionen allen Schülern gleich gut zu ertheilen. Ein gewissenhafter Lehrer soll in steter Beobachtung seiner Schüler beharren, denn bei der Fechtkunst werden begangene und nicht abgestellte Fehler zur Gewohnheit.

Aber auch die Meister sollen sich selbst unausgesetzt beobachten. — Alles, was sie ausführen, muss vollkommen durchdacht sein, und dies aus doppeltem Beweggrunde. Erstens, um bei der täglichen Demonstration nicht eine falsche oder schlechte Methode anzunehmen, und zweitens, um gewissenhaft im Studium ihrer Arbeiten auszuharren.

Welcher Unterschied zwischen jenem Lehrer, der bei einem talentirten und mit den glücklichsten Anlagen begabten Schüler nach einiger Zeit nur negative Resultate erzielt, und jenem Meister, der die Mission, die er zu erfüllen hat, nicht ihrer Natur beraubt, und der eine edle Kunst nicht in ein schlechtes Handwerk verwandelt! Für ihn sind die Schüler, die seine Lehren gewissenhaft befolgen, ein Element des Ruhmes und des guten Rufes. Das Interesse für seine Kunst legt ihm die Verpflichtung auf, günstige Resultate zu erzielen. — Mühe, beständige Sorgfalt, emsige Arbeit, nichts wird von ihm vernachlässigt, um zu dem edlen Zwecke, den er sich gestellt, zu gelangen. — In der Befriedigung Derjenigen, die er unterrichtet, in den günstigen Resultaten, die er in der „edlen“ und „ritterlichen“ Fechtkunst erzielt, liegt sein „höchster“ und „letzter“ Zweck.

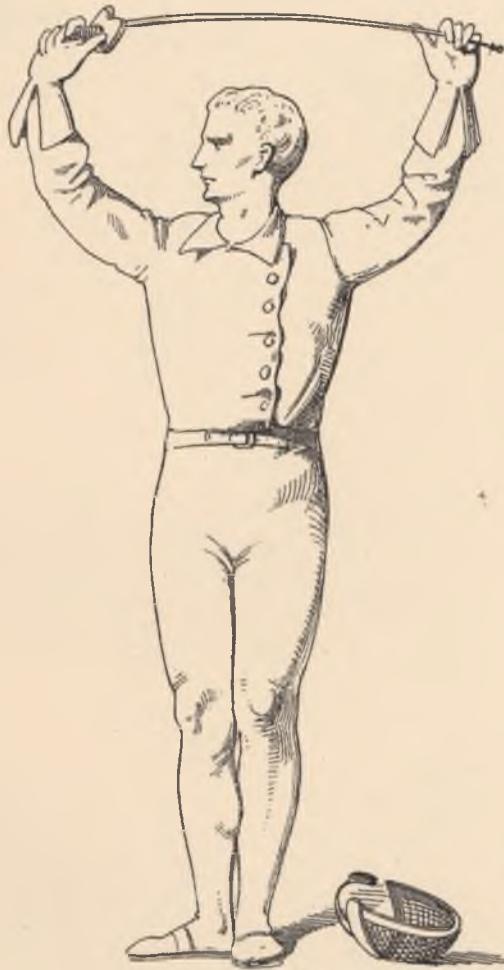


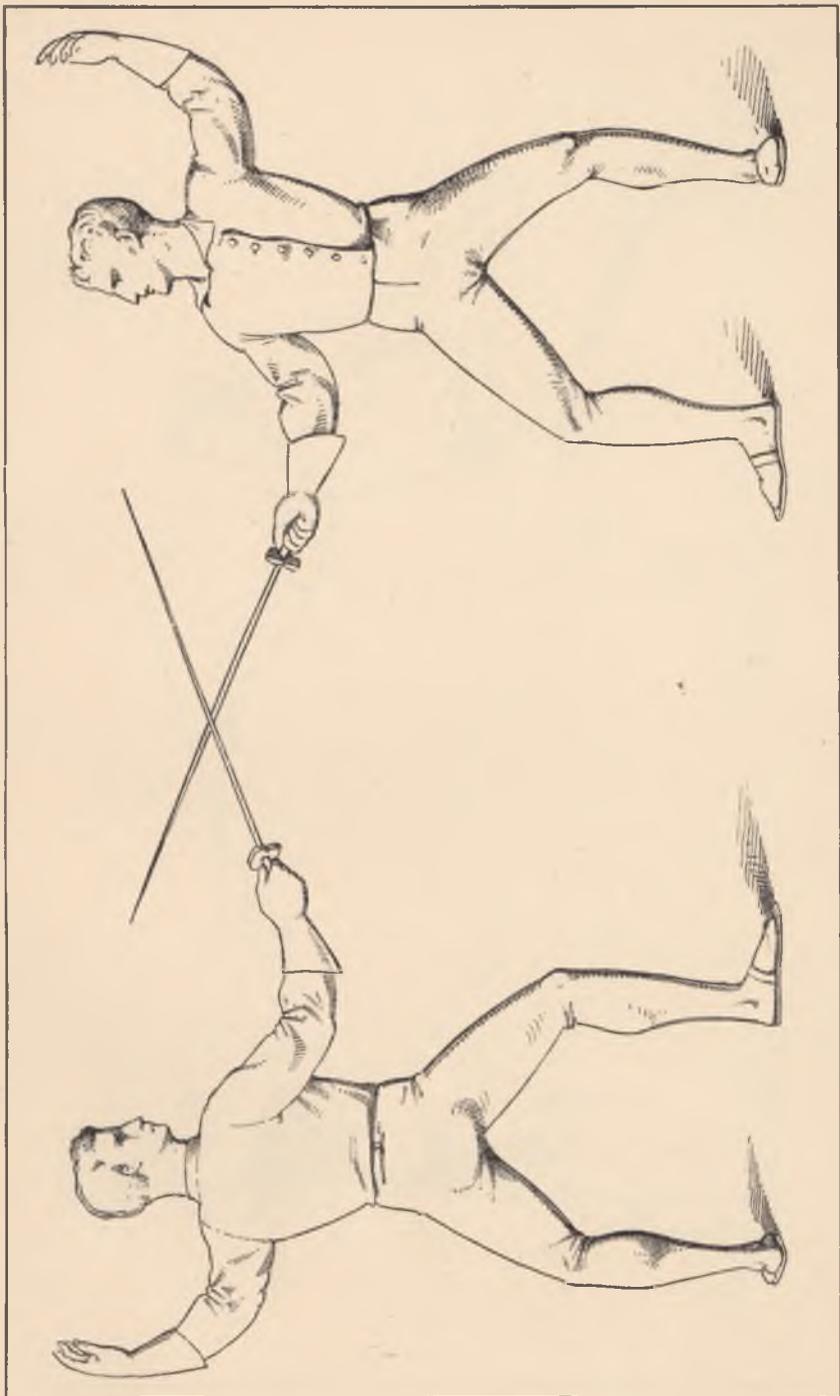
Tafeln.

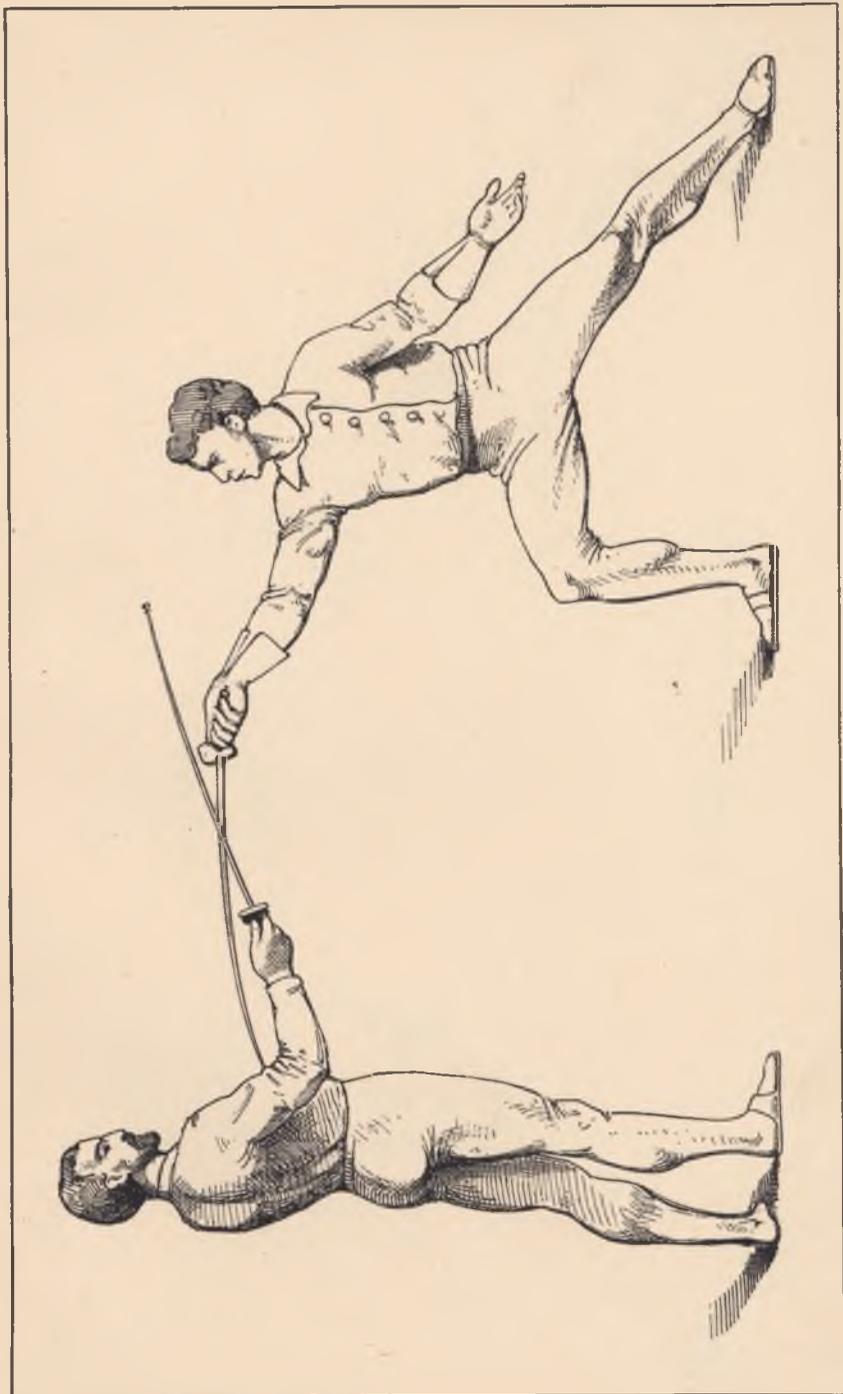


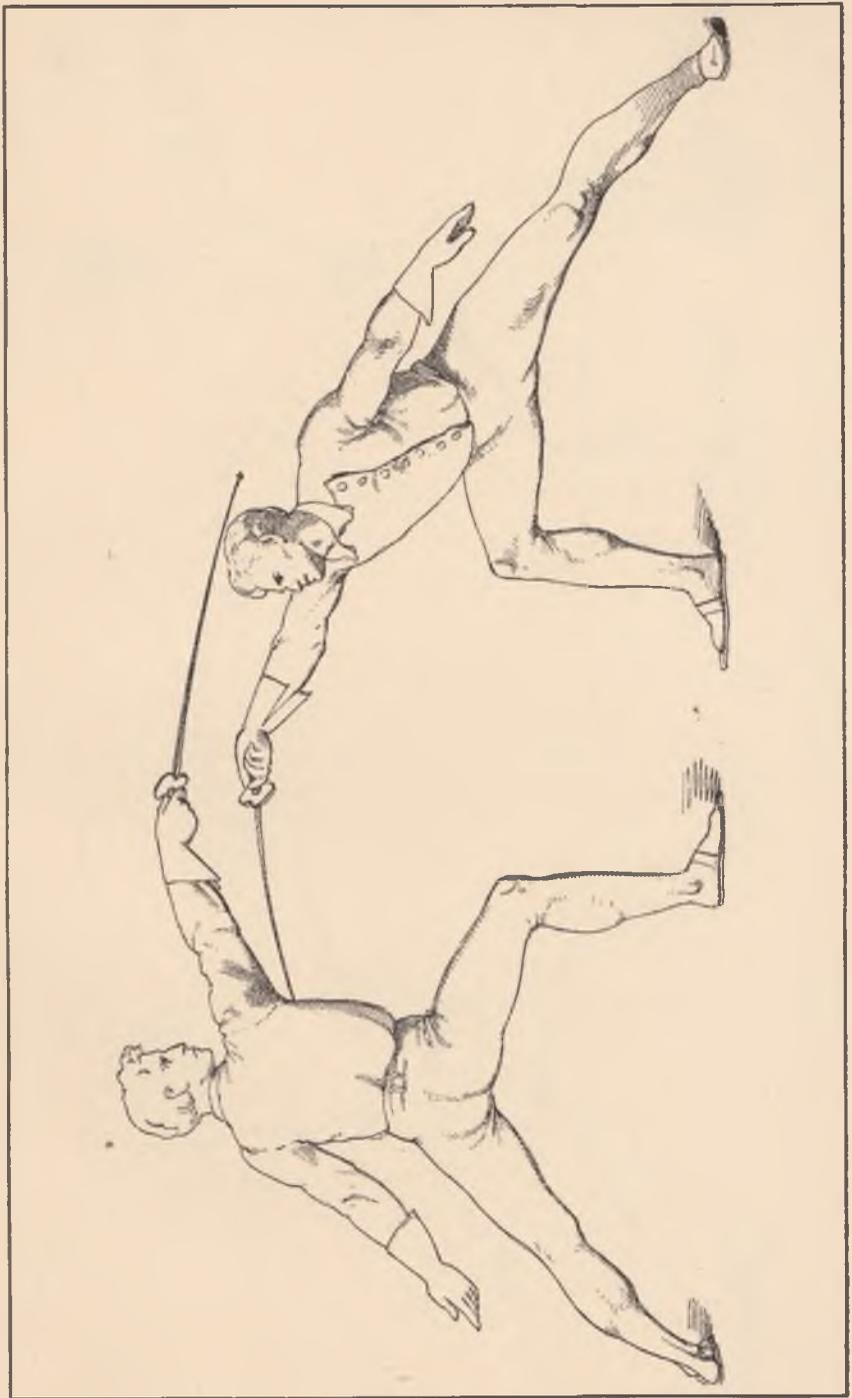




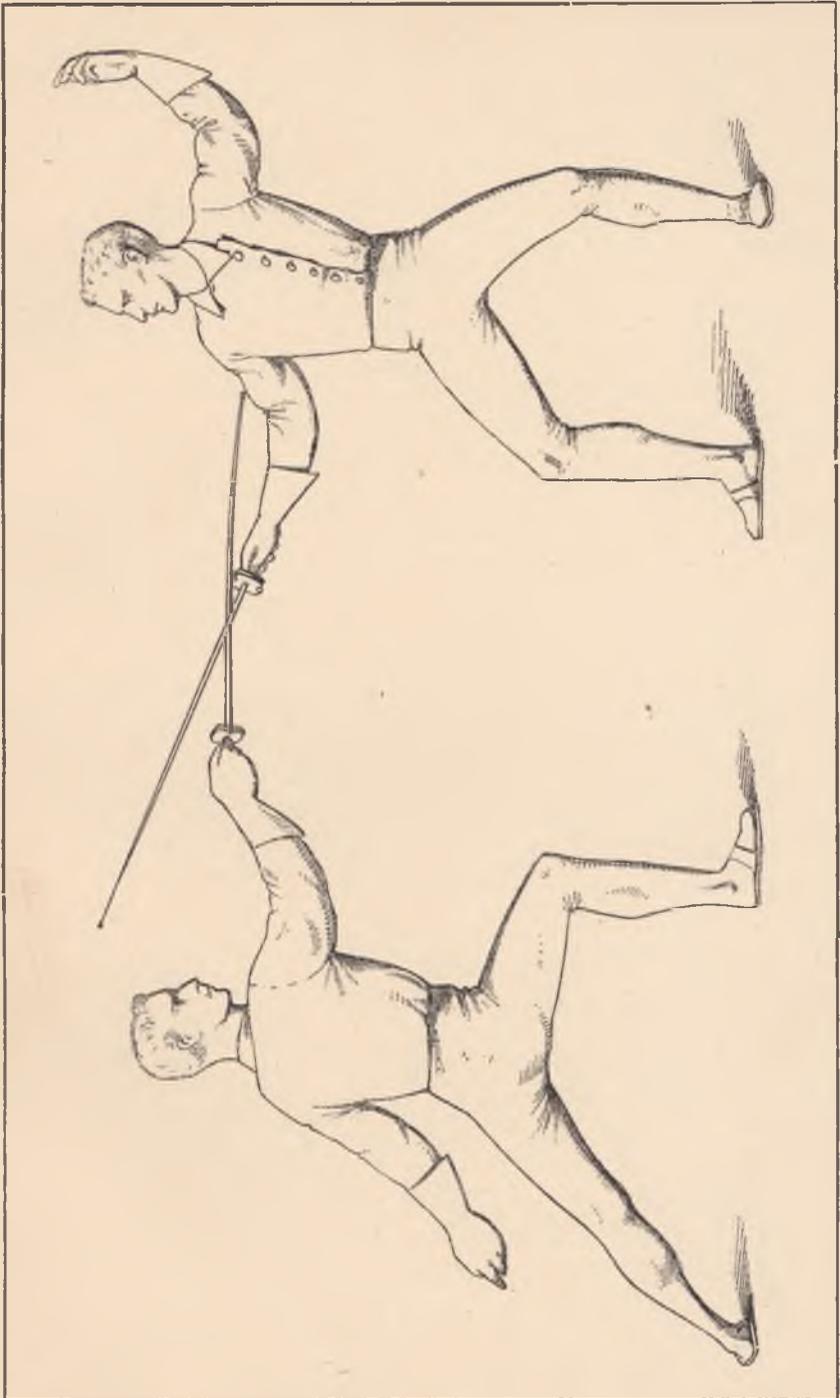


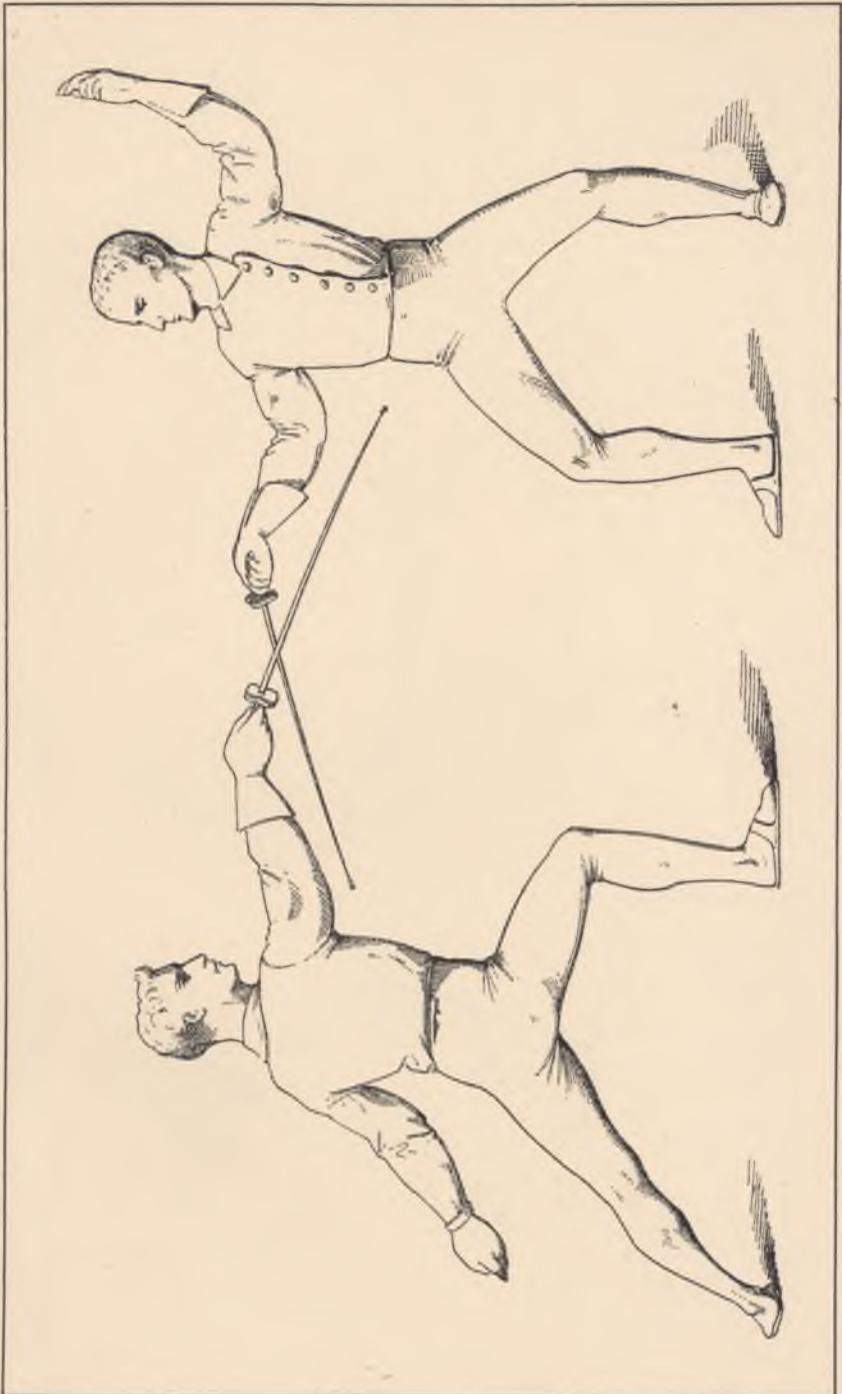


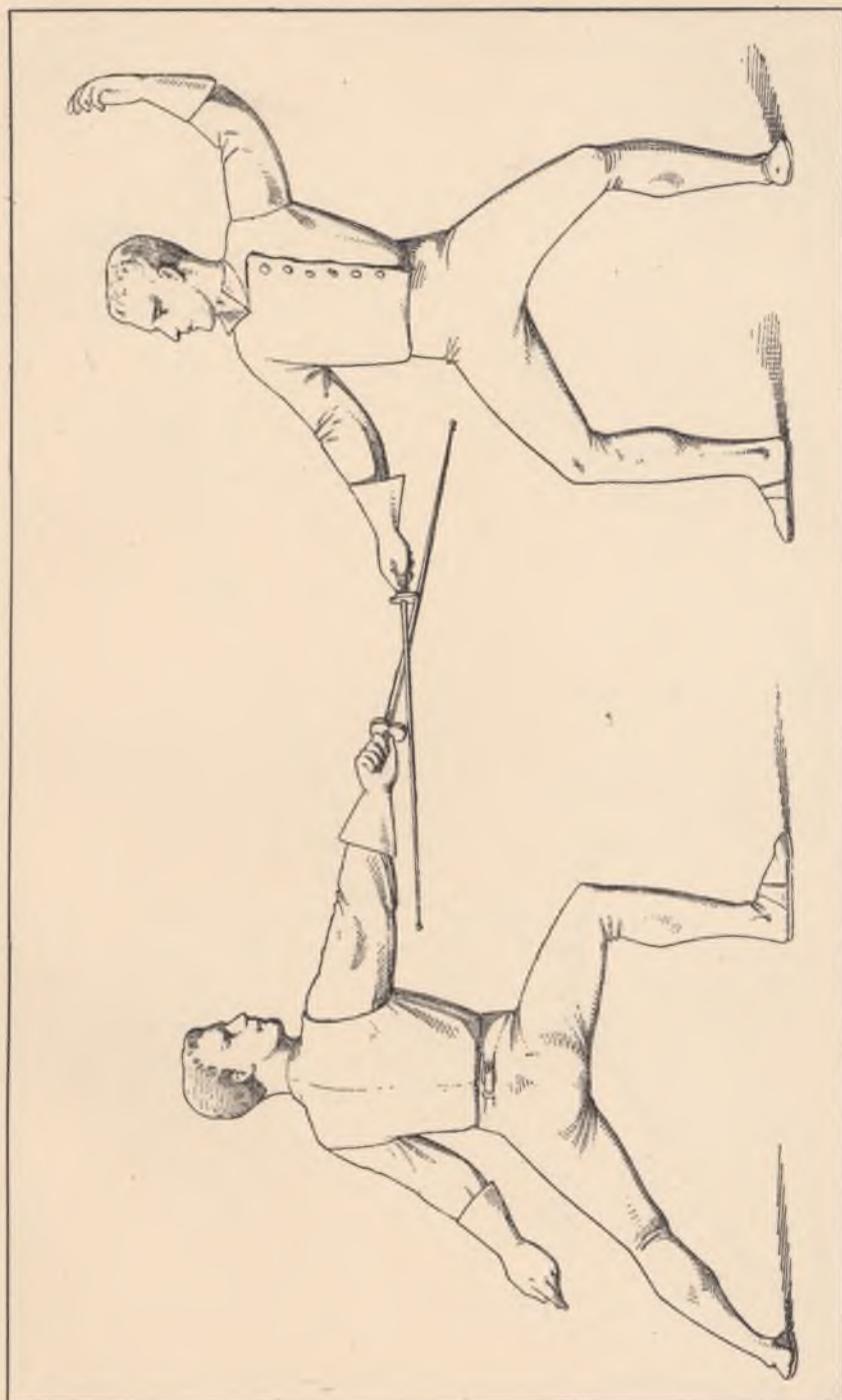


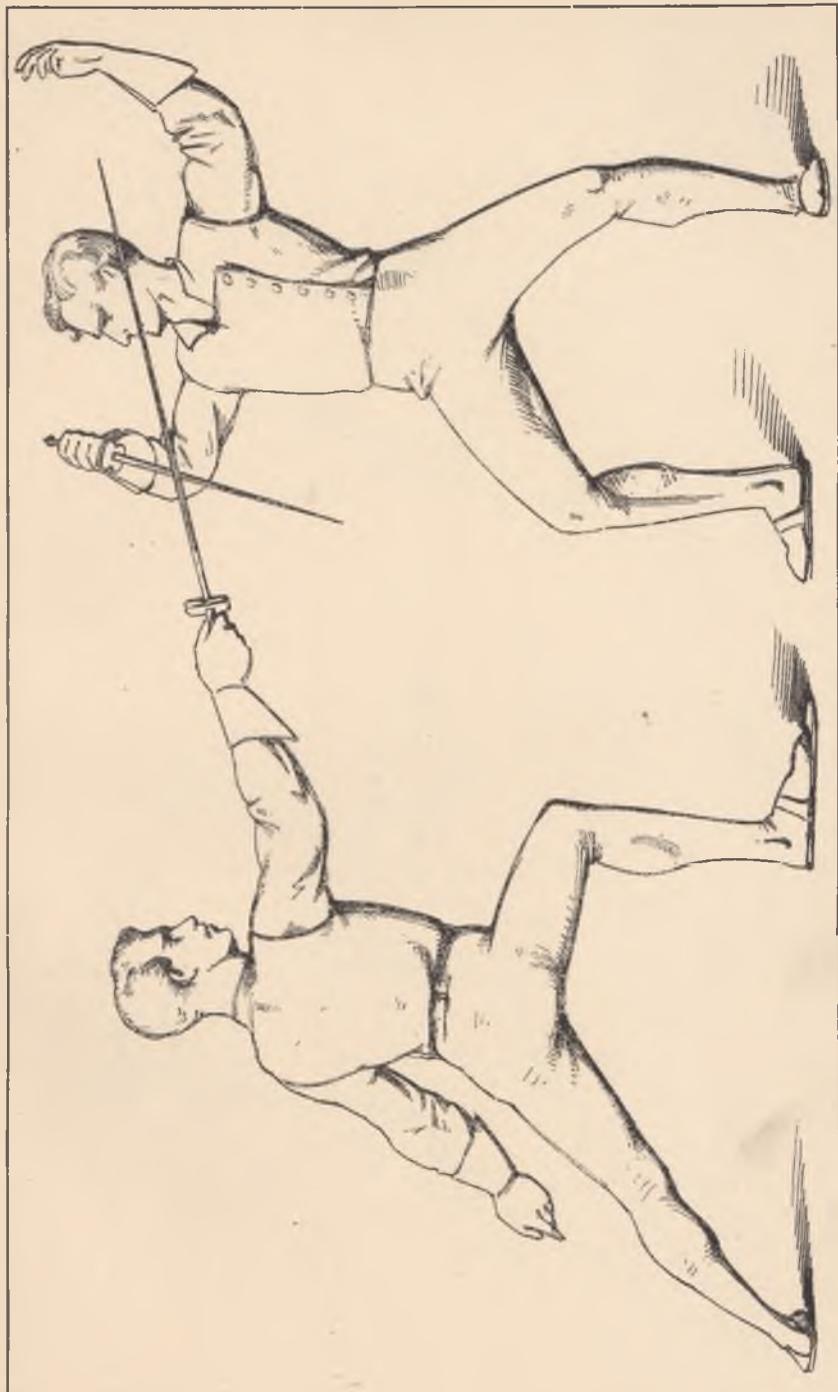


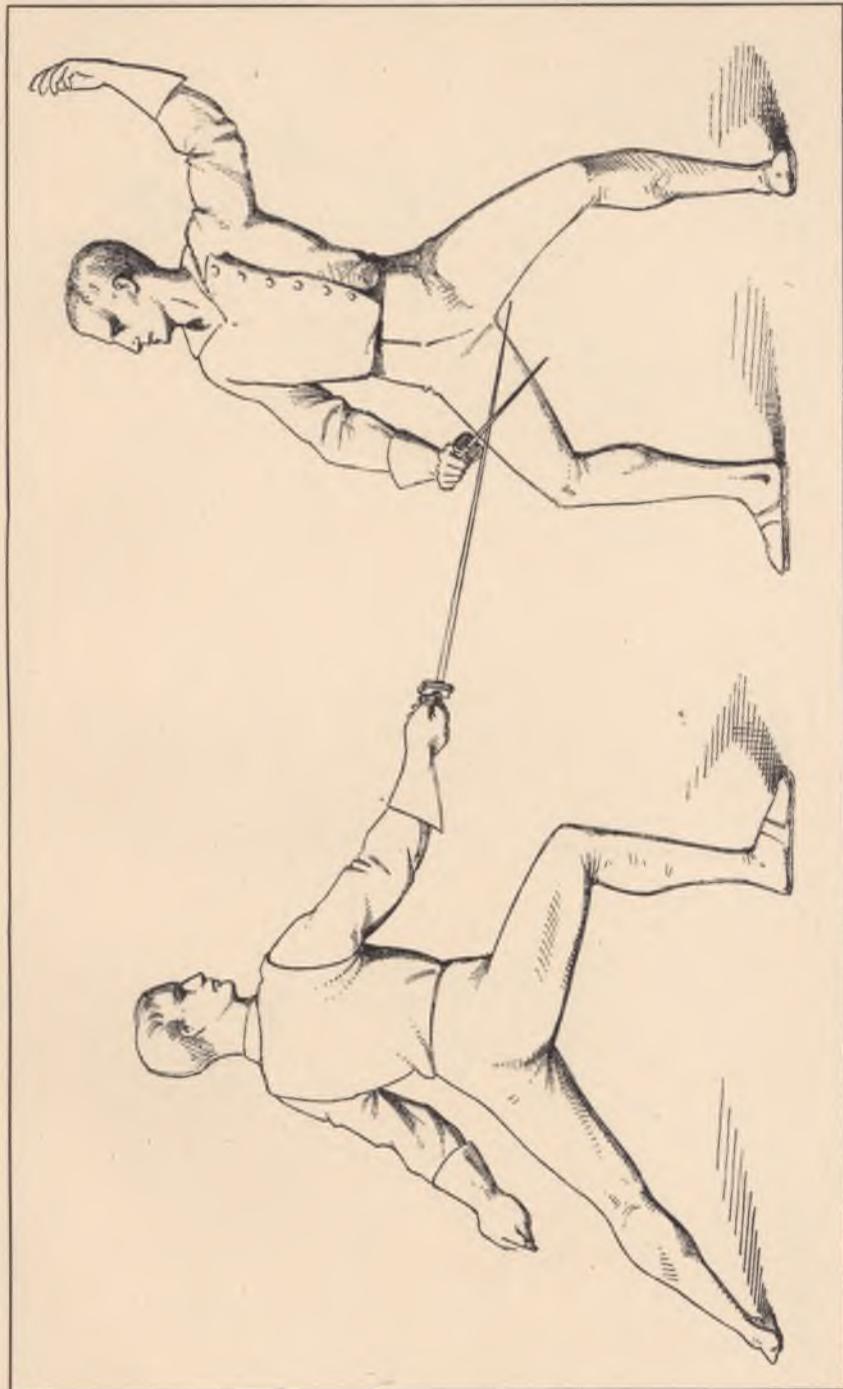


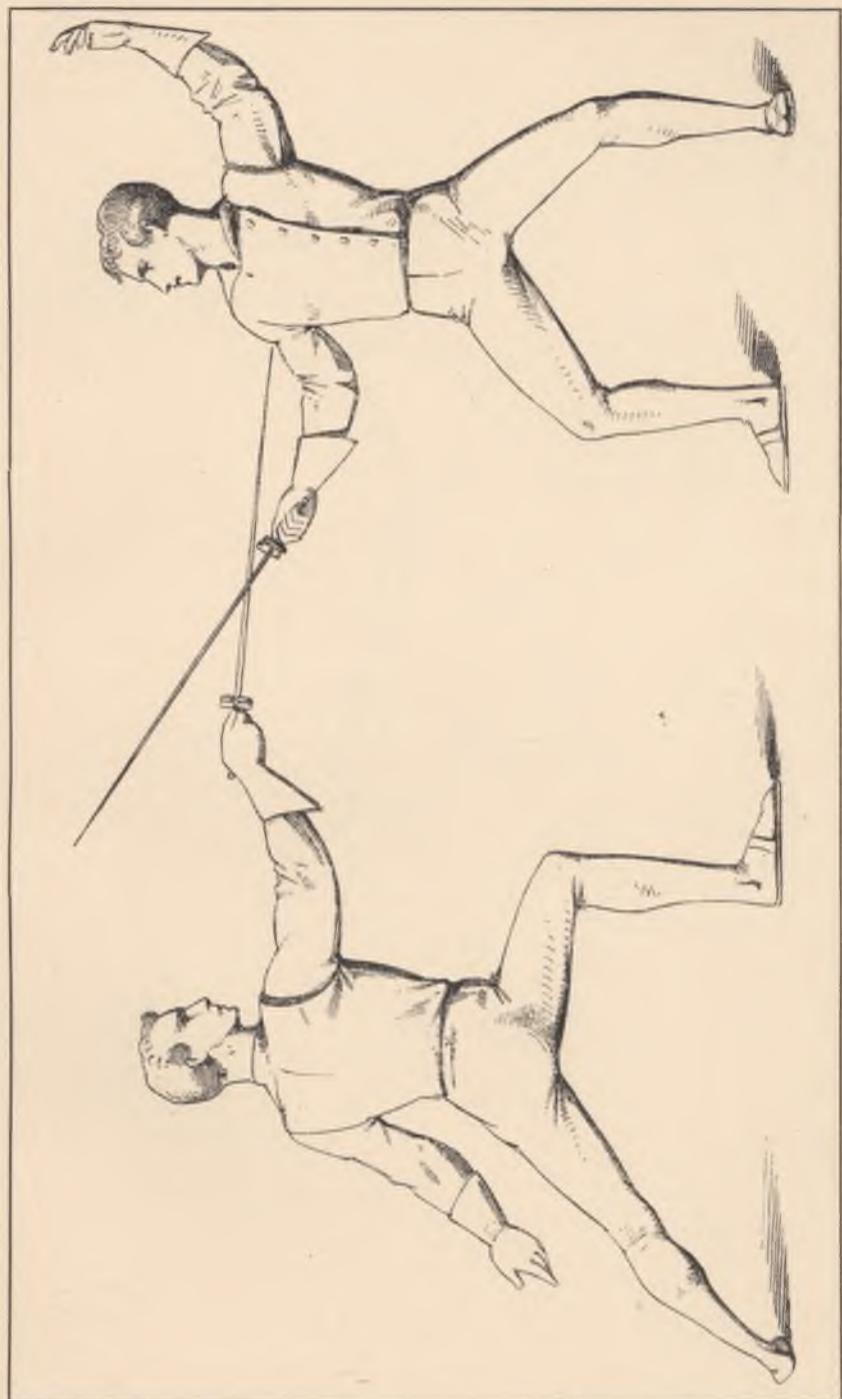


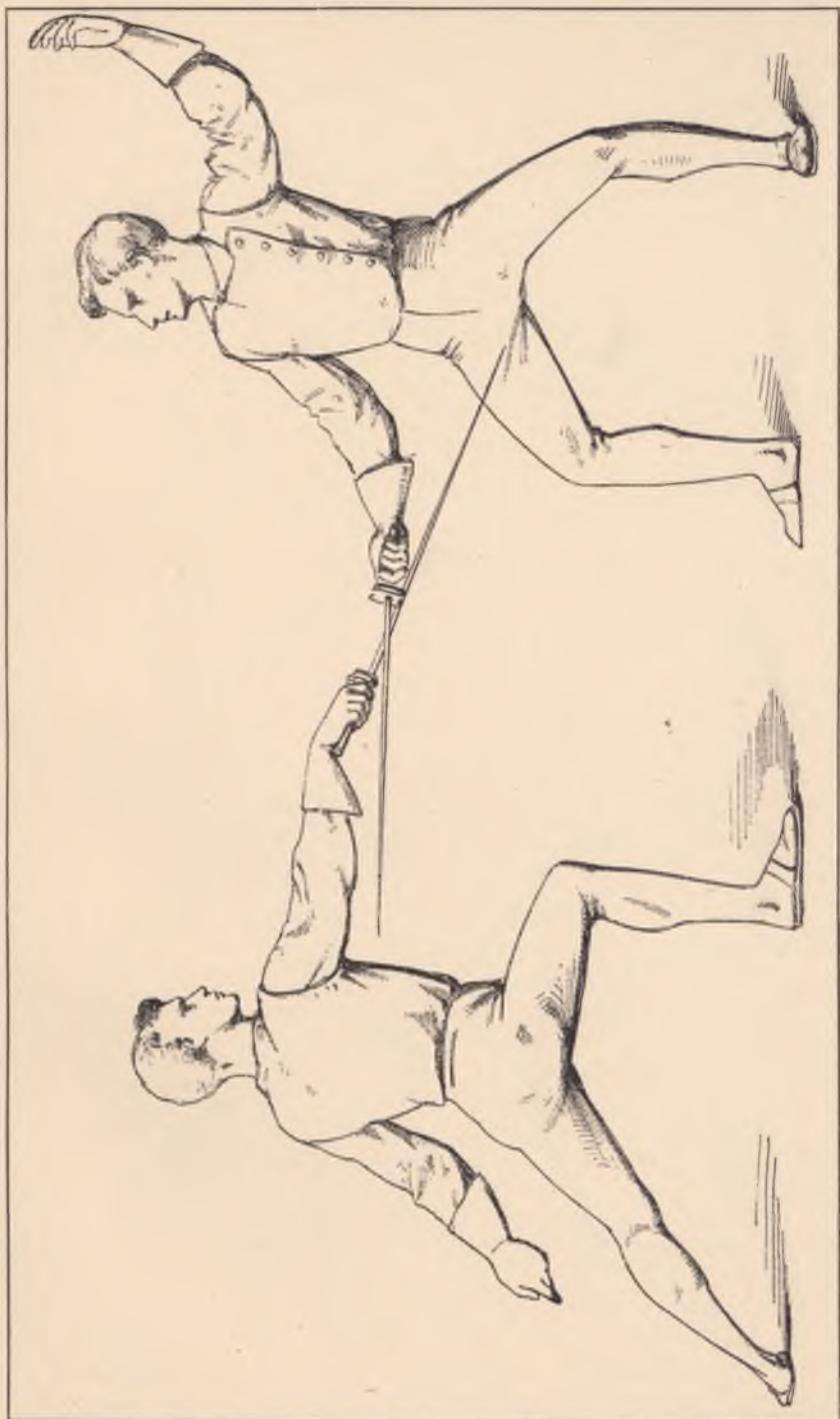




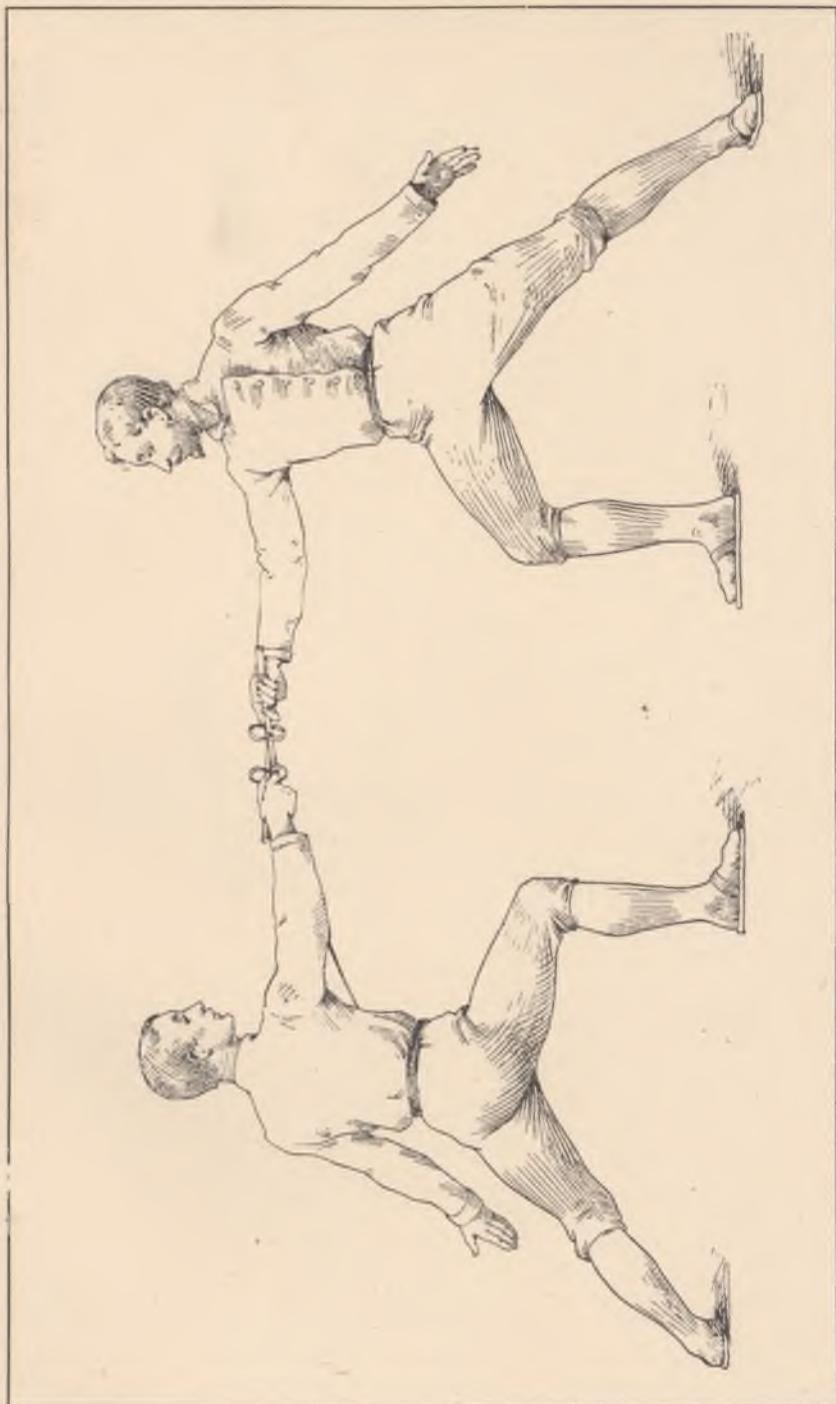


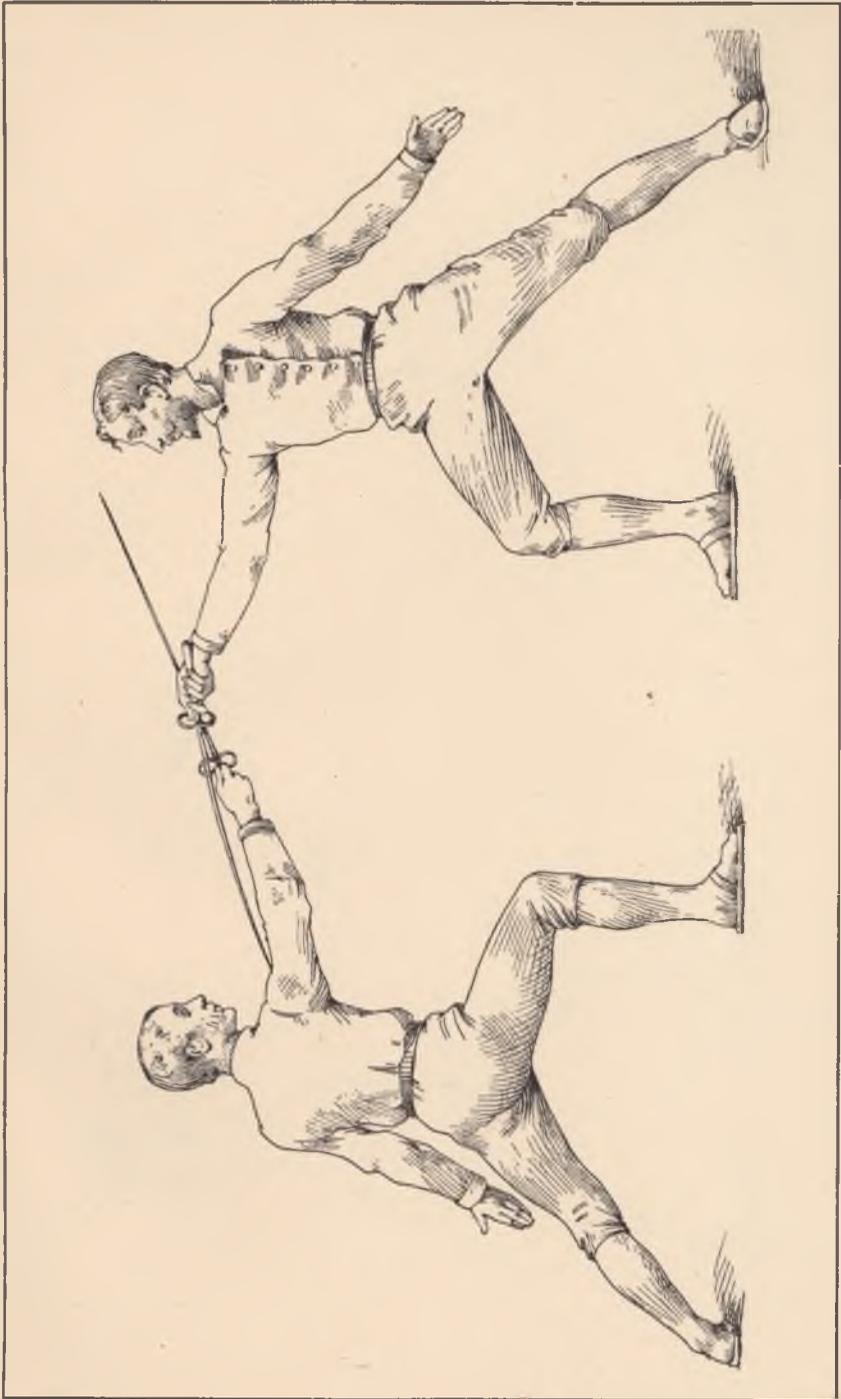






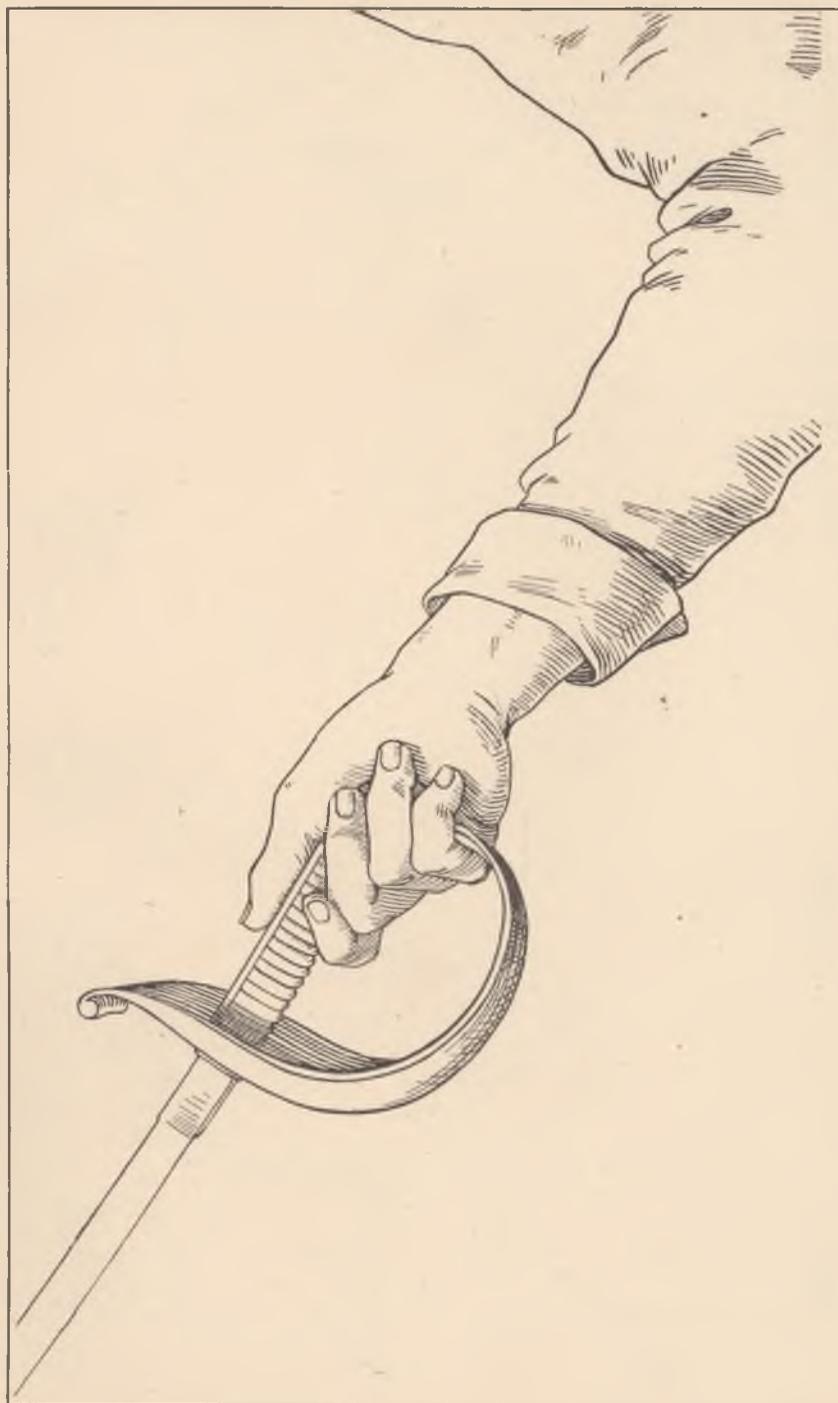


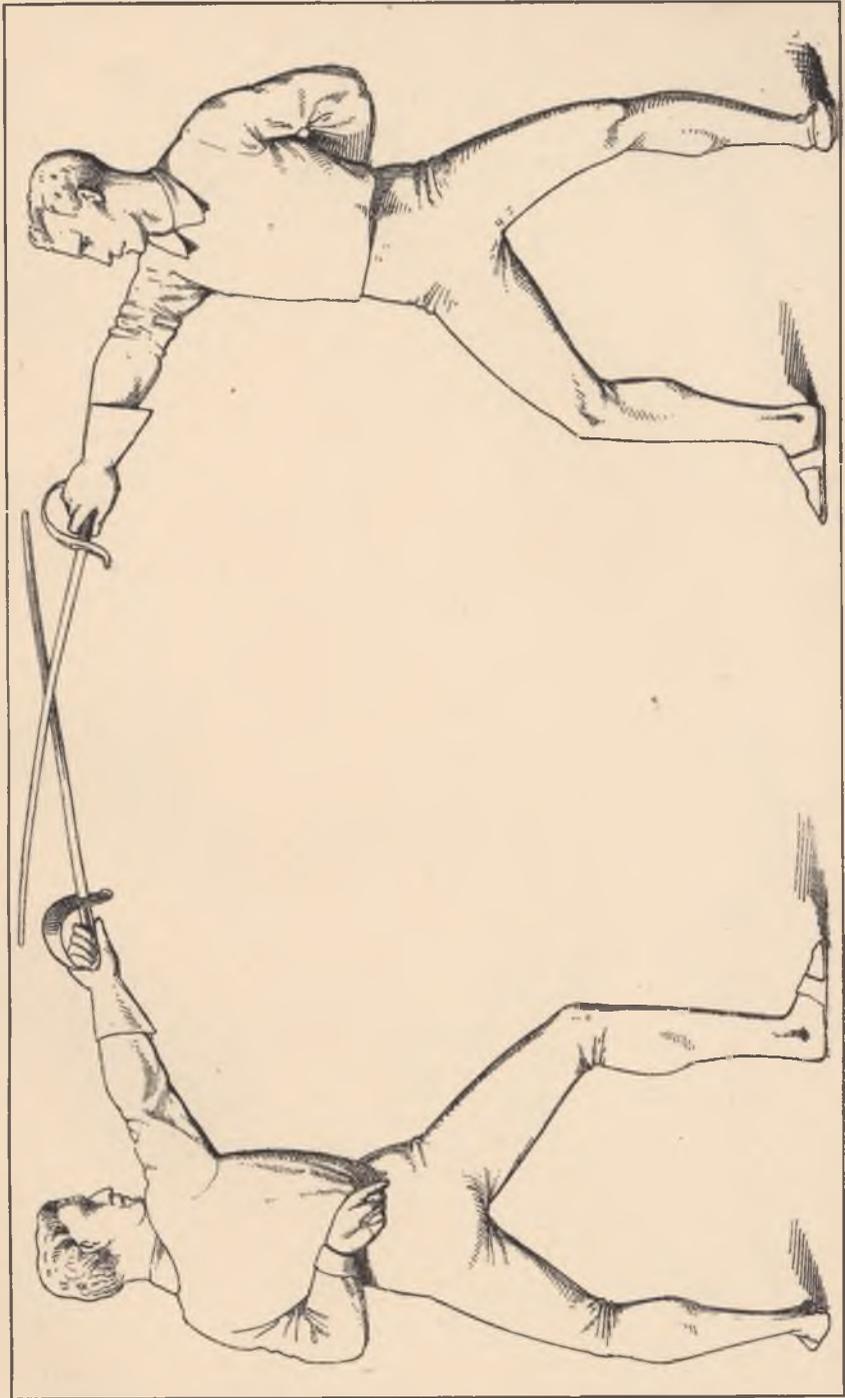


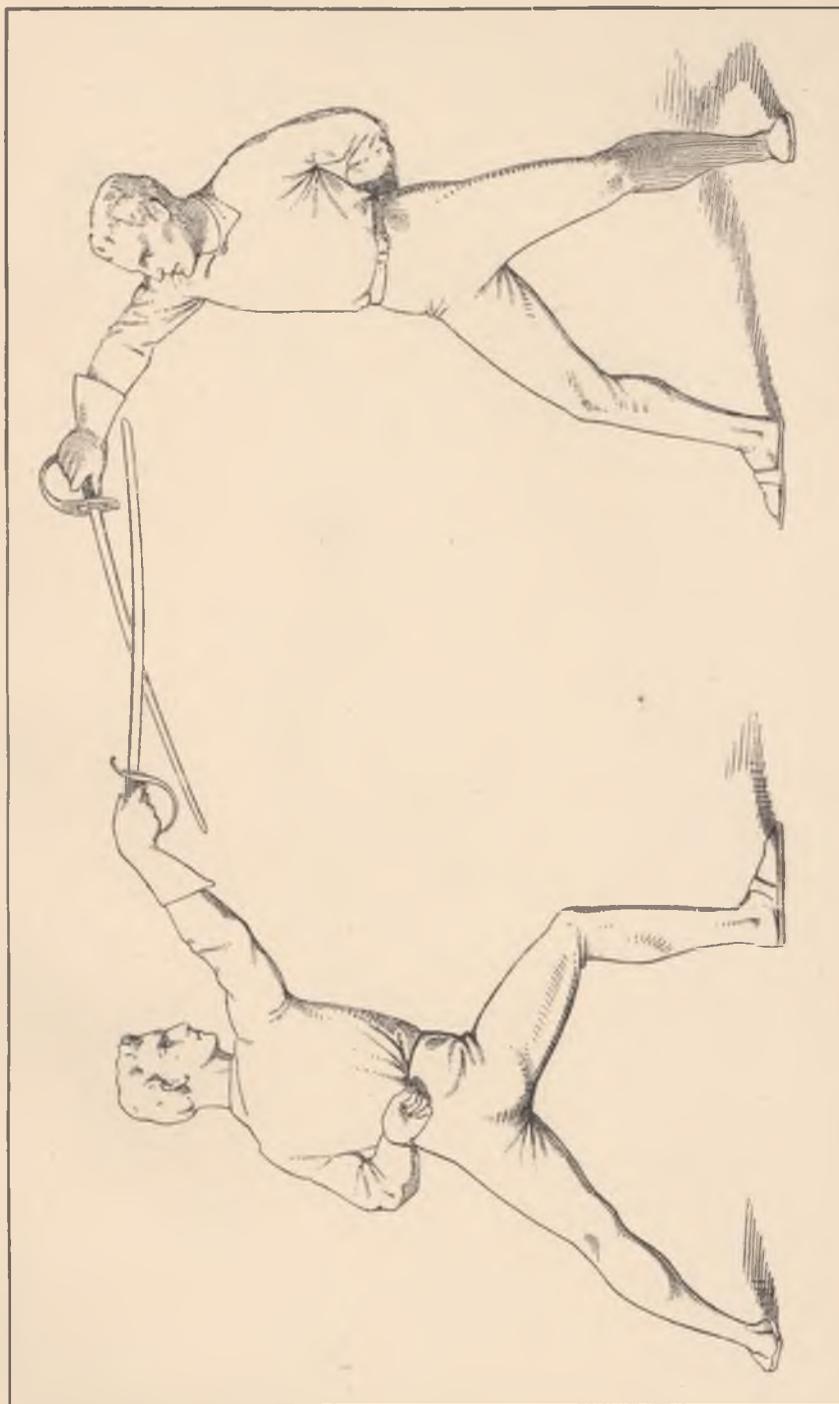


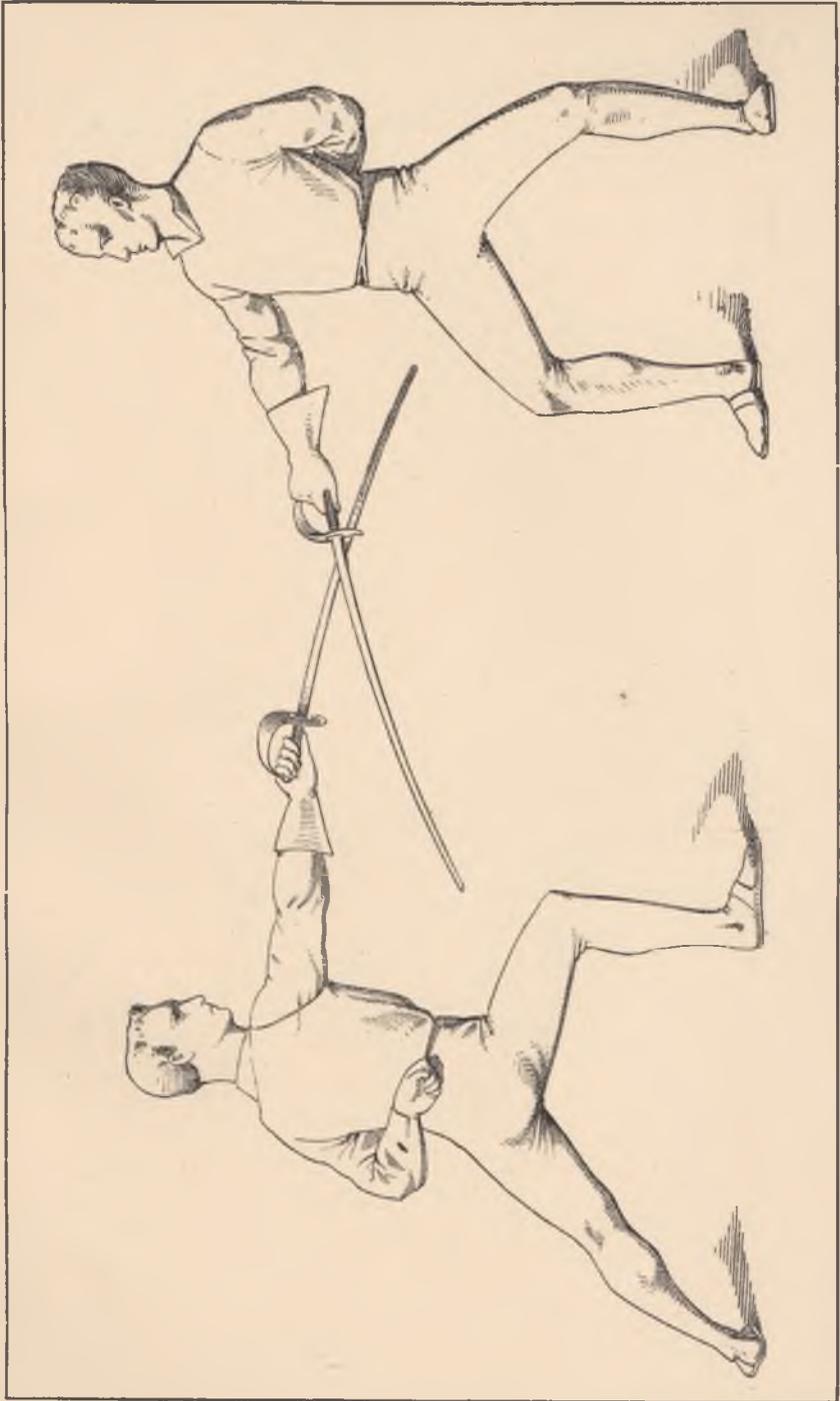


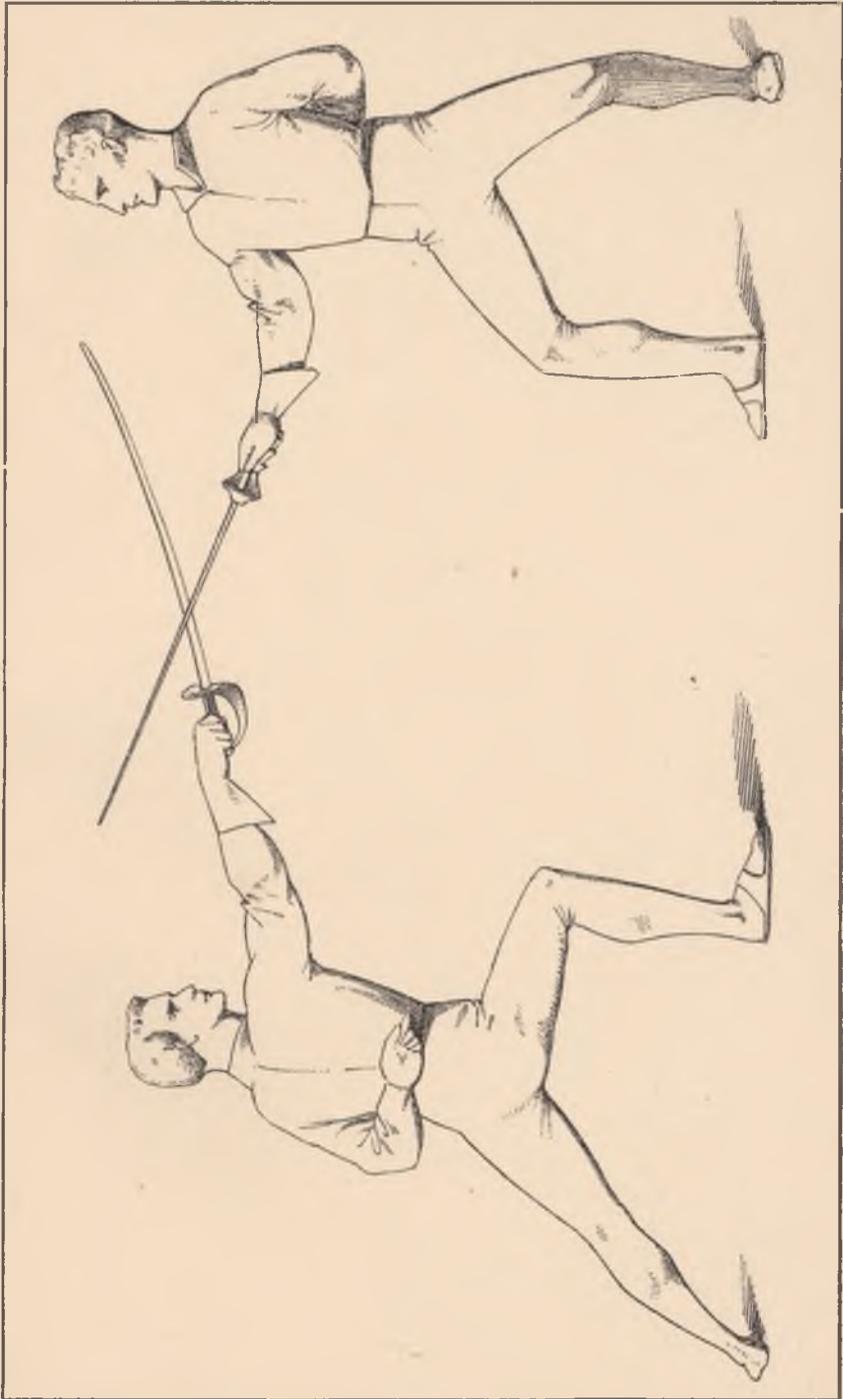


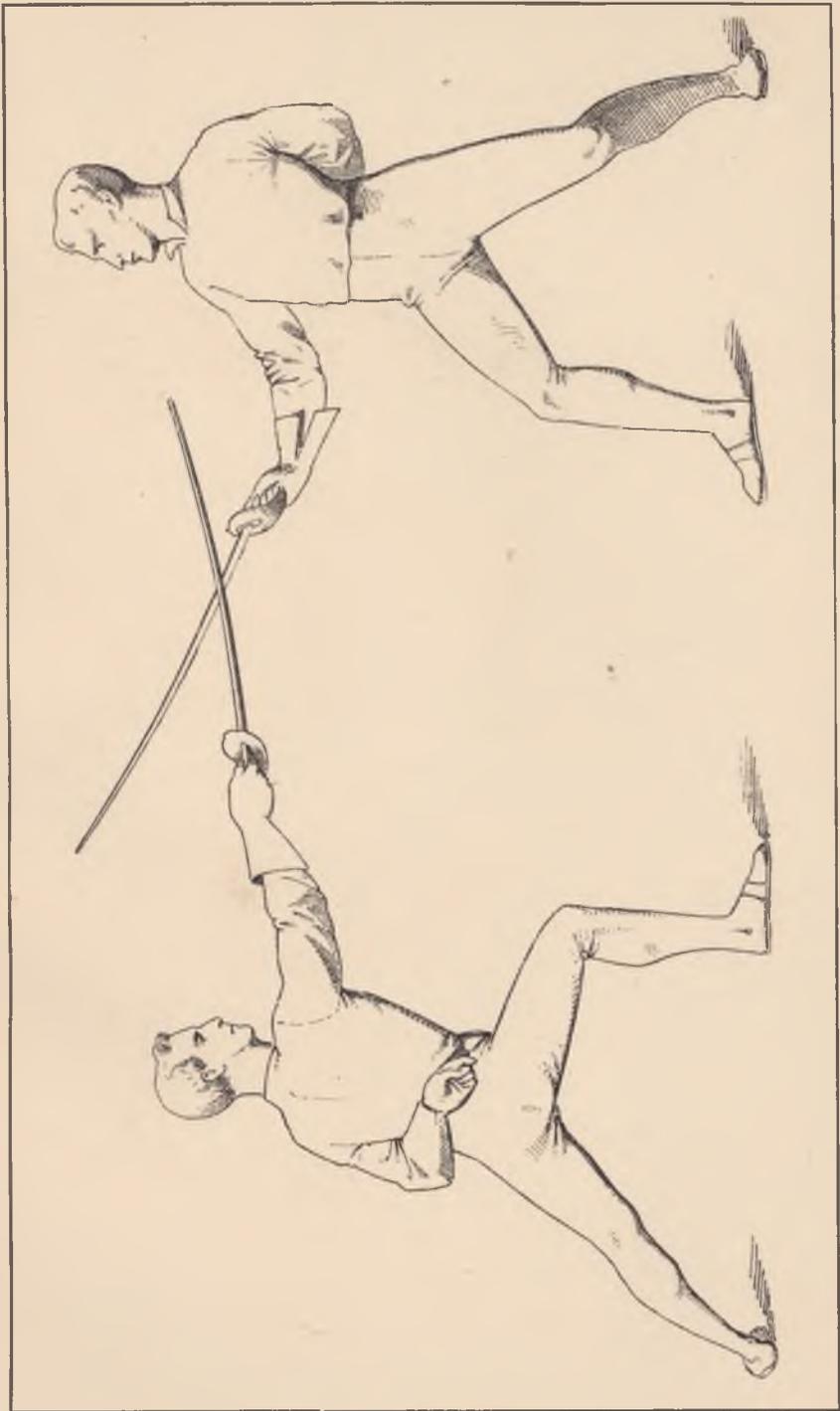


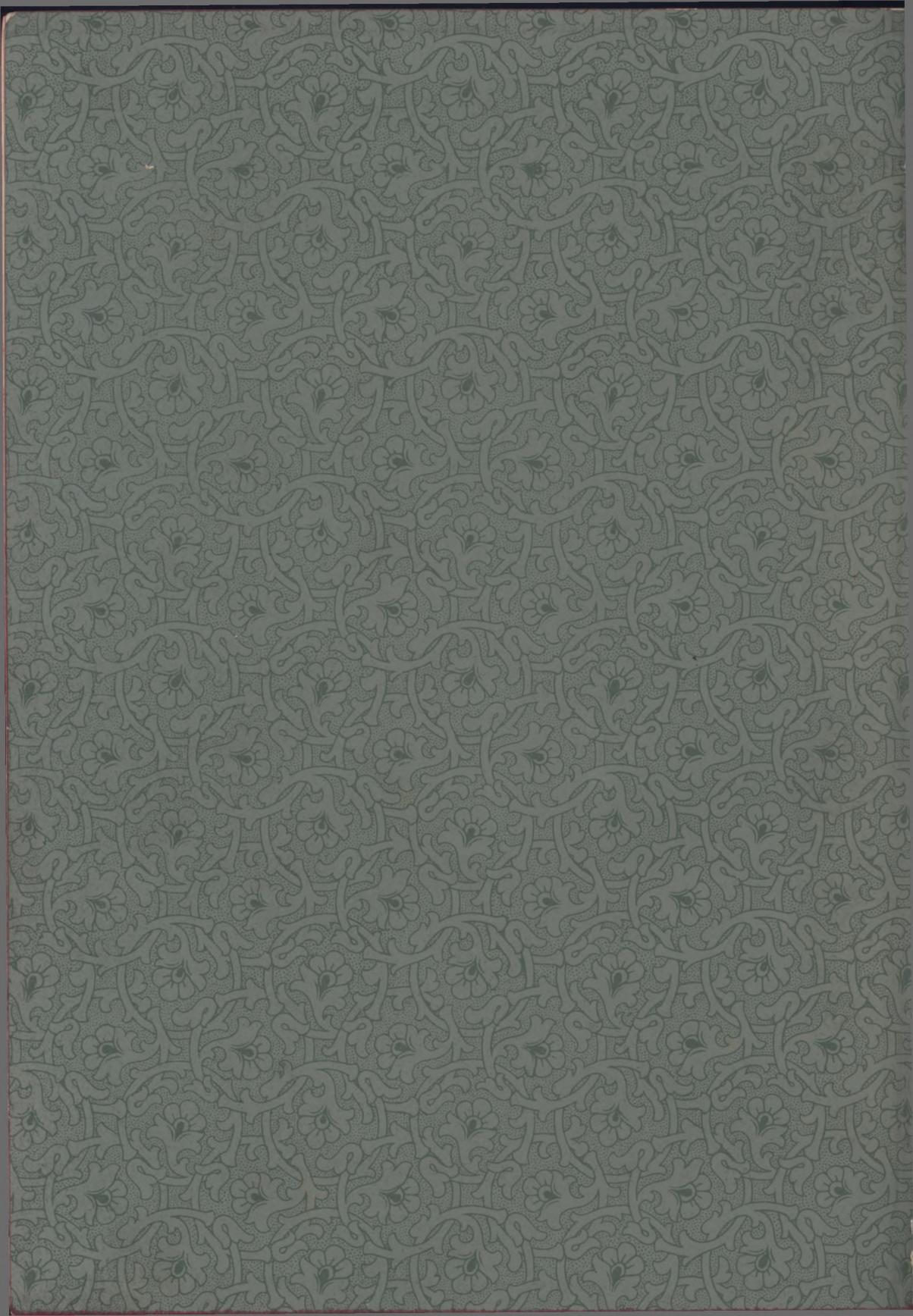














KOLEKCJA
SWF UJ

A.

328

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800046171