



Vf 183882  
x 002310512

Biblioteka Gł. AWF w Krakowie



1800053583

59495





Prof. J. 112

DIE  
MODERNE FECHTKUNST.

—\*—  
Methodische Anleitung zum Unterrichte

im

Fleuret- und Säbelfechten,

nebst einem Anhange, enthaltend die wichtigsten

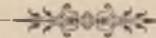
Duellregeln

von

GUSTAV RISTOW,

k. u. k. Hauptmann und Fechtlehrer.

Z BIBLIOTEKI  
c. k. kursu naukowego gimnastycznego  
Mit 32 Figurentafeln. WYRAKOWIE.



PRAG 1896.

Verlag der J. G. CALVE'schen k. u. k. Hof- und Universitäts-Buchhandlung.  
(Josef Koch.)



616

ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Druck von Carl Bellmann in Prag.

796.86.01 + 796.86.06

# Inhalt.

	Seite
Vorwort . . . . .	1
Einleitung . . . . .	5
Geschichtlicher Ueberblick . . . . .	12

## Erster Theil.

### Abhandlung des Fleuretfechtens.

Einleitung zum Fleuretfechten . . . . .	35
---	----

#### I. Capitel.

§ 1. Beschreibung und Nomenclatur des Fleuret . . . . .	39
§ 2. Gleichgewicht des Fleuret . . . . .	41
§ 3. Erfassung des Fleuret . . . . .	42
§ 4. Normale Stellung . . . . .	43
§ 5. Directionslinie . . . . .	44
§ 6. Faustpositionen . . . . .	44
§ 7. Begrüssung . . . . .	45
§ 8. Fechtstellung (Guardia) . . . . .	46
§ 9. Angriffslinie . . . . .	48
§ 10. Ruhestellung . . . . .	48
§ 11. Blossen und Linien . . . . .	49
§ 12. Ausfall . . . . .	49
§ 13. Rückkehr vom Ausfalle in die Fechtstellung . . . . .	50
§ 14. Mensur . . . . .	51
§ 15. Schritt vorwärts . . . . .	51
§ 16. Schritt rückwärts . . . . .	52

#### II. Capitel.

§ 17. Einfache Paraden . . . . .	53
§ 18. Ausführung und Verbindung der einfachen Paraden . . . . .	55
§ 19. Bemerkungen über die Ausführung der Paraden . . . . .	57
§ 20. Einladungen . . . . .	59
§ 21. Gerader Stoss . . . . .	60
§ 22. Bindungen . . . . .	62
§ 23. Stösse mit gebundener feindlicher Klinge (Fili di spada) . . . . .	63

	Seite
§ 24. Bemerkungen über die Ausführung der Stösse mit gebundener Klinge	64
§ 25. Cavationen . . . . .	66
§ 26. Coupé (Cavazione angolata) . . . . .	68
§ 27. Contreparaden . . . . .	69
§ 28. Bemerkungen für die Ausführung der Contreparade . . . . .	70

### III. Capitel.

§ 29. Von den Finten im Allgemeinen . . . . .	73
§ 30. Einfache gerade Finte . . . . .	75
§ 31. Einfache Cavationsfinte . . . . .	78
§ 32. Einfache gerade Finte bei Anwendung der Contreparaden . . . . .	82
§ 33. Einfache Cavationsfinte bei Anwendung der Contreparaden . . . . .	83
§ 34. Falscher Stoss . . . . .	85
§ 35. Falscher Stoss bei Anwendung der Contreparaden . . . . .	87
§ 36. Coupéfinte . . . . .	89
§ 37. Einfache Finte in Verbindung mit dem Schritte vorwärts . . . . .	89
§ 38. Doppelte gerade Finte . . . . .	91
§ 39. Doppelte Cavationsfinte . . . . .	91
§ 40. Doppelte gerade Finte bei Anwendung der Contreparaden . . . . .	92
§ 41. Gerade Finte und Contrecavation . . . . .	92
§ 42. Contrecavation und Cavation . . . . .	93
§ 43. Cavation und Contrecavation . . . . .	93
§ 44. Falscher Stoss und Cavationsfinte . . . . .	94
§ 45. Falscher Stoss und Cavationsfinte bei Anwendung der Contreparaden	94
§ 46. Falscher Stoss und Contrecavation . . . . .	94
§ 47. Coupé- und Cavationsfinte . . . . .	95
§ 48. Doppelte Finte in Verbindung mit dem Schritte vorwärts . . . . .	95

### IV. Capitel.

§ 49. Actionen auf das feindliche Eisen . . . . .	97
§ 50. Wechseln . . . . .	97
§ 51. Copertino . . . . .	98
§ 52. Copertino mit Finte . . . . .	100
§ 53. Stösse mit Uebertragen der gebundenen feindlichen Klinge aus der hohen in die tiefe Linie (Flanconnaden) und umgekehrt . . . . .	101
§ 54. Uebertragen der Klinge und Cavation . . . . .	103
§ 55. Uebertragen der Klinge, falscher Stoss und Cavation (Coupé) . . . . .	105
§ 56. Flanconnade in tiefe Quart . . . . .	106
§ 57. Eisenschläge (Tocco e sforzo di spada) . . . . .	107
§ 58. Kurze Eisenschläge (Tocchi di spada) . . . . .	109
§ 59. Kurzer Eisenschlag mit Finte . . . . .	112
§ 60. Scharfe Eisenschläge (Sforzi di spada) . . . . .	114
§ 61. Scharfer Eisenschlag mit Finte . . . . .	116
§ 62. Eisenschläge mit Wechseln . . . . .	117
§ 63. Entwaffnung . . . . .	117
§ 64. Entwaffnung mit Wechseln . . . . .	118

## V. Capitel.

	Seite
§ 65. Scharfe Paraden . . . . .	119
§ 66. Anwendung der scharfen Paraden . . . . .	121
§ 67. Cedierungsparaden . . . . .	121
§ 68. Riposten . . . . .	122
§ 69. Ausführung der Riposten . . . . .	124
§ 70. Riposten mit Finten . . . . .	125
§ 71. Contreriposte . . . . .	126
§ 72. Reprise des Angriffes . . . . .	128
§ 73. Zweiter Stoss (Rimessa) . . . . .	129
§ 74. Ausführung des zweiten Stosses . . . . .	130

## VI. Capitel.

§ 75. Wahl des günstigsten Momentes (Scelta di tempo) und Kennntnis der Zeit	133
§ 76. Actionen in's Tempo . . . . .	136
§ 77. Arrêtstoss . . . . .	138
§ 78. Appuntata . . . . .	140
§ 79. Cavation in's Tempo . . . . .	141
§ 80. Volte rechts (Inquartata) . . . . .	142
§ 81. Tiefe Volte (Passata sotto) . . . . .	143
§ 82. Gegenactionen . . . . .	144
§ 83. Finte in's Tempo . . . . .	146
§ 84. Gegentempo . . . . .	146
§ 85. Actionen der ersten und zweiten Intention . . . . .	148

## VII. Capitel.

Tabellarische Uebersicht der Angriffs- und Vertheidigungsactionen  
im Fleuretfechten.

I. Einfache Actionen . . . . .	150
II. Einfache Finte . . . . .	154
III. Doppelte Finte . . . . .	166
IV. Actionen auf das feindliche Eisen . . . . .	184

## VIII. Capitel.

§ 86. Conventionele Uebungen . . . . .	195
§ 87. Vorbereitung zum Assaut . . . . .	199
§ 88. Assaut . . . . .	200
§ 89. Allgemeine Regeln für das Assaut . . . . .	202
§ 90. Verhalten des Rechtsfechters einem Linksfechter gegenüber . . . . .	209
§ 91. Doppelstoss (Incontro) . . . . .	211

## Zweiter Theil.

Abhandlung des Säbelfechtens.

Einleitung zum Säbelfechten . . . . .	217
---------------------------------------	-----

### I. Capitel.

§ 1. Beschreibung und Nomenclatur des Säbels . . . . .	221
§ 2. Gleichgewicht des Säbels . . . . .	222

	Seite
§ 3. Erfassung des Säbels . . . . .	223
§ 4. Normale Stellung . . . . .	225
§ 5. Directionslinie . . . . .	225
§ 6. Faustpositionen . . . . .	225
§ 7. Begrüssung . . . . .	226
§ 8. Fechtstellung . . . . .	227
§ 9. Angriffslinie . . . . .	228
§ 10. Ruhestellung . . . . .	228
§ 11. Blössen . . . . .	228
§ 12. Ausfall . . . . .	228
§ 13. Rückkehr vom Ausfalle in die Fechtstellung . . . . .	228
§ 14. Mensur . . . . .	229
§ 15. Schritt vorwärts. — Schritt zurück . . . . .	229
§ 16. Sprung rückwärts . . . . .	229

## II. Capitel.

§ 17. Paraden . . . . .	231
§ 18. Ausführung und Verbindung der einfachen Paraden . . . . .	234
§ 19. Bemerkungen über die Ausführung der Paraden . . . . .	239

## III. Capitel.

§ 20. Führung des Säbels . . . . .	241
§ 21. Säbelschwingungen (Molinelli di Sciabola) . . . . .	242
§ 22. Schwingung auf den Kopf an der inneren Seite . . . . .	243
§ 23. Schwingung auf den Kopf an der äusseren Seite . . . . .	243
§ 24. Schwingung auf das Gesicht an der inneren Seite . . . . .	244
§ 25. Schwingung auf das Gesicht an der äusseren Seite . . . . .	244
§ 26. Schwingung in die Flanke an der inneren Seite . . . . .	245
§ 27. Schwingung in die Flanke an der äusseren Seite . . . . .	245
§ 28. Bemerkungen für die Ausführung der Säbelschwingungen . . . . .	246
§ 29. Einladungen . . . . .	247
§ 30. Bindungen . . . . .	248
§ 31. Stich . . . . .	248
§ 32. Gerader Stoss . . . . .	248
§ 33. Stösse mit gebundener feindlicher Klinge (Puntate di filo) . . . . .	249
§ 34. Cavationen . . . . .	249
§ 35. Ausführung der Hiebe . . . . .	249
§ 36. Gerader Kopfhieb . . . . .	250
§ 37. Coupé . . . . .	251
§ 38. Kopfhieb mit Schwingung . . . . .	251
§ 39. Gerader Gesichtshieb innen . . . . .	252
§ 40. Gesichtshieb innen mit Schwingung . . . . .	252
§ 41. Gerader Gesichtshieb aussen . . . . .	253
§ 42. Gesichtshieb aussen mit Schwingung . . . . .	253
§ 43. Gerader Hieb auf die Brust oder auf den Unterleib . . . . .	253
§ 44. Hieb auf die Brust oder auf den Unterleib mit Schwingung . . . . .	254

	Seite
§ 45. Gerader Hieb in die Flanke . . . . .	254
§ 46. Flankenhieb mit Schwingung . . . . .	255
§ 47. Hiebe auf den Arm . . . . .	255
§ 48. Contreparaden . . . . .	256
§ 49. Ausführung der Contreparaden . . . . .	257

#### IV. Capitel.

§ 50. Von den Finten im Allgemeinen . . . . .	259
§ 51. Gerade Stossfinte . . . . .	259
§ 52. Falscher Stoss . . . . .	261
§ 53. Cavationsfinte . . . . .	262
§ 54. Hiebfinte . . . . .	262
§ 55. Einfache Finte in Verbindung mit dem Schritte vorwärts . . . . .	266
§ 56. Doppelte Finte . . . . .	266
§ 57. Doppelte Finte in Verbindung mit dem Schritte vorwärts . . . . .	268
§ 58. Riposten . . . . .	268
§ 59. Ausführung der Riposten . . . . .	269
§ 60. Riposten mit Finten . . . . .	272

#### V. Capitel.

§ 61. Actionen auf das feindliche Eisen . . . . .	273
§ 62. Wechseln . . . . .	273
§ 63. Uebertragen des feindlichen Sabels . . . . .	274
§ 64. Eisenschläge . . . . .	276
§ 65. Kurze Eisenschläge . . . . .	277
§ 66. Scharfe Eisenschläge . . . . .	279
§ 67. Eisenschläge mit Finten . . . . .	281
§ 68. Eisenschläge mit Wechseln . . . . .	282
§ 69. Reprise des Angriffes . . . . .	282
§ 70. Zweiter Hieb (Stoss) . . . . .	283

#### VI. Capitel.

§ 71. Actionen in's Tempo . . . . .	285
§ 72. Arrêtstoss . . . . .	285
§ 73. Cavation in's Tempo . . . . .	286
§ 74. Armhiebe in's Tempo . . . . .	286
§ 75. Finte in's Tempo . . . . .	287
§ 76. Gegentempo . . . . .	287
§ 77. Actionen der ersten oder zweiten Intention . . . . .	288

#### VII. Capitel.

##### Tabellarische Uebersicht der Angriffs- und Vertheidigungsactionen im Säbelfechten.

I. Einfache Actionen . . . . .	290
II. Einfache Finte . . . . .	296
III. Doppelte Finte . . . . .	306
IV. Actionen auf das feindliche Eisen . . . . .	320

### VIII. Capitel.

	Seite
§ 78. Conventionale Uebungen . . . . .	329
§ 79. Vorbereitung zum Assaut . . . . .	329
§ 80. Allgemeine Regeln für das Assaut . . . . .	329
§ 81. Verhalten des Rechtsfechters einem Linksfechter gegenüber . . . . .	330
§ 82. Doppelhieb (Incontro) . . . . .	331

### A n h a n g.

#### Die wichtigsten Duellregeln.

I. Vom Duell und von der Beleidigung . . . . .	333
II. Rechte des Beleidigten . . . . .	335
III. Pflichten des Beleidigers . . . . .	335
IV. Forderung . . . . .	336
V. Pflichten der Repräsentanten . . . . .	337
VI. Das Säbelduell . . . . .	338



## Vorwort.

Das Bestreben, dem immer mehr sich fühlbar machenden Bedürfnisse nach einer leichtfasslichen und übersichtlichen Abhandlung der fundamentalen Principien der modernen Fechtkunst abzu- helfen, hat mich vor Allem bewogen, mit dieser bescheidenen Arbeit vor die Oeffentlichkeit zu treten.

Aber auch die grossen Fortschritte, welche die Fechtkunst, insbesondere die Säbelfechtkunst, dank einer vieljährigen Erfahrung und eines eifrigen und sorgfältigen Studiums, in den letzten zwei Decennien gemacht hat, rechtfertigen das Erscheinen einer neuen Abhandlung, und dies umsomehr, als gegenwärtig noch kein Werk existiert, welches diesen Fortschritten und den damit im Zusammen- hange stehenden durchgreifenden Neuerungen im Säbelfechten, wie sie sich aus den Erfahrungen der jüngsten Zeit ergeben haben, Rech- nung trägt.

Jeder, der in Sachen der Fechtkunst au fait ist, weiss, dass in der letzten Zeit in den ersten österreichischen Fechtclubs, na- mentlich in Wien, Erscheinungen zu Tage getreten sind, die nicht nur einen früher nie gekannten Aufschwung in der Pflege der ritter- lichen Kunst, sondern auch gründliche Reformen in der Handhabung des Fleuret und des Säbels veranlasst haben.

Die Ursache dieses Umschlages ist aber in erster Linie den grossen Erfolgen zuzuschreiben, welche das logische und rationelle System gegenüber einem System erzielte, welches mehr auf einem oberflächlichen Empirismus und einem ungerechtfertigten Con- ventionalismus, als auf einem sorgfältigen Studium der Bedingungen der wahren Fechtkunst und auf einer methodischen und gründlichen Unterweisung beruht.

Es ist fast unglaublich, wie schnell ein System, welches nunmehr seine Ueberlegenheit über alle anderen bestehenden Systeme und Methoden ausser jeden Zweifel gestellt hat, sich in unseren Fechterkreisen Bahn bricht. Die noch vor kurzem so hartnäckig vertheidigten alten Anschauungen über die Art der Handhabung des Sabels erscheinen jetzt angesichts der Resultate eines auf wissenschaftlicher Basis aufgebauten Systems, dem erwiesenermassen die stärksten und elegantesten Fechter der Welt angehören, vollständig widerlegt.

Ich bin daher überzeugt, dass diese Abhandlung bei allen, die sich mit Ernst und Eifer der Pflege der ritterlichen Kunst widmen, gerade zu dem gegenwärtigen Zeitpunkte, wo das in dieser Schrift entwickelte System einen endgiltigen Sieg über alle anderen Systeme davongetragen hat, und wo man sich mit dem Studium desselben eingehend befasst, eine willkommene Aufnahme finden wird.

Insbesondere erschien mir der Zeitpunkt nach dem Prager internationalen Fechtturnier, welches dargethan hat, dass sich unsere Fechtclubs Verbesserungen und Reformen, sofern sie als nothwendig und wünschenswert erscheinen, durchaus nicht verschliessen, und welches neuerdings den Beweis von der Ueberlegenheit des rationellen Systems geliefert hat, als der geeignetste für die Publication dieser Abhandlung. Es ist jedoch selbstverständlich, dass eine Abhandlung, und sei sie noch so vollkommen und noch so vollständig, einen eifrigen, gewissenhaften und competenten Meister, der in einem Berufe, dem er sein Leben gewidmet hat, sein einziges Ideal erblickt, und der durch die Macht seiner Argumente dem Schüler jenen Enthusiasmus für seine Kunst einzufliessen versteht, welche der Erkenntnis des Wahren und Schönen entspringt, nie und nimmermehr zu ersetzen im Stande ist. Ich beabsichtige vielmehr mit dieser Abhandlung, welche die Frucht meiner mehr als zwölfjährigen Erfahrung und meines ebenso langen, eifrigen und ununterbrochenen Studiums in den Fechtsälen des In- und Auslandes bildet, allen zur Führung der Waffen Berufenen, d. i. allen Angehörigen der k. und k. Armee, unter welchen ich mehrere Hundert dankbare Schüler aufzuweisen habe, sowie allen Liebhabern und Freunden der ritterlichen Kunst nur einen Rathgeber und eine Anleitung an die Hand zu geben, um in Ermangelung eines ge-

eigneten Lehrers sich jene Kenntnisse und Fertigkeiten aneignen zu können, welche die Erreichung des wahren Zieles der Fechtkunst gewährleisten. Das genaue Studium der darin enthaltenen Normen muss ich ihnen jedoch warm an's Herz legen.

Erfordert schon der materielle Theil der Fechtkunst, d. i. die correcte und zweckmässigste Ausführung aller Actionen, ein aufmerksames Studium, so gilt dies noch mehr für den intellectuellen Theil, nämlich für jenen wichtigen Theil, welcher die logische Anwendung und Opportunität der verschiedenen Actionen, die Kenntnis der Mensur (*conoscenza della misura*), die Wahl des richtigen Momentes (*scelta di tempo*), den unerlässlichen Scharfblick bei Beurtheilung des Gegners und seiner Actionen (*colpo d'occhio*), sowie alle jene Kenntnisse und Finessen in sich schliesst, welche man als die moralischen Hilfsmittel des Fechters bezeichnen kann.

In einer schriftlichen Abhandlung können natürlich in Bezug auf den zweiten Theil nur allgemeine Regeln und Anhaltspunkte gegeben werden; aber auch selbst der beste Lehrer wird diesen Anforderungen der Fechtkunst nur theilweise entsprechen können, da sie eine mehrjährige, vielseitige Erfahrung, ein ununterbrochenes und gründliches Studium bedingen und mehr oder weniger von den intellectuellen und moralischen Dispositionen des Fechters abhängen.

Da die Abhandlung auch dem in der Fechtkunst Nichteingeweihten als Lehrbuch dienen soll, so war ich bestrebt, alle meine Erklärungen deutlich, präcise und ohne Weitschweifigkeiten zu geben und insbesondere auf die wichtigsten Principien, welche das Fundament eines logischen und rationellen Systems bilden, ein grösseres Gewicht zu legen. Dies betrifft namentlich das Erfassen der Waffe, die Fechtstellung, die Paraden, den Stoss, die Art der Hiebführung, die Finten u. s. w.

Mit Hilfe eines Partners, welcher das gleiche Bestreben hat, wird es leicht sein, sich die nothwendige praktische Uebung aller Actionen anzueignen; mit den „conventionellen Uebungen“ wird schon begonnen werden können, sobald die einfachen Actionen correct ausgeführt werden. Die Abhandlung wurde in zwei Theile getheilt; der erste Theil wurde dem Fleuretfechten, der zweite dem Sabelfechten gewidmet. Um Wiederholungen im zweiten Theil zu vermeiden, wurde stets auf die bezügliche Stelle des ersten hingewiesen.

Für das leichtere Verständniß und zur Ergänzung der gegebenen Erklärungen erachtete ich es für zweckmässig, den Text mit einigen Figurentafeln, welche die betreffende Position versinnlichen, auszustatten. Nicht geringe Schwierigkeiten verursachte die Terminologie; es handelte sich um eine logische, kurze und präcise Ausdrucksweise sowohl für die Unterweisung im Fleuretfechten, als auch für jene im Säbelfechten. Namentlich im letzteren wurde in den neueren deutschen Abhandlungen arg gesündigt und eine wahre Confusion herbeigeführt, die sehr viel dazu beigetragen hat, dieselben undeutlich und schwer fasslich zu machen. Meine Fachgenossen, welche dieser Abhandlung eine genauere Durchsicht gewähren, werden wahrnehmen können, dass ich bestrebt war, in dieser Hinsicht allen Anforderungen, welche man zum jetzigen Zeitpunkte an eine Abhandlung des Fleuret- und Säbelfechtens stellen kann, zu entsprechen. Wo ich konnte, setzte ich statt des fremden Ausdruckes einen passenden deutschen; wo dies aber nicht möglich war, behielt ich den ursprünglichen technischen Ausdruck bei.

Obgleich die Fechtkunst nicht in unmittelbarem Zusammenhang mit dem Duelle zu bringen ist, so wollte ich doch einem vielseitig geäußerten Wunsche entsprechen und habe daher am Schlusse dieser Abhandlung ein Resumé der hauptsächlichsten Normen für das Verhalten in einer Ehrenangelegenheit und für das Verhalten im Säbelduell selbst, hinzugefügt.

PRAG, October 1895.

Der Verfasser.

## Einleitung.

Um diese Abhandlung vollständig zu machen, hätte es unter anderem auch einer Darstellung der geschichtlichen Entwicklung der Fechtkunst bedurft. Diese Aufgabe zu erfüllen wäre jedoch nicht leicht und würde ganze Bände erfordern.

Wir müssen uns daher darauf beschränken, nur einen allgemeinen Ueberblick über die Vergangenheit der modernen Fechtkunst zu geben, und verweisen diejenigen, welche in dieser Beziehung einen tieferen Einblick haben wollen, auf ein Werk, welches von Egerton Castle, Fechtmeister und Mitglied des Londoner Fencing-Club, verfasst ist und den Titel: „Schools and Masters of Fence“ trägt; es wurde auch in's Französische durch Albert Fierlants, Präsident des Cercle d'escrime in Brüssel, übersetzt.

Es ist ein Buch ganz einzig in seiner Art und das beste in Bezug auf eine klare, übersichtliche, unparteiische und sachgemässe Darstellung der Geschichte der Fechtkunst seit dem Mittelalter bis zum Ende des XVIII. Jahrhunderts. Das Buch, welches mit grösster Sorgfalt verfasst und mit sehr vielen eleganten Illustrationen ausgestattet ist, welche den Original-Abhandlungen jener Zeit entnommen wurden, behandelt die Geschichte der Fechtkunst aller europäischen Staaten, welche einen Einfluss auf die Entwicklung der Fechtkunst hatten; so jene Deutschlands, Spaniens, Italiens, Frankreichs und Englands. Obgleich mehrere Abhandlungen über diese Materie existieren, so bietet doch keine, selbst die „Histoire de l'escrime dans tous les temps et dans tous les pays, par Émil Mérignac“ nicht, ein so hohes Interesse, nicht nur für den Fechter, sondern für jeden Forscher, Künstler und für den Collectionneur,

wie das erwähnte Buch, aus dem auch für diese Abhandlung die geschichtlichen Daten geschöpft wurden.

Die Fechtkunst, d. i. die Kunst, sich in der einfachsten und natürlichsten Weise gegen seinen Gegner zu vertheidigen und ihn zu verwunden, ohne selbst verwundet zu werden, ist so alt wie das Menschengeschlecht und man müsste daher, um eine Geschichte der Fechtkunst zu schreiben, bis in das entlegenste Menschenalter zurückgreifen. Die moderne Fechtkunst jedoch, d. i. die Fechtkunst wie sie gegenwärtig nach einer allmählichen Entwicklung ausgeübt wird, hat ihren Ursprung in einer Zeit, als man nach der Einführung von Feuerwaffen daran gieng, die schweren Rüstungen nach und nach abzulegen, und als man zur Erkenntnis gelangte, dass die leichte Stichwaffe den Anforderungen, welche man an eine blanke Waffe stellen kann, am Besten entspricht.

Es steht ausser allem Zweifel, dass der Ursprung der modernen französischen Fechtkunst — und der der gegenwärtigen italienischen natürlich auch — in der alten italienischen Kunst zu suchen ist. In Bezug auf das Spiel der Spitze (*giuoco di punta*) haben beinahe alle Nationen Europas die eine oder die andere dieser Schulen angenommen.

Der Gebrauch des modernen Säbels, einer ursprünglich orientalischen Waffe, des Zweihänders (*épée à deux mains*, *espadone*) und des Rapiers (*Rapière*), d. i. das kombinierte Spiel der Schneide und Spitze, rührt in seinen ersten Principien vom Spiel der Spitze her. Die Spanier hatten eine Schule geschaffen, die — mit Ausnahme auf der Halbinsel — nur wenig Verbreitung gefunden hat und heute beinahe vergessen ist. Deutschland und England adoptierten anfangs die italienische, dann die französische Schule.

Eine eingehende Forschung in den alten Abhandlungen beweist, dass man mehr der Agilität und der Inspiration vertraute, als festen und unerschütterlichen Principien; sie beweist, dass man von einem grossen Theile der actuellen Ideen über die Kunst der Waffen absehen muss, wenn man sich ein Duell auf Rapier, so wie es wirklich im XVI. und im Anfange des XVII. Jahrhunderts war, vorstellen will.

Die Entwicklung der Fechtkunst hat natürlich für den Fechter das grösste Interesse; sie zeigt ihm, wie viele Generationen praktischer Menschen nothwendig waren, um die Principien des Fechtens

zu vereinfachen und sie in der zweckmässigsten und vollkommensten Weise den mechanischen Hilfsmitteln der menschlichen Anatomie anzupassen; er erfährt, dass viele dieser Principien, die jetzt das Fundament der Fechtkunst bilden, in den schönsten Tagen des Degens noch vollständig unbekannt waren. Der rüde und brutale Kampf des Mittelalters repräsentierte das Reich der Kraft; der stärkste Arm und der beste Stahl hatten die Oberhand; es war die Zeit der zerschmetternden Hiebe mit dem Streitkolben und mit dem Schwert, die Zeit, wo derjenige Sieger blieb, welcher den stärksten Hieb führte und dessen Schultern die schwerste Rüstung trugen, wo die rohe Kraft souverän war und das Talent verachtete. Später, nach der Erfindung und allmählichen Einführung der Feuerwaffen, wurde die schwere Rüstung nach und nach abgelegt; man begann zu Fuss zu gehen, wo man früher pomphaft zu Pferd war. Man reducierte die kolossalen Dimensionen des Schwertes und liess sich herbei, mehr auf die Agilität und auf die List bei dem Mangel completer Rüstungen zu vertrauen, um den schwächeren Schutz des Mantels und des Handschildes zu ergänzen. Anstatt der fürchterlichen Hiebe erfand man eine Menge maliciöser Attaquen und in Ermangelung einer wohl präcisierten Vertheidigung gedachte jeder so viel Phantasie in sein Spiel aufzunehmen, als ihm seine persönliche Energie erlaubte. Es war die Zeit, wo jeder versuchte die „bottes secrètes“ und eine „parade universelle“ zu entdecken, die er dann so lange übte, als die Leichtigkeit und Geschicklichkeit ihrer Ausführung einem weniger Erfahrenen wirklich gefährlich war, und die der Meister nur für eine ansehnliche Summe unter dem formellen Schwur, sie niemandem zu entdecken, lehrte.

Später, als der Gebrauch der Feuerwaffen im Kriege allgemeiner wurde und im privaten Leben die kriegerischen Gewohnheiten immer mehr verschwanden, verlor der Degen viel von seiner Bedeutung; er wurde ein wesentlicher Theil der „tenue“ für den „gentilshomme de qualite“, ein Detail der Toilette. Von dieser Epoche datiert der Unterschied zwischen der „épée de cour“ und der „épée militaire“, die beide vom Rapier herkommen.

Die Fechtkunst des XVIII. Jahrhunderts trug ganz den Charakter der Zeit; der Gebrauch des Degens wurde sorgfältig und beinahe ausschliesslich gepflegt, und die Fortschritte, die man darin machte, wurden auch auf andere Waffen angewendet. In dieser

Zeit entstand die *correcte, précise und elegante* und doch auch praktische Fechtkunst, obgleich sie weniger blühte als jene des Rapiers. Der kurze und leichte Degen, der durch das Handgelenk unter Anwendung einer verhältnismässig geringen Kraft dirigiert wurde, nichtsdestoweniger aber eine ebenso tödtliche Waffe, wenn nicht noch mehr, als das Rapier war, schien am geeignetsten, die Streitigkeiten der „*gentilshommes à jabot et à perruque*“ in einer höflichen und ritterlichen Art auszutragen.

Die Gewohnheit, den Degen im privaten Leben zu tragen, eine Sitte, die in Europa seit Beginn der Religionskriege eingeführt war, verschwand gegen das Ende des vorigen Jahrhunderts; die Folge davon war eine *rapide* Abnahme der Zahl der Duelle. Ein Ueberbleibsel der alten Manie „*d'en venir à la pointe*“ bei geringfügigen *Affaires*, hat sich indessen an den deutschen Universitäten bewahrt, wenngleich die Gefahr des *Rencontre*, seitdem das Spiel des *actuellen* Schlägers mit allen seinen Einschränkungen an Stelle der alten Fechtkunst des Degens trat, viel geringer geworden ist. Selbst in Frankreich, welches der klassische Boden der Duellanten ist, wird die Fechtkunst fast mehr noch vom Gesichtspunkte des *passe-temps*, welchen sie bietet, als von jenem des Duells betrachtet. Aber auch für den Militär hat sie angesichts der Vervollkommnung der Feuerwaffen fast ganz ihre ursprüngliche Bedeutung verloren; nichtsdestoweniger besitzt sie gerade heutzutage für den Soldaten einen viel höheren Wert als jemals, weil ihre Pflege Eigenschaften und Fähigkeiten entwickelt und fördert, welche namentlich für den Führer, für den *Officier*, ganz unerlässlich sind, und die man durch kein Bücherstudium, und sei es noch so intensiv, erwerben kann.

In Anbetracht der stetigen Abnahme der Duelle, die vielleicht in nicht ferner Zeit, wenn auch nicht ganz verschwinden, so doch auf sehr seltene Fälle beschränkt sein dürften, scheint daher die Fechtkunst ihren eigentlichen Zweck verloren zu haben und höchstens noch dem Militär einigen praktischen Nutzen zu bieten. Diese Anschauung von der ritterlichen Kunst würde aber ein vollständiges Verkennen ihres wahren Zieles beweisen und kann nur dort zu finden sein, wo man das Wesen der Fechtkunst, die gegenwärtig zur höchsten Vollkommenheit gebracht, die veredelt, verfeinert wurde und *thatsächlich* eine Kunst und eine Wissenschaft bildet,

total ignoriert. Die vielen Vortheile und der grosse Nutzen, welche ihre rationelle Pflege bietet, sind so einleuchtend und von den ersten Autoritäten wissenschaftlich so überzeugend nachgewiesen, dass es wohl keiner weiteren Lobeserhebung bedarf. Diejenigen aber, welche aus was immer für Gründen in dieser Beziehung noch nicht klar sehen oder klar sehen wollen, verweisen wir auf das Werk: „Physiologie des exercices du corps, par F. Lagrange“; sie werden finden, dass es gerade die Fechtkunst ist, welche unter allen gymnastischen Disciplinen durch die harmonische Entwicklung aller geistigen, moralischen und physischen Anlagen den ersten Rang einnimmt, abgesehen von ihrem ethischen Wert, den sie in Folge ihres wohlthätigen Einflusses auf eine vornehme und ritterliche Erziehung und auf die Charakterbildung des jungen Mannes besitzt.

Der leider sehr verbreiteten Anschauung derer, welche die ritterliche Kunst nur als eine Vorbereitung zum Duelle betrachten, müssen wir mit ganzer Entschiedenheit entgegenreten, da diese Ignoranz des wahren Zieles derselben nicht wenig dazu beiträgt, viele, namentlich den besseren Ständen Angehörnde von der Pflege dieser so nützlichen und dankbaren Kunst fernzuhalten und nur geeignet ist, sie in den Augen aller intelligenten und wohlerzogenen jungen Leute zu erniedrigen.

Freilich erzielt die Fechtkunst erst Erfolge, wenn die Unterweisung eine methodische und gründliche ist; sie kann aber ihr Ziel auch ganz verfehlen und in mancher Beziehung sogar von nachtheiligem Einflusse auf die Erziehung werden, wenn derjenige, welcher sie lehrt, aus was immer für einem Grunde, sie zum Hilfsmittel des Duellanten degradiert und in seiner leichtfertigen und gewissenlosen Unterweisung vor Allem den Eigendünkel und die Präntensionen mancher jungen Leute nährt.

In dieser Beziehung können wir die Eltern und alle jene, welchen die Erziehung junger Leute anvertraut ist, nicht genug warnen, da wir es für ganz unerlässlich erachten, dass gerade in der Fechtkunst, welche in rationeller und logischer Weise gelehrt und gepflegt, die denkbar günstigsten Resultate erzielt, alles vom Lehrer abhängt, welcher sowohl in seinem Fache, als auch allen jenen Anforderungen entsprechen muss, welche man an einen vollkommenen Gentleman stellen kann.

---



## Geschichtlicher Ueberblick.

Die ältesten existierenden Bücher gehören Deutschland an, nämlich jenes von Lebkammer (1529) und von Paurneindt; sie beschreiben mit ziemlicher Klarheit die Handhabung der Waffen in einer Weise, wie sie im XV. und im Anfange des XVI. Jahrhunderts üblich war.

Da also die Deutschen in dieser Beziehung allen anderen Nationen vorangehen, so wird es nur gerecht sein, wenn wir zuerst einen Blick in die ältesten deutschen Fechtschulen werfen.

Die älteste dieser Corporationen ist gewiss die Bruderschaft von St. Markus vom Löwenberge, die ihr allgemeines Quartier in Frankfurt am Main hatte. Es scheint, dass sich im Laufe des XIV. Jahrhunderts mehrere Meister associiert hatten, um sich das Monopol in der Profession des Waffengebrauches anzumassen. Sie reussierten scheinbar mit ihren Prätensionen, denn wer immer in Deutschland auf seine eigene Rechnung die Fechtkunst zu lehren versuchte, traf früher oder später mit den Chefs dieser Fechter-Gilden zusammen, die — aus einem Hauptmann und vier Meistern bestehend — ihm in freundlichster Weise die Alternative boten, sie abwechselnd, einen nach dem anderen — oder auch zugleich — zu bekämpfen, oder in ihre Association unter Beachtung ihrer Reglements einzutreten. Das Resultat dieser Taktik war, dass die Bruderschaft von St. Markus viel Erfolg hatte und eine Art Universität wurde, wo zahlreiche Aspiranten ihre Diplome zu erwerben suchten.

Später, in dem Masse als sich das Ansehen der Association durch ganz Deutschland verbreitete, kamen alle die, welche darauf aspirierten, eine Fechtschule zu eröffnen, aus eigenem Antriebe

während der Herbstmärkte nach Frankfurt, um sich der Bruderschaft als Candidaten vorzustellen. Die Probe erfolgte mit einer gewissen Feierlichkeit; der Hauptmann und alle in Frankfurt anwesenden Marxbrüder fochten mit dem Candidaten auf der in der Mitte des Marktplatzes errichteten Bühne. Hielt der Meister-Aspirant die Probe ehrenhaft aus, so schlug ihn der Hauptmann mit grossem Pompe mittels des Ehrenswordes auf die Lenden, und dem neuen Associé wurde, nachdem er zwei Goldgulden auf die breite Klinge des Schwertes als Eintrittstaxe gelegt hatte, das Recht zutheil, die Geheimnisse der Bruderschaft in Bezug auf die Handhabung der Waffen zu lehren. Nachdem auf diese Weise der neue Meister seinen Ehrengrad erlangt hatte, erfreute er sich auch des Privilegiums, den goldenen heraldischen Löwen der Marxbrüder zu tragen und die Fechtkunst in ganz Deutschland zu lehren.

Die Association hatte sich lange Zeit zahlreicher Privilegien zu erfreuen, die ihr mittels offener Urkunde im Jahre 1480 vom Kaiser Friedrich zu Nürnberg zuerkannt, im Jahre 1518 zu Köln durch Maximilian I., im Jahre 1566 zu Augsburg durch Maximilian II. und im Jahre 1579 zu Prag durch Rudolf II. erneuert wurden.

Das Fechten, auf diese Weise durch kaiserliche Patente geweiht, verbreitete sich immer mehr durch ganz Deutschland, und bald, ungeachtet des alten Monopoles der Marxbrüder, bildeten sich neue Gesellschaften in den diversen Provinzen.

Die berühmteste dieser neuen Gesellschaften, die einzige, welche jemals erstlich mit den Marxbrüdern rivalisierte, war jene der Federfechter<sup>1)</sup>; sie war die erste, welche das italienische Spiel adoptierte.

Wenngleich die Federfechter sich im Gebrauche des Zweihänders perfectionierten, so betrachteten sie doch die Feder als ihre Lieblingswaffe und provocierten die Marxbrüder zum Kampf auf Stich und Hieb, wo sie ihnen nur immer begegneten.

Der gewöhnliche Ausgang eines Kampfes zwischen dem alten „Schwerdt,“ einer schweren, unhandsamen Waffe, und dem leichten

---

<sup>1)</sup> Das Wort „Feder“ war im Jargon gleichbedeutend mit „Rapier“.

Rapier<sup>2)</sup>) konnte diesem letzteren nur günstig sein, und es wurde daher bald überall durch die Marxbrüder selbst angenommen. Gegen das Ende des Jahres 1590 herrschte keine bemerkenswerte Differenz zwischen den Fechtarten der beiden Gesellschaften. Die Association der Federfechter wurde zu Mecklenburg gegründet und empfing vom Herzog dieses Namens ihr Wappen, einen Greifen darstellend, und den Freibrief, welcher sie als eine Corporation oder Gilde unter dem Namen „Die Federfechter von der Feder zum Greifenfels“ einsetzte.

Die Marxbrüder und Federfechter theilten sich endlich brüderlich in die Unterweisung im Fechten und der einzige Unterschied, der zwischen ihnen noch bestand, war, dass das allgemeine Quartier der Ersteren in Frankfurt blieb, während jenes der Letzteren in Prag war.

Die Oberhauptmänner, d. i. die obersten Chefs dieser Associationen, waren ihre Repräsentanten und ihre Fürsprecher beim kaiserlichen Hofe. Sie erfreuten sich eines grossen Ansehens und waren ex officio als Schiedsrichter in allen Ehreaffären und in allen, die Handhabung der Waffen betreffenden Angelegenheiten designiert. Marxbrüder und Federfechter beobachteten dieselben Gebräuche und unterwarfen sich denselben Gesetzen über Ehre und Disciplin. Wenn ein Mitglied der Corporation diese Gesetze übertrat, wenn es gegen die Gebräuche handelte oder die Corporation entehrte, wurde es der Meisterschaft unwürdig erklärt, öffentlich seines Schwertes verlustig und aus der Liste der stolzen Brüderschaft gestrichen.

Alle deutschen berühmten Fechter giengen aus der einen oder anderen dieser beiden Corporationen hervor. Es sind jedoch Anzeichen vorhanden, welche auf die Existenz einer dritten Corporation, jene der Luxbrüder — die Brüderschaft von St. Lucca — schliessen lassen, aber man weiss sehr wenig von ihnen. Diese Brüderschaft erwarb sich nie eine genügende Bedeutung, um mit den Marxbrüdern zu competieren; man spricht nicht einmal von den Luxbrüdern nach dem XV. Jahrhundert. Sie waren, so

---

<sup>2)</sup> Unter „Rapier“ darf man sich nicht das moderne Fleuret vorstellen; es war ein langer Degen mit ziemlichen Dimensionen und hauptsächlich zum Stiche bestimmt.

scheint es, die directen Vorgänger der Klopffechter, einer Art herumziehender Gladiatoren, welche im Anfange des XVII. Jahrhunderts sehr en vogue waren. Die Klopffechter wanderten von Markt zu Markt, trugen da ihre Geschicklichkeit zur Schau und wurden auch öfter durch die Vornehmen engagiert, um den Glanz ihrer Feste zu erhöhen.

Castle sagt in seinem Werke <sup>3)</sup>:

„Les Allemands furent toujours de grands escrimeurs. Lorsqu'ils maniaient le dusack et le schwerdt, — armes nationales, comme l'épée et le bouclier des Anglais, — ils n'étaient, à ce jeu, inférieurs à personne. Mais ces épées, aux formes vieilles, étaient condamnées à disparaître devant l'élégante et dangereuse „feder“. Malgré le renom de ces écoles d'escrime, l'Allemagne était dans la même situation que la France et que l'Angleterre. Elle devait avoir recours aux maîtres italiens. Bien que les Allemands n'aient jamais introduit que peu de perfectionnements dans le jeu de la rapière, ils mirent toujours à le pratiquer une vigueur extraordinaire.“

Die deutschen Abhandlungen in Bezug auf den Gebrauch des Rapiers und des kurzen Degens waren gewöhnlich Uebersetzungen oder Nachahmungen französischer oder italienischer Bücher.

Lebkommer jedoch, der sich nur mit dem Gebrauch der nationalen Waffen (Schwert und Dusack) beschäftigte, war ein Renovator und fand auch Nachahmer ausserhalb seines Landes.

Im Jahre 1570 erschien ein berühmtes Werk von Joachim Mayer, Freyfechter zu Strassburg, welches in einer systematischeren Form eine vollständige Abhandlung über den Gebrauch der populären Waffen: Dusack, Schwert, Helleparten und Pflugel mit einem complete System über den Gebrauch des Rapiers bildete und in welchem man gewisse Reminiscenzen von Grassi und Viggiani wiederfindet. Obgleich er der berühmten Association der Marxbrüder angehörte, verschmähte er nicht

<sup>3)</sup> Aus der französischen Uebersetzung von Albert Fierlants, Präsident des „Cercle d'escrime in Brüssel,“ des Werkes „Schools and Masters of Fence“ von Castle.

nach Italien zur Erforschung der letzten Neuerungen im Spiel des Rapiers (spada) zu gehen, und man kann sagen, dass er den Gebrauch dieser fremden Waffe zu einer hohen Stufe der Vollkommenheit gebracht hat. Die Figuren seiner Abhandlung sind zum Theile jener des Viggiani und Agrippa entnommen.

Das Schwert und der Dusack, die Waffen alter Mode, waren in Deutschland noch lange Zeit im Gebrauch, nachdem die Claymore<sup>4)</sup>, der Espadon und der Montanto in anderen Ländern bereits weggelegt waren.

Die Handhabung des Zweihänders erforderte eine grosse Muskelkraft und eine vollkommene Geschmeidigkeit des Armes; die Spitze wurde nur selten angewendet, und die Hiebe, welche dieselben Namen, wie jene des alten Schwertes und des Dusacks trugen, wurden im Kreise geschlagen. Er wurde mit der linken Hand nahe dem Knopfe oder selbst beim Knopfe und mit der rechten nahe der Parierstange erfasst.

Vierzig Jahre später liess ein anderer Marxbruder, Jakob Sutor (1612), in Frankfurt ein Werk erscheinen, welches einen grossen Erfolg in Deutschland erzielte, obgleich es nur eine unbedeutende Nachahmung des Werkes von Meyer war; trotzdem er der blühenden Epoche des Fabris, Giganti und Capo Ferro angehörte, war das Spiel des Rapiers, das er beschreibt, weniger wissenschaftlich, als jenes von Meyer. Auch hier findet man die phantastische Nomenclatur, die allem Anscheine nach den Abhandlungen des Marozzo und Agocchie entnommen wurde, z. B.:

Oberhut, Underhut, zur rechten oder zur linken (welche die *becca cesa* und die *coda lunga e larga* von Marozzo darstellen); Eisenport (*porta di ferro*), rechte oder linke ochs, welche an die *guarda* von Agocchie erinnert; Langort (*coda lunga e distesa*).

Diese Fechtstellungen waren die Einleitungen für die Hiebe, als: Schedelhau oder Oberhau, Schielhau, Hüffthau, Halshau und endlich Dempffhau, womit man den Schlusschib bezeichnete.

---

<sup>4)</sup> Die ursprüngliche Claymore, sowie der Espadon und der Montanto waren Zweihänder.

Meisterverbindungen, wie in Deutschland, existierten auch in Spanien und Italien; sie besaßen dieselbe Macht und behaupteten kraft des ihnen ertheilten Rechtes das Monopol in der Unterweisung. Die Fechtschulen von Leon, Toledo und Valladolid blühten; indessen ist der Name keines Meisters bekannt vor Pons de Perpignan und de Pedro de Torre, welche laut Angabe von Don Luis Pacheco de Narvaez (1600) gegen Ende des XV. Jahrhunderts gelehrt und um das Jahr 1474 Bücher geschrieben haben sollen.

Der Letztere, sowie andere Autoren stellen fest, dass in Spanien die Profession der Fechtmeister während des XV. Jahrhunderts aussergewöhnliche physische Qualitäten und eine ernste Probe erforderte. Sie beweisen ferner, dass eine Association von Meistern das Monopol ausübte und Diplome erliess. Der Fechtmeister musste in Anbetracht seiner zahlreichen Privilegien damals eine sehr angesehene Person sein; man legte der Ceremonie der Einsetzung eines Meisters eine gewisse Wichtigkeit bei; er musste schwören, *super signo sanctae crucis facto de pluribus ensibus*, nie sein Talent anzuwenden, als zu einem ehrenhaften Zwecke.

Ogleich es festgestellt ist, dass Spanien im XIII. Jahrhundert vollkommen regelrechte und officiell anerkannte Fechtschulen hatte, so ist doch kein historischer Beweis dafür vorhanden, dass die Spanier die Erfindung des Gebrauches der Spitze machten. Castle behauptet vielmehr, dass aller Grund vorhanden ist, die Entdeckung der Superiorität der Spitze über die Schneide den Italienern zuzuschreiben, da sie zweifellos die Ersten waren, welche im XVI. Jahrhunderte die Spitze präconisierten.

Es ist merkwürdig, dass gerade in Spanien, welches Land man als die legendaire Wiege der Fechtkunst bezeichnet, die Kunst, sich des Degens in einer praktischen Art zu bedienen, so geringe Fortschritte gemacht hat. Während die Italiener, die Franzosen, die ihrem Beispiele folgten, die Deutschen und die Engländer allmählig entdeckten, dass eine Vereinfachung zur Perfection führe, schienen im Gegentheile die spanischen Meister aus der Fechtkunst immer mehr eine mysterieuse Wissenschaft machen zu wollen, welche Kenntnisse der Geometrie und Philosophie erforderte und auf metaphysischen Grundgedanken beruhte.

Die französische oder italienische Fechtkunst hat beinahe überall in Spanien das spanische Spiel des Rapiers ersetzt. Eines

der bedeutendsten Werke der Fechtkunst Spaniens im XVI. Jahrhunderte war das von J. Carranza (1569), welcher sich eines grossen Ansehens erfreute; auch die Principien seiner Kunst basierten indessen, wie diejenigen aller anderen Meister Spaniens in jener Epoche, auf dem mathematischen Verhältnis der Kreise, ihrer Bögen, Sehnen, Winkel und Tangenten, sowie auf allen denkbaren und pomphaften Hirngespinsten.

Das XVII. Jahrhundert weist keinen hervorragenden Autor in Spanien auf.

In Italien hatte jede Stadt ihre Fechtschule und jede Fechtschule ihre Methode. Im XV. Jahrhundert konnten sich die italienischen Fechtschulen keiner grossen Superiorität über fremde Schulen rühmen; erst gegen das Jahr 1530 wurde eine Art privilegierter Association von Meistern gegründet, die ihren Sitz in Bologna und Achilles Marozzo zum Haupt hatte.

Die bedeutendsten vier italienischen Autoren des XVI. Jahrhunderts waren: Marozzo, Agrippa, Grassi und Viggiani. Aus der Abhandlung des Marozzo (1536) und der um 5 Jahre früher erschienenen des A. Mancinolo erkennt man, dass damals die Fechtkunst in Europa existierte; es ist aber ganz unmöglich, in ihnen die einfachste Idee über Methode oder feste Principien zu finden; jeder Meister lehrte auf gut Glück seinen Schülern eine Serie von Kniffen, die er im Laufe eines abenteuerlichen Lebens entdeckt hatte und die geeignet waren, mit Erfolg im Rencontre angewendet zu werden. Die Abhandlung des Marozzo ist in 5 Theile getheilt; die ersten zwei behandeln den Degen allein und seinen Gebrauch gleichzeitig mit dem Schilde, mit der Tartsche, mit dem brocherio, dem Dolche und dem Mantel;<sup>5)</sup> der dritte Theil behandelt den spadone oder Zweihänder; der vierte Theil ist dem Studium anderer Waffen, wie dem der Pike, der Hellebarde, Lanze u. s. w. gewidmet, die entweder allein oder gleichzeitig mit dem Schilde gebraucht wurden. Der fünfte Theil endlich rühmt die Anwendung gewisser philosophischer Principien in der Fecht-

<sup>5)</sup> Der Degen (spada) wurde im XVI. Jahrhundert selten allein gebraucht; die rotella deckte den ganzen Vorderarm, an welchem sie durch 2 Riemen befestigt war; die targa und der brocherio waren zwei Handschilde; die imbracciatura war ein langer Schild, welcher dem römischen scutum und den Pavesen des Mittelalters ähnlich war.



kunst, befasst sich mit der Lösung difficiler Ehrenangelegenheiten u. s. w.

Die Schneide hat noch immer die Oberhand über die Spitze, welche man beinahe für wertlos erachtet. In den Fechtstellungen, wie sie die Abhandlung zeigt, ist bald der rechte, bald der linke Fuss vorne.

Unter „Guardia“ (Fechtstellung) verstand man jede Pose, die zu einer Serie von Hieben führte und die man benannte: guardia di coda lunga e stretta, — cinghiara di ferro, — guardia di coda lunga e distesa u. s. w., alle, wohl verstanden, von der targa (Tartsche) oder rotella (eine Art Handschild) begleitet. Auch die Hiebe trugen phantastische Namen, wie: mandritto fendente, mandritto montante, mandritto squalebrato (der heutige traversone), rovescio tondo, puntata sopra, coltellata, u. s. w.

Fabris, Capo Ferro, Nicoletto Giganti waren Anhänger des Marozzo, entwickelten jedoch langsam die Schule der Spitze.

Siebzehn Jahre nach Marozzo schrieb der Architekt C. Agrippa, derselbe, welcher den Obelisk auf dem St. Petersplatze in Rom errichtete, eine Abhandlung „sulla scienza delle armi;“ es scheint, dass er für immer die Schneide zu Gunsten der Spitze ausschliessen wollte, denn er behauptet, che un colpo spinto dritto in avanti per la via più breve, che è la retta, appoggiata dal peso del corpo, è il risultato di una teoria perfezionata. Vom Ausfalle ist noch immer nicht die Rede, trotz des mathematischen Sinnes des Verfassers, der ihn leicht auf die Erfindung einer praktischen Art, den Gegner aus einer möglichst grossen Entfernung zu treffen, hätte führen können.

Giacomo de Grassi publicierte im Jahre 1580 eine Abhandlung unter dem Titel: Ragioni di adoperare sicuramente l'arma; er zeigte eine einfachere Methode als Marozzo an. Sein Buch wurde in's Englische übersetzt und bildete später die Grundlage der Werke über die Fechtkunst von St.-Didier, von Mayer und Sutor in Deutschland. Er war der erste, welcher die verschiedenen Theile der Klinge unterschied: forte, per parare, centro (welchen er centro di percussione nennt), per attaccare und debole, per fingere e ferire.

Er proclamiert die Superiorität der Spitze, spricht von den tocchi di spada (Eisenschläge) und führt überhaupt wichtige Neue-

rungen ein. Er beweist auch klar die Nothwendigkeit mit der Schneide zu parieren, da die Paraden mit der Rückschneide schwach und gefährlich sind.

Obleich alle Fechtbücher des XVI. Jahrhunderts von Paraden sprechen, so hat doch kein Autor eine exacte Definition von der Parade gegeben; das Princip, worauf die Meister jener Epoche ihre Praktik gründeten, war, dass jede Attaque, wenn man sie nicht mit dem Handschilde, dem Mantel oder dem Dolche parieren konnte, durch eine Gegenattaque entweder gebrochen oder durch eine Volte vermieden wurde, was in Anbetracht der schwereren Waffen damals leichter war als heute.

Gegen Ende des XVI. Jahrhunderts erschien das Werk: *Lo Schermo* von Salv. Fabris, der an dem dänischen Hofe unter Christian IV., einem Bewunderer der Fechtkunst, lehrte und unter dessen Patronat sein Werk publicierte.

Gegen Ende des XVI. Jahrhunderts war entschieden die Tendenz der Meisten, beinahe absolut das Spiel der Schneide zu verwerfen. In seinem Werk behandelt Fabris das Spiel des Rapiers allein und mit dem Dolch oder Mantel begleitet.

Die Theorie der Vertheidigung war noch immer derjenigen der Attaque untergeordnet, da man der Meinung war, dass das Parieren, ohne gleichzeitig zu schlagen, ein Fehler wäre; auch Fabris drückt sich noch entschieden zu Gunsten des *stesso tempo* (d. i. parieren und gleichzeitig schlagen, zum Unterschied vom Parieren und dann schlagen oder kurzweg: *ripostieren*) aus, obgleich die Frage der *dui tempi* bereits von mehreren Autoren in Erwägung gezogen war. Er spricht vom *trovar di spada* (engagement, Bindung), vom *tempo* im fechterischen Sinne, definiert die *cavatione*, *cavatione di tempo* (aus dem *trovar di spada*), die *contracavatione* (die jetzige *Contreparade*), die *ricavatione* (jetzt *Controcavazione* bennant), die *meggia cavatione* u. s. w. und lehrt seinen Schülern den Ausfall. Er gibt als Erster eine klare Definition von der *guardia* (Fechtstellung im heutigen Sinne), unter dem Namen *contra guardia*, von der *misura larga e stretta*, von der Natur der Finte und des Tempo; man schreibt ihm auch die Erfindung des *incartata*, des *sbasso* und *passatto sotto* zu.

In den letzten Jahren des XVI. Jahrhunderts publicierte Hie-

ronimo Cavalcabo sein Werk, welches, ebenso wie das von Fabris, Giganti und Capo Ferro, in's Deutsche übersetzt wurde. Nicoletto Giganti (1606) erklärt die Vortheile des Ausfalles, wendet ihn auf die meisten Attaquen an und spricht von einer Action, die sehr der modernen *fianconata* ahnelt. Aber von allen Werken dieser Zeit über die Fechtkunst, setzte keines deren Principien in einer so präcisen Form fest, als das von Capo Ferro, welches im Jahre 1610 unter dem Titel *Gran simulacro dell' arte e dell' uso della Scherma* u. s. w. publiciert wurde. Er macht fast ausschliesslich von der Spitze Gebrauch; der *brocchiero* oder die *targa* wird im Allgemeinen vom Spiel des Degens, der nun allein zur Vertheidigung genügt, in Italien ausgeschlossen, und der Dolch, dem man keine besondere Wichtigkeit mehr beimisst, ist nur bestimmt die *Contre-Attaquen* zu erleichtern.

Die zwei ersten Capitel seiner Abhandlung sind der Fechtkunst im Allgemeinen gewidmet; das dritte beschäftigt sich mit den Eigenschaften des Degens, der Theilung der Klinge, der Kraft und Anwendung ihrer verschiedenen Theile, der wahren und falschen Schneide und der genauen Länge des Degens, welcher, wie der Autor behauptet, die doppelte Armlänge haben soll; im vierten definiert er die verschiedenen Masuren: *misura larga*, wenn man den Gegner mittels des Ausfalles, *misura stretta*, wenn man ihn durch blosses Vorneigen des Körpers treffen kann; das fünfte Capitel erklärt die Bedeutung des *tempo* und seine Beschränkung — im fechterischen Sinne — auf den Moment, wo eine Action mit dem Degen oder mit dem Fusse ausgeführt wird: das sechste, siebente, achte und neunte Capitel beschäftigt sich mit dem Körper, insbesondere mit dem Kopfe, da die meisten Stösse in die hohen Linien gegen das Gesicht dirigiert wurden, mit den Bewegungen der Beine, Füsse und des Rumpfes. Hier finden wir zuerst eine klare Definition der Annäherung an den Gegner in der Weise, wie sie heute ausgeführt wird, d. i. durch Vorsetzen des rechten Fusses, welchem der linke folgt: das zehnte Capitel handelt von der Vertheidigung und vornehmlich von der Parade; das elfte und zwölfte Capitel vom Angriffe und dessen verschiedenen Arten; das letzte Capitel ist dem Spiel des Dolches, verbunden mit dem des Degens, gewidmet.

Im Jahre 1660 erschien die Abhandlung des A. Senese, die

jedoch keine wirkliche Neuerung enthielt; sie brachte die Anwendung der alten Principien auf das Rapier jener Epoche, das etwas leichter als früher war; der Autor behandelt die verschiedenen Spiele: *giuoco lungo*, das Fechten auf langer Distanz; *giuoco perfetto*, so genannt, wenn der Stoss mittels rapider und gut ausgeführter Finten vollzogen wurde, ohne der Klinge des Gegners zu begegnen. Es ist von Interesse hier zu constatieren, dass dieses *giuoco perfetto*, welches die Franzosen unter einem anderen Namen als eine hauptsächliche Charakteristik ihrer Schule reclamieren, durch einen alten italienischen Meister so klar definiert wurde.

Zehn Jahre später erschien die *Scherma illustrata* von M. Pallavicini; seine Theorie differiert wenig von der seiner Vorgänger.

In Frankreich scheint vor dem XVI. Jahrhundert eine Fechtsschule nicht existiert zu haben; die ersten Schulen wurden hier durch italienische und wohl auch durch spanische Meister gehalten.

Während des ersten Theiles des XVI. Jahrhunderts nahm man seine Zuflucht zu den deutschen Söldnern, die im Solde der Könige von Frankreich standen; denn sie waren sehr geschickt, geübt und zählten wahrscheinlich unter ihren Officieren Marxbrüder oder Luxbrüder. Das erste Werk in Frankreich entwickelte daher auch ein System, welches dem der alten deutschen Fechtkunst sehr ähnlich war. Die einzige französische Publication in dieser Epoche ist die Abhandlung von H. de St. Didier, welcher daher auch als der Gründer der französischen Fechtkunst betrachtet wird; sein System war jedoch nur eine Nachahmung des Systems der italienischen Meister aus der Schule Marozzo, d. i. Pagano, Grassi, Agocchie.

Das Bestehen der „*Académie d'armes*“, welche unter Karl IX. in's Leben gerufen wurde und unter Heinrich III. ihre Privilegien empfing, beweist ziemlich klar, dass die Fechtkunst in Frankreich fleissig gepflegt wurde. Die Franzosen hatten sowohl die Passion, als auch die moralischen und physischen Anlagen und rivalisirten bald mit den Italienern in der nationalen Kunst derselben. Erst in den Jahren 1560—1570 begann sich in Frankreich eine eigene französische Schule zu entwickeln.

Mit der *l'Exercice des armes ou le Maniement du Fleuret*, welche im Jahre 1635 durch Jean-Baptiste le Perche du Coudray publiciert wurde, begann die lange Serie der durch die Meister der königlichen Fechtakademie publicierten Abhandlungen. Frankreich nahm zuerst eine methodische Classification der Stösse und Paraden an, welche, dank der Leichtigkeit des französischen Degens, möglich geworden war; sie ist, nebst allen sonstigen Fortschritten, die man in Frankreich seit der Epoche des Cavalcabo gemacht hatte, in der *Théorie de l'art et pratique de l'épée seule ou du Fleuret* von Besnard (1653) enthalten. Er beschreibt die „Flanconade“, beweist jedoch damit, dass dieser Stoss, seit der Erfindung desselben durch Giganti und Fabris wenig gewechselt hat. Durch Besnard erfahren wir, dass es Regel unter den französischen Meistern war „en deux temps“ zu fechten, d. h. zu parieren und hierauf zu ripostieren.

In dieser Epoche beginnt man auch von der eigentlichen Parade zu sprechen; der damals im Gebrauche gewesene Degen gestattete auch mit der Rückschneide (*faux tranchant*) wirksame Paraden, die aber gewiss mit dem alten Rapier nicht möglich gewesen wären. Besnard beschreibt, aber ohne ihnen Namen zu geben, die Paraden in den vier Linien, die er mit der wahren und falschen Schneide und mit der Hand in Pronation oder Supination ausführt. Er ist der erste gewesen, welcher die Begrüssung, die er „révérence“ nennt, einführte; die Dimensionen des französischen Rapiers hatte er noch nicht zu denen des modernen Degens verringert, aber die Hiebe waren absolut nicht mehr in Gebrauch. Von dem Tage an, wo man die „coups de taille“ aufgab, wurden auch die flachen Klingen preisgegeben und das Fleuret, so wie es heute angewendet wird, eingeführt. In dieser Zeit wollten die Franzosen ihre Schule vollständig von der italienischen trennen: während das italienische Fleuret eine Nachbildung des wirklichen Rapiers mit „vette“ und „cocchia“, aber nur von geringerm Gewichte war, erfanden die Franzosen ein Fleuret, dessen Gefäss eine Art Krone an Stelle des Stichblattes bildete; der Griff war kurz und vierkantig. Dieses Fleuret, welches ursprünglich dieselbe Länge hatte wie der Degen, den es ersetzen sollte, wurde gegen Ende des XVII. Jahrhunderts immer kürzer; das schwere Gefäss wechselte man jedoch nicht vor der Mitte des XVIII. Jahrhunderts. Erst

in jüngster Zeit haben die Franzosen ihr Fleuret nach und nach verlängert, so dass es heute dieselbe Länge wie das italienische besitzt.

La Touche (1670) ist der erste, welcher das Wort „dégagement“, welches die Italiener cavazione und Besnard déliement nennen, gebraucht. Die „parades circulaires“ (Contreparaden), die Controcavazioni der Italiener, wurden entschieden schon von einigen Meistern angewendet, denn La Touche verbietet sie besonders. Seine Theorien sind überhaupt weit weniger vorgeschritten, als die des Besnard.

Die „Exercice des armes ou le Maniement du Fleuret (1676) von Le Perche enthält festere Principien, als das vorhergehende Werk. Wenn Le Perche wirklich der erste war, der auf der Wichtigkeit der Riposte bestand, so muss er mit Recht als der Gründer der modernen französischen Fechtkunst betrachtet werden. Er rathet, drei von ihm selbst erfundene Paraden anzuwenden, um den Attaquen en dedans, en dehors und sous le bras zu begegnen, und nennt sie quarte, tierce und cercle (die jetzige französische demicerle oder septime). Wie alle Meister dieser Zeit, so beschäftigte auch er sich viel mit den verschiedenen Arten der Desarmierung, und, obwohl er die Möglichkeit zuliess, sich in allen vier Linien zu engagieren, lehrte er wirklich nur zwei Engagements, d. i. in quarte und tierce.

Das Werk von Liancourt (1686) enthält keine Neuerung, indess hat der Autor in seiner Unterweisung viel Falsches und Unrichtiges von der seiner Vorgänger ausgeschlossen; es scheint vielen französischen Meistern als Modell bis Ende des XVIII. Jahrhunderts gedient zu haben. So wie La Touche, untersagt auch er die Contreparaden und ist ebenfalls ein Anhänger der Riposte, wie sie Le Perche lehrte; überhaupt lehrte er die französische Fechtkunst jener Zeit in der rationellsten Weise.

Die Académie d'armes erreichte ihren Höhenpunkt unter Ludwig XIV., als er ihr mittels offener Urkunde das absolute Monopol der Unterweisung in der Fechtkunst bewilligte; sie erfreute sich zahlreicherer Privilegien, als die Corporationen dieser Art in den anderen Ländern.

Der Roi-Soleil gewährte ihr ein Wappen<sup>6)</sup> und verlieh den sechs verdienstvollsten unter den fünfundzwanzig Meistern, aus welchen die Akademie damals bestand, erbliche Adelsbriefe. Niemand konnte im Königreiche die Fechtkunst lehren, wenn er nicht prévôt eines Meisters der Akademie gewesen war. Das Diplom „maître en fait d'armes“ wurde erst nach sechs Unterrichtsjahren bei einem Mitgliede der Corporation und nach einer öffentlichen Probe vor drei Meistern verliehen.

Gegen das Ende des XVII. Jahrhunderts trat in Frankreich an Stelle der Fechtkunst des Rapiers die des kurzen Degens; das Spiel des Rapiers, nämlich ein Spiel, das die Hiebe nicht vollständig ausschloss, wurde indessen in Italien, Spanien und in einigen deutschen Schulen noch lange gepflegt.

Das Werk von Labat (1690) beweist den grossen Fortschritt, welchen die Fechtkunst in Frankreich in dieser Epoche gemacht hat; die von ihm gelehrt Kunst differiert im Allgemeinen nicht mehr von der modernen französischen Fechtkunst: die Stellung, der Ausfall, die Methoden zu avancieren und zu retirieren, die Stösse, seine Paraden in den vier Linien, seine Finten, Battements, Lies und Coupés sind beinahe dieselben, wie man sie heute in Frankreich lehrt; aber er lehrt noch immer die Parade und die Opposition mit der linken Hand, zu dem Zwecke, um nach der eigentlichen Parade die Remise des Gegners zu verhüten und die Riposte zu erleichtern. Das Buch von Labat ist eine der besten Abhandlungen über die praktische Fechtkunst; von Liancourt und Labat bis zum Ende des XVIII. Jahrhunderts sind alle über die französische Fechtkunst erschienenen Werke mehr oder weniger von den Abhandlungen dieser Meister inspiriert.

Im XVII. Jahrhundert wurde die Fechtkunst überall, mit Ausnahme an den deutschen Universitäten, als ein Vergnügen betrachtet und dies besonders in Paris, wo die Fechtschulen ebenso Schulen der Elegance wie des Kampfes waren. Dieser Wechsel der Sitten an den Schulen scheint von den ersten Tagen der Regierung Ludwigs XIV. zu datieren; jede angesehene Schule hatte ihre Reglements für das Assaut; die Fechter mussten sich der

---

<sup>6)</sup> Dieses Wappen stellte ein azurblaues Feld mit zwei gekreuzten Degens, umgeben von vier Lilien, dar.

grössten Regelmässigkeit befeissen; Tempostösse mussten vermieden werden, und die Riposten waren erst dann zu vollziehen, wenn der Gegner wieder in die Stellung zurückgekehrt war; kurzum, der Stil wurde mehr geachtet als die Kraft. In diese Zeit fällt auch die Einführung der Maske, die damals aus Leder war und für die Augen zwei Oeffnungen besass; sie war jedoch allgemein an den Schulen à la mode verboten, da man sie für den guten Fechter als überflüssig erachtete.

Danet beschreibt in seiner Abhandlung: *l'Art des armes* (1787) eingehend die Vortheile der Uebung, welche die Franzosen „*faire des contres*“ nennen; sie bestand in einer Serie von *Degagements* in allen Linien, welche mit möglichster *Correctheit* ausgeführt wurden, und die der Gegner entweder ebenso *correct* parierte oder auf seinem *Plastron* auffieng. Er nennt das *Coupe* eine gefährliche *Attaque*, da sie oft „*des Coups fourrés*“ zur Folge hat; nach seiner Meinung muss die Anwendung des *Coupé* auf die *Riposte* beschränkt werden; er erwähnt das *Coulé* (das italienische *Filo*) als Einleitung für einen *Stoss*, erklärt die *Volten*, die halben *Volten*, die „*Passes*“, die in vielen Schulen noch angewendet wurden, missbilligt sie aber ebenso wie das *Dessous* (das *Sbasso* der Italiener), d. i. ein *Tempostoss* auf die *Attaque* des Gegners oder auf eine *Finte* in die hohe *Linie*. Er hatte die *Manie* der *Classification*; er erklärt nicht weniger als 9 Arten der Ausführung des *Stosses* und beharrt auf nicht weniger als 18 *Paraden*; er spricht von der „*parade de pointe volante*“, d. i. eine *Quartparade* in der Art eines *Coupé* ausgeführt, und von drei „*parades circulaires*, nämlich von der *Contre-quant-Contreterz-* und *Cercleparade*.

Einer der besten Schüler von Danet war *Jean de Saint-Martin*, welcher während der letzten Jahre des XVIII. und während des ersten Viertels dieses Jahrhunderts zu *Wien* in einer aristokratischen und sehr berühmten Schule die *Fechtkunst* in einer Weise lehrte, wie sie durch die alte *Académie de France* gutgeheissen wurde.

In derselben Zeit publicierte *La Boëssière* sein Werk: *Observations sur le Traité de l'art des armes* u. s. w. Er tadelt sehr die *Classification* des Danet und seine *Ignoranz* über die „*demi-contre*“, als welche man eine *Parade* zwischen den

Contre- und einfachen Paraden bezeichnete, mit der man sich aber nicht mehr beschäftigt. La Boëssière hat als der Erste die gegenwärtig im Gebrauche stehenden Drahtmasken eingeführt.

Die berühmte „Compagnie des maîtres en fait d'armes“, welche fast zwei Jahrhunderte hindurch den erspriesslichsten Einfluss auf die Entwicklung der französischen Fechtkunst ausübte und sie zur höchsten Blüthe brachte, wurde während der französischen Revolution aufgelöst; ihr letzter Syndicus, A. Rousseau, wurde 1793 wahrscheinlich aus dem einfachen Grunde hingerichtet, weil er, wie es der Anklageact sagt, der Fechtmeister der Kinder des Königs war.

Wie bereits erwähnt wurde, haben die Federfechter den Gebrauch des Rapiers (spada, épée, rapière) populär gemacht.

Am Ende des XVI. Jahrhunderts war die Feder oder das Rapier in allen Fechtschulen Deutschlands im Gebrauche. Da die Mode von Italien kam, wurden die Principien und der grösste Theil der dieser Fechtkunst eigenen Nomenclatur aus dem Italienischen übernommen. Aber wie es immer in Sachen der Mode der Fall ist, die Nachahmer kamen ein wenig zu spät; obgleich Meyer in seiner ersten Ausgabe (1570) die besten Methoden seiner Zeit behandelte, so war sein System schon veraltet, als eine zweite Ausgabe in Augsburg (1610) erschien; auch J. Sutor (1612) ist nicht um einen Schritt weiter vorwärts gekommen, als Marozzo, Agocchie, Grassi und Viggiani. Im Laufe desselben Jahres jedoch präsentierte Conrad von Einsiedel, Fechtmeister zu Jena, allen Amateuren der ritterlichen Fechtkunst eine deutsche Reproduction der Uebersetzung des Werkes von Cavalcabo durch Villamont. Fünf Jahre später publicierten die Elzevier in Leiden die erste deutsche Uebersetzung des Schermo von Fabris, welcher viele andere Uebersetzungen und mehrere neuere Ausgaben während des XVII. und des ersten Viertels des XVIII. Jahrhunderts folgten.

Im Jahre 1619 erschien in Frankfurt im Französischen und im Deutschen eine Uebersetzung des grossen venetianischen Meisters Nicoletto Giganti von J. v. Zetter (der wahrscheinlich ein Marxbruder war); eine zweite Ausgabe dieser Uebersetzung erschien im Jahre 1622. Hans Wilhelm Schöffner von Dietz, Fechtmeister zu Marburg, sammelte im Jahre 1620 in einem enormen

Werk, welches mit 770 Kupferstichen illustriert ist, die Methoden der berühmtesten italienischen Meister seiner Zeit, insbesondere die des Fabris.

Drei Ausgaben eines ähnlichen, aber weniger umfangreichen Werkes, welches die Schriften des Fabris und Capo Ferro vereinigte, wurden von 1610—1630 durch Sebastian Heussler, „Kriegshauptmann und Freyfechter von Nürnberg“, publiciert.

Castle schreibt:

„Puisque tous ces traités italiens épuisèrent plusieurs éditions, et que la plupart des auteurs, tels que Hündt, Köppen et Garzonius, suivaient les mêmes doctrines, on peut certifier que l'escrime à la rapière, en faveur chez les Allemands pendant le XVII<sup>e</sup> siècle, était purement et simplement celle de Fabris, Giganti et Capo Ferro. Quant au jeu d'estoc et de taille (auf Stoss und Hieb), tel qu'il était pratiqué dans les Universités jusqu'au commencement de ce siècle, il resta la base de l'école allemande“.

Gegen das letzte Drittel des Jahrhunderts jedoch entnahmen gewisse deutsche Meister, darunter Daniel Lange, Fechtmeister zu Heidelberg, und G. Paschen, welcher in Frankfurt, Halle und Leipzig gewirkt zu haben scheint, wo er auch mehrere Ausgaben seines Werkes publicierte, einige Ausdrücke und Positionen der französischen Schule. Aber ungeachtet des Renommés der französischen Waffen und der kleinen Anzahl italienischer Meister während des XVIII. Jahrhunderts, scheint das Spiel dieser letzteren den Deutschen am sympathischsten gewesen zu sein.

Nach dem XVI. Jahrhundert gieng eine grosse Veränderung im Charakter der Schulen selbst vor sich. Die Fechtböden wurden nach und nach von den Bürgern verlassen und bald nur noch von den Studenten und von den Officieren besucht. Die alten bürgerlichen Fechtassociationen verwandelten sich nach und nach in Schützen-Compagnien; das Schwert und andere schwere Fechtwaffen, die während des XVI. Jahrhunderts die Lieblingswaffen der Deutschen bildeten, waren nicht mehr so sehr im Ge-

brauch.<sup>7)</sup> Andererseits begann man im Rapier eine Waffe zu erblicken, die bestimmt war, durch die „haute Société“ getragen und gepflegt zu werden. Die Mitglieder aller Universitäten, die Professoren und Studenten, welche die „noblesse de la science“ bildeten, massten sich das Recht an, das Rapier zu tragen und sich seiner zu bedienen, ein Recht, welches sie in Folge von Verjährung, ungeachtet der Verbote und der Statuten der, während des XVI. Jahrhunderts gegründeten Universitäten, bewahrten. Der dreissigjährige Krieg, der Deutschland so erschütterte und das Land in eine schreckliche Unordnung brachte, hatte auf die Universitäten einen besonders unglückseligen Einfluss. Die deutsche Universitätsjugend, durch die lächerliche Mode des Degentragens jeden Tag streitsüchtiger und zänkischer gemacht, wurde so verschwenderisch mit ihrem Blute, wie es die gentilshommes français von der Zeit Heinrichs II. bis zu jener Ludwigs XIV. waren, als die unbegreifliche Duellmanie herrschte.

Umsonst versuchte man nach Beendigung des Krieges noch einmal das Privilegium des Degentragens einzuschränken; dieser Versuch hatte jedoch denselben Erfolg wie die vorhergehenden. Die festgewurzelte Gewohnheit in den Sitten hatte sich geltend gemacht und sie beharrte trotz aller Widersprüche und Einwendungen bis zum Ende des XVIII. Jahrhunderts unter den Studenten und den „hommes de qualité“.

Obgleich die Marxbrüder und Federfechter ihr Monopol nicht bewahrt hatten, so waren es doch sie, welche die Universitätsfechtschulen leiteten. Und die Lectionen der Fechtmeister hatten für die Studenten viel mehr Reiz, als die der anderen Professoren. Die besten Fechtschulen entstanden dort, wo die populärsten Universitäten waren.

Der berühmteste deutsche Meister des XVII. Jahrhunderts war unbestritten Kreussler. Er selbst scheint kein Buch geschrieben zu haben; erwiesen ist jedoch, dass die Kreusslerische Schule die erste jener Epoche war, wo die Feder in Deutschland im grössten Ansehen stand.

---

<sup>7)</sup> Eine Abhandlung über das Schwert und den Dusack erschien zu Würzburg gegen Ende des XVII. Jahrhunderts, zu einer Zeit, wo man die Uebung mit diesen Waffen vollständig vergessen hatte.

Wilhelm Kreussler war einer der ersten Marxbrüder, welche beinahe ausschliesslich die praktische Kunst eines Cavalcabo, Fabris und Giganti pfl egten und sie auf eine so hohe Stufe der Vollkommenheit erhoben. Er genoss seine Unterweisung bei den Marxbrüdern in Frankfurt und gieng dann nach Jena, wo er durch 50 Jahre mehrere Generationen Studenten in die Mysterien der Feder einweihte. Er starb 1673. Dies war der grosse Kreussler, der Gründer jener Bruderschaft von Meistern, deren Namen so lange Zeit an den deutschen Universitäten berühmt waren. Die Profession der Fechtkunst war zu jener Zeit traditionell in der Familie, sie gieng vom Vater auf den Sohn über; aber keine Fechterfamilie kann sich in dieser Beziehung mit der Kreussler'schen vergleichen, von welcher gegen 50 Mitglieder als Fechtmeister an den verschiedenen Universitäten seit dem ersten Viertel des XVII. bis Ende des XVIII. Jahrhunderts lehrten.

Mehrere Kreussler erwarben sich einen berühmten Namen, wie Johann Wilhelm und Heinrich, insbesondere dieser letztere, dem man es hauptsächlich zuschreibt, dass er die Principien der wahren deutschen Fechtschule in einer Weise festgesetzt hat, dass sie gegen die Mitte des XVIII. Jahrhunderts in Bezug auf das combinirte Spiel der Schneide und Spitze die beste in Europa wurde.

Wir lassen wieder Castle sprechen:

„Quoique les Allemands n'apportèrent jamais beaucoup d'innovations dans le jeu de la rapière, ayant adopté d'abord le jeu italien et plus tard un mélange de styles italiens et français, leurs professeurs étaient fort estimés, tant en France qu'en Italie. Pendant le XVIII siècle, un bon tireur français devait savoir opposer son jeu à celui d'un Allemand.“

Die Fechter der Kreussler'schen Schule, welche nach Paris kamen, um hier die französische zu studieren, zeigten sich allgemein als sehr gefährliche Gegner, und es scheint, dass gegen die Mitte des XVIII. Jahrhunderts die Fechtkunst, in Bezug auf das combinirte Spiel der Schneide und Spitze, an den Universitäten zu Jena, Halle, Leipzig, Heidelberg und später auch zu Göttingen, Helmstadt und Giessen mit grösstem Eifer und Erfolg gepflegt wurde.

Die Nachfolger der Kreussler an der Universität in Jena waren

die Roux, gleichfalls eine zahlreiche Fechterfamilie, von welcher einige wichtige Werke gegen das Ende des XVIII. Jahrhunderts geschrieben wurden.

Aber jetzt bricht eine Epoche an, wo in Folge des Verbotes der Duelle, die immer mehr und mehr überhand nahmen und meist einen sehr ernsten Ausgang hatten, auch die Pflege der Fechtkunst abzunehmen begann. Man zeigte sich geneigt, ein System anzunehmen, das darauf abzielte, das alte Spiel des Rapiers vollständig preiszugeben, um es durch den Hiebkomment oder das Spiel des Schlägers zu ersetzen. Die Studenten von Jena, sowie die von Halle und Erlangen beharrten jedoch auf dem Privilegium, sich tödten oder wenigstens gefährlich verletzen zu können, anstatt sich in ihren Duellen einfach zu ritzen, und weigerten sich bis gegen die Mitte dieses Jahrhunderts, sich von ihrem alten Rapier zu trennen.

In dem Masse, als die deutschen Universitätsfechtschulen an ihrer Bedeutung verloren, gewann die französische Fechtkunst und die Wissenschaft der „*contre-pointe*“ langsam aber sicher in Deutschland Boden; sie wurde vom Civil und von den Militärs angenommen, während die Art und Weise des Fechtens der Studenten immer mehr die Charakteristik der eigentlichen Fechtkunst, d. i. in der einfachsten und rationellsten Weise sich gegen seinen Gegner zu vertheidigen und ihn zu verwunden, einbüßte.

Das Spiel des Schlägers der Studenten ist sehr einfach und erfordert eine specielle Waffe; es verdient jedoch nicht den Namen „Fechten,“ weil es die natürlichsten Actionen der Fechtkunst verbietet und weil die Bedingungen desselben in einer Weise geregelt sind, dass die wichtigsten und wesentlichsten Vorsichtsmassregeln des natürlichen Kampfes vollständig ausser Acht gelassen werden können.

Indessen erfordert es sehr viel Kraft, eine lange Uebung und Entwicklung der Muskeln des Vorderarmes, um die Fertigkeit zu erreichen; es besteht in gepeitschten Hieben, die, indem die Spitze beinahe einen ganzen Kreis beschreibt, aus dem Handgelenke und nur mit dem Ende der Klinge — welche auch nur allein scharf geschliffen ist — ausgeführt und gegen die eine oder andere Seite des Gesichtes des Gegners, gegen den Scheitel des Kopfes und selbst gegen das Hinterhaupt dirigiert werden.

Aus der hohen Prim können die Hiebe in vier Linien:

Quart, Terz, Tiefquart und Second, in den beiden letzteren unterhalb der feindlichen Spitze, geschlagen werden; die Paraden werden durch Erheben des Armes und soweit als möglich nach vorwärts ausgeführt; die Spitze ist gegen Hiebe in der hohen Linie und gegen solche in den tiefen Linien, in welchem Falle man die Opposition gegen die Hiebe unter der Spitze wechselt, sehr tief. Die Hauptschwierigkeit der Parade besteht darin, dass man nicht allein im richtigen Moment der feindlichen Klinge begegnen muss, sondern auch in einer Weise zu parieren genöthigt ist, dass das Peitschen der Spitze über die Parade verhindert wird. Der Erfolg hängt von der Kraft, von der Rapidität und von der Precision der Hiebe ab.

Die Duelle der deutschen Studenten sind nicht nothwendiger Weise die Folge privater Streitigkeiten; oft werden sie wöchentlich durch die Präsidenten der verschiedenen „Corps de combat“ der Universität angeordnet. Der gewöhnliche Vorgang in diesen Duellen ist der Austausch einer festgesetzten Anzahl von Hieben, z. B. von vierundzwanzig, oder der Kampf endet nach einer gewissen Zeit, gewöhnlich nach vierzehn Minuten; sie beweisen aber ebenso Geduld und Herzhaftigkeit, wie Geschicklichkeit, da es nicht erlaubt ist bei einer Blessur — ausgenommen bei einer sehr gefährlichen — den Kampf einzustellen.

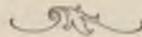
Sieht man von dem Schlägerfechten der deutschen Studenten ab, so muss man constatieren, dass die eigentliche Fechtkunst, d. i. das Spiel des Fleuret und des Sabels, gegenwärtig in Deutschland und Oesterreich von verhältnismässig Wenigen gepflegt wird; wohl wurde dem Sabel, da er die Waffe des Militärs bildet, mehr Aufmerksamkeit geschenkt, allein seine Handhabung beschränkte sich auf das unumgängliche Mass der Nothwendigkeit für den praktischen Zweck im Ernstfalle.

Der Umstand, dass die Fechtkunst erst nach einer langen, fleissigen und gutgeleiteten Uebung, welche sehr viel Zeit erfordert, Resultate erzielt, mag viel dazu beitragen, dass sich ihr nur Wenige mit Ernst und Liebe widmen; aber man muss sich stets gegenwärtig halten, dass, je länger und mühevoller der Weg zum Ziele ist, sich ihre Pflege umso dankbarer erweisen muss und die Opfer, welche sie erfordert, unsomehr lohnen werden; spendet sie doch dauernden Genuss, wie ihn eben nur eine Kunst oder Wissenschaft allen

anderen modernen Sportzweigen gegenüber, die erfahrungsgemäss doch jeder nach einer kurzen Zeit wieder aufgibt, zu bieten vermag.

In Italien und Frankreich wird die Fechtkunst, namentlich in den vornehmen Kreisen, recht eifrig gepflegt und studiert; man betrachtet sie mehr als einen angenehmen und nützlichen Zeitvertreib, welcher die Geselligkeit, die Freundschaft und alle jene ritterlichen Eigenschaften fördert, welche in der heutigen Zeit für jeden, der als vornehm erzogener und wohlgebildeter Mann gelten will, ganz unerlässlich sind.

Es sind indess alle Anzeichen vorhanden — und Thatsachen sprechen dafür — dass auch bei uns die Fechtkunst jene Würdigung und Pflege finden werde, die sie unstreitig verdient; insbesondere ist ein Aufschwung der Fechtkunst in Oesterreich bemerkbar, seitdem sich der Einfluss der hoch entwickelten italienischen Fleuret- und Säbelfechtkunst, deren Principien in dieser Abhandlung entwickelt werden sollen, in Wien und an manchen anderen Orten geltend macht, so dass wir mit Zuversicht einer erspriesslichen Entwicklung und allgemeinen Verbreitung dieser nützlichen Kunst, sowohl in der Armee als in privaten Fechterkreisen, entgegensehen können.

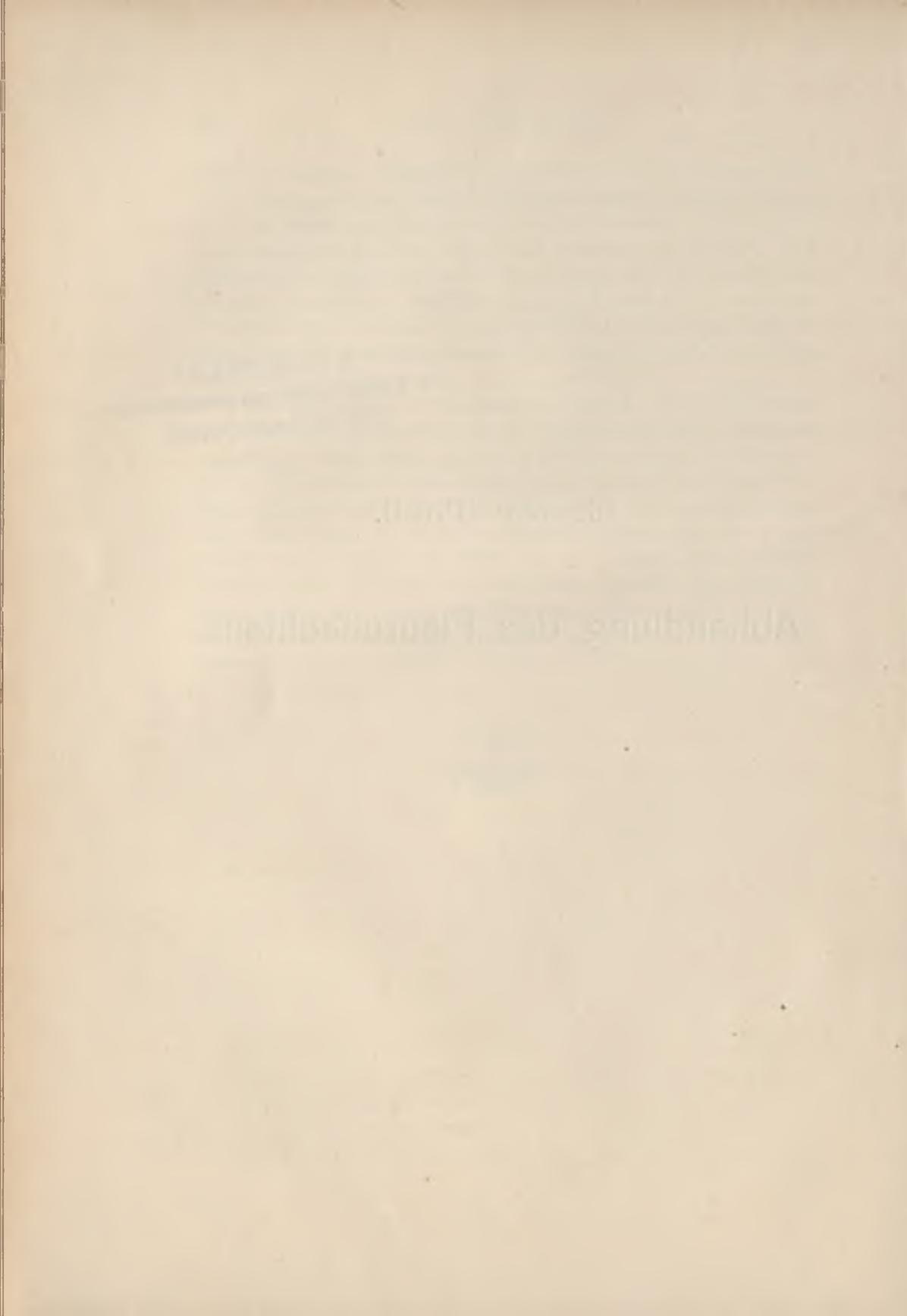


Z BIBLIOTEKI  
c. k. kursu naukowego gimnastycznego  
W KRAKOWIE.

Erster Theil.

Abhandlung des Fleuretfechtens.





## Einleitung zum Fleuretfechten.

Wie man in jedem Unterrichte vom Leichterem zum Schwereren fortschreitet, so ist es auch für die Unterweisung im Fechten angezeigt, mit dem Fleuretfechten zu beginnen, um die vielen Schwierigkeiten, welche die Erlernung des Säbelfechtens in Folge der Complication seines Spieles bietet, leichter zu überwinden. Wir müssen daher selbst denen, welche sich bloss der Handhabung des Säbels widmen wollen, eine entsprechende vorangehende Unterweisung im Fleuretfechten anempfehlen; für diejenigen aber, welche im kunstgemässen Gebrauch des Säbels einen höheren als den durchschnittlichen Grad der Fertigkeit erreichen wollen, ist das gründliche Studium und die Uebung im Fleuretfechten, worauf vornehmlich das Säbelfechten beruht, ganz unerlässlich. Die Pflege des Fleuretfechtens ist das beste und einfachste Mittel, sich alle die Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, welche, wie bereits eingangs dieses Werkes erwähnt wurde, den wichtigsten Theil, d. i. den intellectuellen Theil der Fechtkunst bilden. Aber noch ein anderer Grund spricht für die Uebung des Fleuretfechtens. Die Erfahrung hat nämlich ergeben, dass der kunstgemässe Gebrauch des Fleuret die sichere und wirksame Handhabung des Säbels in hohem Grade fördert und dass Säbelfechter, die sich gleichzeitig auch dem Fleuretfechten widmen, nicht nur die stärksten, sondern auch die elegantesten Säbelfechter sind.

Im Fleuretfechten kommen zwei Schulen, oder besser gesagt, zwei Spiele in Betracht, d. i. das französische und das italienische Spiel. Diese beiden, ehemals sehr verschiedenen Schulen haben sich im Laufe der Zeit derart assimilirt, dass man, streng genommen, heute nur von einer Schule sprechen kann; die Franzosen

haben ihr ursprünglich kurzes Fleuret nach und nach verlängert und es endlich so lang wie das italienische gemacht; sie haben den Tempostoss der Italiener in ihr Spiel aufgenommen, während diese wieder im französischen Coupé eine Action erkannten, welche man unter gewissen Bedingungen mit Erfolg anwenden kann; in Folge der Anwendung der Tempostösse sahen sich die Franzosen wieder veranlasst ihr „jeu voulant“ zu restringieren und mehr „in der Linie“ zu fechten.

Trotzdem beide Spiele auf denselben Principien beruhen und auch über dieselben Hilfsmittel verfügen, so tritt doch in Folge der verschiedenartigen Construction der Fleurets auch eine Verschiedenheit im Spiele deutlich hervor.

Das leichte französische Fleuret mit seinem einfachen, gekrümmten Griffe begünstigt ohne Zweifel das „jeu voulant“<sup>1)</sup> und in Bezug auf die Vertheidigung die rapide Ausführung der Contrequartparade. Das französische Spiel charakterisiert sich daher durch die Merkmale des genannten Spieles und den allzu häufigen Gebrauch der Contreparaden zur Abwehr des feindlichen Angriffes. Das italienische Fleuret mit seiner linearen Construction eignet sich dagegen wieder mehr für das Spiel „in der Linie“, nämlich ein Spiel, welches den Gesetzen der kleinsten Räume entspricht; die Charakteristik dieses Spieles liegt daher in der Anwendung der Actionen in der Linie und im Contacte mit der feindlichen Klinge.

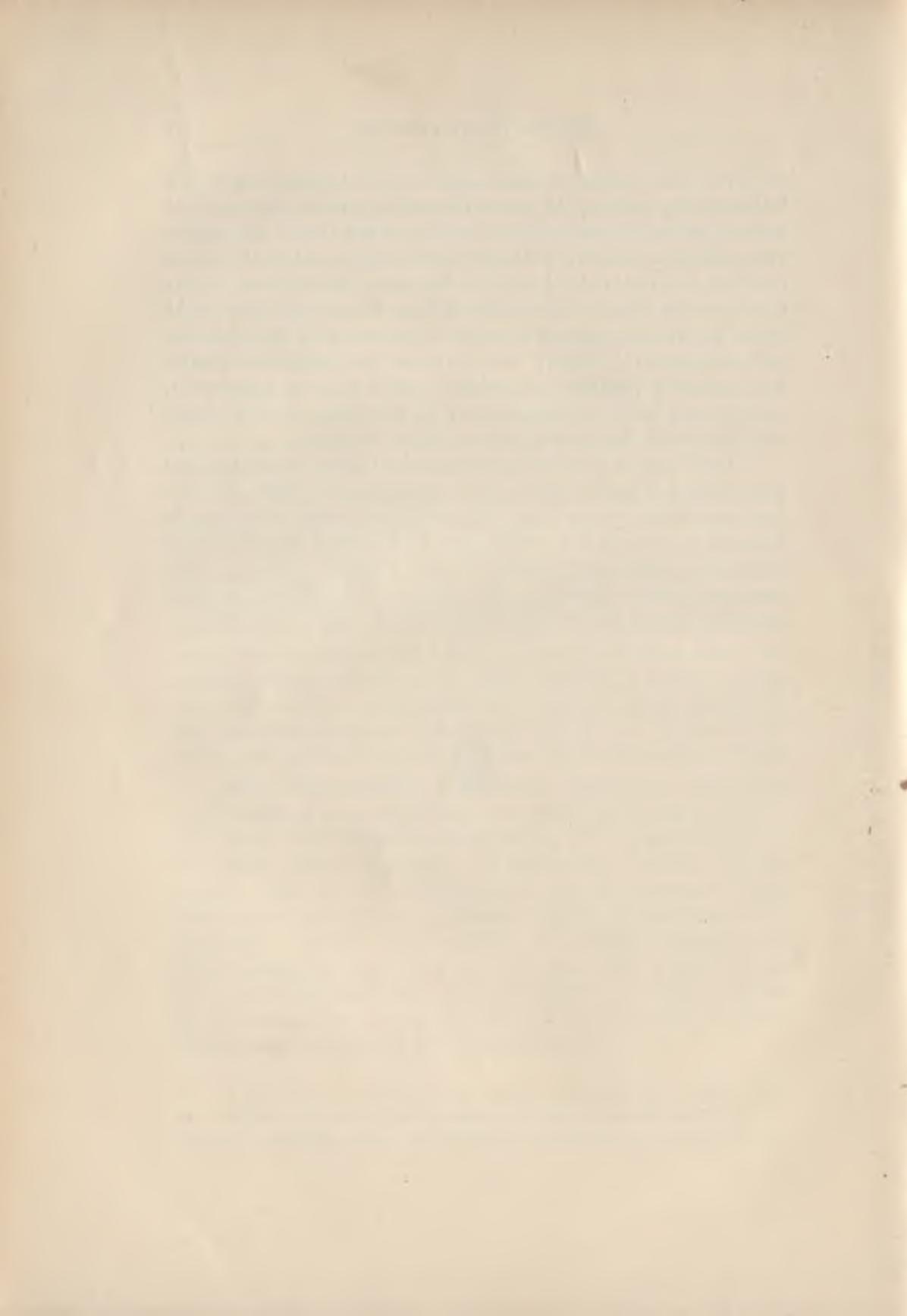
Diese Verschiedenheit des Spieles bedingt aber auch eine Verschiedenheit der Fechtstellung, und thatsächlich tragen auch die französische und italienische Fechtstellung den respectiven Spielen im vollsten Masse Rechnung; die französische Stellung mit gebogenem Arm bei tiefgestellter Faust und mit erhobener Spitze, erleichtert entschieden die Ausführung rapider Faustrotationen und der Coupés voulants; die italienische Fechtstellung dagegen, mit leicht gestrecktem Arm und mit der Spitze des Fleuret in der Linie der feindlichen Brust, entspricht wieder den Bedingungen für die Anwendung der Actionen in der Linie und für eine leichtere und sofortige Ausführung der Tempoactionen.

<sup>1)</sup> Jeu voulant nennt man ein Spiel, wenn die Actionen nicht im Contacte mit der feindlichen Klinge ausgeführt werden; es charakterisiert sich vornehmlich in häufigen, zahlreichen und rapid ausgeführten Coupés und Coupéfinten.

Von den beiden Spielen wird man dem italienischen den Vorzug geben müssen, da einem rationellen System nur ein Spiel entsprechen kann, welches seine Gesetze aus den Lehren der exacten Wissenschaften, aus der Mechanik und Geometrie, ableitet, wie es eben beim Spiel in der Linie der Fall ist. Die Actionen in der Linie und im Contacte mit der feindlichen Klinge sind aber nicht allein die wirksamsten und sichersten, sondern auch die schönsten und elegantesten Actionen; und da ferner das italienische Fleuret eine grössere Variation des Spieles erlaubt als das französische, so muss man auch mit Rücksicht auf die Forderungen der Aesthetik das italienische Spiel jedem anderen Spiele vorziehen.

Die Vortheile, welche das italienische Fleuret gegenüber dem französischen Fleuret, einer rein conventionellen Waffe für den ausschliesslichen Gebrauch im Fechtsaale, bietet, wurden von unseren Fechtern in jüngster Zeit erkannt und in den ersten österreichischen Fechtclubs wurde bereits das italienische Fleuret, welches — wenn man vom Knopfe absieht — eine effective Waffe bildet, an Stelle des modificierten französischen Fleuret mit Stichblatt eingeführt.





## I. Capitel.

### § 1. Beschreibung und Nomenclatur des Fleuret.

Das Fleuret ist eine ausschliesslich zum Stiche bestimmte Waffe, und wird zum Zwecke der Unterweisung und der Uebung anstatt des eigentlichen Degens (*épée*, *espada*, *rapière*), wie er in der 2. Hälfte des XVI., dann im XVII. und XVIII. Jahrhundert nach einer allmählichen Vervollkommnung in Spanien, Italien, Frankreich und Deutschland allgemein eingeführt war, gebraucht. Dasselbe unterscheidet sich von der effectiven Waffe durch den Knopf, welcher an Stelle der Spitze angebracht ist, und mehr oder weniger auch durch die geringere Stärke einzelner Bestandtheile.

Das Fleuret besteht aus der Klinge und dem Gefässe. An der Klinge, die aus Stahl erzeugt und vierkantig ist, unterscheidet man: den Ansatz (*ricasso*), die Angel und den Knopf.

Der Ansatz ist der stärkere Theil der Klinge, welcher sich beim zusammengesetzten Fleuret zwischen dem Stichblatte und dem querliegenden Hebel befindet; er ist 5 *cm* lang, 1·5 *cm* breit und 0·5 *cm* stark; um sich die Finger nicht zu beschädigen, sind die Kanten desselben entsprechend abgestumpft.

Die Angel ist der Theil der Klinge, welcher in den Griff eingeführt wird; sie ist weniger gehärtet als die Klinge und endet mit einem Schraubengewinde, welches 1 *cm* aus dem Griffe hervorragt.

Der Knopf vertritt die Stelle der Spitze und ist beständig mit Leder oder Hanf überzogen.

Die Klinge, welche in ihrer Stärke gegen die Spitze zu abnimmt, ist, vom Stichblatt bis zu dieser gerechnet, 90 *cm* lang;

diese Länge theilt man in 3 gleiche Theile, welche man Stärke, Mitte und Schwäche nennt; Stärke heisst der Theil der Klinge, welcher gegen das Stichblatt zu liegt; Schwäche, der gegen die Spitze zu liegende, und Mitte, der zwischen der Stärke und Schwäche befindliche Theil.

Die Bezeichnung der Kanten der Klinge bezieht sich auf die Quartposition der Faust (§ 6), u. z. heissen die an der inneren oder linken Seite befindlichen beiden Kanten die inneren, die an der äusseren oder rechten Seite befindlichen, die äusseren Kanten; man spricht daher von einer unteren und oberen inneren, sowie von einer unteren und oberen äusseren Kante.

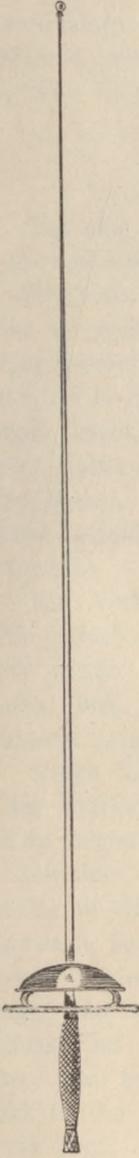
An dem Gefässe unterscheidet man: das Stichblatt mit dem querliegenden Hebel und den beiden Stegen, den Griff, den Knopf und das Kisschen.

Das Stichblatt ist aus Eisen, von beiläufig 1 *mm* Stärke und hat die Form einer Calotte von 11 *cm* Durchmesser, die in der Mitte zum Durchführen der Angel und des Ansatzes rechteckig durchbrochen ist; es dient zum Schutze der Hand und im Vereine mit der Klinge zum Ablenken der feindlichen Stösse.

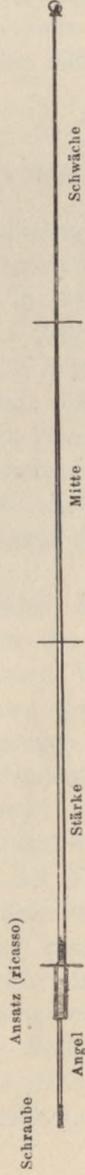
Der querliegende Hebel (vette trasversale oder spranga) hat eine Länge von 13 *cm*, besitzt in der Mitte zum Durchführen der Angel ein rechteckiges Loch, welches mit dem des Stichblattes correspondiert, und ist mittels der Stege (ponticelli oder archetti) mit dem Stichblatte fest verbunden; Hebel und Stege sind aus Eisen.

Der Griff (manico) ist entweder aus Holz, welches mit Leder oder Fischhaut überzogen und mit einem Metalldraht umwickelt wird, oder aus Bein, und in Form einer Spindel erzeugt; er ist 9—10 *cm* lang und in der ganzen Länge seiner Axe zum Durchführen der Angel durchbohrt; die beiden Enden des Griffes sind durch Metallbeschläge verstärkt, um ein Spalten desselben zu verhindern.

Der Knopf ist aus Messing oder aus einem anderen Metalle und dient dazu, um die verschiedenen Theile des Fleuret fest miteinander zu verbinden; er wird an dem Ende der Angel, welches aus dem Griffe hervorragt, angeschraubt und besitzt gegen seine breitere Basis zu ein kleines Loch zum Einführen eines Stiftes, um das An- und Abschrauben zu erleichtern.



Erfassung des Fleuret.



Schraube

Ansatz (Ficasso)

Angel

Stärke

Mitte

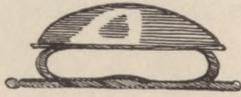
Schwäche



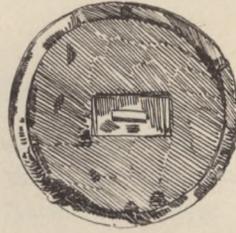
Knopf



Griff



Stichblatt



Kischen



Das Kisschen ist aus Leder oder irgend einem anderen Stoffe, der mit Haaren entsprechend gepolstert wird und dient dazu, um eine Beschädigung des Zeigefingers durch das Stichblatt zu verhindern. Es ist der concaven Seite des Stichblattes angepasst und besitzt, wie dieses, in der Mitte eine rechteckige Oeffnung zum Einführen des Ansatzes.

## § 2. Gleichgewicht des Fleuret.

Um eine leichte und sichere Führung des Fleuret zu erzielen, ist es nothwendig, dass sein Schwerpunkt möglichst nahe gegen das Stichblatt zu, und womöglich in der Hand selbst liege; je weiter er gegen die Spitze zu liegt, desto unsicherer und schwerfälliger werden die Paraden und die Bewegungen der Spitze erfolgen. Von dieser Wahrheit kann man sich durch einen praktischen Versuch leicht überzeugen, wenn man einen Stab einmal näher und einmal entfernter von seinem Schwerpunkte erfasst; man wird sofort finden, dass der Stab um so leichter erscheint und umso sicherer geführt werden kann, je näher dem Schwerpunkte er erfasst wird.

Ein Verlegen des Schwerpunktes der Waffe in die Hand würde jedoch ein zu grosses Gewicht des Knopfes erfordern, wodurch wieder das Gewicht der ganzen Waffe zu sehr vermehrt werden, und die Faust in Folge der grossen Gewichtsanhäufung verhindert sein würde, rapide Bewegungen auszuführen.

Durch Erfahrung hat man gefunden, dass der Schwerpunkt in der Stärke der Klinge, und zwar 3—4.5 *cm* vom Stichblatte entfernt liegen müsse, um die vortheilhafteste Führung zu erreichen; die Gewichte der einzelnen Theile des Fleuret müssen daher zu einander in einem richtigen Verhältnisse stehen, um diese Schwerpunktslage zu ergeben, weil ein zu grosses oder ein zu kleines Gewicht einzelner Theile, oder auch eine schlecht construierte Klinge, eine andere Schwerpunktslage, welche von nachtheiligem Einflusse auf die Handsamkeit der Waffe sein würde, zur Folge hätte. Man bediene sich daher stets eines Fleuret, dessen Schwerpunkt in der oben angegebenen Entfernung vom Pole des Stichblattes liegt.

### § 3. Erfassung des Fleuret

Da die correcte Erfassung des Fleuret für dessen leichte, elegante und präcise Führung von grösster Wichtigkeit ist, wird der Lehrer von Haus aus in der Unterweisung die ganze Sorgfalt und Aufmerksamkeit darauf verwenden müssen, damit der Schüler dieselbe nie ausser Acht lasse und sich nicht eine fehlerhafte Erfassung aneigne.

Das Fleuret wird in folgender Weise erfasst:

Zeige- und Mittelfinger werden von unten zwischen dem querliegenden Hebel und der concaven Seite des Stichblattes derart eingeführt, dass der Zeigefinger leicht gekrümmt mit den ersten 2 Gliedern, und zwar mit der Nagelfläche an das Kisschen und mit dem äusseren Rande derselben an der unteren Fläche des Ansatzes, und der Mittelfinger mit dem zweiten Gliede in den inneren der beiden rechten Winkel, welche der querliegende Hebel mit dem Ansatz bildet, zu liegen kommen; der Zeigefinger wird mit dem Nagelgliede etwas den Ansatz übergreifen; der Daumen wird derart auf die obere Fläche des Ansatzes gelegt, dass dessen Nagelspitze beiläufig 1 *cm* vom Kisschen entfernt ist. Die übrigen beiden Finger umschliessen den Griff, welcher in die Vertiefung zu liegen kommt, die von den beiden Ballen der Hand gebildet wird.

Diese Art des Erfassens des Fleuret ist die vortheilhafteste, und zwar aus folgenden Gründen:

Durch das Anlegen des Zeigefingers an das Kisschen kann der Stoss mit der nothwendigen Kraft und Energie vollzogen werden;

die Wirkungen des Daumens werden durch angemessene Gegenwirkungen des Zeigefingers genauestens reguliert werden können, woraus die präcise Ausführung der Paraden und aller Bewegungen der Spitze resultiert;

durch die angemessene Wirkung der Anziehmuskeln des Mittel-, Gold- und kleinen Fingers wird der Griff fest in der genannten Vertiefung erhalten und dadurch die Waffe mit der Hand gewissermassen verschmolzen;

durch das Einlegen des Griffes in die Vertiefung wird ihm nicht nur ein fester Stützpunkt geboten, sondern es wird damit auch — da diese Vertiefung nahezu in der Axe des

Armes und in der Mitte des Handgelenkes liegt — die grösstmögliche Präcision in der Ausführung des Stosses erzielt.

Das Fleuret muss stets mit angemessener Leichtigkeit gehalten werden, d. h. es ist jedes krampfartige Erfassen und jeder übermässige Kraftaufwand zu vermeiden, weil sonst sehr bald eine Ermüdung der Fingermuskeln, und in der Führung der Waffe eine Starrheit und Härte, die von nachtheiliger Einwirkung auf die Schnelligkeit und Präcision der Actionen wäre, eintreten würde.

Das Anbinden des Fleuret ist ein veralteter, speciell im Süden Italiens noch herrschender Gebrauch; es geschieht mittels eines Riemens oder Bandes in verschiedener, mehr oder weniger einfacher Art, aber immer zu dem Zwecke, um die Leichtigkeit in der Erfassung des Fleuret zu bewahren und eine krampfartige Ermüdung der Finger zu verhindern.

Die Ansichten in Bezug auf das Anbinden des Fleuret sind getheilt; wir sprechen uns dagegen aus, da es als mechanisches Hilfsmittel an Stelle der spontanen und natürlichen Art des Erfassens nicht unerhebliche Nachteile zur Folge hat, würden jedoch die Anwendung eines einfachen Riemchens um das Handgelenk und das obere Ende des Griffes zu dem Zwecke empfehlen, um eine übermässige Verrückung der Spitze von der Linie in gewissen Combinationen des Kampfes zu vermeiden.

#### § 4. Normale Stellung.

Die normale Stellung wird angenommen, bevor man in die Fechtstellung übergeht, zur Begrüssung des Gegners vor und nach dem Assaut und bei jeder Unterbrechung des Kampfes. Sie wird vollzogen, indem man sich seinem Gegner derart gegenüberstellt, dass ihm die eigene rechte Flanke zugewendet ist und die Füsse, mit den Absätzen aneinander geschlossen und mit der rechten Fußspitze gegen den Gegner gewendet, einen rechten Winkel bilden; die Knie sind gestreckt, die Hüften wagrecht, der Unterleib nicht hervorgestreckt, die Brust tritt heraus, die Schultern sind, ohne sie hinaufzuziehen, zurückgenommen und auf gleicher Höhe, der Blick auf den Gegner gerichtet; der linke Arm, mit der inneren Handfläche gegen den Schenkel gewendet, hängt natürlich herab; der rechte Arm nimmt mit dem Fleuret, welches in der

vorgeschriebenen Weise erfasst wird, die aus nebenstehender Figur ersichtliche Lage ein; diese Figur zeigt auch die Art der Ergreifung der Maske, sobald dieselbe gebraucht wird.

### § 5. **Directionslinie.**

Befinden sich die beiden Fechter in normaler Stellung einander gegenüber, so dass die Mittelpunkte ihrer Absätze und die Axe ihrer rechten Fußsohlen in einer geraden Linie liegen, so nennt man diese Linie die *Directionslinie*.

Die *Directionslinie*, die man sich nach beiden Seiten verlängert denkt, muss von den Fechtern während des Kampfes strenge eingehalten werden und darf bei allen Bewegungen nach vor- oder rückwärts niemals verlassen werden.

### § 6. **Faustpositionen.**

Die Benennung der verschiedenen Faustlagen hat nur den Zweck, um sich im Laufe der Unterweisung kurz und präcise auszudrücken.

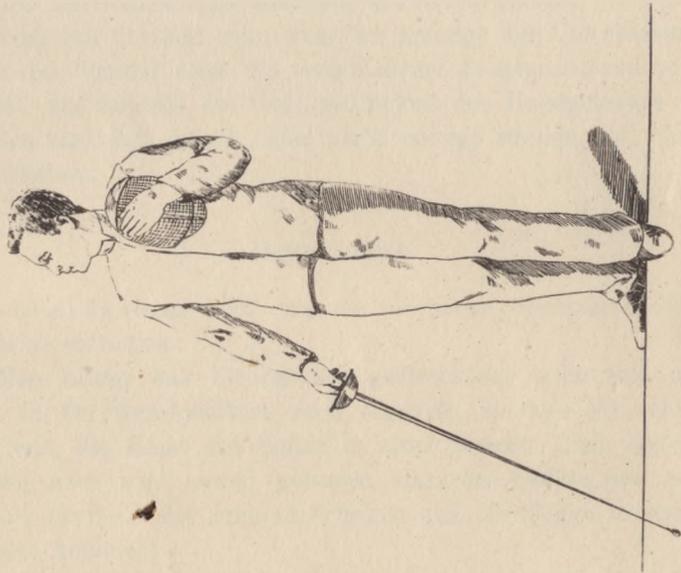
Man unterscheidet 4 Faustpositionen, d. i. die *Prim-*, *Secund-*, *Terz-* und *Quartposition*.

In der *Primposition* wird man die Hand, welche das Fleuret in vorgeschriebener Weise erfasst hält, derart drehen, dass der querliegende Hebel senkrecht gestellt und der Handrücken beiläufig gegen die eigene linke Seite gewendet ist; diese Position bildet die *Ausgangsposition*, wird aber, da sie zu gezwungen ist, nicht angewendet.

Dreht man die Faust um  $90^\circ$  nach rechts, so dass der querliegende Hebel horizontal gestellt und der Handrücken nach aufwärts und etwas nach links gewendet ist, so erhält man die *Secundposition*.

Dreht man die Faust um weitere  $90^\circ$ , so dass der querliegende Hebel wieder senkrecht gestellt und der Handrücken nach rechts und aufwärts gewendet ist, so befindet man sich in der *Terzposition*.

Um endlich die *Quartposition* zu erhalten, wird man die Faust neuerdings um  $90^\circ$  drehen, so dass der querliegende Hebel



Normale Stellung.



wieder wagrecht gestellt und der Handrücken beiläufig nach rechts und abwärts gewendet ist. Diese Faustposition ist die natürlichste und auch die wichtigste, da die meisten Actionen in ihr ausgeführt werden.

Drehen wir die Faust, von der Primposition ausgehend, statt um  $90^{\circ}$  nur um  $45^{\circ}$ , so dass der querliegende Hebel diagonal gestellt ist, so erhalten wir noch weitere vier Positionen, die wir Zwischenpositionen nennen. Diese werden nach den Hauptpositionen, zwischen welchen sie liegen, bezeichnet.

Von diesen Positionen besitzen nur Bedeutung: die Second-Terzposition, d. i. die zwischen der Second- und Terzposition liegende, und die Terz-Quartposition, d. i. die zwischen der Terz- und Quartposition liegende Fauststellung. Die letztere Zwischenposition bezeichnet man auch mit Quintposition.

Es wird von Vortheil sein, wenn im Anfange der Unterweisung der Lehrer den Schüler öfter die verschiedenen Faustpositionen vollziehen lässt, um dadurch die Geschmeidigkeit des Handgelenkes zu fördern; der Arm darf jedoch dabei nicht bewegt werden und muss gestreckt bleiben.

### § 7. Begrüssung.

Die Begrüssung wird aus der normalen Stellung in folgender Weise vollzogen:

1. Man bringt das Fleuret mit gestrecktem Arme und mit der Faust in der Quartposition nach vorwärts, so dass die Schultern, der Arm, die Hand und Spitze in einer geraden Linie liegen;

2. der Arm wird soweit gebogen, dass das Gefäss sich beiläufig 10 cm oberhalb der rechten Schulter und die Klinge in senkrechter Lage befindet;

3. salutiert man dem Gegner, indem man durch Strecken des Armes wieder die unter 1. bezeichnete Position annimmt.

Nun biegt man neuerdings den Arm, wie unter 2. es angegeben wurde, und streckt ihn mit dem Fleuret etwas gegen die linke Seite; auf diese Weise begrüsst man die, welche sich auf dieser Seite befinden.

Um nach rechts zu salutieren, wird man abermals den Arm in die unter 2. beschriebene Lage bringen und ihn nun nach der

rechten Seite strecken, indem man gleichzeitig auch den Oberleib etwas nach dieser Seite wendet.

Die Begrüssung wird man stets mit dem Blicke nach der betreffenden Seite und durch eine leichte und elegante Verbeugung begleiten müssen.

Wenn bei Akademien oder bei sonstigen Gelegenheiten Personen anwesend sind, die bei den Uebungen präsidieren und denen man eine besondere Ehrerbietung bezeigen will, so wird man sie zuerst begrüßen, jedoch immer erst dann, nachdem man den Gegner begrüsst hat.

Beim Militär wird man die im Exercier-Reglement vorgeschriebene Salutierung anstatt der oben angegebenen vollziehen, indem man nach der Begrüssung des Gegners den der Charge und dem Range nach Höchstanzwesenden zuerst begrüsst.

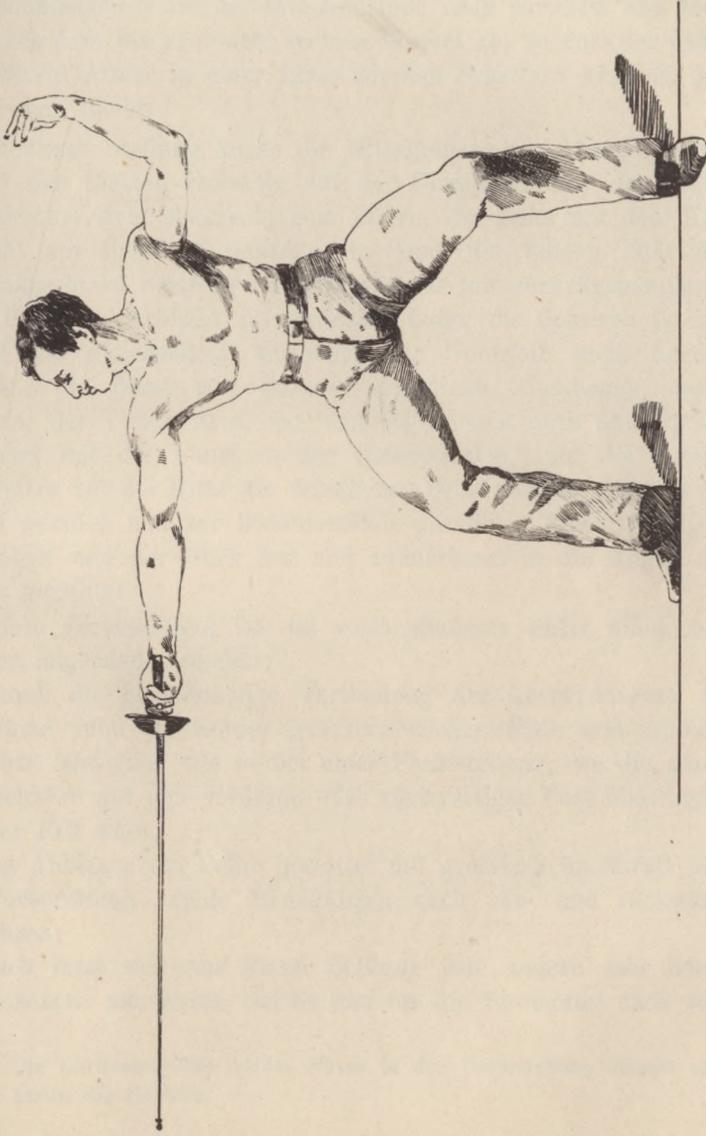
### § 8. Fechtstellung (Guardia).

Fechtstellung (Guardia) nennt man jene vortheilhafte Stellung des Körpers und der Waffe, welche den Gegner verhindert uns überraschend anzugreifen und welche in Bezug auf die zweckmässigste Entwicklung aller Actionen die meisten Vortheile bietet.

Man wird daher den Gegner in einer solchen Weise vom Leibe halten müssen, dass er vor Ausführung seines Angriffes, um nicht selbst getroffen zu werden, gezwungen ist, die ihm entgegengestreckte Spitze fortzuschaffen. Um die vortheilhafteste Entwicklung der eigenen Actionen, sei es nun für den Angriff oder für die Vertheidigung, zu erzielen, ist es nothwendig, dass der Körper vollkommen im Gleichgewichte ruhe und eine solche Stellung einnehme, dass alle Bewegungen nach vorwärts oder nach rückwärts mit der grössten Schnelligkeit und ohne jede Vorbereitung ausgeführt werden können, und dass dem Gegner wo möglich keine Blösse geboten werde, um ihm den Angriff zu erschweren und die eigene Vertheidigung zu erleichtern.

Die Fechtstellung wird von der normalen Stellung in folgender Weise vollzogen:

1. Man bringt den rechten Arm mit dem Fleuret in dieselbe Lage, wie es für die 1. Bewegung der Begrüssung angegeben wurde, und erhebt gleichzeitig den gestreckten linken Arm, mit der inneren



Fechtstellung.



Handfläche nach aufwärts gewendet, in eine gerade Linie mit dem rechten Arm und dem Fleuret, dessen Spitze auf die Mitte der feindlichen Brust gerichtet ist;

2. indem man gleichzeitig die Knie bis beiläufig zu einem Winkel von  $120^{\circ}$  biegt, setzt man den rechten Fuss um etwa zwei Schuhlängen <sup>2)</sup> auf der Directionslinie nach vorwärts und biegt den linken Arm bis zu einem rechten Winkel ab, so dass der Ellenbogen dieses Armes in einer Linie mit den Schultern und mit dem rechten Arm bleibt.

In dieser Stellung liegen die Mittelpunkte der Absätze, sowie die Axe der rechten Fußsohle auf der Directionslinie; der rechte Unterschenkel steht senkrecht zum Boden, der linke mit dem Knie senkrecht zur linken Fußspitze; die Axen der beiden Fußsohlen sind senkrecht zu einander; der Oberkörper mit zurückgenommener linken Schulter verbleibt in verticaler Lage, die Schwere ist auf beide Füße gleichmässig vertheilt, der Unterleib nicht hervorgestreckt, die Brust tritt heraus; der linke Ellenbogen, beide Schultern, der rechte Arm, mit dem Ellenbogen nach abwärts gedreht und mit der Faust in der Quartposition, und die Klinge, deren Spitze auf die Mitte der feindlichen Brust gerichtet ist, liegen in einer geraden und zur Directionslinie parallelen Linie; der Kopf ist erhoben und der Blick fest und aufmerksam in die Augen des Gegners gerichtet.

Diese Fechtstellung ist die vortheilhafteste unter allen, und zwar aus folgenden Gründen:

Durch die gleichmässige Vertheilung der Körperschwere auf beide Füße ruht der Körper gut im Gleichgewichte und ermüdet auch nicht einseitig, wie es bei einer Fechtstellung, wo die ganze Körperschwere auf den vorderen oder rückwärtigen Fuss übertragen wird, der Fall wäre;

das Abbiegen der Beine gestattet mit grosser Schnellkraft und ohne Vorbereitung rapide Bewegungen nach vor- und rückwärts auszuführen;

auch lässt sich aus dieser Stellung jede andere sehr leicht und momentan annehmen, sei es nun für die Bewegung nach vor-

---

<sup>2)</sup> Die Entfernung der beiden Füße in der Fechtstellung richtet sich nach der Statur der Fechter.

warts, um den vorderen, oder für die nach rückwärts, um den rückwärtigen Fuss zu entlasten;

durch das Zurücknehmen der linken Schulter wird dem Gegner der Körper im Profile zugewendet und daher eine möglichst kleine Blösse geboten, welche die Vertheidigung sehr erleichtert und welche bei gestrecktem Arme durch das Stichblatt, welches den Dienst eines kleinen Schildes versieht, allein schon gedeckt ist;

auf den Gegner ist diese Stellung von nicht zu unterschätzender moralischer Einwirkung, da er sich durch die auf ihn gerichtete Spitze, die ihn fortwährend bedroht, gezwungen sieht, genau die Mensur einzuhalten und bei seinem Angriffe, um nicht selbst getroffen zu werden, darauf bedacht sein muss, vorerst die drohende Spitze fortzuschaffen.

Die correcte Fechtstellung trägt nicht wenig zur sicheren und präcisen Ausführung der Actionen bei; der Lehrer wird daher auf ihre strenge Einhaltung sowohl in der Lection als auch bei den späteren Uebungen sein Augenmerk richten müssen und niemals dulden dürfen, dass der Schüler sie ausser Acht lasse oder sich eine andere Stellung angewöhne.

Diese Stellung bildet die Ausgangsstellung für die ganze Unterweisung; im Assaut jedoch wird man sie nicht constant annehmen müssen. da es zweckmässig ist, dem Gegner verschiedene Positionen mit dem Fleuret zu bieten; oft wird man absichtlich eine Blösse geben und ihn zu einem Stoss oder zu einer Finte verleiten, um ihn desto sicherer zu treffen.

### § 9. **Angriffslinie.**

Befindet sich der Fechter in der correcten Fechtstellung, so liegen bekanntlich die beiden Schultern, der rechte Arm, die Klinge und die Spitze in einer geraden Linie, die, verlängert, die Mitte der feindlichen Brust trifft; diese Linie nennt man die Angriffslinie, oder auch nur kurz die Linie.

### § 10. **Ruhestellung.**

In der eben beschriebenen Stellung werden die Streckmuskeln der Beine in hohem Grade in Anspruch genommen und es tritt

daher besonders im Anfange der Unterweisung sehr bald eine Ermüdung derselben ein. Aus diesem Grunde wird der Lehrer den Schüler, so lange dieser noch nicht die nothwendige Kraft und Übung erreicht hat, öfter ausruhen lassen.

Die Ruhestellung wird angenommen, indem man beide Arme und die Waffe senkt, sich gleichzeitig in den Beinen erhebt, den rechten Fuss gegen den linken anzieht und eine bequemere Haltung annimmt.

Die Fechtstellung wird aus der Ruhestellung in derselben Weise wie aus der normalen Stellung angenommen.

### § 11. Blössen und Linien.

Befindet sich der Fechter in der Fechtstellung, so nennt man die linke Seite oder die, gegen welche die Brust gewendet ist, die innere, und die rechte Seite, oder die, welcher der Rücken zugekehrt ist, die äussere Seite.

Denkt man sich durch die Axe des Armes und des Fleuret eine verticale und eine horizontale Ebene gelegt, so bezeichnen die Durchschnitte dieser Ebenen auf der Körperoberfläche vier Flächen, welche man Blössen nennt. Man unterscheidet demnach obere und untere, äussere und innere Blössen und spricht daher von einer oberen und unteren äussern, und von einer oberen und unteren inneren Blösse.

Diese Bezeichnung gilt für jede Position des Fleuret und des Armes.

Häufig gebraucht man auch, obwohl nicht ganz correct, den Ausdruck Linie statt Blösse und sagt dann: innere, äussere, obere und untere Linie. Wir werden einfach die oberen Blössen Brust, die unteren Flanke nennen, und sie durch innen oder aussen näher bezeichnen.

### § 12. Ausfall.

Der Ausfall hat den Zweck, den Gegner aus einer möglichst weiten Distanz zu treffen; ferner soll er dem Stosse die nothwendige Kraft geben und im Falle des Misslingens die Möglichkeit bieten, rasch wieder die normale Mensur annehmen zu können, um die Vertheidigung zu erleichtern.

Der Ausfall wird in folgender Weise vollzogen: Man erhebt den rechten Fuss vom Boden und setzt ihn auf circa zwei Fusslängen<sup>3)</sup> auf der Directionslinie nach vorwärts, indem man gleichzeitig das linke Bein, ohne jedoch den linken Fuss vom Boden zu erheben, sowie den linken Arm streckt; der Oberkörper, dessen Gewicht gleichzeitig mit dem Vorsetzen des rechten Fusses auf diesen übertragen wird, verbleibt in nahezu verticaler Lage, um die rasche Rückkehr in die Fechtstellung zu ermöglichen; der rechte Unterschenkel bleibt senkrecht zum Boden gestellt und darf daher nicht mit dem Knie nach vorwärts geneigt werden; das linke Bein bildet mit der linken Körperseite einen stumpfen Winkel; das Fleuret, der rechte Arm, der vollkommen gestreckt wird, beide Schultern und der linke Arm, mit der innern Handfläche nach aufwärts gewendet, liegen in einer geraden und zur Directionslinie parallelen Linie.

Anmerkung. Der Ausfall muss, um seinen Zweck zu erfüllen, rasch, in der Art des Losschnellens einer gespannten Feder, mit Leichtigkeit und ohne im mindesten das Gleichgewicht zu verlieren, vollzogen werden; die Activität der mitwirkenden Muskeln muss, um den Ausfall rapid und ohne Vorbereitung ausführen zu können, stets bewahrt werden. Der rechte Absatz wird zuerst den Boden berühren und dadurch dem Oberkörper einen Stützpunkt bieten, um die Vorbewegung desselben zu begrenzen.

Besonders im Anfange muss der Lehrer den Ausfall häufig üben lassen, um die Schwerfalligkeit, welche manchen Schülern anhaftet, zu beheben und die leichte Agilität zu erreichen, welche diese wichtige Bewegung erfordert.

### § 13. Rückkehr vom Ausfalle in die Fechtstellung.

Um vom Ausfalle in die Stellung zurückzukehren, wird man durch kräftiges Abstossen des rechten Fusses die Schwere des Körpers auf den linken Fuss übertragen, gleichzeitig das linke Bein abbiegen, das linke Knie energisch nach rückwärts drehen, um das Zurücknehmen des Oberkörpers zu unterstützen, und — indem man

<sup>3)</sup> Die Länge des Ausfalles wird von der Statur des Fechters abhängen.

den linken Arm abbiegt und den rechten Fuss mit einem leichten Schlage wieder auf seinen Platz setzt — die correcte Fechtstellung wieder annehmen.

Um die rasche und sichere Rückkehr vom Ausfall in die Fechtstellung zu ermöglichen, muss man ein Vorfallen des Oberkörpers und ein Erheben des linken Fusses vom Boden im Ausfalle sorgfältig verhüten; durch das Aufheben des linken Fusses, welcher bei der Vor- und Rückbewegung einen Stützpunkt bildet, würde der Körper der nothwendigen Stabilität beraubt sein und eine kräftige Parade des Gegners könnte genügen, um den Fechter vollständig aus dem Gleichwichte zu bringen.

#### § 14. **Mensur.**

Mensur nennt man die Entfernung der beiden Fechter im Kampfe.

Die Mensur heisst normal, wenn der eben beschriebene Ausfall genügt, um den Gegner wirksam auf die Brust zu treffen, d. h., wenn sich die Klinge des Fleuret so weit beim Stosse abbiegt, dass dadurch eine Verkürzung derselben um beiläufig 5—10 *cm* eintritt.

Ist die Entfernung grösser und vermag der Fechter mit dem blossen Ausfall seinen Gegner nicht mehr zu treffen, so befindet er sich ausserhalb der Mensur; kann der Gegner jedoch ohne Ausfall getroffen werden, so befindet man sich in der geschlossenen Mensur. Für die beiden letztgenannten Entfernungen gebraucht man auch die Bezeichnung weite, beziehungsweise enge Mensur. Die enge Mensur wird der correcte Fechter stets zu vermeiden suchen, da in ihr ein kunstgemässer Gebrauch der Spitze ausgeschlossen ist.

#### § 15. **Schritt vorwärts.**

Befindet sich der Gegner ausserhalb der Mensur, so muss der Fechter, um ihn zu treffen, sich ihm nähern; dies geschieht durch den Schritt vorwärts in folgender Weise:

Ohne die correcte Fechtstellung zu verlieren, wird man den

rechten Fuss vom Boden erheben, um 1—2 Fusslängen<sup>4)</sup> auf der Directionslinie gerade vorsetzen, und hierauf den linken Fuss wieder in das frühere Verhältnis zum rechten bringen. Diese Bewegung besteht daher aus 2 Tempi. Im Anfange wird man diesen Schritt langsam vollziehen und Acht darauf geben müssen, dass er genau auf der Directionslinie erfolge, dass das Gleichgewicht nicht verloren gehe, dass sich die Füße nicht kreuzen und dass stets die vorgeschriebene Entfernung der beiden Füße in der Stellung vorhanden sei. Später wird man diese beiden Bewegungen schneller hintereinander ausführen und so lange üben, bis der Schritt sicher, blitzartig und bei correctester Körperhaltung — jedoch immer in 2 Tempi, daher nicht sprunghaft — vollzogen werden kann.

### § 16. Schritt rückwärts.

Geschieht es im Laufe des Kampfes, dass der Fechter trotz seines Bestrebens, die normale Mensur zu erhalten, in die enge oder geschlossene Mensur gerathet, so wird er, um wieder in die erstgenannte Mensur zu gelangen, den Schritt rückwärts ausführen müssen, und zwar in folgender Weise:

Der rückwärtige Fuss wird, ohne die sitzende Fechtstellung zu verlieren, je nach Bedarf, um 1—2 Fusslängen<sup>4)</sup> auf der Directionslinie gerade zurückgesetzt und hierauf, nach Uebertragen der Schwere auf diesen Fuss, der rechte mit einem leichten Schlage in das frühere Verhältnis zum linken gebracht.

Das, was über den Schritt vorwärts gesagt wurde, hat auch für den Schritt rückwärts volle Giltigkeit.

---

<sup>4)</sup> Die Länge des Schrittes nach vorwärts und rückwärts wird überdies von der Statur des Fechters abhängen



## II. Capitel.

### § 17. Einfache Paraden.

Jede Bewegung mit der Waffe zu dem Zwecke, um einen Stich aus seiner Direction vom eigenen Körper abzulenken, nennt man Parade.

Die Parade kann in verschiedener Art geschehen:

Wird der feindliche Stoss aus seiner Direction direct abgelenkt, indem also die eigene Klinge den kürzesten Weg beschreibt, so nennt man sie eine einfache Parade;

erfolgt die Parade jedoch nicht direct, sondern durch eine kreisförmige Bewegung der Spitze unterhalb oder oberhalb der feindlichen Klinge, so dass man mit dem Fleuret in die ursprüngliche Position zurückkommt, so heisst sie eine Contreparade;

wird der Stoss aber im Contacte mit der feindlichen Klinge durch Nachgeben im Handgelenke aus seiner Richtung gebracht, so vollzieht man eine Cedierungsparade.

Die einfachen und die Contreparaden können überdies in zweierlei Weise ausgeführt werden; entweder erfolgen sie, indem man die eigene Klinge in eine solche Position bringt, die für die Ablenkung des Stosses genügt, oder sie werden mittels eines kurzen und kräftigen Schlages der eigenen Klinge auf die feindliche vollzogen; im ersteren Falle nennt man sie stabile oder Anlehnungsparaden, im letzteren scharfe oder Schlagparaden.

Die Contreparaden wird man jedoch meist nur als stabile Paraden ausführen.

Im Fleuretfechten unterscheidet man vier Paraden, nämlich die Quart-, Terz-, Second- und Cercleparade.

Die Position des Fleuret und des Armes in den einfachen, stabilen Paraden ist folgende:

1. In der Quartparade, welche die innere Seite der Brust deckt, ist der Arm, welcher gerade nur so weit nach links gebracht wird, als es die Ablenkung des Stosses von der Brust erfordert, leicht gebogen, die Faust in der Höhe der mittleren Brust und in die Terz-Quartposition gedreht, so dass der Stoss mit der inneren oberen Kante pariert wird; die Spitze ist auf das rechte Auge des Gegners gerichtet.

Durch die Quartparade wird man auch einen Stoss parieren können, der auf die innere Seite der Flanke gerichtet ist; in diesem Falle ist der Arm so weit herabzusetzen, dass sich die Faust in der Höhe und Direction des Nabels und die Spitze des Fleuret in der Höhe und Direction der feindlichen Schulter befindet. Diese Parade nennt man die tiefe Quartparade.

2. In der Terzparade, welche die äussere Seite der Brust deckt, ist der Arm mässig gestreckt, die Faust in der Höhe und Linie der beiden Schultern und in die Second-Terzposition gedreht, so dass der Stoss mit der inneren unteren Kante des Fleuret <sup>5)</sup> pariert wird; die Spitze ist auf das linke Auge des Gegners gerichtet.

Die Terzparade wird man auch mit der Faust in der Quartposition vollziehen können; wir ziehen dieser Parade jedoch die eben beschriebene vor.

3. In der Secondparade, welche die äussere Flanke deckt, ist der Arm gestreckt, die Faust in der Höhe der untersten Rippen und in die Secondposition gedreht, die Spitze des Fleuret auf die innere Seite der feindlichen Flanke gerichtet, so dass der Arm und das Fleuret in einer geraden Linie liegen; diese Parade wird mit der inneren unteren Kante ausgeführt.

4. In der Cercleparade, welche die ganze innere Seite deckt, ist die Faust, welche etwas nach links gebracht wird, in der Höhe der Schulter und in die Terz-Quartposition gedreht, so dass die feindliche Klinge mit der inneren oberen Kante abgelenkt wird, der Arm vollkommen gestreckt, die Spitze etwas tiefer als die Faust und derart gerichtet, dass sie knapp ausserhalb der

---

<sup>5)</sup> Die Bezeichnung der Kanten bezieht sich auf die Quartposition der Faust. Siehe § 1.

feindlichen rechten Schulter vorbeigeht; Arm, Faust und Klinge liegen in einer geraden Linie.

Diese Parade ist die vortheilhafteste, weil sie sowohl die unteren als auch die oberen Blößen deckt und eine schnelle und sichere Riposte ermöglicht; sie wird fast immer durch eine kreisförmige Bewegung mit der Spitze vollzogen, woher wohl auch ihr Namen stammen dürfte; ursprünglich wurde an ihrerstatt die Primparade gebraucht, die jedoch weit weniger vortheilhaft, als die Cercleparade ist.

### § 18. Ausführung und Verbindung der einfachen Paraden.

Im Vorhergehenden haben wir bloss die Positionen des Armes und des Fleuret in den einzelnen Paraden festgesetzt; es soll nun die Art ihrer Ausführung oder der Uebergang von einer Position oder Parade in die andere, sowie die Verbindung mehrerer einfacher Paraden zur Erklärung gelangen.

Zu diesem Zwecke wollen wir die Positionen in den Paraden in der Reihenfolge, wie wir sie beschrieben haben, als Ausgangspositionen betrachten.

#### 1. Von der Quartparade:

a) Um die Terzparade zu vollziehen, wird man die Faust in die Second-Terzposition drehen, gleichzeitig den Arm erheben und durch eine elastische Bewegung nach vorwärts und etwas nach rechts leicht strecken, die Spitze auf das linke Auge des Gegners dirigieren und auf diese Weise die genaue Position der Terzparade annehmen.

b) Um die Secondparade zu vollziehen, wird man die Faust, indem die Spitze einen Bogen nach innen beschreibt, in die Secondposition drehen, gleichzeitig den Arm durch eine elastische Bewegung nach vorwärts und rechts strecken und mit dem Arm und Fleuret die genaue Position der Secondparade annehmen.

c) Um die Cercleparade zu vollziehen, wird man den Arm unter Beibehaltung derselben Faustposition erheben, durch eine elastische Bewegung, indem man gleichzeitig mit der Spitze fast einen ganzen Kreis von links nach rechts beschreibt, vollkommen strecken und so die genaue Position der Cercleparade annehmen.

## 2. Aus der Terzparade:

a) Um die Quartparade zu vollziehen, wird man die Faust, indem man sie gleichzeitig in die Terz-Quartposition dreht, von rechts nach links und schräg nach abwärts bringen, den Arm etwas biegen, die Spitze auf das rechte Auge des Gegners dirigieren und auf diese Weise die genaue Position der Quartparade annehmen.

b) Um die Secondparade zu vollziehen, wird man die Faust, indem gleichzeitig die Spitze des Fleuret einen Halbkreis nach innen beschreibt, ganz in die Secondposition drehen und bis in die Höhe der untersten Rippen herab bringen, den Arm vollkommen strecken und so die genaue Position der Secondparade annehmen.

c) Um die Cercleparade zu vollziehen, wird man die Faust, indem gleichzeitig die Spitze drei Viertel eines Kreises nach rechts und abwärts beschreibt, in die Terz-Quartposition drehen, den Arm vollkommen strecken und etwas nach links bringen und so die genaue Position der Cercleparade annehmen.

## 3. Aus der Secondparade:

a) Um die Quartparade zu vollziehen wird man die Faust, indem die Spitze gleichzeitig einen Kreisbogen nach aufwärts beschreibt, in die Terz-Quartposition drehen, den Arm leicht abbiegen, von rechts nach links bringen und so die genaue Position der Quartparade annehmen.

b) Um die Terzparade zu vollziehen, wird man die Faust, indem die Spitze gleichzeitig einen Halbkreis nach innen beschreibt, in die Second-Terzposition drehen, den Arm bis in die Linie der Schultern erheben und die genaue Position der Terzparade annehmen.

c) Um die Cercleparade zu vollziehen wird man die Faust, in die Terz-Quartposition drehen, gleichzeitig den Arm mit dem Fleuret erheben und von rechts nach links bringen und die genaue Position der Cercleparade annehmen.

## 4. Aus der Cercleparade:

a) Um die Quartparade zu vollziehen, wird man den Arm, ohne die Position der Faust zu verändern, leicht abbiegen, bis in die Höhe der mittleren Brust herabbringen und gleichzeitig mit der Spitze nahezu einen ganzen Kreis nach innen und abwärts beschreiben und die genaue Position der Quartparade annehmen.

Die Terzparade wird man aus der Cercleparade nicht vollziehen.

b) Um die Secondparade zu vollziehen, wird man die Faust in die Secondposition drehen, gleichzeitig den Arm mit dem Fleuret von links nach rechts und schräg nach abwärts in die genaue Position der Secondparade bringen.

Die Cercleparade von der Quartparade, sowie die Quartparade von der Secondparade und umgekehrt, nennt man auch halbe Contreparaden.

Zur Uebung wird man die Paraden zuerst einzeln vollziehen; z. B.:

Quart-, Terz-, Cercle-, Second-, Terz-, Cercle-, Quart-, Second-, Quart-, Cercleparade u. s. w.

Hierauf wird man zwei, drei und vier Paraden miteinander verbinden; z. B.:

Quart- und Terzparade; Second- und Terzparade; Cercle- und Secondparade; Cercle- und Quartparade; Terz- und Cercleparade; Quart- und Cercleparade; Second- und Quartparade u. s. w.

Quart-, Terz- und Quartparade; Terz-, Second- und Cercleparade; Second- Terz- und Secondparade; Cercle-, Second- und Cercleparade; Quart-, Cercle- und Secondparade; Quart-, Terz- und Secondparade; Quart-, Second- und Quartparade u. s. w.

Auf diese Weise wird man auch vier Paraden mit einander verbinden.

### § 19. Bemerkungen über die Ausführung der Paraden.

In der Ausführung der Paraden wird man Acht darauf geben müssen, dass die Spitze des Fleuret bei der Bewegung des Armes nie zurückbleibe und dass die Hand das Fleuret stets in vorgeschriebener Weise erfasst halte; die Pression der Hand auf den Griff muss in dem Momente vermehrt werden, wo die eigene Klinge der feindlichen begegnet, um nicht nur Oscillationen der Spitze zu vermeiden und den Widerstand des feindlichen Eisens leichter zu überwinden, sondern auch um die Bewegung des Armes und der Klinge genau zu begrenzen.

Die stabilen Paraden werden durch angemessene Mitwirkung aller drei Gelenke des Armes, vornehmlich aber durch leichte und geschmeidige Bewegungen im Handgelenke ausgeführt; jede Härte und jeder übermässige Kraftaufwand ist zu vermeiden, weil die Paraden dann nicht mehr genau reguliert werden können, der Präcision entbehren und in grosse ungeordnete Bewegungen ausarten.

Die Grenzen der angegebenen Positionen sind nicht zu überschreiten, es wäre denn, dass der Gegner seine Stösse nicht mehr in gerader Linie, sondern winkelartig von oben, von unten oder auch von seitwärts ausführen würde. In diesem Falle wird der Fechter seine Paraden modificieren müssen, indem er bei solchen Stössen von oben den Arm und die Klinge in der Cercle- und Terzparade entsprechend erhebt und bei solchen von unten oder von der Seite die Quart-, Second- und Cercleparade mit tiefer, beziehungsweise mit entsprechend seitwärts gebrachter Faust ausführt.

Um die Paraden im richtigen Moment auszuführen, ist es nothwendig, dass deren Schnelligkeit sich nach der Schnelligkeit des feindlichen Stosses richte. Die Parade ist correct und wirksam vollzogen, wenn die eigene Stärke auf die Mitte <sup>6)</sup> oder selbst auf die Stärke der feindlichen Klinge gesetzt wird. Eine zu schnelle Ausführung der Parade würde ebenso schädlich sein, wie eine zu langsame, da im ersten Falle der Gegner noch Zeit fände die Parade im letzten Moment durch eine Cavation (§ 25) zu umgehen und im letzten Falle durch die bereits erfolgte Vorwärtsbewegung

---

<sup>6)</sup> Die Anschauung, dass man bei Ausführung der Paraden die eigene Stärke auf die feindliche Schwäche zu setzen habe, beruht auf einem Irrthum; durch einen praktischen Versuch kann man sich von der Unmöglichkeit solcher Paraden leicht überzeugen. Man stelle zwei Fechter in der normalen Mensur einander gegenüber und lasse den Einen regelrechte Stösse — mit Ausfall natürlich, da man sonst den Stoss nicht parieren wird — ausführen; werden die Paraden im richtigen Moment, d. h. weder zu früh, noch zu spät vollzogen, so wird man sofort sehen, dass es nicht nur nicht möglich ist, die eigene Stärke auf die feindliche Schwäche zu setzen, sondern dass oft nur Stärke auf Stärke gesetzt wird. In jedem Falle wird man aber trachten müssen, dass der eigene Hebelarm, d. i. die Entfernung desjenigen Punktes der eigenen Klinge, welcher mit der feindlichen zuerst in Berührung kommt, vom Stichblatte des eigenen Fleuret, kürzer sich gestalte als der feindliche; dadurch wird der Widerstand der feindlichen Klinge leichter überwunden und durch die Beherrschung derselben eine wirksame Riposte erfolgen können.

des Gegners das Verhältniß der Hebelarme ein ungünstiges wäre; man würde dann mit der Mitte oder selbst mit der Schwache der eigenen Klinge der feindlichen Stärke begegnen, und der Widerstand könnte daher nicht genügen, den feindlichen Stoss zu parieren.

Um einerseits eine übermässige Verrückung des Armes und der Klinge von der Linie in dem Falle zu vermeiden, wenn statt des vermeintlichen Stosses nur eine Finte erfolgen würde und die eigene Klinge demnach — da sie nun den Widerstand der feindlichen Klinge nicht findet — sehr leicht das nothwendige Mass der Bewegung überschreiten könnte, und um andererseits eine rapide und unfehlbare Riposte vorzubereiten, ist es nothwendig, die Paraden in der Richtung nach vorwärts auszuführen. Diese Vorwärtsbewegung in den Paraden bietet namentlich für die Ausführung der Riposten, welche dann fast in einer Bewegung mit den Paraden, also gewissermassen mit diesen wie in einem einzigen Tempo erfolgen, grosse Vortheile.

Anmerkung. Die Paraden wird man auch gleichzeitig mit dem Zurückgehen vom Ausfalle in die Stellung und in Verbindung mit dem Schritt vorwärts und rückwärts üben müssen, u. z. in folgender Weise: Gleichzeitig mit dem Zurückgehen vom Ausfalle in die Stellung wird man zuerst eine, dann zwei und selbst drei Paraden vollziehen; in Verbindung mit dem Schritt vorwärts und rückwärts wird man gleichzeitig mit jeder Fussbewegung eine Parade ausführen; sind mehr als zwei Paraden zu nehmen, so wird man die anderen in der Stellung vollziehen.

## § 20. Einladungen.

Bietet man dem Gegner eine mehr oder weniger grosse Blösse mit der Absicht, ihn zu einem Stosse oder zu einer Finte zu verleiten, um hierauf die vorher erwogene Gegenaction zu vollziehen, so gebraucht man für diese Position im Fechten den Ausdruck *Einladung*.

Mit Rücksicht auf den § 11 wird man dem Gegner vier verschiedene Blössen bieten können, d. i. die innere, die äussere, die obere und die untere Blösse. Diesen vier Blössen entsprechen vier

Einladungen, die in derselben Weise wie die vier Paraden bezeichnet und wie folgt ausgeführt werden:

a) Die *Quarteinladung* deckt die äussere Seite der Brust auf und wird wie die *Quartparade* vollzogen, jedoch wird man bei der Einladung den Arm mehr abbiegen und auch die Spitze nicht auf den Gegner, sondern etwas nach links dirigieren.

Hält man die Faust in dieser Einladung höher als in der *Quartparade*, so bietet man dem Gegner auch die unteren Blössen.

b) Die *Terzeinladung* deckt die innere Seite der Brust und die unteren Blössen auf; sie wird wie die *Terzparade* vollzogen, jedoch wird man den Arm beinahe bis zu einem rechten Winkel abbiegen, die Faust etwas tiefer setzen und die Spitze nicht mehr auf das linke Auge des Gegners, sondern mehr nach rechts dirigieren.

c) Die *Secondeinladung* deckt die Brust oben auf und wird wie die *Secondparade* ausgeführt, indem man jedoch die Spitze nicht auf die innere Flanke des Gegners, sondern etwas nach rechts dirigiert.

d) Die *Cercleeinladung* deckt die unteren Blössen auf und wird wie die *Cercleparade* ausgeführt.

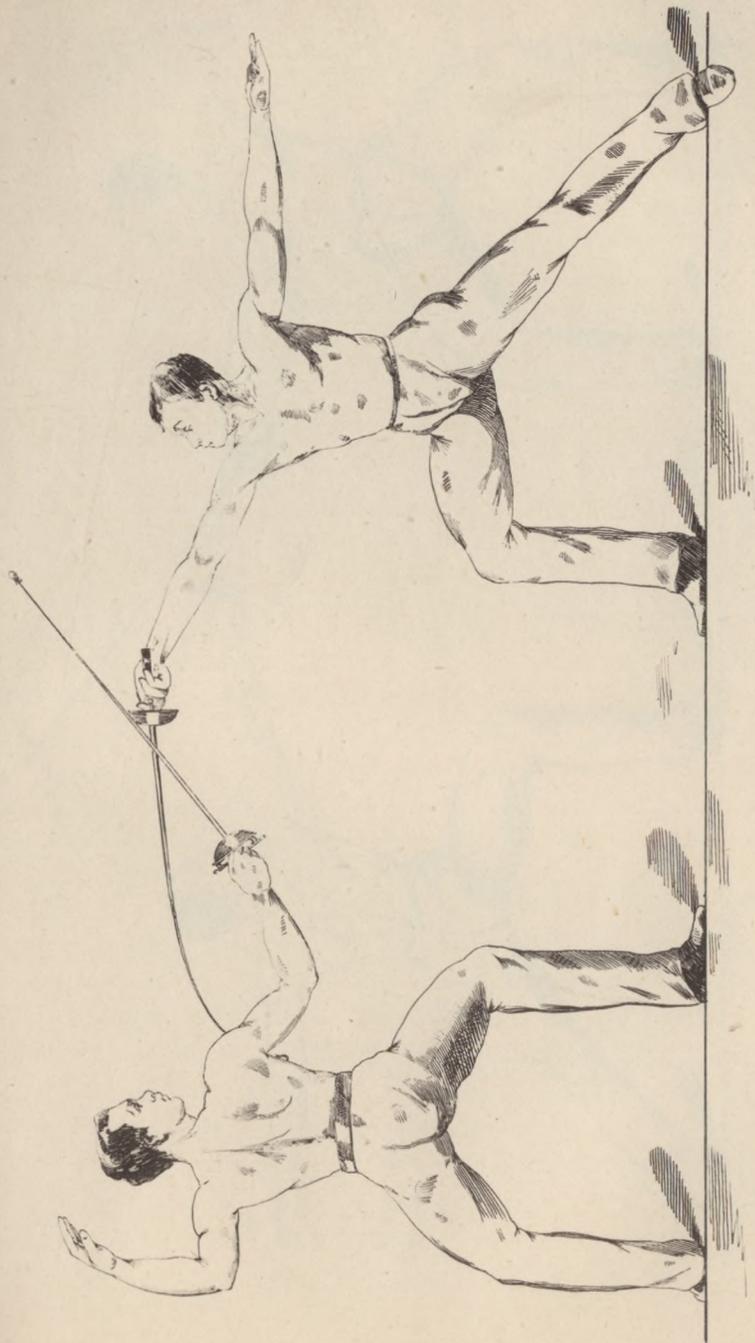
Eine genaue Festsetzung der Positionen des Armes und des Fleuret ist überhaupt nicht nothwendig; man wird den Arm mehr oder weniger biegen und die Spitze mehr oder weniger aus der Linie bringen können, um grössere oder kleinere Blössen zu bieten.

## § 21. **Gerader Stoss.**

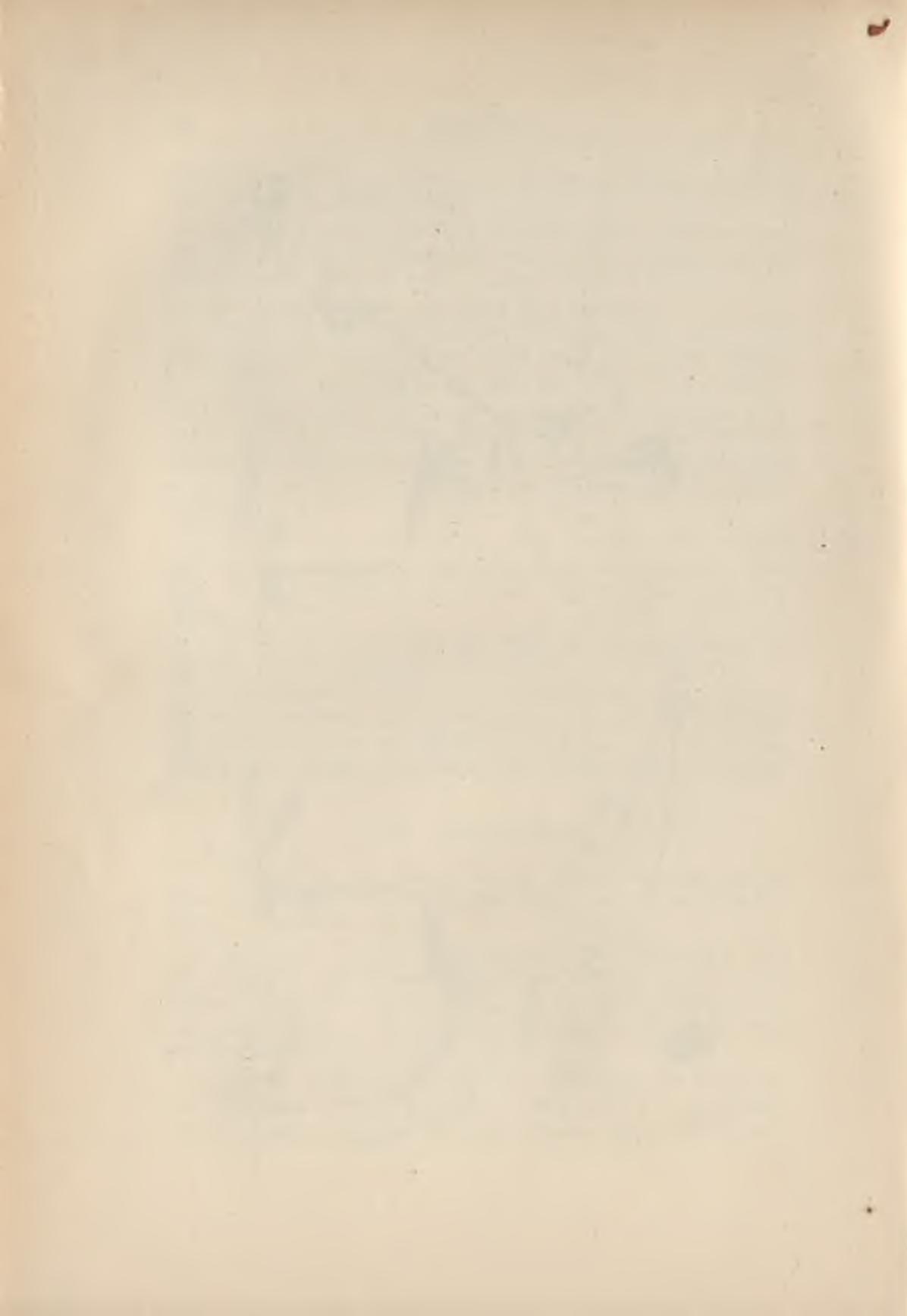
Jeden Stoss, der *direct*, also in gerader Richtung auf die Blösse des Gegners ausgeführt wird, nennt man einen *geraden Stoss*.

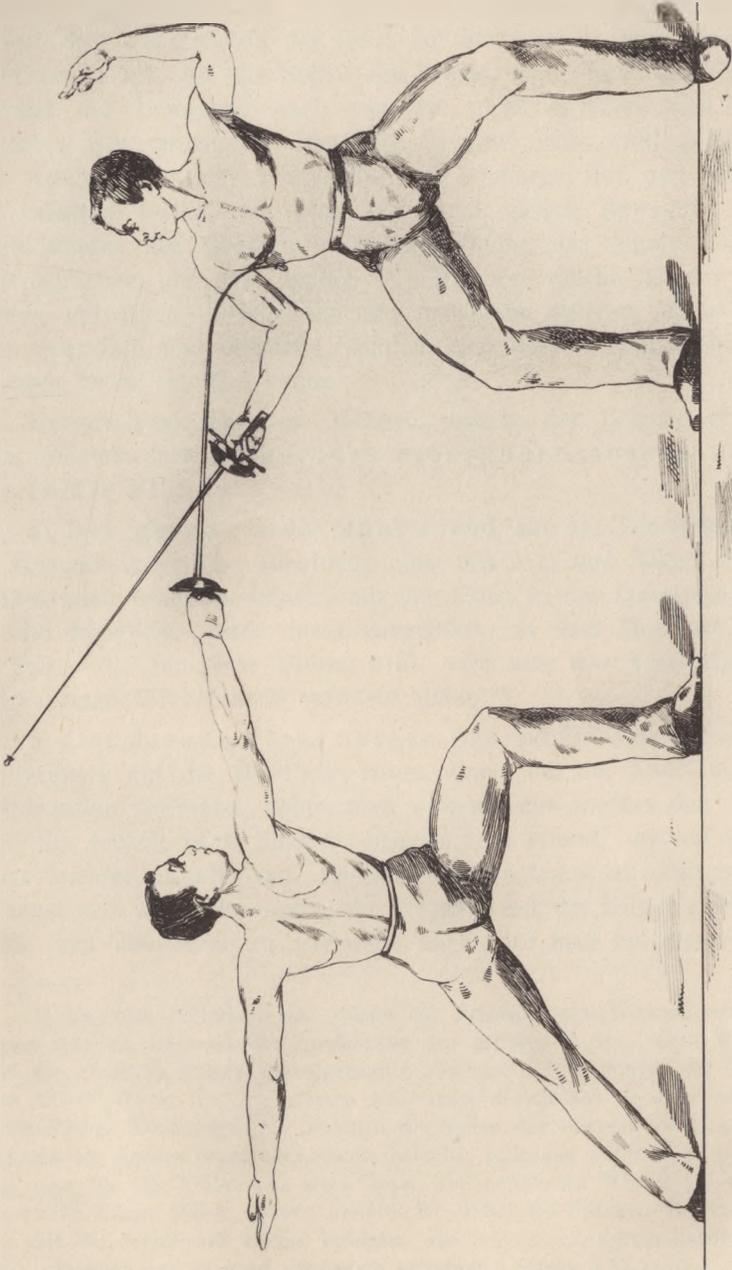
Der *gerade Stoss* ist die einfachste, nichts destoweniger aber die wichtigste Angriffsaction, da sich alle anderen auf ihn reducieren. Seiner *correcten* Ausführung ist die grösste Aufmerksamkeit zuzuwenden; er ist umso fleissiger zu üben, als er die Basis für alle Actionen mit der Spitze bildet.

Der *gerade Stoss* wird ausgeführt, indem man die Spitze auf die Blösse des Gegners dirigiert und den im § 12 beschriebenen Ausfall bei gleichzeitigem vollkommenen Strecken des Armes vollzieht.

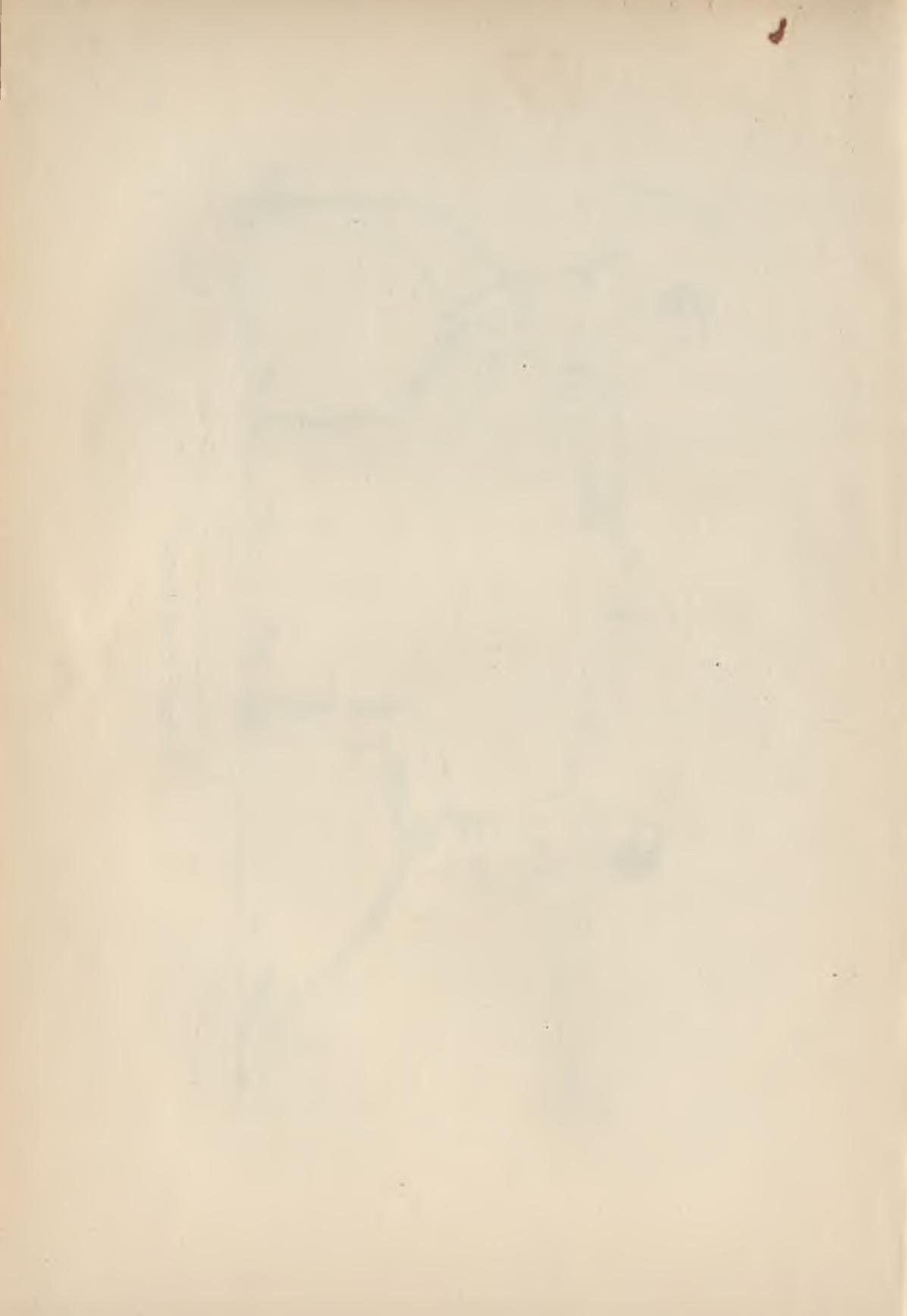


Gerader Stoss innen.





Gerader Stoss aussen.



Bei Ausführung des Stosses wird man Acht darauf haben müssen, dass die Pression der Hand auf den Griff in dem Momente am grössten sei, wo die Spitze die Blösse trifft, dass die Spitze während der Bewegung nach vorwärts nicht oscilliere und den kürzesten Weg beschreibe, dass die Schulter nicht steif gehalten oder zusammengezogen werde, dass sie vielmehr frei und natürlich erhalten bleibe, um eine freie und leichte Bewegung des Gelenkskopfes des Oberarmes in der Höhlung des Schulterblattes zu ermöglichen, und dass endlich alle Muskeln, welche bei der Bewegung mitwirken, gleichzeitig und momentan agieren, damit der Stoss energisch und blitzartig, ähnlich dem Losschnellen einer gespannten Feder erfolgen könne.

Entsprechend den vier Blössen, welche der Gegner bieten kann, vollzieht man den geraden Stoss innen, aussen, oben oder in die Flanke.

a) Der gerade Stoss innen wird auf die Terzeinladung des Gegners in gerader Richtung, ohne mit Arm und Klinge einen Winkel nach innen zu bilden, mit der Faust in der Quartposition, auf die feindliche Brust innen ausgeführt; in dem Momente, wo die Spitze die feindliche Blösse trifft, wird man den Arm erheben und so einen Winkel nach aufwärts bilden.<sup>7)</sup>

b) Der gerade Stoss aussen wird auf die Quarteinladung des Gegners auf die feindliche Brust aussen mit der Faust in der Quartposition vollzogen, indem man während des Stosses den Arm, ohne ihn jedoch nach links zu bringen, gut erhebt, um auf diese Weise leichter einzudringen. Das Erheben des Armes ist nothwendig, da sonst eine kleine Bewegung des Gegners mit der Klinge genügen würde, um den Stoss zu parieren; auch wird man bei dieser Art

---

<sup>7)</sup> Es wäre fehlerhaft und würde der Präcision und Wirksamkeit des Stosses schaden, während der Ausführung des geraden Stosses einen Winkel gegen die feindliche Klinge, die sogenannte „Opposition,“ zu bilden; die Opposition ist bei dieser Art von Stössen vollständig überflüssig, da dieselben auf die feindlichen Einladungen, in welchen die Spitze des Gegners sich nicht in der Linie der eigenen Brust oder Flanke befindet, vollzogen werden. Es genügt, wenn man für alle Fälle nach dem Stosse den erwähnten Winkel gegen die gegnerische Klinge bildet. Etwas Anderes ist es bei den Stössen, die im Contacte mit der feindlichen Klinge erfolgen, und wo es sich darum handelt die Spitze derselben vom eigenen Körper zu entfernen. (Siehe § 23.)

der Ausführung des Stosses häufig trotz der Parade des Gegners eindringen, da die Stärke der eigenen Klinge einem schwächeren Punkt der feindlichen begegnen wird.

c) Der gerade Stoss oben wird auf die Secondeinladung des Gegners mit der Faust in der Quartposition in derselben Weise wie der gerade Stoss aussen vollzogen.

d) Der gerade Stoss in die Flanke wird auf die Cercleeinladung des Gegners in die feindliche Flanke vollzogen, indem man gleichzeitig die Faust in die Secondposition dreht und mit dem Arme und der Klinge einen Winkel nach rechts und aufwärts bildet, um auf diese Weise gegen die feindliche Klinge, deren Spitze in der Nähe der Flanke sich befindet, für alle Fälle gedeckt zu sein.

Der Stoss in die Flanke von der Cercleeinladung des Gegners ist daher der einzige Stoss, welcher mit der Faust in der Secondposition ausgeführt wird; diese Position bedingt der genannte Winkel, welcher bei der Quartposition der Faust nicht möglich wäre; auch gestattet sie einen bedeutenden Widerstand gegen die feindliche Klinge, sobald der Gegner eine Gegenaction in Second \*) ausführen würde. Alle anderen Stösse werden mit der Faust in der Quartposition vollzogen, da sie, wie bereits erwähnt, die natürlichste Lage der Hand bildet und auch sonst am Besten entspricht.

Den Stoss in die untere Blösse wird man auch auf die Quart- oder Terzeinladung des Gegners, sobald dessen Faust nicht zu tief gesetzt ist, vollziehen können; in diesem Falle kann man, falls eine Gegenaction in Second nicht zu befürchten ist, auch den Stoss mit der Faust in der Quartposition ausführen.

## § 22. Bindungen.

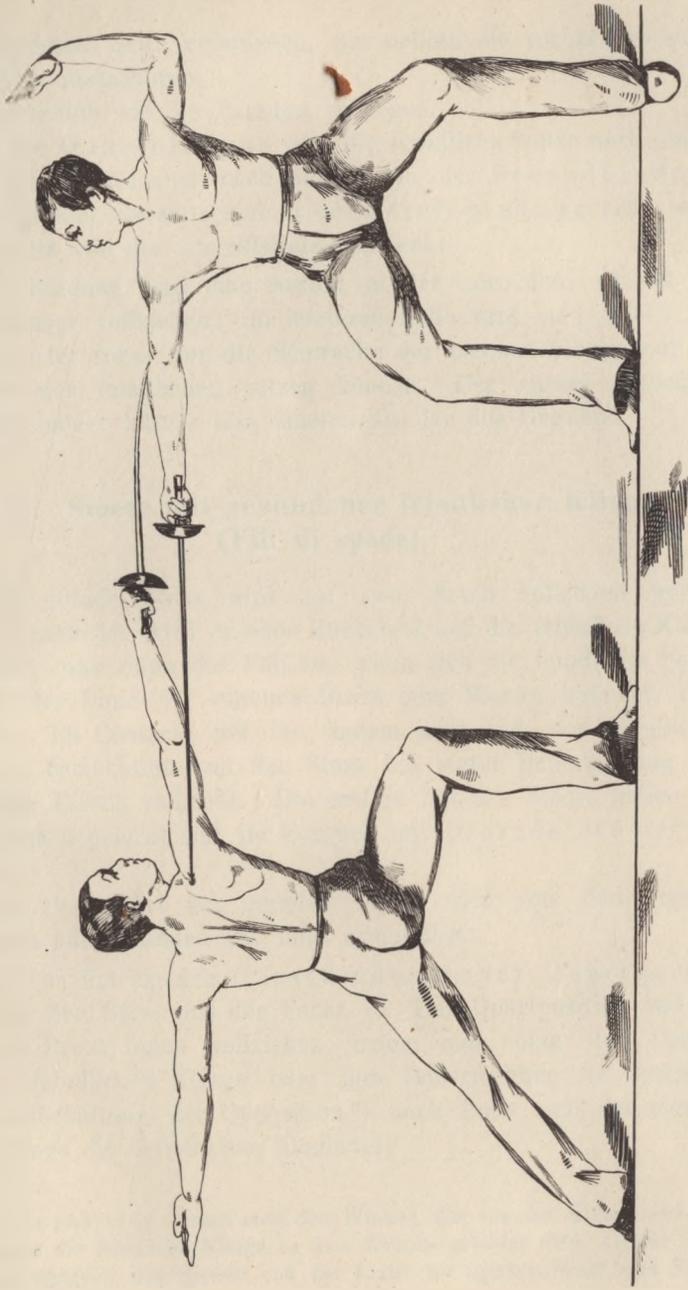
Bemächtigt man sich der feindlichen Klinge, indem man die Stärke oder Mitte der eigenen Klinge auf die Schwäche der feindlichen setzt, um auf diese Weise die Spitze der letzteren aus der Linie der eigenen Brust oder Flanke zu entfernen, so vollzieht man eine Bindung. Die Bindungen werden auch zu dem Zwecke ausgeführt, um den Gegner zu einem Stosse oder zu einer Finte in die

\*) Siehe das Capitel über die Tempoactionen



Gerader Stoss oben.





Gerader Stoss in die Flanke.



entgegengesetzte Seite einzuladen, um sodann die vorher erwogene Gegenaction auszuführen.

Sie werden wie die Paraden vollzogen.

In der Quartbindung wird die feindliche Spitze nach innen, in der Terzbindung nach aussen, in der Secondbindung nach rechts und abwärts, und in der Cerclebindung nach links und aufwärts von der Angriffslinie abgelenkt.

Die Bindung wird man sowohl in der normalen, wie in der weiten Mensur vollziehen; im letzteren Falle wird man jedoch nur die Mitte oder sogar nur die Schwäche der eigenen Klinge auf die Schwäche der feindlichen setzen können. Der eigene Hebelarm wird aber immer kürzer sein müssen als der des Gegners.

### § 23. Stösse mit gebundener feindlicher Klinge (Fili di spada).

Der gerade Stoss wird auf zwei Arten vollzogen werden können; entweder wird er ohne Rücksicht auf die feindliche Klinge ausgeführt, was dann der Fall ist, wenn sich die feindliche Spitze nicht in der Linie der eigenen Brust oder Flanke befindet, oder er erfolgt im Contacte mit ihr, indem man sich der feindlichen Schwäche bemächtigt und den Stoss bei steter Beherrschung des feindlichen Eisens vollzieht. Die erstere Art der Stösse haben wir schon kennen gelernt und sie kurzweg mit „Gerade Stösse“ bezeichnet.

Die zweite Art der geraden Stösse wird von den eigenen Bindungen oder Paraden wie folgt ausgeführt:

a) Von der eigenen Quartbindung oder Quartparade wird man den Stoss mit der Faust in Terz-Quartposition auf die feindliche Brust innen vollziehen, indem man, ohne den Contact mit der feindlichen Klinge oder ihre Beherrschung zu verlieren, unter Beibehaltung der Opposition <sup>9)</sup> nach links, mit der eigenen Klinge längs der feindlichen hingleitet.

---

<sup>9)</sup> Opposition nennt man den Winkel, der von der Klinge und dem Arme gegen die feindliche Klinge zu dem Zwecke gebildet wird, um die Spitze derselben während des Stosses von der Linie der eigenen Brust oder Flanke entfernt zu halten.

b) Von der eigenen Terzbindung oder Terzparade wird man den Stoss auf die Brust aussen vollziehen, indem man die Faust in die Quartposition dreht und gleichzeitig ohne den Contact mit der feindlichen Klinge oder ihre Beherrschung zu verlieren, unter Beibehaltung der Opposition nach rechts, mit der eigenen Klinge längs der feindlichen hingeleitet.

c) Von der eigenen Secondparade oder Secondbindung wird man den Stoss mit der Faust in Secondposition in die Flanke des Gegners vollziehen, indem man, ohne den Contact mit der feindlichen Klinge oder ihre Beherrschung zu verlieren, unter Beibehaltung der Opposition nach rechts, mit der eigenen Klinge längs der feindlichen hingeleitet.

d) Von der eigenen Cercleparade oder Cerclebindung wird man den Stoss mit der Faust in Terz-Quartposition in die Flanke des Gegners vollziehen, indem man, ohne den Contact mit der feindlichen Klinge oder ihre Beherrschung zu verlieren, unter Beibehaltung der Opposition nach links, mit der eigenen Klinge längs der feindlichen hingeleitet.

#### § 24. Bemerkungen über die Ausführung der Stösse mit gebundener Klinge.

Die Stösse mit gebundener feindlicher Klinge sind die elegantesten, sichersten und kunstvollsten Angriffsactionen; sie sind aber auch die schwierigsten Stösse und ihre Ausführung erfordert ein genaues und sorgfältiges Studium.

Sie beruhen auf der Hebelwirkung des Fleuret, indem das Eindringen der Spitze durch die Beherrschung des feindlichen Eisens selbst in dem Falle ermöglicht wird, wenn der Gegner — insoferne er sich nicht rechtzeitig unserer Schwäche bemächtigt — einen Widerstand bieten oder eine Parade ausführen würde; auch wenn der Gegner keine Blösse bietet, wird daher die eigene Spitze durch Entfernung der feindlichen und Ueberwindung des passiven Widerstandes des Gegners einzudringen vermögen.

Sie müssen mit grosser Leichtigkeit und Elasticität des Armes und der Faust, ohne jeden Druck auf die feindliche Klinge und ohne Schwanken des Armes vollzogen werden, so dass die Spitze die feindliche Blösse erreicht, bevor noch der Gegner das Hingleiten

der Klinge empfindet. Ihre Anwendung setzt einen gewissen passiven Widerstand der feindlichen Klinge voraus, da sonst leicht eine, wenn auch unbeabsichtigte Cedierung des Gegners erfolgen und der Stoss dadurch abgelenkt werden könnte. Namentlich bei Ausserachtlassung der correcten Fechtstellung oder bei einer Fechtstellung, welche von der von uns beschriebenen abweicht, wird diese Art von Stössen mit Vortheil angewendet.

Der grösste Vortheil dieser Stösse besteht jedoch in der Sicherheit, die sie gegen solche Fechter bieten, welche auf jede Bewegung mitzustossen versuchen oder nach einem misslungenen Angriff den zweiten Stoss (§ 73) vollziehen; durch die rapide Ausführung des Stosses bei gleichzeitiger Bindung und Beherrschung ihrer Klinge, von der sie sich nur durch eine äusserst schwierige und in diesem Falle fast unmögliche Cavation in's Tempo <sup>10)</sup> befreien könnten, wird ihre Absicht vollständig vereitelt.

Für die Ausführung dieser Stösse gelten noch folgende Bemerkungen:

1. Der Stoss wird in einem einzigen Tempo vollzogen.

2. Aus der Quart- und Terzbindung (Parade) wird der Stoss schwierig oder gar nicht ausführbar sein, wenn der Gegner die Faust zu hoch hält; ebenso aus der Second- und Cerclebindung, wenn der Gegner die Faust zu tief hält; im ersten Falle wird man dann in die unteren, im letzten in die oberen Blössen stossen, indem man vorher die feindliche Klinge aus der Quart- in die Secondbindung, oder aus der Terz- in die Cerclebindung, beziehungsweise aus der Second- in die Quartbindung, oder aus der Cercle- in die Terzbindung schafft.

3. Die Stösse mit gebundener Klinge wird man auch vollziehen können, wenn die Klängen nicht im Contacte sich befinden; man wird dann die eigene Stärke oder Mitte mit der feindlichen Schwäche vereinigen und gleichzeitig mit dieser Bewegung den Stoss in vorgeschriebener Weise ausführen. In diesem Falle wird der Stoss daher auch nur in einem einzigen Tempo erfolgen.

4. Die Erhebung der Faust während der Ausführung des Stosses richtet sich nach der Position der feindlichen Klinge und wird daher nicht immer die gleiche sein.

<sup>10)</sup> Siehe das Capitel über die Actionen in's Tempo.

5. Aus der weiten Mensur wird dieser Stoss in zwei Tempi erfolgen, indem man zuerst den Schritt nach vorwärts ausführt und sich gleichzeitig der feindlichen Schwache bemächtigt und hierauf den Stoss vollzieht.

### § 25. Cavationen.

Unter Cavation versteht man eine Action, womit man die eigene Spitze von einer feindlichen Bindung befreit, um in die entgegengesetzte, offene Blösse des Gegners zu stossen.

Sie wird durch blosser Fingerwirkung ausgeführt, indem die Spitze eine Spirallinie nach vorwärts, u. z. — je nach der feindlichen Bindung — unterhalb oder oberhalb des Stichblattes oder Armes des Gegners beschreibt. Sie erfolgt in einem einzigen Tempo; es darf daher das Befreien der Spitze kein Tempo für sich beanspruchen, sondern es muss gleichzeitig mit dieser Bewegung der Stoss in die entgegengesetzte Blösse erfolgen. Die Spitze muss jedoch die Bewegung in der Weise beginnen, dass sie bereits von der feindlichen Bindung befreit ist und einen Theil ihres Weges durch das vollkommene Strecken des Armes und Vorbringen des Oberkörpers zurückgelegt hat, bevor die Bewegung des Fusses nach vorwärts erfolgt. Würde man dieses „Vorausgehen der Spitze“ (*Precedenza della punta*) ausser Acht lassen, so wäre durch die erfolgte Annäherung an den Gegner das Befreien der Klinge von der feindlichen Bindung, ohne den Arm wieder zurückzuziehen, nicht recht möglich. Die Bewegung des Fusses folgt, nachdem die Spitze beiläufig das erste Drittel ihres Weges zurückgelegt hat.

Die spiralförmige Bewegung der Spitze nach vorwärts, um das Stichblatt und um den Arm des Gegners muss knapp daneben erfolgen, da bei einer grossen Bewegung die Spitze bei der Schnelligkeit des Ausfalls gleichfalls zurückbleiben würde und die beabsichtigte Blösse nicht treffen könnte.

Die Cavation ist eine vorzügliche Action und findet im Fechten sehr häufig Anwendung. Im Uebrigen gelten für sie dieselben Regeln wie für den geraden Stoss, § 21.

Die Cavationen werden von den vier Bindungen des Gegners in folgender Weise vollzogen:

a) Von der Terzbindung des Gegners wird die Cavation

innen ausgeführt, indem man das Fleuret durch eine spiralförmige Bewegung der Spitze von links nach rechts und unterhalb des Stichblattes und Armes des Gegners von der feindlichen Bindung befreit, den Arm während dieser Bewegung vollkommen streckt und den Stoss auf die feindliche innere Seite vollzieht. Hält der Gegner die Faust nicht zu tief, so wird man die Cavation besser in die Flanke ausführen, da die Spitze dann einen kleineren Weg zurückzulegen hat;

b) von der Quartbindung des Gegners wird die Cavation aussen vollzogen, indem man das Fleuret durch eine spiralförmige Bewegung der Spitze von rechts nach links und unterhalb des Stichblattes und Armes des Gegners von der feindlichen Bindung befreit, den Arm während dieser Bewegung vollkommen streckt und den Stoss auf die äussere Seite der feindlichen Brust ausführt; hält der Gegner in der Quartbindung die Faust nicht zu tief, so wird man vortheilhafter die Cavation in die Flanke vollziehen, da die Spitze dann einen kleineren Weg zurückzulegen hat;

c) von der Secondbindung des Gegners wird die Cavation oben vollzogen, indem man das Fleuret durch eine spiralförmige Bewegung der Spitze von unten nach aufwärts und oberhalb des Stichblattes und Armes des Gegners von der feindlichen Bindung befreit, während dieser Bewegung den Arm vollkommen streckt und den Stoss auf die Brust oben ausführt;

d) von der Cerclebindung des Gegners wird die Cavation in die Flanke vollzogen, indem man das Fleuret durch eine spiralförmige Bewegung der Spitze von oben nach abwärts und oberhalb des Stichblattes und Armes des Gegners von der feindlichen Bindung befreit, gleichzeitig die Faust in die Secondposition dreht, den Arm vollkommen streckt und den Stoss in die Flanke des Gegners ausführt.

Im Anfange wird der Lehrer den Schüler die Cavation in zwei Bewegungen ausführen lassen, u. z. wie folgt:

1. Der Schüler wird die Spitze durch eine halbkreisförmige Bewegung um das Stichblatt des Gegners von der feindlichen Bindung befreien, die Spitze in die Blösse des Gegners dirigieren und gleichzeitig den Arm strecken;

2. wird er den geraden Stoss in vorgeschriebener Weise ausführen.

Erst mit zunehmender Geschicklichkeit im Befreien der Spitze wird er ihn beide Bewegungen vereint und in einem Moment vollziehen lassen.

### § 26. Coupé (Cavazione angolata).

Das Coupé ist eine Cavation, welche durch Beugen des Vorderarmes und Zurückführen der Spitze vollzogen wird, um die feindliche Klinge zu umgehen und in die entgegengesetzte Blösse zu stossen.

Vor einer inopportunen Anwendung, sowie vor einem Missbrauch dieser Action müssen wir jedoch aus dem Grunde warnen, weil man sich im Momente ihrer Ausführung, wo in Folge des Biegens des Armes und des Zurückführens der Spitze der Körper vollständig ungedeckt ist, sehr leicht einer Action in's Tempo (§ 77) aussetzt.

Am sichersten vollzieht man das Coupé im Contacte mit der feindlichen Klinge, da in diesem Falle die Ausführung eines Tempostosses schwieriger gemacht wird.

Die Erfahrung hat gelehrt, dass das Coupé nur in den oberen Linien praktisch mit Erfolg anwendbar ist, u. z. bloss von der eigenen oder feindlichen Quartbindung oder Quartparade auf die äussere Seite der feindlichen Brust, und insbesondere dann, wenn in Folge der verkürzten Mensur die Ausführung der eigentlichen Cavation um das Stichblatt und den Arm des Gegners unmöglich wäre, wenn der Gegner gegen die eigene Klinge eine Pression ausüben oder sich mit seiner Spitze zu weit von der Angriffslinie entfernen würde. Mit Precision und Schnelligkeit ausgeführt, macht das Coupé dem Gegner die Vertheidigung ziemlich schwierig.

Von der eigenen oder feindlichen Quartbindung oder Quartparade wird das Coupé vollzogen, indem man das eigene Fleuret längs der feindlichen Klinge durch Beugung des Vorderarmes und Erheben der Spitze so weit zurückführt, dass man um die feindliche Spitze herum in die äussere offene Seite den Stoss ausführen kann; letzterer erfolgt mit der Faust in der Quartposition durch eine rapide Bewegung der Spitze nach vorwärts und abwärts bei gleichzeitigem energischen Strecken des Armes.

Die Ausführung des Coupé erfordert demnach zwei Bewegungen,

nämlich das Zurückführen des Fleuret und Beugen des Armes als erste, und das Strecken des Armes in Verbindung mit dem Ausfalle als zweite Bewegung. Beide Bewegungen wird man jedoch so rapid hintereinander vollziehen müssen, dass sie wie eine einzige Bewegung in einem Tempo erfolgen. Die Bewegung der Spitze nach vorwärts wird aber immer der Bewegung des Körpers vorausgehen müssen.

Anmerkung: Das Coupé wird man auch vollziehen können, wenn die Klingen nicht im Contacte sich befinden, wenn nur die Spitze der feindlichen Klinge nicht in der Linie der eigenen Brust ist. Man wird dann die Vereinigung der eigenen Stärke mit der feindlichen Schwäche oder Mitte mit dem Zurückführen der Spitze gleichzeitig ausführen.

### § 27. Contreparaden.

Vollzieht man die Paraden nicht direct, sondern durch eine kreisförmige Bewegung der Spitze unterhalb oder oberhalb des feindlichen Stichblattes oder Armes, so dass man in die ursprüngliche Position zurückkommt, so nennt man sie Contreparaden.

Da man jede Parade als Contreparade vollziehen kann, so unterscheidet man vier Contreparaden.

Sie werden von den eigenen Bindungen oder Paraden auf eine Cavation oder von den eigenen Einladungen auf den geraden Stoss des Gegners vollzogen; da in beiden Fällen die Ausführung dieselbe ist, so können wir uns auf die Beschreibung dieser Paraden von den eigenen Bindungen oder Paraden beschränken.

1. Um die Contrequartparade von der eigenen Quartbindung oder Quartparade auf eine Cavation des Gegners auf die äussere Seite zu vollziehen, wird man mit dem eigenen Fleuret dem feindlichen folgen und — indem man mit der Spitze knapp unterhalb des feindlichen Stichblattes oder Armes einen Kreis beschreibt — in die genaue Position der Quartparade zurückkehren und auf diese Weise den Stoss gegen die eigene innere Seite ablenken.

2. Um die Contreterzparade von der eigenen Terzbindung oder Terzparade auf eine Cavation des Gegners auf die innere Seite zu vollziehen, wird man mit dem eigenen Fleuret dem feindlichen folgen und — indem man mit der Spitze knapp unter-

halb des feindlichen Stichblattes oder Armes einen Kreis beschreibt — in die genaue Position der Terzparade zurückkehren und auf diese Weise den feindlichen Stoss gegen die eigene äussere Seite ablenken. Die Contreterzparade wird man jedoch nicht anwenden, da sie vortheilhaft durch die Cercleparade ersetzt wird; denn diese Parade wird nicht bloss schneller vollzogen, da man keinen ganzen Kreis mit der Spitze zu beschreiben genöthigt ist, sondern sie deckt auch gleichzeitig die Flanke für den Fall, wenn die Cavation nicht innen, sondern in die untere Blösse erfolgen würde.

3. Um die Contresecondparade von der eigenen Secondbindung oder Secondparade auf eine Cavation des Gegners auf die Brust oben zu vollziehen, wird man mit dem eigenen Fleuret dem feindlichen folgen und — indem man mit der Spitze knapp oberhalb des feindlichen Stichblattes oder Armes einen Kreis beschreibt — in die genaue Position der Secondparade zurückkehren und auf diese Weise den feindlichen Stoss gegen die eigene äussere Seite und nach abwärts ablenken.

4. Um die Contrecercleparade von der eigenen Cerclebindung oder Cercleparade auf eine Cavation des Gegners in die Flanke zu vollziehen, wird man mit dem eigenen Fleuret dem feindlichen folgen und — indem man mit der Spitze knapp oberhalb des feindlichen Stichblattes oder Armes einen Kreis beschreibt — in die genaue Position der Cercleparade zurückkehren und auf diese Weise den feindlichen Stoss gegen die eigene innere Seite und etwas nach aufwärts ablenken.

In den Contreparaden muss die betreffende Faustposition stets beibehalten werden; auch darf die Faust während der Ausführung der Parade nicht von ihrem Platz verrückt werden. Von dieser Regel darf man nur in der Contresecond- und Contrecercleparade abweichen, wenn in der ersten Parade ein Erheben der Faust, und in der zweiten ein Senken geboten erscheint, um mit der Stärke der eigenen Klinke einem schwächeren Punkt der feindlichen zu begegnen.

### § 28. Bemerkungen für die Ausführung der Contreparade.

Der Zweck der Contreparaden wird aus folgender Betrachtung klar werden.

Setzt man den feindlichen Stössen nur einfache Paraden entgegen, z. B. auf den Stoss aussen die Terzparade, so wäre es dem Gegner sehr leicht uns zu treffen; denn er würde dann diesen Stoss einfach nur fintieren und im Momente der Parade dieselbe rasch durch eine Cavation umgehen, um auf die innere Seite zu treffen. Durch die Anwendung der Contreparaden im Vereine mit den einfachen soll dem Angreifer nun das Treffen, oder eigentlich das Umgehen der Parade sehr erschwert werden; weil dann der Vertheidiger unter zwei Paraden wählen, d. h. dem feindlichen Stosse entweder die einfache oder die Contreparade entgegensetzen kann, so bleibt der Angreifer in Ungewissheit über die Art der Parade und er kann nicht, wie im obigen Beispiele, einfach fintieren und die Cavation innen vollziehen, da bei der Anwendung der Contreparade von Seite des Gegners, welche in diesem Falle die Contrequartparade ist, der Angriff vollständig gebrochen und der Angreifer unfehlbar von der Riposte des Vertheidigers getroffen werden würde. Die Umgehung der Paraden erfordert demnach von Seite des Angreifers ein grosses Geschick und ein genaues Studium der Vertheidigungsweise des Gegners.

Die Anwendung der Contreparaden in Verbindung mit den einfachen Paraden bietet dem Vertheidiger noch einen anderen Vortheil. Würde man nur einfache Paraden gebrauchen, so könnten natürlich auf denselben Stoss, wie z. B. auf den Stoss aussen, stets nur jene Riposten folgen, die von der Terzparade möglich sind, nämlich auf die äussere Seite des Gegners, und es wäre dem Angreifer, da er nun weiss, auf welche Seite der Gegner die Riposten vollziehen wird, sehr leicht, sich dagegen zu vertheidigen; mit der Aenderung der Parade ändert man aber auch gleichzeitig die Riposte und der Gegner bleibt demnach bei einer unregelmässigen Anwendung der einfachen und Contreparaden auch über die Art der Riposte in Ungewissheit, weil dieselben, wie im obigen Beispiele, je nach der Parade, sowohl aussen, wenn die Parade die einfache, als auch innen, wenn sie die Contreparade war, erfolgen können.

Die im § 19 gegebenen Bemerkungen für die Ausführung der einfachen Paraden gelten auch für die Contreparaden.

In der nahen Mensur bietet die Ausführung der Contreparaden Schwierigkeiten; man wird daher in solchen Fällen, wo die Mensur eine zu kleine ist, nur die einfachen gebrauchen können.

Zur Uebung wird man die Contreparaden in Verbindung mit den einfachen Paraden wie folgt ausführen :

1. Bei zwei Paraden wird man entweder die erste oder die zweite als Contreparade, die andere als einfache oder auch beide als Contreparaden vollziehen.

2. Bei drei Paraden wird man entweder die Contreparade als erste, zweite oder dritte und die beiden anderen als einfache Paraden, oder auch zwei Contreparaden hintereinander, u. z. als die erste und zweite oder als die zweite und dritte vollziehen können. In derselben Weise verbindet man auch vier Paraden. Mehr als zwei Contreparaden hintereinander wird man jedoch nicht ausführen.

In Bezug auf die Ausführung der Contreparaden während des Zurückgehens vom Ausfalle in die Stellung, während des Schrittes vorwärts und rückwärts gilt dieselbe Regel, wie sie in der Anmerkung des § 19 enthalten ist.



### III. Capitel.

#### § 29. Von den Finten im Allgemeinen.

Unter Finte im weiteren Sinne versteht man jede Action, welche zu dem Zwecke ausgeführt wird, um den Gegner über die wahren Absichten zu tauschen und ihn zu einer von uns beabsichtigten Gegenaction zu veranlassen.

Die ganze Fechtkunst beruht vornehmlich auf den Finten; jede Täuschung der Paraden, jeder Angriff, der zu dem Zwecke ausgeführt wird, um den Gegner zu einer Riposte oder zu einer Action in's Tempo zu bewegen, jede vorher berechnete Action in's Tempo oder Gegentempo, ist nichts Anderes als eine Finte im obigen Sinne.

In der Unterweisung bezeichnet man jedoch mit dem Ausdruck „Finte“ nur die Simulation des Stosses oder Hiebes mit der Absicht, den Gegner zu einer Parade zu zwingen, um hierauf in die entstandene Blöße mit dem wirklichen Stoss oder Hieb zu treffen. Da der Mensch, wenn er bedroht ist, instinctiv zur Vertheidigung seine Zuflucht nimmt, so wird die Finte auch sicher die gewünschte Wirkung hervorbringen, sobald sie in einer Weise vollzogen wird, dass sie den Gegner wirklich bedroht.

Damit die Finte ihrem Zwecke entspreche, ist es nothwendig, dass sie die Merkmale eines wirklichen Stosses oder Hiebes besitze; sie muss daher mit Energie, Ausdruck und Feinheit und mit richtiger Wahl des Momentes vollzogen werden. Ermangelt es der Finte an diesen Eigenschaften, oder wird sie zur unrichtigen Zeit ausgeführt, so ist sie nicht allein zwecklos, sondern sie kann auch sehr leicht verderblich werden, weil der Gegner, sobald ihm unsere Absicht klar geworden ist, eine Action in's Tempo vollziehen würde. Die Finte ist eine jener Bewegungen, worauf hauptsächlich das

Spiel im Assaut beruht; sie besitzt daher grosse Wichtigkeit, welche ihr gründliches Studium von Seite eines jeden Fechters unerlässlich macht. Nicht allein die mangelhafte Ausführung der Finten, sondern auch ihr Missbrauch kann schädlich werden; bei Anwendung der Finten muss principiell eine Finte dem Zwecke entsprechen; zwei Finten wird man nur dann anwenden, wenn man sicher ist, dass der Gegner den Stoss, welcher auf die einfache Finte folgt, auch parieren kann. Da es ein fechterisches Princip ist, solche Bewegungen, welche drei Tempi überschreiten, nicht anzuwenden, so wird man mehr als zwei Finten nicht gebrauchen und von dieser Regel nur in solchen Fällen abweichen dürfen, wenn man in Folge der vorausgegangenen Actionen mit Bestimmtheit auf die Ausführung einer Reihe von Paraden von Seite des Gegners rechnen kann. Uebrigens bietet die Umgehung der Paraden im Fleuretfechten derartige Schwierigkeiten, dass schon aus diesem Grunde die Anwendung mehrerer Finten nur in Ausnahmefällen vorkommen dürfte.

Die Ausführung der Finte wird nicht eine mechanische sein dürfen; ihre Schnelligkeit muss vielmehr im Einklange mit der Schnelligkeit der Parade stehen, und die Cavation in die offene Blösse erst im Momente der feindlichen Parade blitzschnell und mit Vermeidung der Berührung der Klingen erfolgen. Da der Gegner erst dann zur Parade schreiten wird, wenn er wirklich durch die Spitze bedroht ist, d. h. wenn sich diese so nahe seinem Körper befindet, dass er unfehlbar von ihr erreicht werden würde, falls er nicht sofort die Parade entgegengesetzte, so genügt ein einfaches Strecken des Armes und ein Dirigieren der Spitze auf die feindliche Brust nicht, um den Gegner zur Parade zu zwingen; diese Bewegung des Armes und der Spitze wird man vielmehr durch eine leichte aber energische Bewegung des Oberkörpers nach vorwärts, sowie durch den Blick in die betreffende Blösse begleiten müssen, um die Spitze der feindlichen Brust möglichst nahe zu bringen und der Finte die Merkmale des wirklichen Stosses zu geben.

Jede der bisher erklärten einfachen Angriffsactionen, d. i. den geraden Stoss, die Cavation und das Coupé, wird man als Finte vollziehen können; die Finte des geraden Stosses nennt man gerade Finte, wenn die Finte auf eine Einladung des Gegners,

und falscher Stoss, wenn die Finte von der eigenen Bindung, also im Contacte mit der feindlichen Klinge vollzogen wird.

Die Finten werden einfache oder doppelte genannt, je nachdem eine oder zwei Finten dem Stosse vorausgehen.

### § 30. Einfache gerade Finte.

Die gerade Finte kann auf jede der vier Einladungen des Gegners vollzogen werden; ihre Ausführung erfordert zwei Tempi, d. i. das erste Tempo für die Finte und das zweite für die Cavation in die durch die Parade entstandene Blösse.

#### a) Gerade Finte aussen und Cavation in die Flanke.

Meister:	Schüler: <sup>11)</sup>
Nimmt die Quart- einladung an.	Vollzieht die gerade Finte aussen, indem er die Spitze auf die feindliche Brust aussen dirigiert, den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch verneigt.
Vollzieht die Terz- parade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen die im § 25, b) beschriebene Cavation aussen oder in die Flanke vollziehen.

#### b) Gerade Finte aussen und Cavation in die Flanke.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Quart- einladung an.	Vollzieht die gerade Finte aussen, indem er die Spitze auf die feindliche Brust aussen dirigiert, den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Cercle- parade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen die im § 25, d) beschriebene Cavation in die Flanke vollziehen, indem er gleichzeitig die Faust in die Secondposition dreht.

<sup>11)</sup> Der Schüler befindet sich bei allen diesen Uebungen in der vollkommenen Fechtstellung. § 8.

## c) Gerade Finte innen und Cavation aussen oder in die Flanke.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Terzeinladung an.	Vollzieht die gerade Finte innen, indem er die Spitze auf die feindliche Brust innen dirigiert, den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Quartparade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen die im § 25, b) beschriebene Cavation aussen oder in die Flanke <sup>12)</sup> vollziehen.

## d) Gerade Finte innen und Cavation in die Flanke.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Terzeinladung an.	Vollzieht die gerade Finte innen, indem er die Spitze auf die feindliche Brust innen dirigiert, den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Cercleparade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen die im § 25, d) beschriebene Cavation in die Flanke vollziehen, indem er gleichzeitig die Faust in die Secondposition dreht. <sup>13)</sup>

## e) Gerade Finte in die Flanke und Cavation oben.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Terzeinladung an.	Vollzieht die gerade Finte in die Flanke, indem er die Faust in die Secondposition dreht, <sup>14)</sup> die Spitze in die Flanke des Gegners dirigiert, gleichzeitig den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.

<sup>12)</sup> Die Cavation auf die innere Seite der Flanke, d. i. unterhalb des Stichblattes und Armes des Gegners, wird man natürlich auf die Quartparade des Gegners nur vollziehen können, wenn er nicht die tiefe Quartparade entgegensetzt; die Stösse werden in diesem Falle immer mit der Faust in der Quartposition ausgeführt.

<sup>13)</sup> Man wird auch in die äussere Seite der Flanke mit der Faust in der Quartposition stossen oder fintieren können; siehe jedoch § 21.

<sup>14)</sup> Siehe Anmerkung 13

<b>Meister:</b>	<b>Schüler:</b>
Vollzieht die Second- parade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen die Cavation oben vollziehen, indem er gleichzeitig die Faust in die Quartposition dreht.

**f) Gerade Finte oben und Cavation in die Flanke.**

<b>Meister:</b>	<b>Schüler:</b>
Nimmt die Second- einladung an.	Vollzieht die gerade Finte oben, indem er die Spitze auf die feindliche Brust dirigiert, den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Terz- oder Cercleparade.	Wird im Momente der feindlichen Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen blitzschnell die Cavation in die Flanke vollziehen, indem er gleichzeitig die Faust in die Secondposition dreht. <sup>15)</sup>

**g) Gerade Finte oben und Cavation aussen oder in die Flanke.**

<b>Meister:</b>	<b>Schüler:</b>
Nimmt die Second- einladung an.	Vollzieht die gerade Finte oben, indem er die Spitze auf die feindliche Brust dirigiert, den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Quart- parade.	Wird im Momente der feindlichen Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen die Cavation aussen oder in die Flanke vollziehen. <sup>16)</sup>

**h) Gerade Finte in die Flanke und Cavation oben.**

<b>Meister:</b>	<b>Schüler:</b>
Nimmt die Cercle- einladung an.	Vollzieht die gerade Finte in die Flanke, indem er die Faust in die Secondposition dreht, <sup>17)</sup> die Spitze in die Flanke des Gegners dirigiert, gleichzeitig den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.

<sup>15)</sup> Siehe Anmerkung 13.

<sup>16)</sup> Siehe Anmerkung 12.

<sup>17)</sup> Siehe Anmerkung 13.

<b>Meister:</b> Vollzieht die Secondparade.	<b>Schüler:</b> Wird im Momente der feindlichen Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen die Cavation oben ausführen, indem er gleichzeitig die Faust in die Quartposition dreht.
--	---

i) **Gerade Finte in die Flanke und Cavation aussen oder in die Flanke.**

<b>Meister:</b> Nimmt die Cercle-einladung an.  Vollzieht die Quartparade.	<b>Schüler:</b> Vollzieht die gerade Finte in die Flanke, indem er die Faust in die Secondposition dreht <sup>18)</sup> , die Spitze in die Flanke des Gegners dirigiert, gleichzeitig den Arm vollkommen streckt und den Oberleib energisch vorneigt. Wird im Momente der feindlichen Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen die Cavation aussen oder in die Flanke <sup>19)</sup> vollziehen.
---	--

§ 31. **Einfache Cavationsfinte.**

Die Cavationsfinte kann auf jede der vier Bindungen des Gegners vollzogen werden; ihre Ausführung erfordert, wie die der geraden Finte, zwei Tempi, d. i. das erste Tempo für die Finte und das zweite für die Cavation. Diese Action bezeichnet man auch kurz mit eins — zwei.

a) **Cavationsfinte aussen und Cavation innen oder in die Flanke.**

<b>Meister:</b> Nimmt die Quartbindung an.	<b>Schüler:</b> Fintiert die Cavation aussen, indem er die eigene Spitze von der feindlichen Bindung befreit und auf die Brust aussen dirigiert, gleichzeitig den Arm vollkommen streckt und den Oberleib energisch vorneigt.
---	--

<sup>18)</sup> Siehe Anmerkung 13.

<sup>19)</sup> Siehe Anmerkung 12.

Meister:	Schüler:
Vollzieht die Terzparade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen blitzschnell die Cavation innen oder in die Flanke vollziehen, indem er im letzteren Falle die Faust gleichzeitig in die Secondposition dreht. <sup>20)</sup>

b) Cavationsfinte aussen und Cavation in die Flanke.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Quartbindung an.	Fintiert die Cavation aussen, indem er die eigene Spitze von der feindlichen Bindung befreit und auf die Brust aussen dirigiert, gleichzeitig den Arm vollkommen streckt und den Oberleib energisch vorneigt.
Vollzieht die Cercleparade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen blitzschnell die Cavation in die Flanke vollziehen, indem er gleichzeitig die Faust in die Secondposition dreht. <sup>21)</sup>

c) Cavationsfinte innen und Cavation aussen oder in die Flanke.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Terzbindung an.	Fintiert die Cavation innen, indem er die Spitze von der feindlichen Bindung befreit und auf die Brust innen dirigiert, gleichzeitig den Arm vollkommen streckt und den Oberleib energisch vorneigt.
Vollzieht die Quartparade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen blitzschnell die Cavation aussen oder in die Flanke vollziehen. <sup>22)</sup>

<sup>20)</sup> Siehe Anmerkung 13.

<sup>21)</sup> Siehe Anmerkung 13.

<sup>22)</sup> Siehe Anmerkung 12.

d) Cavationsfinte innen und Cavation in die Flanke.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Terz- bindung an.	Fintiert die Cavation innen, indem er die Spitze von der feindlichen Bindung befreit und auf die Brust innen dirigiert, gleichzeitig den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Cercle- parade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen blitzschnell die Cavation in die Flanke vollziehen, indem er gleichzeitig die Faust in die Secondposition dreht. <sup>23)</sup>

e) Cavationsfinte in die Flanke und Cavation oben.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Terz- bindung an.	Fintiert die Cavation in die Flanke, indem er die Spitze von der feindlichen Bindung befreit und in die Flanke des Gegners dirigiert, die Faust in die Secondposition <sup>24)</sup> dreht, gleichzeitig den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Se- condparade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen blitzschnell die Cavation oben vollziehen, indem er gleichzeitig die Faust in die Quartposition dreht.

f) Cavationsfinte oben und Cavation in die Flanke.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Second- bindung an.	Fintiert die Cavation oben, indem er die eigene Spitze von der feindlichen Bindung befreit und auf die Brust des Gegners dirigiert, gleichzeitig den Arm vollkommen streckt und den Oberleib energisch vorneigt.

<sup>23)</sup> Siehe Anmerkung 13.

<sup>24)</sup> Siehe Anmerkung 13.

Meister:	Schüler:
Vollzieht die Cercle- oder Terzparade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen blitzschnell die Cavation in die Flanke vollziehen, indem er gleichzeitig die Faust in die Secondposition dreht. <sup>25)</sup>

## g) Cavationsfinte oben und Cavation aussen oder in die Flanke.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Secondbindung an.	Fintiert die Cavation oben, indem er die eigene Spitze von der feindlichen Bindung befreit und auf die Brust des Gegners dirigiert, gleichzeitig den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Quartparade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen blitzschnell die Cavation aussen oder in die Flanke vollziehen. <sup>26)</sup>

## h) Cavationsfinte in die Flanke und Cavation oben.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Cerclebindung an.	Fintiert die Cavation in die Flanke, indem er die eigene Spitze von der feindlichen Bindung befreit und in die Flanke des Gegners dirigiert, gleichzeitig die Faust in die Secondposition dreht, <sup>27)</sup> den Arm vollkommen streckt und den Oberleib energisch vorneigt.
Vollzieht die Secondparade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen blitzschnell die Cavation oben vollziehen, indem er gleichzeitig die Faust in die Quartposition dreht.

<sup>25)</sup> Siehe Anmerkung 13.<sup>26)</sup> Siehe Anmerkung 12.<sup>27)</sup> Siehe Anmerkung 13.

i) **Cavationsfinte in die Flanke und Cavation aussen oder in die Flanke.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Cerclebindung an.	Fintiert die Cavation in die Flanke, indem er die eigene Spitze von der feindlichen Bindung befreit und in die Flanke des Gegners dirigiert, gleichzeitig die Faust in die Secondposition dreht, den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Quartparade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen blitzschnell die Cavation aussen oder in die Flanke vollziehen, indem er gleichzeitig die Faust in die Quartposition dreht. <sup>28)</sup>

§ 32. **Einfache gerade Finte bei Anwendung der Contreparaden.**

Pariert der Gegner die einfache Finte nicht mit einer einfachen, sondern mit der Contreparade, so wird man diese durch eine Cavation in dieselbe Blösse umgehen, worauf die Finte gerichtet war.

a) **Gerade Finte aussen und Cavation aussen oder in die Flanke.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Quarteinladung an.	Vollzieht die gerade Finte aussen, indem er die Spitze auf die feindliche Brust aussen dirigiert, den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Contre- quartparade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen die Cavation aussen oder in die Flanke vollziehen. <sup>29)</sup>

<sup>28)</sup> Siehe Anmerkung 12.

<sup>29)</sup> Siehe Anmerkung 12.

## b) Gerade Finte innen und Cavation innen oder in die Flanke.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Terzeinladung an.	Vollzieht die gerade Finte innen, indem er die Spitze auf die feindliche Brust innen dirigiert, den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Contreterzparade. <sup>30)</sup>	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen die Cavation innen oder in die Flanke vollziehen.

## c) Gerade Finte oben und Cavation oben.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Secondeinladung an.	Vollzieht die gerade Finte oben, indem er die Spitze auf die feindliche Brust dirigiert, den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Contresecondparade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen die Cavation oben vollziehen.

## d) Gerade Finte in die Flanke und Cavation in die Flanke.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Cercleinladung an.	Vollzieht die gerade Finte in die Flanke, indem er gleichzeitig die Faust in die Secondposition dreht, <sup>31)</sup> die Spitze in die feindliche Flanke dirigiert, den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Contrecercleparade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen die Cavation in die Flanke vollziehen.

### § 33. Einfache Cavationsfinte bei Anwendung der Contreparaden.

Pariert der Gegner die Cavationsfinte nicht mit einer einfachen, sondern mit der Contreparade, so wird man diese in

<sup>30)</sup> Siehe § 27, 2.

<sup>31)</sup> Siehe Anmerkung 13.

derselben Weise, wie es im vorhergehenden Paragraphen für die gerade Finte vorgeschrieben ist, durch eine Cavation in dieselbe Blösse umgehen, worauf die Finte gerichtet war. Diese Action nennt man *Contrecavation*, oder, da sie aus zwei hintereinander folgenden Cavationen in dieselbe Blösse besteht, *Doppelcavation*.

a) *Contrecavation* aussen oder in die Flanke

Meister:	Schüler:
Nimmt die Quartbindung an.	Fintiert die Cavation aussen, indem er gleichzeitig den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Contre- quartparade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen die Cavation aussen oder in die Flanke <sup>32)</sup> vollziehen.

b) *Contrecavation* innen oder in die Flanke.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Terzbindung an.	Fintiert die Cavation innen, indem er gleichzeitig den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Contre- terzparade. <sup>33)</sup>	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen die Cavation innen oder in die Flanke vollziehen.

c) *Contrecavation* oben.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Secondbindung an.	Fintiert die Cavation oben, indem er gleichzeitig den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Contre- secondparade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen die Cavation oben vollziehen.

<sup>32)</sup> Siehe Anmerkung 12.

<sup>33)</sup> Siehe § 27, 2.

d) **Contrecavation in die Flanke.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Cerclebindung an.	Fintiert die Cavation in die Flanke, indem er gleichzeitig die Faust in die Secondposition dreht <sup>34)</sup> , den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Contrecercleparade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen die Cavation in die Flanke vollziehen.

§ 34. **Falscher Stoss.**

Der falsche Stoss ist, wie bereits erwähnt, die Finte des geraden Stosses mit gebundener feindlicher Klinge. Er kann von allen vier Bindungen vollzogen werden und erfordert mit der darauffolgenden Cavation (Coupé) zwei Tempi, d. i. das erste Tempo für die Ausführung des falschen Stosses und das zweite für die Cavation (Coupé). Der falsche Stoss kann auch ausgeführt werden, wenn die Klingen nicht im Contacte sind, indem man die Bindung und den falschen Stoss gleichzeitig, also in einem Tempo vollzieht.

a) **Falscher Stoss innen und Cavation aussen oder in die Flanke, oder Coupé aussen.**

Meister:	Schüler:
Wird die Schwäche der eigenen Klinge auf die Stärke der des Schülers setzen und für den geraden Stoss innen einladen.	Vollzieht von der eigenen Quartbindung den falschen Stoss innen, indem er, ohne den Contact mit der feindlichen Klinge oder deren Beherrschung zu verlieren, den Arm unter Beibehaltung der Opposition nach links vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Quartparade.	Wird im Momente der Parade die Cavation aussen oder in die Flanke <sup>35)</sup> , oder das Coupé aussen vollziehen.

<sup>34)</sup> Siehe Anmerkung 13.

<sup>35)</sup> Siehe Anmerkung 12.

## b) Falscher Stoss aussen und Cavation innen oder in die Flanke.

Meister:	Schüler:
<p>Wird die Schwäche der eigenen Klinge auf die Stärke der des Schülers setzen und für den geraden Stoss auf die Brust aussen einladen.</p> <p>Vollzieht die Terzparade.</p>	<p>Vollzieht von der eigenen Terzbindung den falschen Stoss aussen, indem er, ohne den Contact mit der feindlichen Klinge oder deren Beherrschung zu verlieren, den Arm unter Beibehaltung der Opposition nach rechts vollkommen streckt, gleichzeitig die Faust in die Quartposition dreht und den Oberkörper energisch vorneigt.</p> <p>Wird im Momente der Parade die Cavation innen oder in die Flanke vollziehen, indem er im letzten Falle gleichzeitig die Faust in die Secondposition dreht.</p>

## c) Falscher Stoss aussen und Cavation in die Flanke.

Meister:	Schüler:
<p>Wird die Schwäche der eigenen Klinge auf die Stärke der des Schülers setzen und für den geraden Stoss auf die Brust aussen einladen.</p> <p>Vollzieht die Cercleparade.</p>	<p>Vollzieht von der eigenen Terzbindung den falschen Stoss aussen, indem er, ohne den Contact mit der feindlichen Klinge oder deren Beherrschung zu verlieren, den Arm unter Beibehaltung der Opposition nach rechts vollkommen streckt, gleichzeitig die Faust in die Quartposition dreht und den Oberkörper energisch vorneigt.</p> <p>Wird im Momente der Parade die Cavation in die Flanke mit der Faust in der Second- oder Quartposition vollziehen.</p>

## d) Falscher Stoss in die Flanke und Cavation oben.

Meister:	Schüler:
<p>Wird die Schwäche der eigenen Klinge auf die Stärke der des Schülers setzen und für den geraden Stoss in die Flanke einladen.</p>	<p>Vollzieht von der eigenen Secondbindung den falschen Stoss in die Flanke, indem er, ohne den Contact mit der feindlichen Klinge oder deren Beherrschung zu verlieren, den Arm unter Beibehaltung der Opposition nach rechts vollkommen streckt, gleichzeitig die Faust in die Secondposition dreht und den Oberkörper energisch vorneigt.</p>

Meister:	Schüler:
Vollzieht die Secondparade.	Wird im Momente der Parade die Cavation oben vollziehen, indem er gleichzeitig die Faust in die Quartposition dreht.

e) **Falscher Stoss in die Flanke und Cavation in die Flanke.**

Meister:	Schüler:
Wird die Schwache der eigenen Klinge auf die Stärke der des Schülers setzen und für den geraden Stoss auf die innere Seite der Flanke einladen.	Vollzieht von der eigenen Cerclebindung den falschen Stoss in die innere Seite der Flanke, indem er, ohne den Contact mit der feindlichen Klinge oder deren Beherrschung zu verlieren, den Arm unter Beibehaltung der Opposition nach links vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Cercleparade.	Wird im Momente der Parade die Cavation in die aussere Seite der Flanke des Gegners vollziehen, indem er gleichzeitig die Faust in die Secondposition dreht.

§ 35. **Falscher Stoss bei Anwendung der Contreparaden.**

Pariert der Gegner den falschen Stoss mit der Contreparade, so wird man diese mit Vermeidung der Berührung der Klinge durch eine Cavation auf dieselbe Blösse umgehen, worauf der falsche Stoss gerichtet war.

a) **Falscher Stoss innen und Cavation innen oder in die Flanke.**

Meister:	Schüler:
Wird die Schwache der eigenen Klinge auf die Stärke der des Schülers setzen und für den geraden Stoss auf die Brust innen einladen.	Vollzieht von der eigenen Quartbindung den falschen Stoss auf die feindliche Brust innen, wie es im vorhergehenden Paragraphe unter a) vorgeschrieben ist.

Meister:	Schüler:
Vollzieht die Contreterzparade. <sup>36)</sup>	Wird im Momente der Parade, indem er die Berührung der Klingen sorgfältig vermeidet, die Cavation innen oder in die Flanke vollziehen.

**b) Falscher Stoss aussen und Cavation aussen oder in die Flanke.**

Meister:	Schüler:
Wird die Schwäche der eigenen Klinge auf die Stärke der des Schülers setzen und für den geraden Stoss auf die Brust aussen einladen.	Vollzieht von der eigenen Terzbindung den falschen Stoss auf die feindliche Brust aussen, wie es im vorhergehenden Paragraphe unter <i>b)</i> vorgeschrieben ist.
Vollzieht die Contre- quartparade.	Wird im Momente der Parade, indem er die Berührung der Klingen sorgfältig vermeidet, die Cavation aussen oder in die Flanke <sup>37)</sup> vollziehen.

**c) Falscher Stoss in die Flanke und Cavation in die Flanke.**

Meister:	Schüler:
Wird die Schwäche der eigenen Klinge auf die Stärke der des Schülers setzen und für den geraden Stoss in die Flanke einladen.	Vollzieht von der eigenen Secondbindung den falschen Stoss in die Flanke, wie es im vorhergehenden Paragraphe unter <i>d)</i> vorgeschrieben ist.
Vollzieht die Contre- cercleparade.	Wird im Momente der Parade, indem er die Berührung der Klingen sorgfältig vermeidet, die Cavation in die Flanke vollziehen.

<sup>36)</sup> Siehe § 27, 2.

<sup>37)</sup> Siehe Anmerkung 12.

d) **Falscher Stoss in die Flanke und Cavation oben.**

Meister:	Schüler:
<p>Wird die Schwache- der eigenen Klinge auf die Stärke der des Schülers setzen und für den geraden Stoss auf die innere Seite der Flanke ein- laden.</p> <p>Vollzieht die Contre- secondparade.</p>	<p>Vollzieht von der eigenen Cerclebindung den falschen Stoss in die innere Seite der Flanke, wie es im vorgehenden Paragraphe unter e) vorgeschrieben ist.</p> <p>Wird im Momente der Parade, indem er die Berührung der Klingen sorgfältig ver- meidet, die Cavation auf die Brust oben voll- ziehen.</p>

§ 36. **Coupéfinte.**

Die Coupéfinte wird man von der eigenen oder feindlichen Quartbindung oder Quartparade vollziehen, indem man in derselben Weise, wie es für das Coupé im § 26 vorgeschrieben wurde, die eigene Klinge von der feindlichen befreit, die Spitze auf die feindliche Brust aussen dirigiert, den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt; im Momente der Terzparade des Gegners wird man die Cavation innen oder in die Flanke ausführen.

Parirt der Gegner die Finte mit Contrequart, so wird man die Cavation aussen oder in die Flanke vollziehen. Siehe Anmerkung § 30, c).

§ 37. **Einfache Finte in Verbindung mit dem Schritte vorwärts.**

Es ist selbstverständlich, dass eine Finte, ausserhalb der Mensur vollzogen, keinen Eindruck auf den Gegner hervorbringen wird; die Finte muss daher erst nach dem Schritte vorwärts und in der normalen Mensur vollzogen werden. Die Spitze wird jedoch die Bewegung in der Weise beginnen müssen, dass sie während des Schrittes bereits in die betreffende Blösse dirigiert ist; die

Finte in Verbindung mit dem Schritte vorwärts wird man demnach wie folgt ausführen:

a) **Gerade Finte.**

Indem man die Spitze in die betreffende Blösse dirigiert und den Arm vollkommen streckt, wird man gleichzeitig den Schritt ausführen, hierauf den Oberkörper energisch vorneigen und die Parade des Gegners in der bekannten Weise durch die Cavation umgehen.

b) **Cavationsfinte (Coupéfinte).**

Indem man die eigene Spitze von der feindlichen Bindung befreit, sie in die betreffende Blösse dirigiert und den Arm vollkommen streckt, wird man gleichzeitig den Schritt ausführen, hierauf den Oberkörper energisch vorneigen und die Parade des Gegners in der bekannten Weise durch die Cavation umgehen.

c) **Falscher Stoss.**

Gleichzeitig mit dem Schritt wird man sich, unter Beibehaltung der betreffenden Opposition, mit der eigenen Stärke vollständig der feindlichen Schwäche bemächtigen, den Arm vollkommen strecken und die Spitze in die Blösse dirigieren, hierauf den Oberkörper energisch vorneigen und die Parade des Gegners in der bekannten Weise durch die Cavation (Coupe) umgehen.

Die Bewegung darf in der Stellung nicht unterbrochen werden, da man sich des günstigen Momentes, den man für den Angriff gewählt hat, begeben würde; der Schritt vorwärts, die Finte und der Ausfall mit der Cavation müssen vielmehr in einem Zuge nach vorwärts und blitzschnell erfolgen. Auch wird man darauf Acht geben müssen, dass die Finte nicht im Dirigieren der Spitze auf die Blösse und im Schritte vorwärts, sondern im energischen Vorneigen des Oberkörpers und in der drohenden Annäherung der Spitze an die Blösse des Gegners besteht. Siehe § 29.

Alle in den §§ 30, 31, 32, 33, 34, 35 und 36 erklärten einfachen Finten wird man auch in Verbindung mit dem Schritte vorwärts ausführen.

### § 38. Doppelte gerade Finte.

Die doppelte Finte wird man, wie bereits im § 29 erwähnt, nur vollziehen, wenn man sicher ist, dass der Gegner die auf die erste Finte folgende Cavation parieren wird.

Die doppelte Finte wird auf die Einladungen des Gegners in 3 Tempi und wie folgt vollzogen:

1. Man vollzieht die gerade Finte, indem man die Spitze in die betreffende Blösse des Gegners dirigiert, gleichzeitig den Arm vollkommen streckt und den Oberleib energisch vorneigt;

2. im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen fintiert man die Cavation in die nun entstandene Blösse;

3. sobald der Gegner diese Finte pariert, wird man blitzschnell und ohne sich die eigene Klinge von der des Gegners berühren zu lassen, die Cavation vollziehen.

Alle im § 30 von *a*) bis *i*) erklärten einfachen Finten wird man daher als doppelte Finten vollziehen, indem man die betreffende Cavation bloss fintiert und erst auf die zweite Parade des Gegners die wirkliche Cavation in die vorhandene Blösse ausführt.

Diese Action bezeichnet man kurz mit *gerade Finte und eins — zwei*.

### § 39. Doppelte Cavationsfinte.

Die doppelte Cavationsfinte wird von den feindlichen Bindungen gleichfalls in drei Tempi, u. z. in folgender Weise vollzogen:

1. Man fintiert die erste Cavation, indem man die eigene Spitze von der feindlichen Bindung befreit und auf die betreffende Blösse dirigiert, den Arm vollkommen streckt und den Oberkörper energisch vorneigt;

2. im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen fintiert man die zweite Cavation in die nun entstandene Blösse;

3. sobald der Gegner diese Finte pariert, wird man blitzschnell und ohne sich die eigene Klinge von der feindlichen berühren zu lassen, die Cavation vollziehen.

Diese Action bezeichnet man auch kurz mit eins — zwei — drei.

Alle in § 31 von *a*) bis *i*) erklärten einfachen Cavationsfinten wird man als doppelte vollziehen, indem man auch die zweite Cavation in die betreffende Blösse bloss fintiert und erst auf die zweite Parade die wirkliche Cavation ausführt.

#### § 40. Doppelte gerade Finte bei Anwendung der Contreparaden.

Pariert der Gegner die gerade Finte mit der Contreparade und merkt man, dass er — um sich der in Folge der länger dauern den Contreparade bereits weit vorgedrungenen Spitze zu erwehren — die kürzere einfache Parade der in dieselbe Blösse nun folgenden Cavation entgegensetzen will, so wird man diese gleichfalls fintieren und erst die einfache Parade durch eine wirkliche Cavation in die entgegengesetzte Blösse umgehen.

Alle in § 32 von *a*) bis *d*) erklärten Actionen wird man als doppelte Finten vollziehen, indem man die betreffende Cavation nur fintiert und die zweite Parade durch eine Cavation umgeht.

Ereignet sich der Fall, dass der Gegner auch die auf die gerade Finte folgende Cavation mit einer Contreparade pariert, also zur schwierigen Vertheidigung durch Ausführung zweier Contreparaden schreitet — eine Vertheidigung, die bei rapider Ausführung dieser Paraden auch möglich ist — so wird man nach der geraden Finte ohne Aufenthalt in der Bewegung der Spitze die Contrecavation in dieselbe Blösse vollziehen, worauf diese Finte gerichtet war.

#### § 41. Gerade Finte und Contrecavation.

Pariert der Gegner die gerade Finte mit einer einfachen Parade und nimmt man wahr, dass er, um die darauffolgende Cavation in die entgegengesetzte Blösse zu parieren, zur Contreparade seine Zuflucht nimmt, so wird man die Cavation bloss fintieren, und ohne Aufenthalt in der Bewegung der Spitze diese Parade durch eine zweite Cavation in dieselbe Blösse umgehen, d. h. man wird die gerade Finte und Contrecavation vollziehen.

Alle in § 30 von *a*) bis *i*) erklärten einfachen geraden Finten

wird man als gerade Finte und Contrecavation vollziehen, indem man die betreffende Cavation bloss fintiert und erst die zweite Parade des Gegners, welche in diesem Falle die Contreparade sein muss, durch eine wirkliche Cavation in dieselbe Blösse, worauf die Cavationsfinte gerichtet war, umgeht.

#### § 42. Contrecavation und Cavation.

Pariert der Gegner die Cavationsfinte mit der Contreparade und merkt man, dass er — um sich der in Folge der länger dauernden Contreparade bereits weit vorgedrungenen Spitze zu erwehren — die kürzere einfache Parade der in dieselbe Blösse nun folgenden Cavation entgegensetzen will, so wird man diese gleichfalls fintieren und erst die einfache Parade durch eine dritte Cavation in die entgegengesetzte Blösse umgehen, d. h. man wird die Contrecavation und Cavation vollziehen.

Die im § 33 von *a*) bis *d*) erklärten Contrecavationen wird man als doppelte Finte vollziehen, indem man auch die zweite Cavation nur fintiert und erst auf die einfache Parade des Gegners die wirkliche Cavation ausführt.

Für den Fall, als der Gegner sich durch Ausführung zweier Contreparaden gegen die Contrecavation vertheidigen würde, wird man nach der ersten Cavationsfinte ohne Aufenthalt in der Bewegung der Spitze die Contrecavation in dieselbe Blösse vollziehen, worauf diese Finte gerichtet war, d. h. man wird dreimal dieselbe Cavation hintereinander ausführen.

#### § 43. Cavation und Contrecavation.

Pariert der Gegner die Cavationsfinte mit einer einfachen Parade und merkt man, dass er, um die darauffolgende Cavation in die entgegengesetzte Blösse zu parieren, zur Contreparade seine Zuflucht nimmt, so wird man auch diese Cavation bloss fintieren und ohne Aufenthalt in der Bewegung der Spitze die Contreparade durch eine dritte Cavation in dieselbe Blösse umgehen, d. h. man wird die Cavation und Contrecavation vollziehen.

Alle im § 31 von *a*) bis *i*) erklärten einfachen Cavationsfinten wird man als doppelte Finten, nämlich als Cavation und Contre-

cavation vollziehen, indem man auch die zweite Cavation bloss fintiert und erst die zweite Parade des Gegners, welche in diesem Falle eine Contreparade sein muss, durch eine wirkliche Cavation in dieselbe Blösse, wohin die zweite Cavationsfinte gerichtet war, ungeht.

#### § 44. Falscher Stoss und Cavationsfinte.

Ist man sicher, dass der Gegner auch die auf den falschen Stoss folgende Cavation mit einer einfachen Parade parieren wird, so wird man diese Cavation bloss fintieren und die zweite Parade des Gegners blitzschnell durch eine Cavation in die entgegengesetzte Blösse umgehen.

Die im § 34 von *a)* bis *e)* erklärten Actionen wird man als doppelte Finten vollziehen, indem man die betreffende Cavation nur fintiert und erst auf die zweite Parade des Gegners die wirkliche Cavation ausführt.

#### § 45. Falscher Stoss und Cavationsfinte bei Anwendung der Contreparaden.

Pariert der Gegner den falschen Stoss mit der Contreparade und merkt man, dass er die darauffolgende Cavation in dieselbe Blösse mit einer einfachen Parade parieren will, so wird man die Cavation bloss fintieren und diese Parade blitzschnell durch eine Cavation in die entgegengesetzte Blösse umgehen.

Die im § 35 von *a)* bis *d)* erklärten Actionen wird man als doppelte Finten vollziehen, indem man die auf die Contreparade des Gegners folgende Cavation in dieselbe Blösse, worauf der falsche Stoss gerichtet war, nur fintiert und die wirkliche Cavation erst auf die einfache Parade des Gegners vollzieht.

#### § 46. Falscher Stoss und Contrecavation.

Pariert der Gegner den falschen Stoss mit einer einfachen und die darauffolgende Cavation in die entgegengesetzte Blösse mit der Contreparade, so wird man diese Cavation bloss fintieren und ohne Aufenthalt in der Bewegung der Spitze die Contrecavation in dieselbe Blösse vollziehen, worauf die Cavationsfinte gerichtet war.

Die im § 34 von *a)* bis *e)* erklärten Actionen wird man als „falschen Stoss und Contrecavation“ vollziehen, indem man die betreffende Cavation bloss fintiert und erst auf die zweite Parade des Gegners, welche in diesem Falle die Contreparade sein muss, die wirkliche Cavation ausführt.

Pariert der Gegner sowohl den falschen Stoss als auch die Cavationsfinte mit der Contreparade, so wird man die Contrecavation in dieselbe Blösse vollziehen, worauf der falsche Stoss gerichtet war.

Die im § 35 von *a)* bis *d)* erklärten Actionen wird man als doppelte Finten vollziehen, indem man erst die zweite Parade des Gegners, welche in diesem Falle wieder eine Contreparade sein muss, ohne Aufenthalt in der Bewegung der Spitze durch die wirkliche Cavation umgeht.

#### § 47. Coupé- und Cavationsfinte.

Die im § 36 erklärte Coupéfinte wird man als doppelte Finte vollziehen, wenn man sicher ist, dass der Gegner auch die auf die Coupéfinte folgende Cavation parieren wird. Jenachdem der Gegner diese Cavation mit einer einfachen oder mit der Contreparade pariert, wird man die Coupé- und Cavationsfinte und hierauf die wirkliche Cavation in die entgegengesetzte Blösse oder die Coupéfinte und Contrecavation vollziehen.

#### § 48. Doppelte Finte in Verbindung mit dem Schritte vorwärts.

Die im § 37 gegebene Regel für die Ausführung der einfachen Finten in Verbindung mit dem Schritte vorwärts ist auch für die doppelte Finte vollinhaltlich giltig; man wird daher die erste Finte in derselben Weise, wie es dort angegeben wurde, gleichzeitig mit dem Schritte vollziehen; statt der Cavation wird man sodann die Cavationsfinte als zweite Finte ausführen.





## IV. Capitel.

### § 49. Actionen auf das feindliche Eisen.

Zu den Actionen auf das feindliche Eisen gehören:

- a) Die Bindungen;
- b) das Wechseln;
- c) das Copertino;
- d) die Stösse mit Uebertragen der gebundenen feindlichen Klinge aus der hohen in die tiefe Linie (Flanconnaden) und umgekehrt;
- e) die Flanconnade in tiefe Quart;
- f) die Eisenschläge und
- g) die Entwaffnung.

Die Bindungen und ihr Zweck sind bereits im § 22 erklärt worden.

### § 50. Wechseln.

Bemächtigt man sich der feindlichen Klinge, indem man vorher mit der eigenen Spitze unterhalb oder oberhalb derselben einen Kreisbogen beschreibt, so nennt man diese Bewegung Wechseln.

Der Unterschied zwischen dem Wechseln und der im § 25 beschriebenen Cavation besteht also darin, dass das Wechseln zu dem Zwecke ausgeführt wird, um die feindliche Klinge in der zur früheren Position entgegengesetzten Seite zu binden, während die Cavation eine Bewegung ist, mittels welcher man die eigene Spitze von der feindlichen Bindung befreit um in die entgegengesetzte Blösse zu stossen.

Das Wechseln wird von den eigenen Bindungen und — wenn

die feindliche Spitze in der Linie der eigenen Brust oder Flanke sich befindet — von den eigenen Einladungen oder von der Fechtstellung vollzogen.

Man wird demnach ausführen:

- a) Das Wechseln in Quart von der eigenen Terzbindung oder Quarteinladung;
- b) das Wechseln in Terz von der eigenen Quartbindung, Terzeinladung oder von der Fechtstellung;
- c) das Wechseln in Second von der eigenen Cerclebindung oder Secondeinladung und
- d) das Wechseln in Cercle von der eigenen Secondbindung oder Cercleeinladung.

Das Wechseln in Quart und Terz geschieht unterhalb, das Wechseln in Second und Cercle oberhalb der feindlichen Klinge.

Nach dem Wechseln wird man den geraden Stoss an der Klinge, den falschen Stoss, eine Flanconnade, eine Uebertragung (§ 53), überhaupt alle Actionen vollziehen können, welche von der betreffenden Bindung ausführbar sind. Das Wechseln wendet man auch an, um den Gegner zu einer Cavation oder zu einer Finte zu verleiten. Vollzieht man nach dem Wechseln eine Action im Contact mit der feindlichen Klinge, so wird man es mit jener leichten und unmerklichen Faustbewegung vollziehen müssen, wie sie diese Actionen erfordern.

Das Wechseln wird man auch in Verbindung mit dem Schritte vorwärts, u. z. gleichzeitig mit diesem ausführen, indem man sich mit der Annäherung vollständig der feindlichen Schwäche bemächtigt.

### § 51. Copertino.

Das Copertino ist eine Action, womit man sich der feindlichen Schwäche bemächtigt, wenn die eigene vom Gegner gebunden ist. Es wird durch eine leichte und unmerkliche Faustbewegung vollzogen, indem man, ohne den Contact mit der feindlichen Klinge zu verlieren, die eigene Stärke auf die feindliche Schwäche setzt und die Spitze des Gegners entweder nach innen oder nach aussen von der Linie ablenkt.

Man wird es nur von der feindlichen Quart- und Terzbindung vollziehen.

1. Von der Quartbindung des Gegners wird man die Spitze erheben, mit der eigenen Klinge langs der feindlichen hingleiten und die Stärke auf die Schwache setzen, indem man gleichzeitig die Faust aus der Quartposition fast ganz in die Secondposition dreht und die feindliche Klinge mit der eigenen sozusagen bedeckt.

2. Von der Terzbindung des Gegners wird man die Spitze und auch etwas die Faust erheben, mit der eigenen Klinge langs der feindlichen hingleiten und die Stärke auf die Schwache setzen; die Faust verbleibt in der Quartposition.

Bei Ausführung der Copertini wird man, wie überhaupt bei allen Actionen im Contacte mit der feindlichen Klinge, jeden Druck auf die feindliche Klinge, sowie jede Härte in der Bewegung und jedes Schwanken des Armes vermeiden müssen; die Spitze darf nur eine kleine Bewegung ausführen und wird, wenn möglich, auf die Brust des Gegners gerichtet.

Nach dem Copertino wird man den geraden Stoss an der Klinge oder die Cavation (Coupé) vollziehen.

Die Ausführung dieser Action erfordert zwei Tempi; im ersten Tempo bemächtigt man sich der feindlichen Klinge, im zweiten vollzieht man den Stoss.

a) Copertino in Quart und gerader Stoss innen.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Quartbindung an und dirigiert die Spitze auf die Brust des Schülers.	Vollzieht von der Fechtstellung das Copertino in Quart, wie es oben beschrieben wurde.
Lasst die Action ausführen.	Wird den geraden Stoss innen vollziehen, indem er gleichzeitig die Faust aus der Secondposition in die Terz-Quartposition dreht.

b) Copertino in Quart und Cavation (Coupé).

Meister:	Schüler:
Nimmt die Quartbindung an und dirigiert die Spitze auf die Brust des Schülers.	Vollzieht von der Fechtstellung das Copertino in Quart, wie es oben beschrieben wurde.

<b>Meister:</b> Vollzieht die Quart- od. Contreterzparade.	<b>Schüler:</b> Wird — je nach der Parade des Gegners — die Cavation (Coupé) aussen, die Cavation innen oder in die Flanke ausführen.
--	--

c) Copertino in Terz und gerader Stoss aussen.

<b>Meister:</b> Nimmt die Terzbin- dung an und dirigiert die Spitze beiläufig auf das rechte Auge des Schülers. Lässt die Action aus- führen.	<b>Schüler:</b> Vollzieht von der Fechtstellung das Coper- tino in Terz, wie es oben beschrieben wurde.  Wird den geraden Stoss aussen vollziehen.
--	--

d) Copertino in Terz und Cavation.

<b>Meister:</b> Nimmt die Terz- bindung an und diri- giert die Spitze bei- läufig auf das rechte Auge des Schülers. Vollzieht die Terz- oder Contrequart- parade.	<b>Schüler:</b> Vollzieht von der Fechtstellung das Coper- tino in Terz, wie es oben beschrieben wurde.  Wird — je nach der Parade des Gegners — die Cavation innen (in die Flanke) oder aussen vollziehen.
---	---

Aus der weiten Mensur wird man sich gleichzeitig mit dem Schritte vorwärts der feindlichen Klinge bemächtigen und hierauf den geraden Stoss oder die Cavation ausführen.

§ 52. Copertino mit Finte.

Diese Action erfordert für ihre Ausführung drei Tempi, nämlich das erste Tempo für das Copertino, das zweite für die Finte und das dritte für die Cavation (Coupé).

Nach dem Copertino wird man, je nach dem Verhalten des Gegners, den falschen Stoss oder die Cavations-(Coupé-)Finte vollziehen und die Parade des Gegners durch eine Cavation in die

entgegengesetzte Blösse umgehen, wenn sie eine einfache und in dieselbe Blösse, wenn sie eine Contreparade ist.

Aus der weiten Mensur wird man das Copertino in derselben Weise, wie es im vorhergehenden Paragraphe gesagt wurde, vollziehen, sodann den betreffenden Stoss (geraden Stoss, Cavation oder Coupe) fintieren und die Parade des Gegners durch die Cavation umgehen.

**§ 53. Stösse mit Uebertragen der gebundenen feindlichen Klinge aus der hohen Linie in die tiefe Linie (Flanconnaden) und umgekehrt.**

Bereits im § 24, gelegentlich der Beschreibung der Stösse mit gebundener Klinge, wurde erwähnt, dass diese letzteren Stösse von der Quart- und Terzbindung, sowie von der Second- und Cerclebindung unmöglich sind, wenn der Gegner die Faust zu hoch, beziehungsweise zu tief hält, und es wurde auch gesagt, dass man in solchen Fällen die gebundene feindliche Klinge aus der Quart- in die Secondbindung und umgekehrt, sowie aus der Terz- in die Cerclebindung und umgekehrt übertragen und hierauf den Stoss im Contacte mit der feindlichen Klinge in die offene Blösse ausführen wird.

Diese Uebertragungen wird man in folgender Weise vollziehen:

*a)* Von der eigenen Quartbindung wird man die feindliche Klinge, ohne den Contact mit ihr zu verlieren oder einen Druck gegen sie auszuüben und unter steter Beherrschung ihrer Schwäche in die Secondbindung übertragen, gleichzeitig die Faust aus der Terz-Quartposition in die Secondposition drehen, den Arm vollkommen strecken und den im § 23, *c)* beschriebenen Stoss vollziehen.

*b)* Von der eigenen Terzbindung wird man die feindliche Klinge, ohne den Contact mit ihr zu verlieren oder einen Druck gegen sie auszuüben, unter steter Beherrschung ihrer Schwäche in die Cerclebindung übertragen, gleichzeitig die Faust in die Terz-Quartposition drehen, den Arm vollkommen strecken und den im § 23, *d)* beschriebenen Stoss vollziehen.

Diese beiden unter *a)* und *b)* erklärten Actionen nennt man — da die Stösse in die Flanke erfolgen — Flannconnaden, u. z.

die erste Flanconnade in Second, die letzte Flanconnade in Cercle.

c) Von der eigenen Secondbindung wird man die feindliche Klinge, ohne den Contact mit ihr zu verlieren oder einen Druck gegen sie auszuüben, unter steter Beherrschung ihrer Schwäche in die Quartbindung übertragen, gleichzeitig die Faust aus der Secondposition in die Terz-Quartposition drehen und den im § 23, a) beschriebenen Stoss vollziehen.

d) Von der eigenen Cerclebindung oder Cercleparade wird man die feindliche Klinge, ohne den Contact mit ihr zu verlieren oder einen Druck gegen sie auszuüben, unter steter Beherrschung ihrer Schwäche, in die Terzbindung übertragen und den in § 23, b) beschriebenen Stoss mit der Faust in der Quartposition vollziehen.

Diese Uebertragung ist, wenn sie mit grösstmöglicher Schnelligkeit und hinlänglichem Erheben des gestreckten Armes ausgeführt wird, eine vorzügliche Action, speciell als Riposte nach der Cercleparade, und gelingt beinahe immer. Sie kann vollzogen werden, wenn sich die feindliche Spitze in der Linie der eigenen Brust und auch, wenn sie sich in der Linie der eigenen Flanke befindet. Die Franzosen haben dieser Action einen eigenen Namen gegeben und nennen sie „riposte de septime enveloppée (trasporto di terza e filo).“<sup>38)</sup>

Da bei den Uebertragungen die feindliche Klinge von der eigenen inneren Seite in die eigene äussere Seite, oder umgekehrt, geschafft wird, so muss die feindliche Spitze die Linie der eigenen Brust oder Flanke passieren; man wird deshalb bei Ausführung dieser Actionen darauf Acht geben müssen, dass der Ausfall nicht zu früh vollzogen werde, weil es sonst sehr leicht geschehen kann, dass man den Ausfall bereits ausgeführt hat, bevor noch die Spitze in die entgegengesetzte Seite gebracht wurde; die Folge von dieser Art der Ausführung würde sein, dass man von der feindlichen Spitze, die sich ganz nahe dem Körper befindet, selbst in dem Falle leicht getroffen werden könnte, wenn der Gegner diesen Umstand nicht benützt hätte; die Uebertragungen erfordern daher für ihre Ausführung zwei Tempi, d. i. das erste Tempo für die Ueber-

<sup>38)</sup> Siehe § 69.

tragung in die andere Bindung und das zweite für den geraden Stoss an der Klinge.

Ausser dem geraden Stoss wird man nach den Uebertragungen die Cavation, den falschen Stoss, die Cavationsfinte, überhaupt alle Actionen vollziehen können, die von den betreffenden Bindungen und auf die Parade des Gegners ausführbar sind.

Die Uebertragungen werden auch zu dem Zwecke vollzogen, um den Gegner zu einer Cavation in's Tempo <sup>39)</sup> zu verleiten. Beabsichtigt man jedoch nach der Uebertragung einen Stoss im Contacte mit der feindlichen Klinge auszuführen, so muss sie mit jener leichten und unmerklichen Faustbewegung vollzogen werden, wie sie diese Art der Stösse erfordert.

Das Uebertragen der feindlichen Klinge wird man auch bewirken können, wenn sich die Klingen nicht im Contacte befinden; die Bewegung geschieht in derselben Weise, indem man dann die Bindung gleichzeitig mit dem Uebertragen ausführt. Aus der weiten Mensur vollzieht man das Uebertragen gleichzeitig mit dem Schritte vorwärts, indem man sich mit der Annäherung vollständig der feindlichen Schwäche bemächtigt.

#### § 54. Uebertragen der Klinge und Cavation.

Das Uebertragen und die Cavation wird ebenfalls in zwei Tempi ausgeführt, u. z. im ersten Tempo das Uebertragen und im zweiten die Cavation.

##### a) Uebertragen in Second und Cavation (Flanconnadfinte in Second und Cavation).

Meister:	Schüler:
Nimmt die Fechtstellung an.	Ueberträgt von der eigenen Quartbindung die feindliche Klinge in die Secondbindung, wie es im vorhergehenden Paragraphe beschrieben wurde.
Vollzieht die Second- oder Contrecercleparade.	Wird — je nach der Parade des Gegners — die Cavation oben oder in die Flanke vollziehen.

<sup>39)</sup> Siehe das Capitel über Actionen in's Tempo.

b) Uebertragen in Cercle und Cavation (Flanconnadfinte in Cercle und Cavation).

Meister:	Schüler:
Nimmt die Fechtstellung an.	Ueberträgt von der eigenen Terzbindung die feindliche Klinge in die Cerclebindung, wie es im vorhergehenden Paragraphe beschrieben wurde.
Vollzieht die Cercle- oder Contresecondparade.	Wird — je nach der Parade des Gegners — die Cavation in die Flanke oder oben vollziehen.

c) Uebertragen in Quart und Cavation.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Fechtstellung an.	Ueberträgt von der eigenen Secondbindung die feindliche Klinge in die Quartbindung, wie es im vorhergehenden Paragraphe beschrieben wurde.
Vollzieht die Quart- oder Contreterzparade	Wird — je nach der Parade des Gegners — die Cavation aussen, innen oder in die Flanke vollziehen.

d) Uebertragen in Terz und Cavation.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Fechtstellung an.	Ueberträgt von der eigenen Cerclebindung die feindliche Klinge in die Terzbindung, wie es im vorhergehenden Paragraphe beschrieben wurde.
Vollzieht die Terz- oder Contrequartparade.	Wird — je nach der Parade des Gegners — die Cavation in die Flanke mit der Faust in der Secondposition, oder aussen mit Beibehaltung der Quartposition vollziehen.

Aus der weiten Mensur wird man gleichzeitig mit dem Schritte das Uebertragen und hierauf die Cavation vollziehen.

Bemerkt man, dass der Gegner auch die Cavation pariert, so wird man nach dem Uebertragen die Cavationsfinte und Cavation nach § 31 oder § 33 ausführen. Diese Action erfolgt daher in 3 Tempi.

### § 55. Uebertragen der Klinge, falscher Stoss und Cavation (Coupé).

Diese Action wird in drei Tempi vollzogen, u. z. das Uebertragen im ersten, der falsche Stoss im zweiten und die Cavation (Coupé) im dritten Tempo.

#### a) Uebertragen in Second, falscher Stoss in die Flanke und Cavation. (Flanconnadfinde in Second und Cavation).

Meister:	Schüler:
Nimmt die Fechtstellung an.	Ueberträgt von der eigenen Quartbindung die feindliche Klinge in die Secondbindung in der im § 53 beschriebenen Weise.
Lässt die Uebertragung ausführen.	Vollzieht den falschen Stoss in die Flanke, ohne den Contact mit der feindlichen Klinge zu verlieren.
Vollzieht die Second- oder Contrecercleparade.	Wird — je nach der Parade des Gegners — die Cavation oben, oder in die Flanke vollziehen.

#### b) Uebertragen in Cercle, falscher Stoss in die Flanke und Cavation. (Flanconnadfinde in Cercle und Cavation).

Meister:	Schüler:
Nimmt die Fechtstellung an.	Ueberträgt von der eigenen Terzbindung die feindliche Klinge in die Cerclebindung in der im § 53 beschriebenen Weise.
Lässt die Uebertragung ausführen.	Vollzieht den falschen Stoss in die Flanke, ohne den Contact mit der feindlichen Klinge zu verlieren.
Vollzieht die Cercle- oder Contresecondparade.	Wird — je nach der Parade des Gegners — die Cavation in die Flanke oder oben vollziehen.

#### c) Uebertragen in Quart, falscher Stoss innen und Cavation (Coupé).

Meister:	Schüler:
Nimmt die Fechtstellung an.	Ueberträgt von der eigenen Secondbindung die feindliche Klinge in die Quartbindung in der im § 53 beschriebenen Weise.

Meister:	Schüler:
Lässt die Uebertragung ausführen.	Vollzieht den falschen Stoss innen, ohne den Contact mit der feindlichen Klinge zu verlieren.
Vollzieht die Quart- oder die Contreterzparade.	Wird — je nach der Parade des Gegners — die Cavation (Coupe) aussen, die Cavation innen oder in die Flanke vollziehen.

d) **Uebertragen in Terz, falscher Stoss aussen und Cavation.**

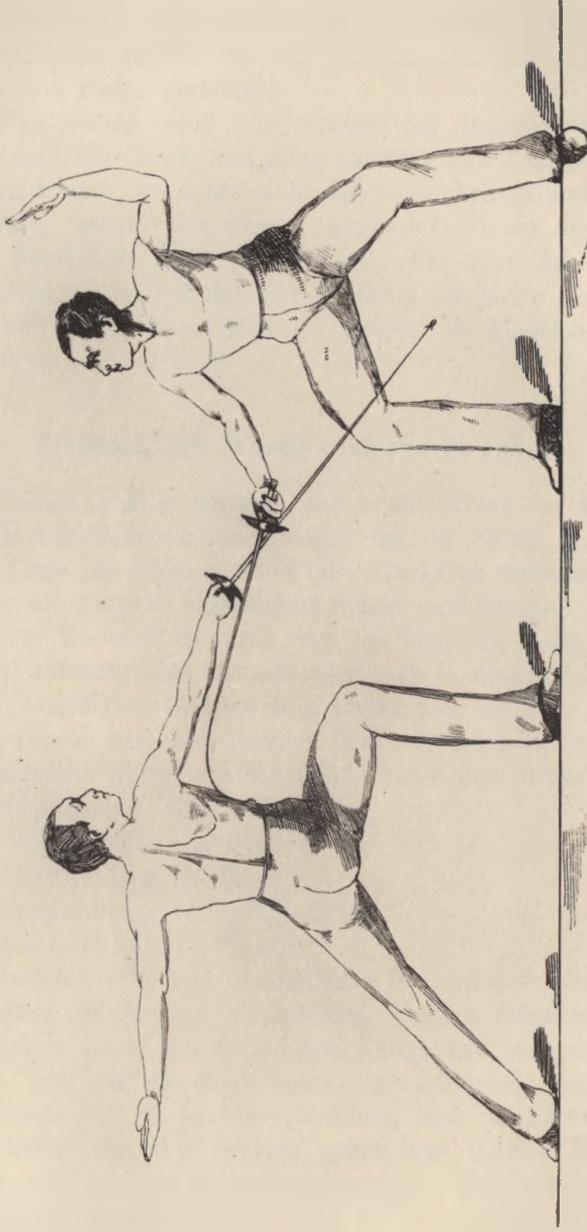
Meister:	Schüler:
Nimmt die Fechstellung an.	Ueberträgt von der eigenen Cerclebindung die feindliche Klinge in die Terzbindung in der im § 53 beschriebenen Weise.
Lässt die Uebertragung ausführen.	Vollzieht den falschen Stoss aussen ohne den Contact mit der feindlichen Klinge zu verlieren.
Vollzieht die Terz-, Cercle- oder Contre- quartparade.	Wird — je nach der Parade des Gegners — die Cavation in die Flanke mit der Faust in der Secondposition, oder aussen unter Beibehaltung der Quartposition vollziehen.

Aus der weiten Mensur wird man das Uebertragen, wie es bereits erklärt wurde, gleichzeitig mit dem Schritte, sodann in der normalen Mensur den falschen Stoss und die Cavation ausführen.

§ 56. **Flanconnade in tiefe Quart.**

Ausser den im § 53 beschriebenen Flanconnaden in Second und Cercle vollzieht man noch eine andere in die aussere Seite der feindlichen Flanke, nämlich die Flanconnade in tiefe Quart, bei welcher die Faust in der Quartposition verbleibt.

Von der eigenen Quartbindung oder Quartparade wird man, ohne den Contact mit der feindlichen Klinge oder deren Beherrschung zu verlieren, den Stoss mit der Faust in der Quartposition in die aussere Seite der Flanke des Gegners vollziehen, indem man mit der Spitze über der feindlichen Klinge eine Spirallinie nach vorwärts und abwärts beschreibt und die Faust, welche an der eigenen linken oder inneren Seite verbleibt, bis in die Höhe



Riposte mit Flaconnade in tiefe Quart.



der Hüften herabsetzt; nach Ausführung des Stosses befindet sich die feindliche Klinge rechts von der eigenen und mit der Spitze schräg gegen den Boden gerichtet.

Diese Flanconnade wird man weniger als Angriffsaction gebrauchen, da man sehr leicht von einer Cavation in's Tempo <sup>40)</sup> getroffen werden könnte; sie bildet aber eine vorzügliche Riposte nach der Quartparade, sobald der Gegner nach dem Stosse die Faust erhebt oder wenigstens nicht zu tief hält. Sie kann auch dann vollzogen werden, wenn in Folge des Ausfalles von Seite des Gegners nicht mehr die normale Mensur, welche die Flanconnade in Second erfordert, vorhanden ist.

### § 57. **Eisenschläge (Tocco e sforzo di spada.)**

Unter Eisenschlag versteht man einen Schlag der eigenen Klinge auf die feindliche zu dem Zwecke, um die Spitze des Gegners von der Linie der eigenen Brust oder Flanke zu entfernen und einen Stoss in die dadurch entstandene Blösse auszuführen.

Mittels der Eisenschläge wird man die feindliche Klinge nach innen, aussen, aufwärts oder abwärts oder auch in diagonalen Richtung von der Angriffslinie entfernen können. Um sie kurz zu bezeichnen, werden sie nach den Paraden benannt, denen sie in Bezug auf die Richtung der Ablenkung der feindlichen Klinge entsprechen; man unterscheidet daher:

- a) Den Eisenschlag in Quart;
- b) den Eisenschlag in Terz;
- c) den Eisenschlag in Second und
- d) den Eisenschlag in Cercle.

Die Eisenschläge können in zweifacher Art erfolgen; entweder werden sie mittels eines kurzen und kräftigen Schlages, indem man nur auf einen einzigen Punkt der feindlichen Klinge und senkrecht auf diese schlägt, oder mittels eines energischen Streiches längs der feindlichen Klinge und in schräger Richtung nach vorwärts, vollzogen; die erstere Art der Schläge nennt man kurze Eisenschläge (*tocchi di spada*), die letztere scharfe Eisenschläge (*sforzi di spada*).

<sup>40)</sup> Siehe das Capitel über Actionen in's Tempo.

Die Eisenschläge sind nicht durch blosse Faustwirkungen, sondern durch elastische und energische Bewegungen des Vorderarmes und des ganzen Armes auszuführen; würde man sie aus dem Handgelenke vollziehen, so wären sie nicht nur von geringer oder gar keiner Wirkung, sondern es könnte auch die Bewegung in der Richtung des Schlages nicht genau begrenzt werden und die eigene Spitze würde sich von der Angriffslinie zu weit entfernen; dies würde insbesondere aber dann der Fall sein, wenn der Gegner eine Cavation in's Tempo <sup>41)</sup> ausführte und die eigene Klinge daher nicht dem Widerstande der feindlichen begegnete; der Schlag aus dem Handgelenke verursacht ferner Oscillationen der Spitze, welche die Präcision und Schnelligkeit des darauffolgenden Stosses wesentlich beeinträchtigen. Die Bewegungen im Ellenbogen- und Schultergelenke <sup>42)</sup> gestatten in Folge der bedeutend stärkeren Muskeln des Vorderarmes und der Schulter die Entwicklung einer grossen Kraft, die nicht nur den Vortheil bietet, die Eisenschläge mit der grössten Wirksamkeit und Energie auszuführen, sondern es auch ermöglicht, die Bewegung der Klinge und des Armes genauestens zu regulieren und zu begrenzen und das

<sup>41)</sup> Siehe das Capitel über Actionen in's Tempo.

<sup>42)</sup> Die Mitwirkung der einzelnen Gelenke des Armes bei Führung des Fleuret hängt, wie man sieht, ganz von der Art der Bewegung ab; die Ausführung der Cavationen und daher auch die der Finten, geschieht, wie wir erwähnt haben, durch blosse Fingerwirkungen, da es sich in diesen Bewegungen vornehmlich um die zur Umgehung der feindlichen Paraden unbedingt nothwendige leichte Führung der Spitze, und um keinen grossen Kraftaufwand handelt; bei dem Coupé spielt der Vorderarm mit, da die Bewegung im Handgelenke zu begrenzt ist, um diese Action durch die Faust allein ausführen zu können; bei den Eisenschlägen und bei den scharfen Paraden (§ 65) endlich, wo es sich um die Entfaltung der grössten Kraft und Energie handelt, u. z. nicht bloss zur Führung des Schlages, um die feindliche Klinge möglichst weit von der Linie zu entfernen, sondern auch zur Begrenzung der Bewegung, um die Bewegung der Klinge in der Richtung des Schlages genau zu regulieren, den Stoss blitzschnell auszuführen, und im Falle einer Cavation in's Tempo von Seite des Gegners derselben rechtzeitig die Parade entgegensetzen zu können, wird der Vorderarm und bis zu einem gewissen Masse auch die Schulter wirken müssen. Die Theorie derer, welche behaupten, dass das Fleuret einzig und allein durch Fingerwirkungen und Bewegungen im Handgelenke geführt werden müsse, ist daher falsch und unlogisch und macht — da sie den anatomischen Gesetzen vollkommen widerspricht — die Erreichung eines günstigen Resultates unmöglich.

Oscillieren der Spitze zu vermeiden. Rotationen oder Beugungen und Streckungen des Handgelenkes bei Ausführung der Eisenschläge müssen daher angesichts der grossen Nachtheile, welche sie zur Folge haben, sorgfältig vermieden werden. Der Rotationspunkt beim Eisenschlage ist, je nach der Richtung, wohin er geführt wird, entweder im Ellenbogen- oder im Schultergelenke; das Handgelenk ist unbeweglich und die Pression der Hand auf den Griff im Momente des Schlages am grössten, um die zweckmässigste Ausführung in Bezug auf Wirkung und Präcision zu erzielen.

Bei Ausführung der Eisenschläge gebe man ferner darauf Acht, dass

1. die Grenzen der Positionen, welche für die Paraden vorgeschrieben sind, nicht überschritten werden, um für den Fall, wenn der Gegner eine Action in's Tempo ausführte, rechtzeitig die entsprechende Parade entgegensetzen zu können;

2. der Schlag mit der Stärke der eigenen Klinge gegen den mittleren Theil der feindlichen und nicht etwa mit der eigenen Schwäche gegen diesen oder sogar gegen die feindliche Stärke erfolge, und

3. dass sie mit richtiger Wahl des Momentes und mit Rapidität vollzogen werden, um dem Gegner die Cavation in's Tempo schwierig oder ganz unmöglich zu machen.

Die Ausführung der Eisenschläge erfordert zwei Tempi, u. z. das erste Tempo für den Schlag und das zweite für den geraden Stoss.

Die Eisenschläge sind, wenn sie in der von uns beschriebenen Weise ausgeführt werden, von sehr grosser Wirkung, indem sie nicht nur die feindliche Klinge sehr weit von der Linie entfernen, sondern dem Gegner auch die Faust und den ganzen Arm erschüttern, und ihn zu einer schnellen Vertheidigung unfähig machen, da sie ihn theilweise oder, wenn der Schlag in der Richtung der Oeffnung der Hand erfolgt, nicht selten ganz desarmieren.

### § 58. Kurze Eisenschläge. (Tocchi di spada.)

Die kurzen Eisenschläge bestehen in einem kurzen und kräftigen Schlag mit der Stärke der eigenen Klinge gegen

einen Punkt, u. z. gegen die Mitte<sup>43)</sup> der feindlichen. Man wird sie von der eigenen Fechtstellung sowie von den eigenen Einladungen vollziehen können. Nach dem Eisenschlage wird man Actionen im Contacte mit der feindlichen Klinge nicht ausführen können; es wird daher entweder nur der gerade Stoss oder die gerade Finte folgen.

a) Kurzer Eisenschlag in Quart und gerader Stoss innen.

Meister:

Nimmt die Fechtstellung an, indem er die Spitze etwas höher dirigiert.

Wird den Schlag erhalten und den Effect desselben demonstrieren.

Schüler:

Wird von der Fechtstellung oder von der eigenen Terzeinladung bei gleichzeitigem leichten Vorneigen des Oberkörpers mit der Stärke der eigenen Klinge durch eine energische und elastische Bewegung des Vorderarmes einen kurzen und kräftigen Schlag auf die feindliche Mitte von rechts nach links ausführen und die Position der Quartparade annehmen.

Vollzieht den geraden Stoss innen.

<sup>43)</sup> Nicht nur die Erfahrung lehrt, sondern auch auf wissenschaftlichem Wege kann nachgewiesen werden, dass ein Schlag der eigenen Stärke auf die feindliche Schwäche, trotz des günstigeren Hebelverhältnisses, nicht jene Wirkung erzielen wird, wie ein Schlag, der gleichfalls mit der Stärke, aber auf die feindliche Mitte oder selbst auf die Stärke geführt wird. Durch einen Versuch kann man sich von dieser Wahrheit leicht überzeugen; man führe auf die entgegengestreckte feindliche Klinge zuerst einen kräftigen Schlag mit der Stärke auf die Schwäche, und dann, gleichfalls mit der Stärke, einen eben solchen Schlag auf die Mitte oder Stärke derselben; man wird sofort wahrnehmen können, dass beim zweiten Schlage die Wirkung eine bedeutend grössere ist als beim ersten, indem nicht allein die Spitze der geschlagenen Klinge von der Linie weit entfernt, sondern auch die Faust und der ganze Arm desjenigen, welcher den Schlag auf seinem Eisen empfing, durch den zweiten Schlag erschüttert und aus ihrer Lage gebracht wurden. Die Ursache der geringen Wirkung beim ersten Schlage liegt in dem schwachen Widerstande, welchen der getroffene Theil, d. i. die Schwäche, der schlagenden Klinge entgegensetzt; in Folge der leichten Biegsamkeit des gegen die Spitze zu liegenden Theiles der geschlagenen Klinge kann sich die auf ihn ausgeübte Kraft, welche eine momentan wirkende ist, nur theilweise der ganzen Klinge, der Faust und dem Arme mittheilen,

b) **Kurzer Eisenschlag in Terz und gerader Stoss in die Flanke.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Fechstellung an und dirigiert die Spitze auf die Brust des Schülers.	Wird von der eigenen Quarteinladung die Faust in die Second-Terzposition drehen und bei gleichzeitigem leichtem Vorneigen des Oberkörpers mit der Stärke der eigenen Klinge durch eine energische und elastische Bewegung des ganzen Armes einen kurzen und kräftigen Schlag auf die feindliche Mitte nach aufwärts und etwas nach rechts ausführen und die Position der Terzparade annehmen.
Wird den Schlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.	Vollzieht den geraden Stoss in die Flanke mit der Faust in der Secondposition.

c) **Kurzer Eisenschlag in Second und gerader Stoss oben.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Fechstellung an und dirigiert die Spitze in die Flanke des Schülers.	Wird von der Fechstellung oder von der eigenen Cercleeinladung die Faust in die Second-Terzposition drehen und bei gleichzeitigem leichtem Vorneigen des Oberkörpers mit der Stärke der eigenen Klinge durch eine energische und elastische Bewegung des ganzen Armes einen kurzen und kräftigen Schlag auf die feindliche Mitte nach abwärts und rechts ausführen und beiläufig die Position der Secondparade annehmen.
Wird den Schlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.	Vollzieht den geraden Stoss oben, indem er gleichzeitig die Faust in die Quartposition dreht.

---

während sich der andere Theil der Kraft in der Richtung des Schlages aussern wird, d. h. die eigene Klinge wird das Bestreben haben, sich von der Linie zu entfernen.

d) **Kurzer Eisenschlag in Cercle und gerader Stoss in die Flanke.**

Meister:

Nimmt die Fechtstellung an und dirigiert die Spitze auf die Brust des Schülers.

Wird den Schlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.

Schüler:

Wird von der Fechtstellung, von der eigenen Second- oder Terzeinladung die Faust in die Secondposition drehen und bei gleichzeitigem leichten Vorneigen des Oberkörpers mit der Stärke der eigenen Klinge durch eine energische und elastische Bewegung des ganzen Armes einen kurzen und kräftigen Schlag auf die feindliche Mitte in der Richtung von unten nach aufwärts und links ausführen und die Position der Cercleparade unter Beibehaltung der Secondposition der Faust annehmen.

Vollzieht den geraden Stoss in die Flanke mit der Faust in der Secondposition.

Die Eisenschläge wird man auch in Verbindung mit dem Schritte vorwärts ausführen, indem die Bewegung mit dem rechten Fuss begonnen und gleichzeitig mit dem Beisetzen des linken Fusses der Schlag vollzogen wird.

§ 59. **Kurzer Eisenschlag mit Finte.**

Nach den eben beschriebenen Eisenschlägen wird man den geraden Stoss nur fintieren, wenn es dem Gegner gelingt, noch rechtzeitig die Parade entgegenzusetzen. Der Eisenschlag mit Finte erfordert drei Tempi für seine Ausführung, d. i. das erste Tempo für den Schlag, das zweite für die gerade Finte und das dritte für die Cavation, womit man die Parade des Gegners umgeht.

a) **Kurzer Eisenschlag in Quart, gerade Finte innen und Cavation.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Fechtstellung an, indem er die Spitze etwas höher dirigiert.	Vollzieht den Eisenschlag in der im vorhergehenden Paragraphe beschriebenen Weise.
Wird den Eisenschlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.	Fintiert den geraden Stoss innen.
Vollzieht die Quart-Cercle- oder Contreterzparade.	Wird — je nach der Parade des Gegners — die Cavation aussen, in die Flanke oder innen vollziehen.

b) **Kurzer Eisenschlag in Terz, gerade Finte in die Flanke und Cavation.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Fechtstellung an und dirigiert die Spitze auf die Brust des Schülers.	Vollzieht den Eisenschlag in der im vorhergehenden Paragraphe beschriebenen Weise.
Wird den Eisenschlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.	Fintiert den geraden Stoss in die Flanke.
Vollzieht die Second- oder Cercleparade.	Wird — je nach der Parade des Gegners — die Cavation oben oder in die Flanke ausführen.

c) **Kurzer Eisenschlag in Second, gerade Finte oben und Cavation.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Fechtstellung an und dirigiert die Spitze in die Flanke des Schülers.	Vollzieht den Eisenschlag in der im vorhergehenden Paragraphe beschriebenen Weise.

Meister:	Schüler:
Wird den Eisenschlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.	Fintiert den geraden Stoss oben, indem er gleichzeitig die Faust in die Quartposition dreht.
Vollzieht die Cercle-(Terz-)Quart- oder Contresecondparade.	Wird — je nach der Parade des Gegners — die Cavation in die Flanke, innen, aussen oder oben ausführen.

d) **Kurzer Eisenschlag in Cercle, gerade Finte in die Flanke und Cavation.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Fechtstellung an und dirigiert die Spitze auf die Brust des Schülers.	Vollzieht den Eisenschlag in der im vorhergehenden Paragraphe beschriebenen Weise.
Wird den Eisenschlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.	Fintiert den geraden Stoss in die Flanke.
Vollzieht die Second- oder Cercleparade.	Wird — je nach der Parade des Gegners — die Cavation oben oder in die Flanke ausführen.

Den Eisenschlag mit Finte wird man auch in Verbindung mit dem Schritte vorwärts vollziehen, indem man, wie im vorhergehenden Paragraphe den Schlag gleichzeitig mit der Bewegung des linken Fusses, sodann die Finte und die Cavation ausführt.

§ 60. **Scharfe Eisenschläge. (Sforzi di spada.)**

Die scharfen Eisenschläge werden, wie bereits erwähnt, mittels eines kräftigen Streiches der eigenen Klinge auf die feindliche ausgeführt; der Schlag erfolgt nicht mehr senkrecht und auf einen einzigen Punkt, sondern in schräger Richtung nach vor- und seitwärts und mit der eigenen Stärke längs des mittleren Theiles der feindlichen Klinge.

Man wird sie von der eigenen Fechtstellung, von den eigenen

Einladungen und auch von den Bindungen vollziehen können; erfolgen sie im letzten Falle im Contacte mit der feindlichen Klinge, so machen sie die Cavation in's Tempo von Seite des Gegners nahezu unmöglich.

a) **Scharfer Eisenschlag in Quart und gerader Stoss innen.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Fechstellung an und dirigiert die Spitze auf die Brust des Schülers.	Wird von der Fechstellung, von der eigenen Terzeinladung oder Quartbindung bei gleichzeitigem leichten Vorneigen des Oberkörpers mit der Stärke der eigenen Klinge durch eine energische und elastische Bewegung des Vorderarmes einen kräftigen Streich langs des mittleren Theiles der feindlichen Klinge nach vor- und links seitwärts ausführen und die Position der Quartparade annehmen.
Wird den Schlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.	Vollzieht den geraden Stoss innen.

b) **Scharfer Eisenschlag in Terz und gerader Stoss aussen oder in die Flanke.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Fechstellung an und dirigiert die Spitze auf die Brust des Schülers.	Wird von der eigenen Quarteinladung oder Terzbindung die Faust in die Second-Terzposition drehen und bei gleichzeitigem leichten Vorneigen des Oberkörpers mit der Stärke der eigenen Klinge durch eine energische und elastische Bewegung des Vorderarmes einen kräftigen Streich langs des mittleren Theiles der feindlichen nach vor- und rechts seitwärts ausführen und die Position der Terzparade annehmen.
Wird den Schlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.	Vollzieht den geraden Stoss aussen auf die Brust oder in die Flanke, u. z. im ersten Falle mit der Faust in der Quartposition, im letzten mit der Faust in der Secondposition.

c) **Scharfer Eisenschlag in Second und gerader Stoss in die Flanke,****Meister:**

Nimmt die Fechtstellung an und dirigiert die Spitze in die Flanke des Schülers.

Wird den Schlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.

**Schüler:**

Wird von der Fechtstellung, von der eigenen Quart-, Terz-, Cercleeinladung oder Secondbindung die Faust in die Secondposition drehen und bei gleichzeitigem leichten Vorneigen des Oberkörpers mit der Stärke der eigenen Klinge durch eine energische und elastische Bewegung des Vorderarmes einen kräftigen Streich längs des mittleren Theiles der feindlichen Klinge nach vor- und rechts seitwärts ausführen und die Position der Secondparade annehmen.

Vollzieht den geraden Stoss in die Flanke mit der Faust in der Secondposition.

Den scharfen Eisenschlag in Cercle wird man nicht anwenden.

Wie man sieht, werden die scharfen Eisenschläge nur durch Bewegung des Vorderarmes, u. z. durch Beugung und energisches, elastisches Strecken in der Richtung nach vor- und seitwärts vollzogen; das Handgelenk ist steif zu halten und Streckungen und Beugungen der Faust sind zu vermeiden, damit sich die eigene Spitze so wenig als möglich von der Linie entferne.

Die scharfen Eisenschläge wird man in Verbindung mit dem Schritte vorwärts in derselben Weise ausführen, wie es im § 58 für die kurzen Eisenschläge vorgeschrieben wurde.

### § 61. **Scharfer Eisenschlag mit Finte.**

Den scharfen Eisenschlag mit Finte wird man sowohl in der normalen Mensur, als auch in Verbindung mit dem Schritte vorwärts in drei Tempi vollziehen; im ersten Tempo wird man den Schlag gleichzeitig mit dem Schritt vorwärts (§ 58), im zweiten die Finte des geraden Stosses und im dritten die Cavation ausführen. Die Paraden wird man in derselben Weise umgehen, wie beim kurzen Eisenschlag mit Finte, nur mit dem Unterschiede, dass man

nach dem scharfen Eisenschlag in Terz in die Flanke oder auf die Brust aussen und nach jenem in Second in die Flanke fintieren wird.

### § 62. Eisenschläge mit Wechseln.

Den Eisenschlag wird man auch mit dem Wechseln (§ 50) vollziehen können, indem man gleichzeitig mit der Bewegung des Wechsels den Schlag an der entgegengesetzten Seite, wie er in den vorhergehenden Paragraphen beschrieben wurde, ausführt.

a) Von der Fechtstellung, Quartbindung oder Terzeinladung wird man wechseln und gleichzeitig den kurzen und scharfen Eisenschlag in Terz vollziehen;

b) von der Terzbindung oder Quarteinladung wird man wechseln und gleichzeitig den kurzen oder scharfen Eisenschlag in Quart vollziehen;

c) von der Secondbindung oder Cercleeinladung wird man wechseln und gleichzeitig den kurzen Eisenschlag in Cercle vollziehen;

d) von der Cerclebindung oder Secondeinladung wird man wechseln und gleichzeitig den kurzen oder scharfen Eisenschlag in Second vollziehen.

Die Ausführung dieser Bewegung in Verbindung mit dem Schritte vorwärts bedarf keiner weiteren Erklärung. Siehe § 50.

### § 63. Entwaffnung.

Die Entwaffnung ist eine Action, wodurch man den Gegner entweder gänzlich oder theilweise entwaffnet, indem man ihn zu einer raschen und wirksamen Parade unfähig macht. Sie wird auf die feindliche Klinge in der Linie durch die scharfen Eisenschläge in Terz und in Second bewirkt. Auch bei Ausführung dieser Action wird man darauf Acht haben müssen, dass der Schlag mit der eigenen Stärke auf die feindliche Mitte oder selbst auf die feindliche Stärke, nicht aber auf die Schwäche oder sogar mit der eigenen Schwäche auf die feindliche Stärke erfolge, dass er durch eine energische und elastische Bewegung des Vorderarmes und nicht im Handgelenke bewirkt, und dass die Bewegung genau begrenzt werde, um bei einer Cavation in's Tempo von Seite des Gegners rechtzeitig die Parade nehmen zu können.

Sie ist nur in der normalen Mensur wirksam.

a) Die Entwaffnung in Terz wird von der eigenen Quarteinladung oder Terzbindung in derselben Weise ausgeführt wie der scharfe Eisenschlag in Terz, jedoch wird man die Entwaffnung mit grösserer Energie und mit Vehemenz vollziehen; nach dem Schlage wird man auf die Brust aussen oder in die Flanke stossen.

b) Die Entwaffnung in Second wird von der eigenen Quartbindung, von der Fechtstellung oder Terzeinladung vollzogen, indem man die gebundene feindliche Klinge aus der Quartbindung in die Secondbindung überträgt und gleichzeitig mit dieser Bewegung den im § 60 beschriebenen scharfen Eisenschlag in Second mit grösster Energie und Vehemenz ausführt; nach dem Schlage wird man den geraden Stoss in die Flanke vollziehen.

#### § 64. Entwaffnung mit Wechseln.

Die Entwaffnung wird man in derselben Weise wie die scharfen Eisenschläge in Terz und Second gleichzeitig mit dem Wechseln vollziehen können; durch das vorangehende Wechseln wird man eine grössere Wirkung erzielen, da der Gegner den Schlag auf der entgegengesetzten Seite weniger erwartet, insbesondere dann, wenn das Wechseln aus einer Bindung erfolgt.

a) Von der Terzbindung oder Quarteinladung wird man wechseln und die Entwaffnung in Second vollziehen;

b) von der Quartbindung, von der Fechtstellung oder von der Terzeinladung wird man wechseln und die Entwaffnung in Terz vollziehen.



## V. Capitel.

### § 65. Scharfe Paraden.

Wie bereits im § 17 erwähnt wurde, können die Paraden in zweierlei Art erfolgen; entweder werden sie durch eine einfache Ablenkung der feindlichen Klinge bewirkt, indem man die eigene Klinge in eine solche Position bringt, welche genügt, um die feindliche Spitze von der Brust oder Flanke zu entfernen, oder sie werden mittels eines Schrages der eigenen Klinge auf die feindliche vollzogen; die letzte Art der Paraden haben wir zum Unterschiede von den Paraden, welche ohne Schlag und mit einfacher Anlehnung ausgeführt werden, scharfe Paraden genannt. Alle einfachen Paraden wird man als scharfe Paraden vollziehen können, insbesondere die Quart- und Secondparade, weil sie eine grosse Wirksamkeit besitzen und rapide Riposten ermöglichen. Die Cercleparade wird man im Allgemeinen nur als stabile oder Anlehnungsparade ausführen, da sie in dieser Weise ausgeführt eine fast unfehlbare Riposte<sup>44)</sup> ermöglicht; überdies ist die Cercleparade als scharfe Parade mit der Faust in der Terz-Quartposition von geringer Wirkung und nur vortheilhaft, wenn sie mit der Faust in der Secondposition vollzogen wird.

Die scharfen Paraden werden von den eigenen Einladungen, Bindungen oder von den Positionen der stabilen oder Anlehnungsparaden auf den geraden Stoss, beziehungsweise auf die Cavation des Gegners mittels der im vorigen Capitel erklärten kurzen oder scharfen Eisenschläge ausgeführt; man wird jedoch von diesen beiden Eisenschlägen jenen wählen, welcher für die betreffende

---

<sup>44)</sup> Siehe § 69.

Parade schneller, wirksamer und mit genügender Leichtigkeit vollzogen werden kann und welcher auch der Position vor Ausführung der Parade besser entspricht. Man wird demnach die Quartparade mittels des scharfen, die Terz-, Second- und Cercleparade mittels des kurzen Eisenschlages am zweckmässigsten ausführen.

a) Die scharfe Quartparade wird man von der eigenen Terzeinladung, Terzbindung oder Terzparade auf einen geraden Stoss, beziehungsweise auf eine Cavation des Gegners auf die Brust innen vollziehen, indem man im Momente des Stosses den im § 60 beschriebenen scharfen Eisenschlag in Quart ausführt.

b) Die scharfe Terzparade wird man von der eigenen Quart-(Second-)Einladung, Quart-(Second-)Bindung oder Quart-(Second-)Parade auf einen geraden Stoss, beziehungsweise auf eine Cavation des Gegners aussen (oben) vollziehen, indem man im Momente des Stosses den im § 58 beschriebenen kurzen Eisenschlag in Terz ausführt.

c) Die scharfe Secondparade wird man von der eigenen Cercleeinladung oder Cerclebindung (Cercleparade), sowie von der eigenen Terzeinladung oder Terzbindung (Terzparade) auf einen geraden Stoss, beziehungsweise auf eine Cavation des Gegners in die Flanke vollziehen, indem man im Momente des Stosses den im § 58 beschriebenen kurzen Eisenschlag in Second ausführt.

d) Die scharfe Cercleparade wird man von der eigenen Secondeinladung, Secondbindung oder Secondparade auf einen geraden Stoss, beziehungsweise auf eine Cavation des Gegners auf die Brust vollziehen, indem man im Momente des Stosses den im § 58 beschriebenen kurzen Eisenschlag in Cercle ausführt.

Die scharfen Paraden werden, wenn richtig vollzogen, nicht nur die feindliche Spitze weit von der Linie entfernen, sondern auch die Faust und den ganzen Arm des Gegners derart erschüttern, dass er unfähig ist, der darauffolgenden Riposte eine schnelle und wirksame Parade entgegenzusetzen.

Alle bezüglich der Eisenschläge gegebenen Regeln sind auch bei der Ausführung der scharfen Paraden strenge zu beachten; der Schlag wird sogar mit der eigenen Stärke auf die feindliche Stärke erfolgen, da die Spitze des Gegners durch die Ausführung des Stosses bereits weit vorgedrungen ist; um eine übermässige Verrückung der eigenen Spitze von der Linie zu vermeiden, wird

die Hand den Griff im Momente des Schlages fest erfassen müssen. Der Lehrer wird den Schüler die betreffende Einladung, Bindung oder Parade annehmen lassen und den Stoss in die Blösse des Schülers zuerst langsam und später mit stets wachsender Geschwindigkeit vollziehen; er wird darauf achten müssen, dass der Schüler, welcher den Stoss mit der entsprechenden scharfen Parade parieren wird, die Bewegung mit vollkommener Beherrschung der Waffe ausführe und die vorgeschriebenen Positionen in den einzelnen Paraden nicht überschreite; um sich von der correcten und zweckmässigen Ausführung der Bewegung zu überzeugen, wird er zeitweise und unregelmässig statt des Stosses nur eine Finte vollziehen und dem Schlage durch eine Cavation ausweichen; begrenzt der Schüler genau die Parade ohne die Spitze oscillieren zu lassen, so ist die Ausführung eine richtige.

#### § 66. Anwendung der scharfen Paraden.

Die scharfen Paraden wird man nur dann anwenden, wenn man sicher ist, dass der Gegner in die betreffende Blösse wirklich stösst. Man wird daher auf die Finten stets die stabilen oder Anlehnungsparaden und erst auf die Endbewegung des Gegners, welche der Stoss ist, die scharfe Parade vollziehen.

Gegen die Finten wird man die scharfen Paraden vornehmlich aus dem Grunde sorgfältig vermeiden müssen, weil es sehr schwer sein würde der Cavation in's Tempo von Seite des Gegners rechtzeitig eine wirksame Parade entgegenzusetzen.

Die scharfen Paraden wird man besonders gegen solche Gegner mit viel Erfolg anwenden, welche ihre Attaquen durch mehrere, rasch hintereinander folgende Stösse ausführen und einen Missbrauch vom zweiten Stoss <sup>45)</sup> machen. Durch eine wirksam ausgeführte scharfe Parade und durch eine blitzschnell folgende Riposte wird man ihre Absicht total vereiteln.

#### § 67. Cedierungsparaden.

Unter Cedierung versteht man im Fechten jedes Nachgeben mit der eigenen Klinge und der Hand auf Actionen, welche der

<sup>45)</sup> Siehe § 73.

Gegner auf die eigene Klinge vollzieht. Sie werden vorzugsweise als Paraden gegen die Stösse, welche längs der eigenen Klinge in die Flanke vollzogen werden, und gegen die Flannaden angewendet.

Man unterscheidet zwei Cedierungsparaden:

Die Cedierung in Quart und die Cedierung in Terz. Die Cedierung in Quart vollzieht man gegen die feindliche Flannade in Second oder tiefe Quart und gegen den geraden Stoss längs der eigenen Klinge in die äussere Seite der Flanke. Sie wird von der Fechtstellung ausgeführt, indem man im Momente des feindlichen Stosses und ohne den Contact mit der feindlichen Klinge zu verlieren oder der Action des Gegners einen Widerstand entgegenzusetzen, die Faust etwas herabbringt, gleichzeitig durch eine rotierende Bewegung im Handgelenke von aussen nach innen dem feindlichen Eisen nachgibt, mit der eigenen Stärke der feindlichen Mitte sich bemächtigt und die Faust sammt der feindlichen Klinge in die Position der Quartparade erhebt.

Die Cedierung in Terz vollzieht man gegen die Flannade in Cercle und gegen den geraden Stoss längs der eigenen Klinge in die innere Seite der Flanke. Sie wird von der Fechtstellung ausgeführt, indem man im Momente des feindlichen Stosses und ohne den Contact mit der feindlichen Klinge zu verlieren oder der Action des Gegners einen Widerstand entgegenzusetzen, die Faust etwas herabbringt, gleichzeitig durch eine rotierende Bewegung im Handgelenke von innen nach aussen nachgibt, mit der eigenen Stärke der feindlichen Mitte sich bemächtigt und die Faust sammt der feindlichen Klinge in die Position der Terzparade erhebt.

### § 68. Riposten.

Riposte nennt man jeden Stoss, den man unmittelbar nach einer Parade vollzieht. Man unterscheidet directe Riposten und Riposten mit Finten, je nachdem man nach der Parade den Stoss direct in die offene Blösse des Gegners vollzieht, oder ihn bloss fintiert, um auf einen anderen Punkt zu treffen.

Die Riposten sind im Fechten von grösster Wichtigkeit und bilden ein vorzügliches Mittel, seinen Gegner mit Erfolg zu bekämpfen; namentlich die directen Riposten sind, wenn sie blitzartig

und ohne Zeitverlust ausgeführt werden, von unfehlbarem Erfolg, da sie den Gegner treffen, bevor er noch Zeit findet, in die Stellung zurückzukehren und sich dagegen zu vertheidigen. Je entschiedener der Gegner seinen Angriff ausgeführt haben wird, desto schwieriger wird es ihm gelingen, sich gegen die Riposte zu schützen. In Folge der Annäherung des Gegners durch dessen Ausfall wird man die directe Riposte meistens ohne Ausfall vollziehen können und dann einfach den rechten Fuss vom Boden etwas erheben und — um dem Stosse grössere Kraft und Lebhaftigkeit zu geben — ihn wieder schlagend auf seinen Platz setzen. Auch wird man gleichzeitig den Ausfall mit dem linken Fusse nach rückwärts vollziehen können.

Der grösste Fehler, den man bei Ausführung der Riposten begehen kann, ist das Vorsetzen des rechten Fusses oder das Vorbringen des Oberleibes, bevor noch die Spitze des Fleuret zur Ausführung des Stosses auf die Linie der feindlichen Brust, beziehungsweise Flanke, dirigiert wurde; denn abgesehen von der Gefahr, die ein Vorfallen des Oberleibes ohne Vorausgehen der Spitze in sich schliesst, ist man in diesem Falle in Folge der zu kurzen Distanz vom Gegner ausser Stande, den beabsichtigten Punkt, oder den Körper des Gegners überhaupt, durch die Spitze zu treffen. Der Gebrauch der Spitze wird dann nur durch ein übermässiges Biegen oder Zurückziehen des Armes möglich.

Der Lehrer wird mit dem Schüler erst dann zu den Riposten übergehen, wenn dieser gelernt hat, die Stösse und Paraden in jeder Beziehung correct und schnell auszuführen.

Nur durch fortgesetzte Uebung wird der Schüler die Geschicklichkeit erwerben, die Riposten mit grösster Elasticität der Faust und des Armes, kurz und blitzartig zu vollziehen.

Von grosser Wichtigkeit für den Erfolg der Riposten ist die genaue Einhaltung der normalen Mensur; ist die Mensur zu klein, so ist es schwierig, ja fast unmöglich, die Paraden auszuführen, da man die Bewegungen des Gegners nicht übersehen kann und die Paraden nahe am Körper mit übermässiger Biegung des Vorderarmes und demnach mit weiten Bewegungen ausführen muss; geht man bei den Paraden zu weit zurück, so benimmt man sich wieder des Vortheiles der überraschenden Riposte, da letztere dann nur mit

dem Ausfalle und demnach langsamer oder auch der grossen Entfernung wegen gar nicht mehr vollzogen werden kann.

### § 69. Ausführung der Riposten.

Grundsätzlich wird man nach den stabilen oder Anlehnungsparaden im Contact mit der feindlichen Klinge und nach den scharfen Paraden ohne Rücksicht auf dieselbe, direct mittels des geraden Stosses ripostieren.

Damit die Riposten nach den stabilen Paraden gelingen, ist es nothwendig, sie mit grösster Leichtigkeit der Faust zu vollziehen, ohne den geringsten Schlag oder Druck auf die feindliche Klinge auszuüben, da sonst der Contact mit ihr verloren gieng, die beabsichtigte Riposte mit gebundener Klinge unausführbar wäre und, sobald man den Stoss ausführte, von der feindlichen Spitze, die nur wenige Centimeter von der eigenen Brust entfernt ist, gleichzeitig getroffen werden würde.

Die scharfen Paraden mit den directen Riposten müssen durch kurze, aber sehr energische Bewegungen im Ellenbogen- und Schultergelenke vollzogen werden; die eigene Klinge muss von der feindlichen gleichsam abspringen und die Spitze auf dem kürzesten Wege den beabsichtigten Punkt treffen; die Rotation der Faust nach der scharfen Quart- und Secondparade in die Quartposition muss blitzschnell und gleichzeitig mit dem ebengenannten Abschnellen der eigenen Klinge erfolgen.

a) Von der eigenen Quartparade wird man ripostieren können:

1. Mit dem geraden Stoss an der feindlichen Klinge auf die Brust innen, oder
2. mit der Flanconnade in tiefe Quart, wenn die Parade eine stabile, und
3. mit dem geraden Stoss innen, wenn sie eine scharfe war.

Nach beiden Paraden, wird man mit dem Coupé (Cavation) aussen ripostieren, wenn der Gegner frühzeitig die Quartparade annimmt.

b) Von der eigenen Terzparade wird man ripostieren können:

1. Mit dem geraden Stoss an der feindlichen Klinge auf die Brust aussen, oder

2. mit einer Cavation in die Flanke, wenn die Parade eine stabile, und
3. mit dem geraden Stosse in die Flanke, wenn sie eine scharfe war.

c) Von der eigenen Secondparade wird man ripostieren können:

1. Mit dem geraden Stoss an der feindlichen Klinge in die Flanke, oder
2. mit einer Cavation oben, wenn die Parade eine stabile, und
3. mit dem geraden Stoss auf die Brust oben, wenn sie eine scharfe war.

d) Von der eigenen Cercleparade wird man ripostieren können:

1. Mit dem geraden Stoss an der feindlichen Klinge in die Flanke, oder
2. mit Uebertragung in Terz, <sup>46)</sup> wenn die Parade eine stabile, und
3. mit dem geraden Stosse in die Flanke, wenn sie eine scharfe war.

Man wird sich stets vor Augen halten müssen, dass die Riposte ihre Wirksamkeit verliert, sobald sie verspätet ausgeführt wird, weil sie dann dem Gegner erlaubt, den zweiten Stoss (§ 73) zu vollziehen und ein Doppelstoss (§ 91) daher unvermeidlich wäre.

### § 70. Riposten mit Finten.

Die Riposten mit Finten gewähren nicht den grossen Nutzen, wie die directen Riposten, welche den Gegner treffen, bevor er in die Stellung zurückkehrt. Man nennt sie Riposten mit einfachen Finten, wenn nur eine, und Riposten mit doppelten Finten, wenn zwei Finten dem Stosse vorausgehen.

Wenn man auch manchmal die Riposten mit einfachen Finten mit Erfolg anwenden kann, so muss doch deren Ausführung mit doppelten Finten widerrathen werden, da sie nicht nur dem Gegner ermöglichen in die Stellung zurückzukehren und sich leichter gegen sie zu vertheidigen, sondern auch die Gefahr bieten, von einer Appuntata des Gegners (§ 78) getroffen zu werden.

Um die Riposten mit einfachen Finten zu vollziehen, wird

<sup>46)</sup> Siehe § 53.

man von der betreffenden Position der Parade die directe Riposte (§ 69) nur fintieren, indem man unmittelbar nach der Parade die gerade Finte, den falschen Stoss oder die Cavations-(Coupe)-Finte ausführt und die Parade des Gegners in der bekannten Weise umgeht.

Die im III. Capitel über die Finten enthaltenen Regeln gelten vollinhaltlich auch für die Riposten mit Finten.

### § 71. **Contreriposte.**

Contreriposte nennt man die Riposte, welche man auf die Parade und Riposte des Gegners ausführt.

Um sie zu vollziehen, wird man nach dem Ausfalle mit grösster Schnelligkeit in die Stellung zurückkehren, gleichzeitig mit dieser Bewegung die Riposte des Gegners parieren und hierauf die Contreriposte mit erneuertem Ausfalle ausführen. Das vollständige Zurückkehren in die Stellung nach vollzogenem Angriff wird jedoch nicht möglich sein, wenn der Gegner schnell und direct ripostiert; in diesem Falle wird man, um die feindliche Riposte parieren zu können, den Oberleib sehr schnell zurücknehmen und auch den rechten Fuss etwas zurücksetzen.

Für die Contreriposte gelten dieselben Regeln, wie für die Riposte, nur wird man erstere mit dem Ausfalle vollziehen müssen, welcher bei der Riposte meistens durch einen Fußschlag auf den Boden ersetzt wird.

Ist der Gegner auf unseren Angriff parierend zurückgetreten, so wird man, da nun die nöthige Distanz vorhanden ist, nicht in die Stellung zurückkehren, sondern die Riposte des Gegners im Ausfalle parieren und die Contreriposte durch Annäherung des linken Fusses an den rechten und erneuerten Ausfall vollziehen.

Um das schnelle Zurückgehen in die Fechtstellung oder das Zurücknehmen des Oberleibes zu erleichtern und die Parade auf die feindliche Riposte ausführen zu können, wird man sich beim Angriff durch die Entschiedenheit des Stosses nicht zu sehr der feindlichen Riposte preisgeben dürfen und hauptsächlich die normale Mensur genau einhalten müssen.

Die Contreriposte wendet man erfolgreich gegen solche Gegner an, welche in der Absicht zu parieren und zu ripostieren, wenig angreifen; man wird sie fleissig üben und im gegebenen Falle an-

wenden, ohne jedoch den wahren und entschiedenen Angriff zu vernachlässigen.

### 1. Beispiel:

Meister:	Schüler:	Meister:	Schüler:
Nimmt die Quarteinladung oder Quartbindung an.	Vollzieht den geraden Stoss, beziehungsweise die Cavation aussen.	Vollzieht die Terzparade und ripostiert in die Flanke.	Wird möglichst schnell in die Fechtstellung zurückkehren (hauptsächlich aber den Oberleib zurücknehmen), gleichzeitig mit dieser Bewegung die Cercleparade ausführen und mit Uebertragung in Terz ripostieren.

### 2. Beispiel:

Meister:	Schüler:	Meister:	Schüler:
Nimmt die Terzeinladung oder Terzbindung an.	Vollzieht den geraden Stoss, beziehungsweise die Cavation innen.	Vollzieht die scharfe Quartparade und ripostiert mit geradem Stoss innen.	Wird möglichst schnell in die Fechtstellung zurückkehren (hauptsächlich aber den Oberleib zurücknehmen), gleichzeitig mit dieser Bewegung die scharfe Cercleparade ausführen und in die Flanke ripostieren.

### 3. Beispiel:

Meister:	Schüler:	Meister:	Schüler:
Nimmt die Secondeinladung oder Secondebindung an.	Vollzieht den geraden Stoss, beziehungsweise die Cavation oben.	Vollzieht die Quartparade und ripostiert mit Flanconnade in tiefe Quart.	Wird möglichst schnell in die Stellung zurückkehren (hauptsächlich aber den Oberleib zurücknehmen), gleichzeitig mit dieser Bewegung die Cedierung in Quart ausführen und auf die Brust innen ripostieren.

**4. Beispiel:**

Meister:	Schüler:	Meister:	Schüler:
Nimmt die Cercleeinladung oder Cerclebindung an.	Vollzieht den geraden Stoss, beziehungsweise die Cavation in die Flanke.	Vollzieht die scharfe Secondparade u. ripostiert auf die Brust oben.	Wird möglichst schnell in die Fechtstellung zurückkehren (hauptsächlich aber den Oberleib zurücknehmen) gleichzeitig mit dieser Bewegung die Quartparade ausführen und auf die Brust innen ripostieren.

**§ 72. Reprise des Angriffes.**

Unter Reprise versteht man im Fechten die unmittelbare Wiederaufnahme des Angriffes von der Position des Ausfalles, wenn sich der Gegner dem von uns ausgeführten Stosse durch Zurücktreten oder auch durch Zurückneigen entzogen hat.

Die Reprise ist eine sehr nützliche Action, die oft gelingt, da sie in einem Augenblicke vollzogen wird, wo der Gegner, welcher sich durch sein Zurücktreten salviert zu haben glaubt, überrascht wird und daher zu einer kräftigen und raschen Vertheidigung unvorbereitet ist. Sie wird ausgeführt, indem man im Ausfalle durch Vorsetzen des linken Fusses die Fechtstellung annimmt und hierauf — je nach dem Verhalten des Gegners — den geraden Stoss, die Cavation, die einfache oder doppelte Finte oder eine Action auf die feindliche Klinge ausführt.

Es können folgende drei Falle eintreten:

**a) Der Gegner weicht zurück ohne zu parieren.**

Entzieht sich der Gegner dem Angriffe ohne den von uns am Ende der Action ausgeführten Stoss zu parieren, so wird man die Reprise mit dem geraden Stoss oder — wenn der Gegner diesen Stoss parieren würde — mit der einfachen oder doppelten Finte vollziehen, indem man die Paraden des Gegners in der bekannten Weise umgeht.

**b) Der Gegner weicht zurück und pariert.**

Pariert der Gegner zugleich mit dem Zurücktreten, so wird man die Reprise mit einer Cavation, oder — wenn der Gegner diese parieren würde — mit der einfachen oder doppelten Cavationsfinte vollziehen, indem man die Paraden des Gegners in der bekannten Weise umgeht.

**c) Der Gegner weicht zurück, indem er ohne zu parieren die Spitze seiner Klinge auf unsere Brust dirigiert.**

Weicht der Gegner zurück und vertheidigt er sich gegen unseren Angriff, indem er die Spitze uns entgegenstreckt, so wird man eine Action auf sein Eisen, d. i. einen kurzen oder scharfen Eisenschlag, eine Flanconnade oder sonst eine von den im IV. Capitel beschriebenen Actionen vollziehen.

Die Reprisen wird man mit Erfolg gegen solche Gegner anwenden, welche ihre Paraden durch Zurücktreten und Zurückneigen unterstützen, welche sich dem Stosse dadurch zu entziehen suchen, dass sie die weite Mensur annehmen oder jeder Entscheidung ausweichen wollen, um den günstigen Moment zur Ausführung ihrer Action zu erwarten. Sie müssen blitzartig und mit richtiger Wahl der Zeit vollzogen werden, um den Gegner zu überraschen und ihn zu verhindern, dass er schnelle und wirksame Paraden ausführen könne; sie erfordern eine grosse Agilität der Beine, eine genaue Kenntniss der Mensur, Geistesgegenwart, eine gründliche Erforschung des Spieles des Gegners, und die Reprisen mit Finten überdies eine grosse Geschicklichkeit in der Umgehung der feindlichen Paraden.

Man wird die Reprisen mit Vorsicht anwenden müssen, da der Gegner bisweilen auch absichtlich zurückweichen könnte, um uns bei Wiederholung des Angriffes eine Action in's Tempo entgegenzusetzen. Siehe § 77.

**§ 73. Zweiter Stoss. (Rimessa.)**

Unterlässt es der Gegner, nach Abwehr unseres Angriffes zu ripostieren, oder ripostiert er spät, so wird man von der Position des Ausfalles den zweiten Stoss in die vorhandene Blösse ausführen.

Wie man sieht, ist der zweite Stoss gleich der Reprise ein wiederholter Angriff; der Unterschied dieser beiden Actionen ist jedoch folgender:

Die Reprise ist eine Vorwärtsbewegung und wird angewendet, um den Gegner, der sich unserem Angriffe — ob nun parierend oder nicht parierend — entzogen hat, zu verfolgen; die Anwendung des zweiten Stosses dagegen setzt voraus, dass der Gegner unseren Angriff ausgehalten und durch Paraden wirklich abgewehrt hat, aber passiv in der Position seiner Parade verbleibt und entweder gar nicht oder spät ripostiert.

Da die Anwendung des zweiten Stosses Doppelstösse (§ 91) verursachen muss, wenn der Gegner sofort oder selbst einen Moment zu spät ripostiert, so wird man ihn nur gegen solche Fechter vollziehen, welche wenig ripostieren, welche bei Ausführung ihrer Riposten unentschieden sind oder die Gewohnheit haben, verspätet oder nur nach gewissen Paraden zu ripostieren; bei dieser Action ist demnach aus dem eben erwähnten Grunde die nöthige Vorsicht nicht ausser Acht zu lassen, und dies umsomehr, als es bei einem Missbrauch oder bei einer unüberlegten Anwendung derselben sehr leicht geschehen könnte, dass der Gegner absichtlich den Stoss erwarte, um hierauf seine Riposte, welche dann wahrscheinlich unfehlbar sein würde, zu vollziehen.

#### § 74. Ausführung des zweiten Stosses.

Den zweiten Stoss wird man in der Regel nur auf stabile und solche Paraden des Gegners vollziehen, welche die eigene Spitze nicht weit von der Linie der feindlichen Brust oder Flanke entfernen.

Der einfache zweite Stoss besteht in einer Cavation, welche in der Position des Ausfalles in folgender Weise ausgeführt wird:

Ohne den rechten Arm oder das linke Bein zu biegen, wird man den Oberleib in den Hüften etwas zurücknehmen, gleichzeitig den rechten Fuss um einige Centimeter vom Boden erheben und die Cavation in die entgegengesetzte Seite des Gegners vollziehen, indem man den erhobenen Fuss mit einem leichten Schläge und etwas weiter nach vorwärts wieder auf den Boden setzt, um dadurch dem Stoss mehr Lebhaftigkeit und mehr Impuls zu geben.

Den zweiten Stoss mit Finten wird man unter Beobachtung derselben Regel wie für den einfachen Stoss ausführen; die Action besteht dann aus zwei oder drei Tempi, je nachdem man eine oder zwei Cavationsfinten vollzieht. Die Ausführung der Finten erfolgt in der Position des Ausfalles, indem man, wie beim einfachen Stoss, den Oberleib in den Hüften etwas zurücknimmt, um die Spitze von der feindlichen Klinge leichter zu befreien; der rechte Fuss wird jedoch, um das Gleichgewicht nicht zu verlieren, fest am Boden bleiben müssen und erst bei Ausführung des Stosses die oben beschriebene Bewegung machen.





## VI. Capitel.

### § 75. Wahl des günstigsten Momentes (Scelta di tempo) und Kenntniss der Zeit.

Unter dem Ausdrucke „Tempo“ versteht man im Allgemeinen in der Fechtkunst den günstigen Moment, den man für die eigene Action wählen muss, um sie mit Erfolg auszuführen.

Die Wichtigkeit, welche die Wahl des geeigneten Zeitpunktes (scelta di tempo) für das Gelingen jeder Angriffsaction besitzt, wird aus folgendem Beispiele klar werden.

Zwei Fechter, *A* und *B*, welche wir als gleich oder annähernd gleich geschickt und geübt annehmen wollen, befinden sich in normaler Mensur einander gegenüber, u. z. der Fechter *A* in der Fechtstellung, der Fechter *B* in irgend einer Einladung, z. B. in der Terzeinladung; der Fechter *A* möge nun mehrere, in kurzen aber regelmässigen Zeitintervallen hintereinander folgende gerade Stösse auf die Brust des Fechters *B* mit möglichst grosser Schnelligkeit ausführen; man wird finden, dass es dem Fechter *B* keine grosse Mühe verursachen wird, diese Stösse zu parieren; dies ist auch einleuchtend, wenn man bedenkt, dass beide Fechter in Folge der gleichbleibenden Zeitintervalle die Bewegung stets gleichzeitig beginnen, und dass der Fechter *B* die Faust nur um einige Centimeter zu verrücken braucht, um den Stoss seines Gegners, welcher eine bedeutend grössere Bewegung ausführt und daher auch mehr Zeit anwenden muss, von seiner Brust abzulenken. Nun vollziehe der Fechter *A* seine Stösse zwar mit derselben Schnelligkeit, aber nicht mehr in der oben angegebenen Weise, sondern in beliebigen Momenten, indem er zwischen den aufeinander folgenden Stössen bald längere, bald kürzere, d. h. unregelmässige Zeitintervalle ein-

haltet. Trotzdem beide Fechter denselben Weg zurückzulegen haben und die Bewegung mit derselben Schnelligkeit wie früher ausführen, wird sich die Vertheidigung des Fechters *B* sofort sehr schwierig gestalten und er wird trotz gespannter Aufmerksamkeit und trotz aller Activität seiner Muskeln häufig getroffen werden. Die Schwierigkeit der Parade wird daher, wie man sieht, nicht durch die Schnelligkeit des Stosses verursacht; vielmehr macht sich jetzt ein anderer Einfluss geltend.

Da die Stösse nicht mehr in regelmässigen Intervallen erfolgen, so kann der Fechter *B* auch seine Paraden nicht mehr regelmässig und mechanisch vollziehen; der Moment für die Ausführung seiner Bewegung ist jetzt ganz allein vom Momente der Ausführung des Stosses abhängig und er wird die Parade demnach erst ausführen können, wenn er wahrnimmt, dass der Fechter *A* seine Bewegung beginnt; dadurch entsteht aber eine Zeitdifferenz im Beginne der wechselseitigen Bewegung und diese, wenn auch geringe Zeitdifferenz ist es, welche die Ausführung der Parade so überaus schwierig macht.

Der Zeitverlust auf Seite des Fechters *B* und die hieraus resultierende schwierige, ja fast unmögliche Vertheidigung beruht auf natürlichen Gesetzen. Der Fechter *B* sieht die Bewegung des Angreifers und ist bestrebt gleichzeitig zu parieren; scheinbar thut er es auch, in Wirklichkeit jedoch nicht, denn der Fechter *A* hat seine Bewegung in dem Momente, wo die Parade beginnt, bereits zur Hälfte vollzogen.

Aus den Lehren der Muskelphysik wissen wir, dass es eines Zeitraumes bedarf, um die Einwirkung von aussen durch die Empfindungsnerven zum gemeinsamen Mittelpunkte (Gehirn und Rückenmark) zu leiten und von hier durch die Leitung in den Bewegungsnerven auf die Muskeln zu übertragen; wir vermögen zwar nicht eine Verzögerung zu bemerken, welche die Zeit zwischen dem Anstosse, den der Nerv durch unseren Willensreiz erhält, und der Uebertragung desselben auf die Muskeln bezeichnet, indessen äussert sie sich doch, wie man aus obigem Beispiele sieht und wie man sich durch einen praktischen Versuch sehr leicht selbst überzeugen kann, beim Vertheidiger in sehr empfindlicher Weise.

Wir wollen nun die Grösse der Zeitdifferenz zwischen dem Beginne der Bewegung des Fechters *A* und der des Fechters *B* bestimmen.

Ist dem Fechter *B* die Bewegung seines Gegners zum Bewusstsein, die Nachricht also im Gehirn angekommen, so vergeht eine Zeit von etwa 0·1 Secunde, ehe der Wille auch bei der gespanntesten Aufmerksamkeit die Botschaft an die Muskelnerven abzugeben im Stande ist, vermöge welcher gewisse Muskeln eine bestimmte Bewegung ausführen sollen. Diese Zeit wechselt nach dem Grade der Aufmerksamkeit bei derselben Person und ist bei schlaffen Aufmerken sehr unregelmässig lang, bei gespanntem Aufmerken dagegen sehr regelmässig. Nun läuft die Botschaft nach den Muskeln hin,<sup>47)</sup> und endlich vergeht noch 0·01 Secunde, ehe sich der Muskel nach ihrer Empfangnahme in Thätigkeit setzt. Es verstreichen demnach vom Anlangen der Nachricht im Gehirn bis zur Bewegung der Muskeln mindestens 0·12 Secunde; dazu kommt noch die Zeit des Sehens, d. i. die Zeit, welche verstreicht, bis die Bewegung des Fechters *A* dem Fechter *B* zum Bewusstsein gekommen ist. Im Ganzen verstreichen also von der Reizung der Empfindungsnerven bis zur Bewegung der Muskeln  $1\frac{1}{4}$  bis 2 Zehnthelle einer Secunde, d. i. etwa die Hälfte der Zeit, welche der Fechter *A* anwendet, um den Stoss, für dessen Ausführung er nicht mehr als  $\frac{1}{3}$  Secunde braucht, zu vollziehen.

Aus diesen Betrachtungen folgt, dass der Fechter *B* im besten Falle nur bei gespanntester Aufmerksamkeit den Stoss wird parieren können. Diese gespannteste Aufmerksamkeit kann aber schon in Folge der bald eintretenden Ermüdung nicht lange währen und muss bald nachlassen; gelingt es nun dem Fechter *A*, einen solchen Moment für die Ausführung des Stosses zu erspähen, so muss der Fechter *B* unfehlbar getroffen werden, da die Parade später erfolgen wird als der Stoss.

Im Assaut jedoch, wo der Fechter nicht, wie im obigen Beispiele, seine ganze Aufmerksamkeit auf eine einzige Bewegung seines Gegners concentriren kann, wo er erwägen und concipiren muss, werden sich solche günstige Momente für die Ausführung der eigenen Actionen viel häufiger bieten; denn gerade diese Momente des

---

<sup>47)</sup> Die Leitung in den Bewegungsnerven verbraucht beim Menschen so viel Zeit, dass sie einer Geschwindigkeit von etwa 30 Meter in der Secunde entspricht; die Leitung in den Empfindungsnerven pflanzt sich mit einer zu verschiedenen Zeiten und bei verschiedenen Individuen nicht merklich wechselnder Geschwindigkeit von etwa 60 Meter nach dem Gehirne hin.

Erwagens und Conciplierens sind es, wo der Gegner seine Aufmerksamkeit zu Schaden einer schnellen und wirksamen Vertheidigung ablenken wird.

Die Vortheile, welche die Wahl des günstigsten Momentes und die Kenntniss der Zeit dem Fechter bieten, sind demnach bedeutende; verderblich aber wäre eine Ignoranz dieser Hilfsmittel der wahren Kunst einem Fechter gegenüber, welcher die Macht besitzt, sich ihrer erfolgreich zu bedienen.

### § 76. Actionen in's Tempo.

Action in's Tempo nennt man einen Stoss, der auf eine Angriffsaction des Gegners und während deren Entwicklung ausgeführt wird. Man wendet sie besonders gegen solche feindliche Angriffsactionen an, die aus mehreren Finten bestehen und die der Gegner aus der weiten Mensur, also mit dem Schritte vorwärts vollzieht.

Die Anwendung der Actionen in's Tempo beruht auf einer richtigen Beurtheilung des Gegners und seiner Actionen. Eine inopportune Anwendung, ein Missbrauch oder eine mangelhafte Ausführung würde verderblich werden für den, welcher sie ausführt; denn keine Action ist geeigneter, einen Doppelstoss (§ 91) zu provocieren, als ein unrichtig angewandter oder schlecht ausgeführter Stoss in's Tempo, und mit keiner Action muss man sparsamer umgehen, als mit dieser, und man erwäge wohl, wenn sie einmal gelungen, ihre wiederholte Anwendung; insbesondere aber gegen solche Gegner, welche eine grosse Geschicklichkeit in den Actionen der zweiten Intention (§ 85) besitzen, ist der directe Stoss in's Tempo fast ganz unausführbar.

Der Stoss in's Tempo muss den Gegner überraschend treffen; zu diesem Zwecke ist es nothwendig, dass der Gegner zu einem Angriffe verleitet werde, um im Momente seiner Ausführung den vorher erwogenen Stoss blitzschnell zu vollziehen; dies wird besonders dann gelingen, wenn man das Spiel<sup>49)</sup> des Gegners und

<sup>49)</sup> Unter „Spiel“ versteht man im Fechten die rationelle und logische Anwendung aller Actionen auf Grund der im Verlaufe der Unterweisung und durch Erfahrung erworbenen Kenntnisse zu dem Zwecke, um die Ueberlegenheit

die Angriffsactionen, die er oft und mit Vorliebe ausführt, erforscht hat. Dazu bedarf es der Feinheit und List, indem man dem Gegner nicht nur die eigene Absicht zu verbergen sucht, sondern ihn auch das Gegentheil von dem, was man zu thun im Begriffe ist, muthmassen lässt. So wird man ihn durchblicken lassen, dass man geneigt sei, Paraden zu vollziehen, um ihn zu einem Angriffe mit einem Schritte vorwärts oder zu einer Reprise zu verleiten; ein anderes Mal bietet man ihm scheinbar günstige Momente zur Ausführung seines Angriffes, indem man sich unaufmerksam, unentschlossen, zaghaft, verwirrt oder im Momente des Erwägens oder Concipierens befindlich zeigt; auch wird man eine Action auf das eigene Eisen provocieren können, indem man ihn durch die eigene Spitze fortwährend bedroht oder auf jede seiner Bewegungen sofort die Klinge entgegenstreckt; endlich kann man alle diese Feinheiten des Spieles in verschiedener Weise verbinden und combinieren, um den Gegner in seinen Voraussetzungen und Berechnungen zu bestärken und die eigene Absicht zu verbergen.

Die Anwendung der Actionen in's Tempo erfordert eine höchst subtile Ausführung; die Kenntniss der Zeit, der Mensur, der Hebelwirkung der verschiedenen Theile der Klinge, Geistesgegenwart, ein geübtes Auge, Schnelligkeit in der Ausführung der Bewegung, Entschlossenheit und Präcision sind für eine erfolgreiche Anwendung dieser Art von Actionen unerlässlich.

Zu den Actionen in's Tempo gehören:

1. Der Arrêtstoss;
2. die Appuntata;
3. die Cavations in's Tempo;
4. die Volte rechts (inquartata);

---

über seinen Gegner zu erlangen. Das Spiel ist in gewisser Hinsicht individuell, da es sich nicht nur den physischen und intellectuellen Dispositionen, sowie dem Temperamente des Fechters anpasst, sondern sich auch durch die Art der Unterweisung und durch Gewohnheiten modificiert. Es charakterisiert sich in der Regel durch die Vorliebe für die eine oder andere Art der Actionen, welche dann meist mit viel Geschick und oft mit Virtuosität angewendet und ausgeführt werden. So begegnet man z. B. Fechtern, welche im Angriffe, oder in der einen oder anderen Art des Angriffes stark sind; andere besitzen wieder in Ausführung der Paraden und Riposten, in der Anwendung der Actionen in's Tempo, in der Wahl des Momentes u. s. w. eine meisterhafte Geschicklichkeit.

5. die tiefe Volte (*passata sotto*);

6. die Gegenaction in Second und Terz.

Man kann die Action in's Tempo sowohl auf die Finten, als auch auf den Stoss des Gegners ausführen; man wird daher auf die erste, auf die erste oder zweite, und auf die erste, zweite oder dritte Bewegung des Gegners in's Tempo stossen können, je nachdem dessen Action aus 1, 2 oder 3 Bewegungen besteht. Man unterscheidet daher Actionen in's erste, zweite und dritte Tempo. Um jedoch die Gefahr eines Doppelstosses (§ 91) zu vermeiden, wird es gut sein, immer auf die erste Bewegung des Gegners, also in's erste Tempo zu stossen.

Den Tempostoss wird man nur dann mit dem Ausfall vollziehen, wenn er auf eine Finte oder in dem Momente erfolgt, wo der Gegner, um aus der weiten Mensur in die normale zu gelangen, den Schritt vorwärts ausführt. Vollzieht man den Tempostoss jedoch auf einen Stoss des Gegners, so wird man entweder gleichzeitig den rechten Fuss etwas erheben und ihn mit einem leichten Schläge wieder auf den Boden setzen, um dem Stosse Energie und Lebhaftigkeit zu geben, oder man wird den Ausfall mit dem linken Fusse nach rückwärts ausführen.

### § 77. Arrêtstoss.

Der Arrêtstoss ist ein gerader Stoss auf die feindlichen Finten, der in dem Momente, wo der Gegner seine Angriffsaction entwickelt, ausgeführt wird.

Dieser Stoss wird mit grossem Erfolge gegen irreguläre und solche Gegner angewendet, welche unüberlegt und ungestüm angreifen, grosse Bewegungen mit der Spitze ausführen, den Arm dabei biegen und Missbrauch von den Finten machen.

Der Arrêtstoss erfolgt von den eigenen Einladungen, Bindungen oder Paraden, indem man im Momente, wo der Gegner den Schritt vorwärts macht, den Arm zurückzieht oder die Finten ausführt, blitzschnell und ohne Rücksicht auf seine Klinge den geraden Stoss auf seine Brust oder in seine Flanke vollzieht. Nach Ausführung des Stosses wird man so rasch wie möglich in die Stellung zurückkehren, um für alle Fälle zu einer schnellen Vertheidigung bereit zu sein.

Um den Arrêtstoss vollziehen zu können, muss die Action des Gegners mindestens aus zwei Bewegungen bestehen.

Von den eigenen Einladungen, Bindungen oder Paraden wird man den Arrêtstoss auf die Finten des Gegners wie folgt ausführen:

Von der eigenen Quarteinladung (Bindung oder Parade) wird man auf die gerade Finte, beziehungsweise auf die Cavationsfinte aussen den Stoss in die Flanke des Gegners mit der Faust in der Secondposition vollziehen.

Von der eigenen Terzeinladung (Bindung oder Parade) wird man auf die Finte innen den Stoss auf die feindliche Brust mit der Faust in der Quartposition ausführen.

Von der eigenen Secondeinladung (Bindung oder Parade) wird man auf die Finte oben den Stoss in die Flanke des Gegners mit der Faust in der Secondposition ausführen.

Von der eigenen Cercleeinladung (Bindung oder Parade) wird man auf die Finte in die Flanke den Stoss auf die feindliche Brust oben mit der Faust in der Quartposition ausführen.

Ist man sicher, dass der Gegner mit einer doppelten Finte angreifen wird, so kann man auch in's zweite Tempo stossen; doch wird, wie bereits erwähnt wurde, der Arrêtstoss auf die erste Finte leichter ausführbar und sicherer sein.

Von den eigenen Einladungen oder Bindungen wird man den Arrêtstoss in's zweite Tempo wie folgt ausführen:

Von der eigenen Quarteinladung (Bindung) wird man auf die erste Finte die Terzparade nur leicht vollziehen, und auf die zweite Finte, welche innen oder in die Flanke erfolgt, auf die Brust des Gegners mit der Faust in der Quartposition stossen.

Von der eigenen Terzeinladung (Bindung) wird man auf die erste Finte innen die Quartparade nur leicht vollziehen, und auf die zweite Finte, welche auf die Brust aussen erfolgt, in die Flanke des Gegners mit der Faust in der Secondposition stossen.

Von der eigenen Secondeinladung (Bindung) wird man auf die erste Finte oben die Terz- oder Cercleparade nur leicht vollziehen, und auf die zweite Finte, welche in die Flanke (oder innen) erfolgt, auf die Brust des Gegners mit der Faust in der Quartposition stossen.

Von der eigenen Cercleeinladung (Bindung) wird man auf die erste Finte in die Flanke die Secondparade nur leicht voll-

ziehen, und auf die zweite Finte, welche auf die Brust oben erfolgt, in die Flanke des Gegners mit der Faust in der Secondposition stossen.

Ist man sicher, dass der Gegner mit einer doppelten Finte angreifen wird, indem er eine Contreparade und einfache Parade zu tauschen beabsichtigt, so wird man den Arrétstoss in's zweite Tempo nach der betreffenden Contreparade in derselben Weise, wie in's erste Tempo auf die einfache Finte des Gegners vollziehen.

In der Unterweisung wird der Lehrer die Finten ausführen und den Schüler den entsprechenden Arrétstoss vollziehen lassen; zu diesem Zwecke wird er anfangs die Finten langsam und sie erst später mit stets wachsender Geschwindigkeit ausführen müssen.

### § 78. **Appuntata.**

Die Appuntata ist ein Arrétstoss in der Position des Ausfalles, wenn der Gegner nach Abwehr unseres Angriffes mit Finten ripostiert. Sie wird immer in dieselbe Blöße vollzogen, welche der Gegner auf unseren Stoss durch die Parade gedeckt hat.

Die Appuntata ist daher auch ein zweiter Stoss, jedoch — zum Unterschiede von der im § 73 erklärten Action — nicht eine Cavation, sondern ein gerader Stoss u. z. ein Arrétstoss; die im genannten Paragraphen als zweiter Stoss bezeichnete Action vollzieht man, wenn der Gegner nicht ripostiert und passiv verbleibt, die Appuntata dagegen, wenn er mit Finten ripostiert.

Sie erfolgt von der Position des Ausfalles und in dem Momente, wo der Gegner zur Ausführung der Finte seine Klinge von der eigenen trennt, indem man gleichzeitig den rechten Fuss, um dem Stosse mehr Kraft und Lebhaftigkeit zu geben, etwas vom Boden erhebt und ihn mittels eines leichten Schlages wieder niedersetzt. Nach Ausführung des Stosses wird man mit möglichster Schnelligkeit in die Fechtstellung zurückkehren, um eventuell die Riposte des Gegners parieren zu können.

Diese Action, welche ebenso wenig wie der zweite Stoss eine Gewohnheit der Hand sein darf, kann nur dann angewendet werden, wenn man bestimmt weiss, dass der Gegner mit Finten ripostieren wird, da sie, wie alle Actionen in's Tempo und sogar noch häufiger als die anderen, die Ursache von Doppelstössen (§ 91) sein kann,

deren Schuld ganz auf Seite jenes Fechters wäre, welcher die Appuntata ausführte. Wenn sich aber die Gelegenheit ihrer Anwendung ergibt, so wird sie auch sicher gelingen, da die eigene Spitze nur wenige Centimeter vom Körper des Gegners entfernt ist und der Stoss augenblicklich vollzogen werden kann.

### § 79. Cavation in's Tempo.

Vollzieht man die Cavation in dem Momente, wo der Gegner eine Action auf unsere Klinge ausführen will, so nennt man sie eine Cavation in's Tempo.

Die Cavation in's Tempo wird man von der eigenen Fechtstellung auf folgende Actionen des Gegners vollziehen können:

a) Die Cavation aussen auf eine Bindung und auf ein Wechseln in Quart, auf das Uebertragen unserer Klinge aus der Second- in die Quartbindung und auf einen Eisenschlag in Quart;

b) die Cavation innen auf eine Bindung und auf ein Wechseln in Terz, auf das Uebertragen der Klinge aus der Cercle- in die Terzbindung und auf einen Eisenschlag, der unsere Klinge gegen die eigene innere Seite von der Linie entfernen würde;

c) die Cavation oben auf eine Bindung und auf ein Wechseln in Second, auf das Uebertragen der Klinge aus der Quart- in die Secondbindung und auf einen Eisenschlag, der unsere Klinge nach abwärts oder nach abwärts und seitwärts von der Linie entfernen würde;

d) die Cavation in die Flanke auf eine Bindung und auf ein Wechseln in Cercle, auf das Uebertragen der Klinge in die Cerclebindung, auf das Uebertragen der Klinge aus der Cercle- in die Terzbindung (wenn der Gegner die Faust erhebt) und auf einen Eisenschlag, der unsere Klinge nach aufwärts oder nach aufwärts und seitwärts von der Linie entfernen würde. Die ersten drei Cavationen wird man mit der Faust in der Quartposition und die letzte mit der Faust in der Secondposition vollziehen.

Bei Ausführung der Cavation in's Tempo wird man Acht geben müssen, dass sie weder zu früh, noch zu spät, sondern genau in dem Momente vollzogen werde, wo der Gegner unsere Klinge berühren oder schlagen würde, wenn diese auf der Linie verbliebe; erfolgt die Cavation zu früh, so würde der Gegner seine

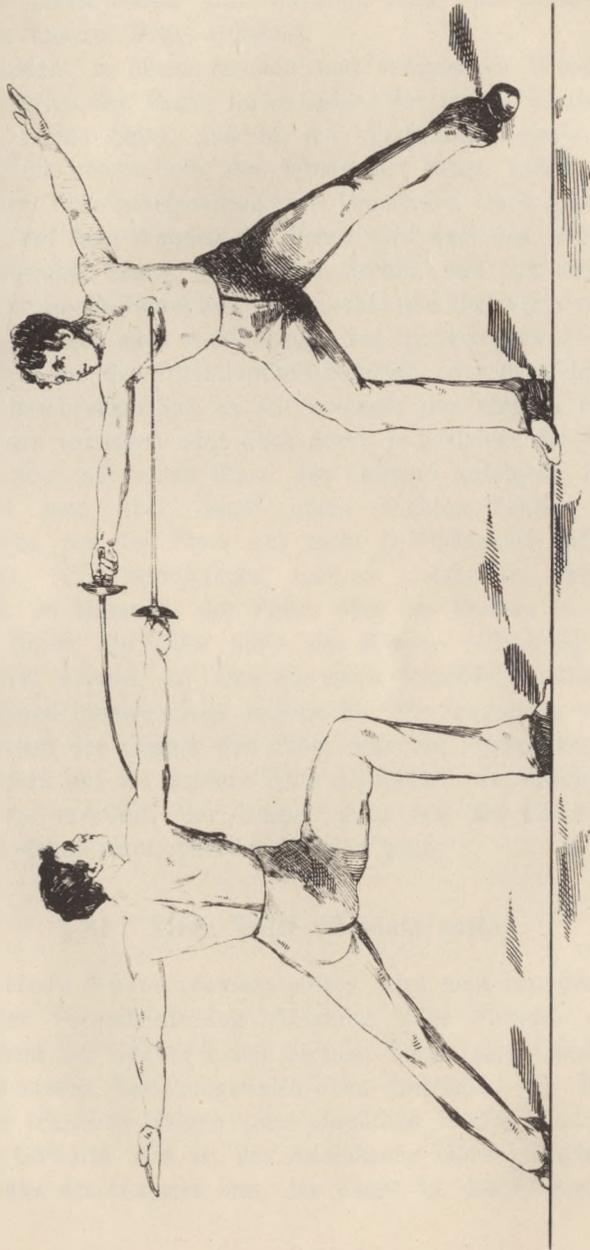
Action gar nicht beenden, sondern die Cavation parieren und ripostieren; vollzieht man sie zu spät, so würde der Stoss entweder nicht ausführbar sein oder einen Doppelstoss (§ 91) verursachen, da der Gegner unsere Klinge bereits berührt hätte und demnach seine Action beenden würde. Die Cavation in's Tempo wird gelingen, wenn der Gegner wirklich die Absicht hat, eine Action auf unsere Klinge auszuführen, weil sie in einem Momente erfolgt, wo der Gegner mit seiner Klinge eine Bewegung ausführt, welche zur Bewegung unserer Spitze entgegengesetzt ist, und wo er — da die feindliche Klinge dem Widerstande auf der eigenen nicht begegnet — auf der Seite unseres Stosses nothwendigerweise eine Blösse bieten wird. Bei Anwendung dieser Action wird man jedoch die grösste Vorsicht nicht ausser Acht lassen dürfen, weil der Gegner auch absichtlich die Action auf unsere Klinge ausführen oder nur fintieren könnte, um hierauf schlagfertig die Parade und Riposte oder eine Action in's Gegentempo zu vollziehen. Siehe § 84.

Die Cavation in's Tempo wird man mit viel Erfolg gegen solche Gegner anwenden, welche häufig Eisenschläge, Bindungen und andere Actionen auf unsere Klinge gebrauchen, dieselben nicht mit der nothwendigen Elasticität und Leichtigkeit der Hand vollziehen oder die Bewegung nicht genau begrenzen und sich daher bei Ausführung der Cavation mit ihrer Klinge und mit ihrem Arme weit von der Linie entfernen werden.

### § 80. **Volte rechts (Inquartata).**

Volten nennt man solche Bewegungen des Körpers, wodurch man mit Hilfe einer geschickten Drehung oder Wendung jener Linie entweicht, auf welcher gegen uns der Gegner seinen Angriff richtet; sie werden gleichzeitig mit dem Stoss in's Tempo ausgeführt.

Sie bilden das Ideal einer Action, indem sie Abwehr und Angriff zugleich sind und Doppelstösse (§ 91) mit Gewissheit ausschliessen; aber so vortheilhaft sie sind, wenn man es versteht sie mit der ganzen Kunst auszuführen, so gefährlich ist ihre Anwendung dann, wenn man nicht über alle Mittel verfügt, um sie mit der grössten Precision und Schnelligkeit in's Werk zu setzen, und besser wird es in einem solchen Falle sein, an Stelle dieser schwierigen und gefährlichen Actionen die Parade und Riposte anzuwenden.



Volte rechis (Inquartata).



Die Volte rechts (Inquartata) wird man von der eigenen Terzeinladung (Bindung oder Parade) anwenden können, wenn der Gegner einen Stoss, eine Cavation oder eine Finte auf die innere Seite unserer Brust vollzieht.

Sie besteht in einem raschen und energischen Wenden oder eigentlich Werfen der Brust, insbesondere der linken Schulter gegen die eigene rechte Seite, und in der Ausführung eines geraden Stosses auf die innere Seite der feindlichen Brust, indem man die Faust in der Terz-Quartposition zur Opposition nach links setzt; gleichzeitig mit dem Wenden der Brust wird man den rechten Fuss mit der Fußspitze etwas nach innen drehen und mit dem linken Fuss eine kreisende Bewegung nach rechts und rückwärts vollziehen, so dass sich dieser nach Ausführung des Stosses etwa 2—3 Fusslängen rechts von der Directionlinie befindet, oder dass der Bogen, den er zu beschreiben hat, ca 45° beträgt; den rechten Fuss wird man entweder vorsetzen oder auch nicht, je nachdem die Volte auf eine Finte oder auf einen Stoss des Gegners erfolgte; in jedem Falle wird man aber damit einen leichten Schlag auf den Boden geben, um den Stoss mit mehr Lebhaftigkeit und Energie auszuführen. Alle Bewegungen müssen gleichzeitig, blitzschnell und genau im Momente der Finte oder des Stosses des Gegners erfolgen. Durch die Volte muss der Körper vollständig von der Linie entfernt werden, so dass der etwa folgende feindliche Stoss an der eigenen inneren Seite vorbeigeht. Die Inquartata wird auch gelingen, wenn der Gegner den Stoss oder die Finte nicht auf die innere sondern auf die äussere Seite ausführte, da durch die Bewegung, wie erwähnt, der Körper ganz von der Linie entfernt wurde und daher nicht getroffen werden kann.

### § 81. Tiefe Volte (Passata sotto).

Die tiefe Volte (Passata sotto) wird man von der eigenen Quart- oder Secondeinladung (Bindung oder Parade) anwenden können, wenn der Gegner einen geraden Stoss, eine Cavation oder eine Finte aussen, beziehungsweise oben vollzieht. Sie besteht in einem sehr schnellen Neigen oder eigentlich Werfen des Oberkörpers nach vorwärts und in der Ausführung eines geraden Stosses in die Flanke des Gegners mit der Faust in der Secondposition;

gleichzeitig mit dem Entziehen des Oberkörpers wird man mit dem linken Fuss den Ausfall nach rückwärts machen und mit dem rechten Fuss einen leichten Schlag auf den Boden geben, um den Stoss mit mehr Kraft und Lebhaftigkeit zu vollziehen; erfolgt die Volte auf eine Finte in dem Momente, wo der Gegner den Schritt vorwärts ausführt, so wird man den Ausfall mit dem rechten Fuss nach vorwärts machen. Alle Bewegungen müssen aber gleichzeitig, blitzartig und genau in dem Momente der Finte oder des Stosses des Gegners erfolgen; der Körper muss sich vollständig unterhalb der Linie befinden und der Oberkörper daher sehr stark nach vorwärts geneigt werden; die Brust ist gegen den Boden gewendet, so dass die letzten Rippen den rechten Schenkel berühren; die linke Hand wird zur Unterstützung des Körpers in gleicher Höhe mit dem rechten Fuss auf den Boden gesetzt. Bei dieser Ausführung der Volte wird der Stoss des Gegners oberhalb unseres Körpers vorbegehen.

### § 82. **Gegenactionen.**

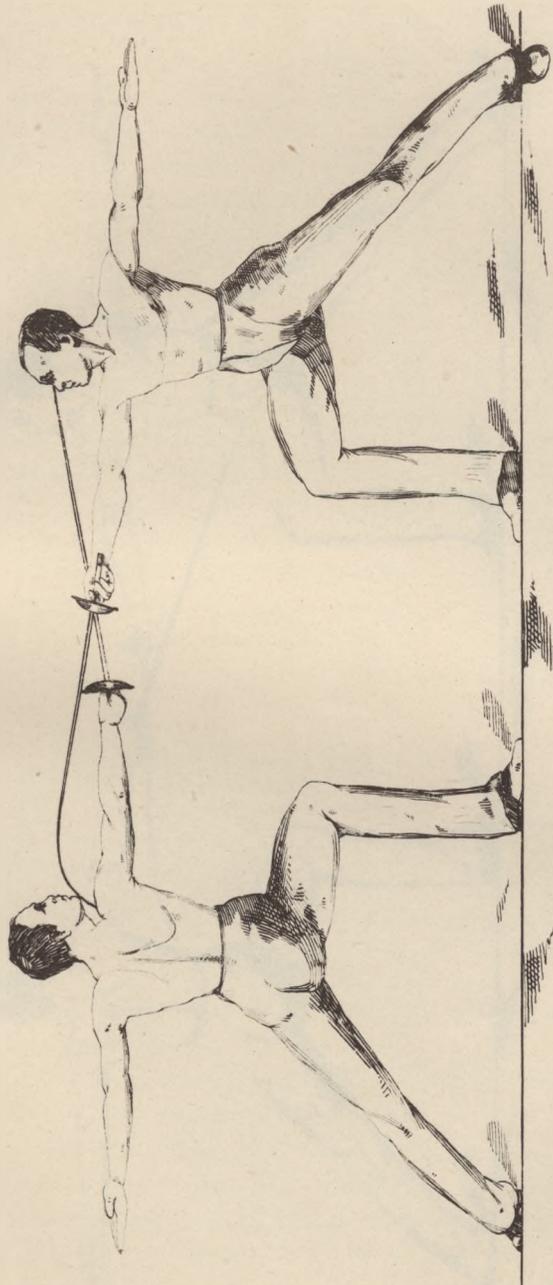
Gegenaction nennt man einen Stoss, der im Momente des feindlichen Stosses und in einer solchen Weise vollzogen wird, dass durch die Opposition gegen die feindliche Klinge und deren Beherrschung die Spitze des Gegners vom eigenen Körper abgelenkt wird.

Man wird nur die Gegenaction in Terz und die Gegenaction in Second anwenden; erstere erfolgt, wenn der Gegner den Stoss auf die Brust aussen oder oben, letztere, wenn er ihn in die Flanke vollzieht; die Gegenactionen in Quart und Cercle, d. i. auf einen Stoss innen, wird man nicht gebrauchen, da sie beinahe unausführbar sind. Die Gegenactionen wird man bloss dann vollziehen können, wenn man die Absichten des Gegners kennt und wenn man sicher ist, dass der feindliche Stoss, gegen welchen man den eigenen ausführt, wirklich erfolgt: man wird sie demnach erst während des feindlichen Stosses, also im Momente des feindlichen Ausfalles vollziehen. Sie dürfen weder zu früh noch zu spät ausgeführt werden; erfolgen sie zu früh, so würde der Gegner seinen Stoss nicht vollenden, sondern sich gegen ihn durch eine Parade vertheidigen; vollzieht man sie zu spät, so wäre bei der bereits erfolgten Annäherung des Gegners die Ausführung des Stosses mit



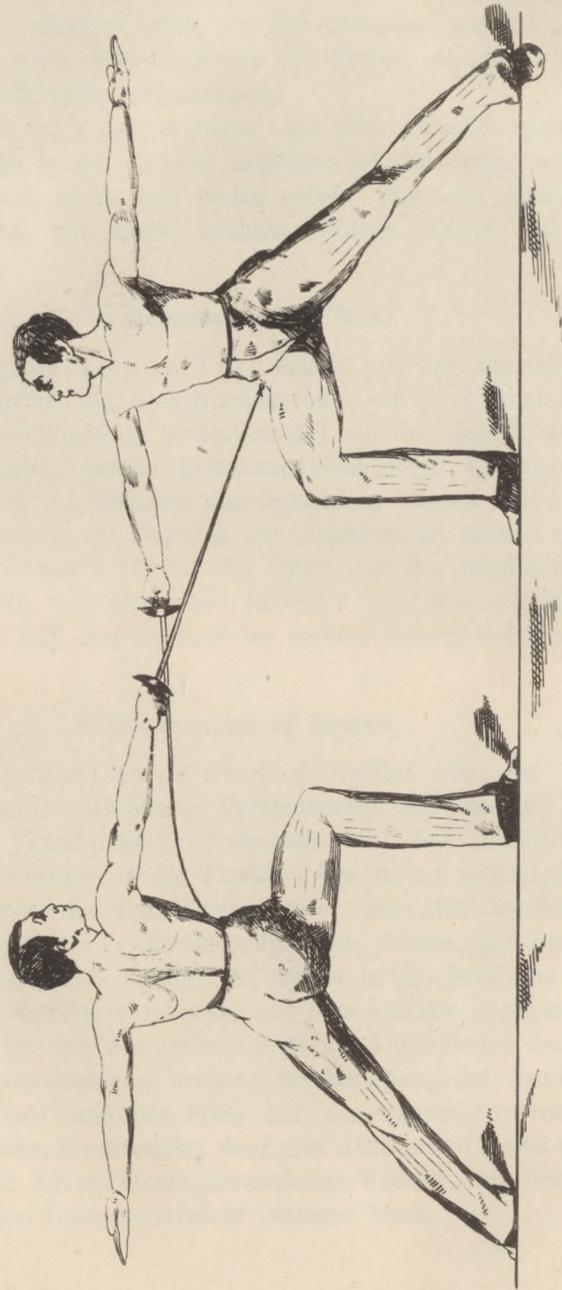
Tiefe Volte (Passata sotto).





Gegenaction in Terz.





Gegenaction in Second.



Beherrschung seiner Klinge nicht mehr möglich und man würde unfehlbar selbst getroffen werden. Sie sind, wenn richtig angewendet und genau vollzogen, nicht nur die schönsten, sondern auch die sichersten und wirksamsten Actionen in's Tempo, da sie den Doppelstoss (§ 91) vollständig ausschliessen.

Den Stoss wird man entweder mit dem Ausfalle nach rückwärts oder auch in der Stellung ausführen können, indem man bloss den rechten Fuss etwas vom Boden erhebt und ihn, ähnlich wie bei der Riposte, mit einem leichten Schläge wieder auf seinen Platz setzt.

a) **Gegenaction in Terz.**

Die Gegenaction in Terz erfolgt von der eigenen Quarteinladung (Quartbindung, Quartparade) oder von der eigenen Secondeinladung (Secondbindung, Secondparade) auf den feindlichen geraden Stoss (Cavation) aussen, beziehungsweise oben. Um sie zu vollziehen wird man im Momente des feindlichen Stosses den Arm gut erheben, gleichzeitig die Faust in die Quartposition drehen und zur Opposition nach rechts setzen, die Spitze auf die feindliche Brust aussen dirigieren und den Stoss entweder mit dem Ausfalle nach rückwärts oder mit dem Schläge des rechten Fusses auf den Boden ausführen.

b) **Gegenaction in Second.**

Die Gegenaction in Second erfolgt von der eigenen Cercleeinladung (Cerclebindung, Cercleparade) oder von der eigenen Terzeinladung (Terzbindung, Terzparade) auf den feindlichen geraden Stoss (Cavation) in die Flanke. Um sie zu vollziehen, wird man im Momente des feindlichen Stosses den Arm herabbringen, gleichzeitig die Faust in die Secondposition drehen und zur Opposition gut nach rechts setzen, die Spitze in die feindliche Flanke dirigieren und den Stoss entweder mit dem Ausfalle nach rückwärts oder mit dem Schläge des rechten Fusses auf den Boden ausführen.

In den Gegenactionen müssen die Bewegung des Armes, das Drehen der Faust und der Stoss mit der Opposition nach rechts rapid und gleichzeitig erfolgen; man wird Acht darauf geben müssen, dass die eigene Klinge einem schwächeren Punkte der feindlichen beegne, da der Stoss sonst nicht gelingen kann.

### § 83. Finte in's Tempo.

Merkt man, dass der Gegner absichtlich eine Finte oder eine Action auf unser Eisen ausführt, um eine Action in's Tempo zu provocieren, welcher er dann die Parade und Riposte entgegensetzen will, so wird man sein Vorhaben scheinbar unterstützen, die betreffende Action in's Tempo, d. i. den Arrêtstoss oder die Cavation in's Tempo, jedoch bloss fintieren und seine Parade durch eine Cavation umgehen. Man wird demnach — je nachdem der Gegner den Arrêtstoss oder die Cavation in's Tempo erwartet — die gerade Finte oder die Cavationsfinte ausführen und auf die feindliche Parade blitzschnell eine Cavation, u. z. in die entgegengesetzte Blösse, wenn die Parade eine einfache, und in dieselbe Blösse, wenn sie eine Contreparade ist, vollziehen.

Ist man sicher, dass der Gegner auch die auf die Finte folgende Cavation parieren kann, so wird man die doppelte Finte anwenden, um seine zweite Parade zu täuschen.

Sämmtliche in den §§ 30—33 und 38—43 erklärten Actionen wird man daher auch in's Tempo vollziehen können.

### § 84. Gegentempo.

Beabsichtigt der Gegner auf unseren Angriff eine Action in's Tempo auszuführen, so kann man sich auf zweierlei Art dagegen vertheidigen; entweder wird man seinem Stosse die Parade und Riposte entgegensetzen, oder auf seine Action in's Tempo selbst eine Action in's Tempo, d. -h. ein Gegentempo vollziehen.

Obwohl man solchen Gegnern, die Missbrauch von den Actionen in's Tempo machen, in der Regel eine schlagfertige Parade und Riposte entgegensetzen wird, so kann man doch manchmal die Action in's Gegentempo mit Erfolg und vortheilhafter noch als die Parade anwenden.

Die Actionen in's Gegentempo können nur durch die Volten und durch die Gegenactionen erfolgen, u. z. wird man auf einen Arrêtstoss oder auf eine Cavation in's Tempo aussen oder oben entweder die tiefe Volte oder die Gegenaction in Terz, auf einen Arrêtstoss oder auf eine Cavation in's Tempo innen die Volte rechts,

und auf einen Arrêtstoss oder auf eine Cavation in's Tempo in die Flanke die Gegenaction in Second vollziehen.

Um solche Actionen anzuwenden wird man mit List seinen Angriff, indem man ihm, so gut wie möglich, die Merkmale des wahren Angriffes gibt, bloss fintieren und im Momente des feindlichen Arrêtstosses oder der feindlichen Cavation in's Tempo mit grösster Schnelligkeit die entsprechende Volte oder Gegenaction ausführen.

### 1. Beispiel:

Schüler: Vollzieht einen Eisanschlag in Quart.	Meister: Vollzieht die Cavation in's Tempo auf die Brust aussen.	Schüler: Wird statt der Terzparade blitzschnell die tiefe Volte oder die Gegenaction in Terz <sup>49)</sup> ausführen.
---	---	---

### 2. Beispiel:

Schüler: Vollzieht von der eigenen Quartbindung das Wechseln in Terz.	Meister: Vollzieht die Cavation in's Tempo auf die Brust innen.	Schüler: Wird statt der Quartparade blitzschnell die Volte rechts ausführen.
--	--	---

### 3. Beispiel:

Schüler: Vollzieht von der eigenen Quartbindung die Flanconnadfinte in Second.	Meister: Vollzieht die Cavation in's Tempo auf die Brust oben.	Schüler: Wird statt zu parieren blitzschnell die Gegenaction in Terz oder die tiefe Volte ausführen.
---	---	---

### 4. Beispiel:

Schüler: Vollzieht von der Quartbindung die Cavationsfinte aussen.	Meister: Vollzieht auf die Finte den Arrêtstoss in die Flanke.	Schüler: Wird statt der Secondparade die Gegenaction in Second ausführen.
---	---	--

<sup>49)</sup> Die Gegenactionen wird man leichter ausführen können.

### § 85. Actionen der ersten und zweiten Intention.

Wird die eigene Action, sei sie nun eine einfache Action, eine einfache oder doppelte Finte oder eine Action auf das feindliche Eisen, ohne Combination mit der Gegenbewegung, welche der Gegner hierauf vollziehen könnte, und in der Absicht ausgeführt, mit dem Stosse wirklich zu treffen, so nennt man sie eine Action der ersten Intention. Wird die Action jedoch mit Erwägung und Berechnung einer feindlichen Gegenbewegung ausgeführt, so nennt man sie eine Action der zweiten Intention. Diese erfolgt demnach, sobald man den Gegner absichtlich und mit Berechnung zu einer Action in's Tempo oder zu einer Riposte veranlasst, um hierauf die Parade und Riposte, die Contreriposte oder eine Action in's Gegentempo auszuführen.

#### Beispiele der zweiten Intention:

Schüler:	Meister:	Schüler:
Flanconnadfinte in Second.	Cavation in's Tempo oben.	Vollzieht die Cercle- parade und ripostiert mit Uebertragung in Terz.
Wechseln in Terz.	Cavation in's Tempo innen.	Vollzieht die Volte rechts.
Eisenschlag in Quart.	Cavation in's Tempo aussen.	Vollzieht die Gegen- action in Terz.



## VII. Capitel.

### **Tabellarische Uebersicht der Angriffs- und Vertheidigungs- actionen im Fleuretfechten.**

Die nachfolgende Uebersicht soll den Unterricht und die Combination der Uebungen erleichtern und dem Schüler als Wegweiser bei Ausführung conventioneller Uebungen dienen; sie soll ihm auf einen flüchtigen Blick sofort über die jeweilige Position des Angreifers und des Vertheidigers für die betreffende Uebung, über die Paraden, welche der Angreifer zu umgehen hat, ferner über die Paraden und vortheilhaftesten Riposten, welche der Vertheidiger auf den Stoss des Angreifers vollziehen kann, und endlich über die Actionen in's Tempo, welche auf die Angriffsaction ausführbar sind, Auskunft geben.

---

## I. Einfache

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
1.	Fechtstellung	Terzeinladung	gerader Stoss innen	Quart oder Cercle
2.	Fechtstellung	Quarteinladung	gerader Stoss aussen	Terz oder Contrequant
3.	Fechtstellung	Secondeinladung	gerader Stoss oben	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond
4.	Fechtstell., die Spitze in der Linie der feindlichen Flanke	Cercleeinladung	gerader Stoss in der Flanke	Second, Quart oder Contrecercle
5.	Das Fleuret ist vom Gegner ge- bunden	Terzbindung	Cavation innen	Quart oder Cercle
6.	Das Fleuret ist vom Gegner ge- bunden	Quartbindung	Cavation aussen	Terz oder Contrequant
7.	Das Fleuret ist vom Gegner ge- bunden	Secondbindung	Cavation oben	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond
8.	Das Fleuret ist vom Gegner ge- bunden	Cerclebindung	Cavation in die Flanke	Second, Quart oder Contrecercle
9.	Quartbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge innen	gerader Stoss an der Klinge innen	Quart oder Contreterz
10.	Terzbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge aussen	gerader Stoss an der Klinge aussen	Terz. Cercle oder Contrequant

## Actionen.

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, od. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, od. Coupé	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, od. Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation oben gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, od. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Gegenaction in Second
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, od. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, od. Coupé	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, od. Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation oben gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, od. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Gegenaction in Second
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, od. Coupé gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke	—
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, od. Coupé	Gegenaction in Terz

Fortlaufende Nummer der Übung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
11.	Secondbindung	Einladung für den gerad. Stoss an der Klinge in die Flanke	gerader Stoss an der Klinge in die Flanke	Second, Cedierung in Quart oder Contrecercle
12.	Cerclebindung	Einladung für den gerad. Stoss an der Klinge in die Flanke	gerader Stoss an der Klinge in die Flanke	Cercle, Cedierung in Terz oder Contresecond
13.	Das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Quartbindung	Coupé aussen	Terz oder Contrequart

## Bemerkungen:

- a) Pariert der Vertheidiger den Stoss mit einer stabilen Parade, so wird er mit gebundener feindlicher Klinge, u. z. mit dem geraden Stoss oder mit der Cavation (Coupé) ripostieren; pariert er den Stoss mit einer scharfen Parade, so wird er direct, also mit dem geraden Stoss ripostieren.

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen kann	Action in's Tempo
gerader Stoss, oder Cavation oben	Gegenaction in Second
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, od. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	
gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	—
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Cavation oben	
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, od. Coupé	—

- b) Auf das Coupé aussen von der Quartbindung wird man nicht in's Tempo stossen, da sehr leicht ein Doppelstoss (§ 91) entstehen kann.
- c) Auf die geraden Stösse mit gebundener Klinge und auf alle Actionen, welche mit ihnen endigen, sind Actionen in's Tempo, mit Ausnahme der Gegenactionen in Second und Terz beinahe unausführbar.
- d) Die einfachen Actionen wird man nur in der normalen Mensur vollziehen.

## II. Einfache

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
14.	Fechstellung	Terzeinladung	gerade Finte innen und Cavation aussen	Quart	Terz- oder Contrequart
15.	Fechstellung	Terzeinladung	gerade Finte innen und Cavation in die Flanke <sup>50)</sup>	Quart	Cercle oder Second
16.	Fechstellung	Terzeinladung	gerade Finte innen und Cavation in die Flanke	Cercle	Second, Quart oder Contrecercle
17.	Fechstellung	Terzeinladung	gerade Finte innen und Cavation innen	Contreterz	Quart oder Cercle
18.	Fechstellung	Terzeinladung	gerade Finte innen und Cavation in die Flanke	Contreterz	Second oder Cercle
19.	Fechstellung	Quarteinladung	gerade Finte aussen und Cavation innen	Terz	Quart oder Cercle
20.	Fechstellung	Quarteinladung	gerade Finte aussen und Cavation in die Flanke	Cercle	Second, Quart oder Contrecercle
21.	Fechstellung	Quarteinladung	gerade Finte aussen und Cavation aussen	Contrequart	Terz oder Contrequart
22.	Fechstellung	Quarteinladung	gerade Finte aussen und Cavation in die Flanke <sup>50)</sup>	Contrequart	Cercle oder Second
23.	Fechstellung	Secondeinladung	gerade Finte oben und Cavation in die Flanke	Terz oder Cercle	Second, Quart oder Contrecercle

<sup>50)</sup> Siehe Anmerkung 12.

**Finte.**

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrétstoss innen	tiefe Volte oder Gegenact. in Terz
gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerader Stoss, oder Cavation oben	—	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation oben gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrétstoss innen	Gegenaction in Second
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrétstoss innen	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrétstoss innen	Gegenaction in Second
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrétstoss in die Flanke	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation oben gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrétstoss in die Flanke	Gegenaction in Second
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrétstoss in die Flanke	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerader Stoss, oder Cavation oben	Arrétstoss in die Flanke	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation oben gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrétstoss in die Flanke	Gegenaction in Second

Fortlaufende Nummer der Übung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
24.	Fechtstellung	Second-einladung	gerade Finte oben und Cavation innen	Terz	Quart oder Cercle
25.	Fechtstellung	Second-einladung	gerade Finte oben und Cavation aussen	Quart	Terz oder Contrequart
26.	Fechtstellung	Second-einladung	gerade Finte oben und Cavation in die Flanke <sup>51)</sup>	Quart	Cercle oder Second
27.	Fechtstellung	Second-einladung	gerade Finte oben und Cavation oben	Contre-second	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond
28.	Fechtstell., die Spitze in der Linie der feindl. Flanke	Cercle-einladung	gerade Finte in die Flanke und Cavation oben	Second	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond
29.	Fechtstell., die Spitze in der Linie der feindl. Flanke	Cercle-einladung	gerade Finte in die Flanke und Cavation aussen	Quart	Terz oder Contrequart
30.	Fechtstell., die Spitze in der Linie der feindl. Flanke	Cercle-einladung	gerade Finte in die Flanke und Cavation in die Flanke <sup>51)</sup>	Quart	Cercle oder Second
31.	Fechtstell., die Spitze in der Linie der feindl. Flanke	Cercle-einladung	gerade Finte in die Flanke und Cavation in die Flanke	Contre-cercle	Second, Quart oder Contrecercle
32.	Das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Terzbindung	Cavationsfinte innen und Cavation aussen	Quart	Terz oder Contrequart
33.	Das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Terzbindung	Cavationsfinte innen und Cavation in die Flanke <sup>51)</sup>	Quart	Cercle oder Second

<sup>51)</sup> Siehe Anmerkung 12.

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrétstoss in die Flanke	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrétstoss in die Flanke	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerader Stoss, oder Cavation oben	—	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Arrétstoss in die Flanke	tiefe Volte od. Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Arrétstoss oben	tiefe Volte od. Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrétstoss oben	tiefe Volte od. Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerader Stoss, oder Cavation oben	Arrétstoss oben	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation oben gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrétstoss oben	Gegenaction in Second
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrétstoss innen	tiefe Volte od. Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerader Stoss, oder Cavation oben	—	Volte rechts

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger denStoss vorzugsweise parieren wird
34.	Das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Terzbindung	Cavationsfinte innen und Cavation in die Flanke	Cercle	Second, Quart oder Contrecercle
35.	Das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Terzbindung	Cavationsfinte in die Flanke und Cavation oben	Second	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond
36.	Das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Terzbindung	Cavationsfinte innen und Cavation in die Flanke	Contreterz	Second oder Cercle
37.	Das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Terzbindung	Contrecavation innen	Contreterz	Quart oder Cercle
38.	Das Fleuret ist vom Gegner gebund.	Quartbindung	Cavationsfinte aussen und Cavation innen	Terz	Quart oder Cercle
39.	Das Fleuret ist vom Gegner gebund.	Quartbindung	Cavationsfinte aussen und Cavation in die Flanke	Terz	Second oder Cercle
40.	Das Fleuret ist vom Gegner gebund.	Quartbindung	Cavationsfinte aussen und Cavation in die Flanke	Cercle	Second, Quart oder Contrecercle
41.	Das Fleuret ist vom Gegner gebund.	Quartbindung	Contrecavation aussen	Contre- quart	Terz oder Contre- quart
42.	Das Fleuret ist vom Gegner gebund.	Quartbindung	Cavationsfinte aussen und Cavation in die Flanke <sup>52)</sup>	Contre- quart	Cercle oder Second
43.	Das Fleuret ist vom Gegner gebund.	Secondbindung	Cavationsfinte oben und Cavation in die Flanke	Terz oder Cercle	Second oder Contrecercle

<sup>52)</sup> Siehe Anmerkung 12.

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
gerader Stoss, oder Cavation oben gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrétstoss innen	Gegenaction in Second
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Arrétstoss oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrétstoss innen	Gegenaction in Second
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrétstoss innen	Volte rechts
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrétstoss in die Flanke	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrétstoss in die Flanke	Gegenaction in Second
gerader Stoss, oder Cavation oben gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrétstoss in die Flanke	Gegenaction in Second
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrétstoss in die Flanke	tiefe Volte od. Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerader Stoss, oder Cavation oben	Arrétstoss in die Flanke	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrétstoss in die Flanke	Gegenaction in Second

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
44.	Das Fleuret ist vom Gegner gebund.	Secondbindung	Cavationsfinte oben und Cavation aussen	Quart	Terz oder Contrequart
45.	Das Fleuret ist vom Gegner gebund.	Secondbindung	Cavationsfinte oben und Cavation in die Flanke <sup>53)</sup>	Quart	Cercle oder Second
46.	Das Fleuret ist vom Gegner gebund.	Secondbindung	Contrecavation oben	Contresecond	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond
47.	Das Fleuret ist vom Gegner gebund.	Cerclebindung	Cavationsfinte in die Flanke und Cavation oben	Second	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond
48.	Das Fleuret ist vom Gegner gebund.	Cerclebindung	Cavationsfinte in die Flanke und Cavation aussen	Quart	Terz oder Contrequart
49.	Das Fleuret ist vom Gegner gebund.	Cerclebindung	Cavationsfinte in die Flanke und Cavation in die Flanke <sup>53)</sup>	Quart	Cercle oder Second
50.	Das Fleuret ist vom Gegner gebund.	Cerclebindung	Contrecavation in die Flanke	Contrecercle	Second, Quart oder Contrecercle
51.	Quartbindung	Einlad. für den geraden Stoss an der Klinge innen	falscher Stoss und Cavation aussen	Quart	Terz oder Contrequart
52.	Quartbindung	Einlad. für den geraden Stoss an der Klinge innen	falscher Stoss und Cavation in die Flanke <sup>53)</sup>	Quart	Cercle oder Second

<sup>53)</sup> Siehe Anmerkung 12.

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrétstoss in die Flanke	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerader Stoss, oder Cavation oben	—	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Arrétstoss in die Flanke	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Arrétstoss oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrétstoss oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerader Stoss, oder Cavation oben	Arrétstoss oben	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation oben gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrétstoss oben	Gegenaction in Second
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavat. in die Flanke <sup>54)</sup>	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerader Stoss, oder Cavation oben	Cavat. in die Flanke <sup>54)</sup>	Volte rechts

<sup>54)</sup> Auf die innere Seite der feindlichen Flanke.

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Paraden, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
53.	Quartbindung	Einlad. für den geraden Stoss an der Klinge innen	falscher Stoss und Cavation innen	Contreterz	Quart oder Cercle
54.	Quartbindung	Einlad. für den geraden Stoss an der Klinge innen	falscher Stoss und Cavation in die Flanke	Contreterz	Second oder Cercle
55.	Terzbindung	Einlad. für den geraden Stoss an der Klinge aussen	falscher Stoss und Cavation in die Flanke	Terz	Second oder Cercle
56.	Terzbindung	Einlad. für den geraden Stoss an der Klinge aussen	falscher Stoss und Cavation innen	Terz	Quart oder Cercle
57.	Terzbindung	Einlad. für den geraden Stoss an der Klinge aussen	falscher Stoss und Cavation in die Flanke	Cercle	Second, Quart oder Contrecercle
58.	Terzbindung	Einlad. für den geraden Stoss an der Klinge aussen	falscher Stoss und Cavation aussen	Contre- quart	Terz oder Contre- quart
59.	Terzbindung	Einlad. für den geraden Stoss an der Klinge aussen	falscher Stoss und Cavation in die Flanke <sup>55)</sup>	Contre- quart	Cercle oder Second
60.	Secondbindung	Einlad. für d. gerad. Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss und Cavation oben	Second	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond
61.	Secondbindung	Einlad. für d. gerad. Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss und Cavation aussen	Cedierung in Quart	Terz oder Contre- quart

<sup>55)</sup> Siehe Anmerkung 12.

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke <sup>56)</sup>	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke <sup>56)</sup>	Gegenaction in Second
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Gegenaction in Second
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation oben gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Gegenaction in Second
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation in die Flanke	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerader Stoss, oder Cavation oben	Cavation in die Flanke	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Cavation oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz

<sup>56)</sup> Auf die innere Seite der feindlichen Flanke.

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Paraden, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
62.	Secondbindung	Einlad. für d. gerad. Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss und Cavation in die Flanke <sup>57)</sup>	Cedierung in Quart	Cercle oder Second
63.	Secondbindung	Einlad. für d. gerad. Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss und Cavation in die Flanke	Contre-cercle	Second, Quart oder Contrecercle
64.	Cerclebindung	Einlad. für d. gerad. Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss und Cavation in die Flanke	Cercle	Second, Quart oder Contrecercle
65.	Cerclebindung	Einlad. für d. gerad. Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss und Cavation innen	Cedierung in Terz	Quart oder Cercle
66.	Cerclebindung	Einlad. für d. gerad. Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss und Cavation oben	Contre-second	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond
67.	Quartbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge innen	falscher Stoss und Coupé	Quart	Terz oder Contrequart
68.	Das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Quartbindung	Coupéfinte aussen und Cavation innen	Terz	Quart oder Cercle
69.	Das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Quartbindung	Coupéfinte aussen und Cavation in die Flanke	Terz	Second oder Cercle
70.	Das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Quartbindung	Coupéfinte aussen und Cavation aussen	Contre-quart	Terz oder Contrequart
71.	Das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Quartbindung	Coupéfinte aussen und Cavation in die Flanke <sup>57)</sup>	Contre-quart	Cercle oder Second

Alle diese Actionen wird man auch mit

<sup>57)</sup> Siehe Anmerkung 12.

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird.	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerader Stoss, oder Cavation oben	Cavation oben	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation oben gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation oben	Gegenaction in Second
gerader Stoss, oder Cavation oben gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Gegenaction in Second
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Cavation in die Flanke	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation in die Flanke <sup>58)</sup>	—
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrétstoss in die Flanke	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrétstoss in die Flanke	Gegenaction in Second
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrétstoss in die Flanke	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerader Stoss, oder Cavation oben	Arrétstoss in die Flanke	Volte rechts

dem Schritte vorwärts ausführen.

<sup>58)</sup> Auf die innere Seite der feindlichen Flanke.

## III. Doppelte

Fortlaufende Nummer der Übung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Paraden, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
72.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Terzeinlad. oder Terzbindung	gerade od. Cavationsfinte innen, Cavationsfinte aussen und Cavation innen	Quart und Terz	Quart oder Cercle
73.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Terzeinlad. oder Terzbindung	gerade od. Cavationsfinte innen, Cavationsfinte aussen und Cavation in die Flanke	Quart und Terz	Second oder Cercle
74.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Terzeinlad. oder Terzbindung	gerade od. Cavationsfinte innen und Contrecavation aussen	Quart und Contre- quart	Terz oder Contre- quart
75.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Terzeinlad. oder Terzbindung	gerade od. Cavationsfinte innen, Cavationsfinte in die Flanke und Cavation oben	Cercle und Second	Terz, Cercle, Quart oder Contre- second
76.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Terzeinlad. oder Terzbindung	gerade od. Cavationsfinte innen, Cavationsfinte innen und Cavation aussen	Contre- terz und Quart	Terz oder Contre- quart
77.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Terzeinlad. oder Terzbindung	gerade od. Cavationsfinte innen, Cavationsfinte in die Flanke oder innen u. Cavation in die Flanke	Contre- terz und Cercle	Second, Quart oder Contre- cercle
78.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Quarteinlad. oder Quartbindung	gerade od. Cavationsfinte aussen, Cavationsfinte innen und Cavation aussen	Terz und Quart	Terz oder Contre- quart

## Finte.

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo		
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo	in's dritte Tempo
gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss in die Flanke	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss in die Flanke	Gegenaction in Second
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss in die Flanke	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss innen	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss oben oder innen	Gegenaction in Second
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss innen	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Paraden, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
79.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Quarteinlad. oder Quartbindung	gerade od. Cavationsfinte aussen, Cavationsfinte innen oder in die Flanke und Cavation in die Flanke	Terz und Cercle	Second, Quart oder Contrecercle
80.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Quarteinlad. oder Quartbindung	gerade oder Cavationsfinte aussen, Cavationsfinte in die Flanke und Cavation oben	Terz und Second	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond
81.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Quarteinlad. oder Quartbindung	gerade oder Cavationsfinte aussen, Cavationsfinte aussen und Cavation in die Flanke	Contre- quart und Terz	Second oder Cercle
82.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Quarteinlad. oder Quartbindung	gerade oder Cavationsfinte aussen und Contrecavation aussen	Contre- quart und Contre- quart	Terz
83.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Secondeinladung oder Secondbind.	gerade oder Cavationsfinte oben, Cavationsfinte in die Flanke und Cavation oben	Terz und Second	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond
84.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Secondeinladung oder Secondbind.	gerade oder Cavationsfinte oben, Cavationsfinte in die Flanke oder innen und Cavation in die Flanke	Terz und Cercle	Second, Quart oder Contrecercle
85.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Secondeinladung oder Secondbind.	gerade oder Cavationsfinte oben, Cavationsfinte in die Flanke und Cavation oben	Cercle und Second	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo		
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo	in's dritte Tempo
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss innen oder oben	Gegenaction in Second
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	Gegenaction in Second
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss oben oder innen	Gegenaction in Second
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Paraden, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren kann
86.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Secondeinladung oder Secondbind.	gerade oder Cavationsfinte oben, Cavationsfinte in die Flanke und Cavation aussen	Cercle und Quart	Terz oder Contrequart
87.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Secondeinladung oder Secondbind.	gerade oder Cavationsfinte oben und Contrecavation in die Flanke	Cercle und Contrecercle	Second, Quart oder Contrecercle
88.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Secondeinladung oder Secondbind.	gerade oder Cavationsfinte oben, Cavationsfinte oben und Cavation in die Flanke	Contresecond und Terz oder Cercle	Second oder Contrecercle
89.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Secondeinladung oder Secondbind.	gerade oder Cavationsfinte oben, Cavationsfinte oben und Cavation aussen	Contresecond und Quart	Terz oder Contrequart
90.	Fechtstell. o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Secondeinladung oder Secondbind.	gerade oder Cavationsfinte oben und Contrecavation oben	Contresecond und Contresecond	Terz, Cercle oder Quart
91.	Fechtstell., die Spitze in der Linie der feindl. Flanke o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Cercleeinladung oder Cerclebind.	gerade oder Cavationsfinte in die Flanke, Cavationsfinte oben und Cavation in die Flanke	Second u. Cercle	Second, Quart oder Contrecercle
92.	Fechtstell., die Spitze in der Linie der feindlichen Flanke o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Cercleeinladung oder Cerclebind.	gerade oder Cavationsfinte in die Flanke, Cavationsfinte oben und Cavation innen	Second u. Terz	Quart oder Cercle

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo		
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo	in's dritte Tempo
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrêt- stoss in d. Flanke	Arrêtstoss oben	tiefe Volte oder Gegen- action in Terz
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Arrêt- stoss in die Flanke	Arrêtstoss oben	Gegenaction in Second
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Arrêt- stoss in die Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	Gegenaction in Second
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrêt- stoss in die Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	tiefe Volte oder Gegen- action in Terz
gerad. Stoss, od. Cavation in die Flanke gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrêt- stoss in die Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	tiefe Volte oder Gegen- action in Terz
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Arrêt- stoss oben	Arrêtstoss in die Flanke	Gegenaction in Second
gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Arrêt- stoss oben	Arrêtstoss in die Flanke	Volte rechts

Folgende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Paraden, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
93.	Fechstell., die Spitze in der Linie der feindlichen Flanke o. das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Cercleeinladung oder Cerclebindung	gerade oder Cavationsfinte in die Flanke, Cavationsfinte oben und Cavation aussen	Second u. Quart	Terz oder Contrequart
94.	Fechstell., die Spitze in der Linie der feindlichen Flanke oder das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Cercleeinladung oder Cerclebindung	gerade oder Cavationsfinte in die Flanke und Contrecavation oben	Second u. Contresecond	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond
95.	Fechstell., die Spitze in der Linie der feindlichen Flanke oder das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Cercleeinladung oder Cerclebindung	gerade oder Cavationsfinte in die Flanke, Cavationsfinte in die Flanke und Cavation oben	Contre-cercle u. Second	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond
96.	Fechstell., die Spitze in der Linie der feindlichen Flanke oder das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Cercleeinladung oder Cerclebindung	gerade oder Cavationsfinte in die Flanke, Cavationsfinte in die Flanke und Cavation aussen	Contre-cercle u. Quart	Terz oder Contrequart
97.	Fechstell., die Spitze in der Linie der feindlichen Flanke oder das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Cercleeinladung oder Cerclebindung	gerade oder Cavationsfinte in die Flanke und Contrecavation in die Flanke	Contre-cercle u. Contre-cercle	Second oder Quart

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo		
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo	in's dritte Tempo
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrêtstoss oben	Arrêtstoss in die Flanke	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Arrêtstoss oben	Arrêtstoss in die Flanke	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Arrêtstoss oben	Arrêtstoss oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrêtstoss oben	Arrêtstoss oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrêtstoss oben	Arrêtstoss oben	Gegenaction in Second

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Paraden, welche der Angreifer umgeht	Parade mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
98.	Quartbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge innen	falscher Stoss, Cavationsfinte aussen und Cavation innen	Quart u. Terz	Quart oder Cercle
99.	Quartbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge innen	falscher Stoss und Contrecavation aussen	Quart u. Contre- quart	Terz oder Contre- quart
100.	Quartbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge innen	falscher Stoss, Cavationsfinte innen und Cavation aussen	Contre- terz und Quart	Terz oder Contre- quart
101.	Quartbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge innen	falscher Stoss, Cavationsfinte innen und Cavation in die Flanke	Contre- terz und Cercle	Second, Quart oder Contrecercle
102.	Terzbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge aussen	falscher Stoss, Cavationsfinte innen und Cavation aussen	Terz und Quart	Terz oder Contre- quart
103.	Terzbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge aussen	falscher Stoss, Cavationsfinte innen oder in die Flanke und Cavation in die Flanke	Terz und Cercle	Second, Quart oder Contrecercle
104.	Terzbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge aussen	falscher Stoss und Contrecavation innen	Terz und Contreterz	Quart oder Cercle
105.	Terzbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge aussen	falscher Stoss, Cavationsfinte in die Flanke und Cavation oben	Cercle u. Second	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo		
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo	in's dritte Tempo
gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke <sup>59)</sup>	Arrêtstoss in die Flanke	Volte rechts
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation in die Flanke <sup>59)</sup>	Arrêtstoss in die Flanke	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation in die Flanke <sup>59)</sup>	Arrêtstoss innen	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke <sup>59)</sup>	Arrêtstoss innen	Gegenaction in Second
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation in die Flanke	Arrêtstoss innen	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Arrêtstoss innen oder oben	Gegenaction in Second
gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Arrêtstoss innen	Volte rechts
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Cavation in die Flanke	Arrêtstoss oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz

<sup>59)</sup> Auf die innere Seite der feindlichen Flanke.

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Paraden, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
106.	Terzbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge aussen	falscher Stoss und Contrecavation in die Flanke	Cercle und Contrecercle	Second, Quart oder Contrecercle
107.	Terzbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge aussen	falscher Stoss, Cavationsfinte aussen und Cavation innen	Contre- quart und Terz	Quart oder Cercle
108.	Terzbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge aussen	falscher Stoss, Cavationsfinte aussen und Cavation in die Flanke	Contre- quart und Cercle	Second, Quart oder Contrecercle
109.	Terzbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge aussen	falscher Stoss und Contrecavation aussen	Contre- quart und Contre- quart	Terz
110.	Second- bindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss, Cavationsfinte oben und Cavation in die Flanke	Second und Cercle oder Terz	Second oder Contrecercle
111.	Second- bindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss, Cavationsfinte oben und Cavation aussen	Second und Quart	Terz oder Contrequart
112.	Second- bindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss und Contrecavation oben	Second und Contre- second	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond
113.	Second- bindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss, Cavationsfinte in die Flanke und Cavation oben	Contre- cercle und Second	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo		
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo	in's dritte Tempo
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Arrétstoss oben	Gegenaction in Second
gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Arrétstoss in die Flanke	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Arrétstoss in die Flanke	Gegenaction in Second
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke	Cavation in die Flanke	Arrétstoss in die Flanke	tiefe Volte oder Gegen- action in Terz
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Cavation oben	Arrétstoss in die Flanke	Gegenaction in Second
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation oben	Arrétstoss in die Flanke	tiefe Volte oder Gegen- action in Terz
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Cavation oben	Arrétstoss in die Flanke	tiefe Volte oder Gegen- action in Terz
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Cavation oben	Arrétstoss oben	tiefe Volte oder Gegen- action in Terz

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Paraden, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
114.	Secondbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss und Contrecavation in die Flanke	Contrecercle u. Contrecercle	Second oder Quart
115.	Secondbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss, Cavationsfinte aussen und Cavation innen	Cedierung in Quart u. Terz	Quart oder Cercle
116.	Secondbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss, Cavationsfinte aussen und Cavation in die Flanke	Cedierung in Quart u. Terz	Second oder Cercle
117.	Secondbindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss und Contrecavation aussen	Cedierung in Quart u. Contrequart	Terz oder Contrequart
118.	Cerclebindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss, Cavationsfinte in die Flanke und Cavation oben	Cercle u. Second	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond
119.	Cerclebindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss, Cavationsfinte in die Flanke und Cavation aussen	Cercle u. Quart	Terz oder Contrequart
120.	Cerclebindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss und Contrecavation in die Flanke	Cercle u. Contrecercle	Second, Quart oder Contrecercle

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo		
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo	in's dritte Tempo
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation oben	Arrêtstoss oben	Gegenaction in Second
gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Cavation oben	Arrêtstoss in die Flanke	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Cavation oben	Arrêtstoss in die Flanke	Gegenaction in Second
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation oben	Arrêtstoss in die Flanke	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Cavation in die Flanke	Arrêtstoss oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation in die Flanke	Arrêtstoss oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Arrêtstoss oben	Gegenaction in Second

Forlaufende Nummer der Übung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Paraden, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
121.	Cerclebindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss, Cavationsfinte oben und Cavation innen	Contresecond und Terz	Quart oder Cercle
122.	Cerclebindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss, Cavationsfinte oben und Cavation in die Flanke	Contresecond und Terz	Second oder Cercle
123.	Cerclebindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss, Cavationsfinte in die Flanke u. Cavation oben	Cedierung in Terz u. Second	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond
124.	Cerclebindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss, Cavationsfinte innen oder in die Flanke und Cavation in die Flanke	Cedierung in Terz u. Cercle	Second, Quart oder Contrecercle
125.	Cerclebindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss, Cavationsfinte innen und Cavation aussen	Cedierung in Terz u. Quart	Terz oder Contrequart
126.	Cerclebindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss und Contrecavation innen	Cedierung in Terz u. Contreterz	Quart oder Cercle
127.	Cerclebindung	Einladung für den geraden Stoss an der Klinge in die Flanke	falscher Stoss, Cavationsfinte innen und Cavation in die Flanke	Cedierung in Terz u. Contreterz	Second oder Cercle

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo		
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo	in's dritte Tempo
gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	Gegenaction in Second
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Cavation in die Flanke	Arrêtstoss oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Arrêtstoss innen oder oben	Gegenaction in Second
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation in die Flanke	Arrêtstoss innen	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Arrêtstoss innen	Volte rechts
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Arrêtstoss innen	Gegenaction in Second

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Paraden, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
128.	Quartbindung	Einlad. für den geraden Stoss an der Klinge innen	falscher Stoss, Coupéfinte aussen und Cavation in die Flanke	Quart und Terz	Second oder Cercle
129.	Quartbindung	Einlad. für den geraden Stoss an der Klinge innen	falscher Stoss, Coupéfinte aussen und Cavation aussen	Quart und Contre- quart	Terz oder Contre- quart
130.	Das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Quartbindung	Coupéfinte aussen, Cavationsfinte innen und Cavation aussen	Terz und Quart	Terz oder Contre- quart
131.	Das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Quartbindung	Coupéfinte aussen, Cavationsfinte innen und Cavation in die Flanke	Terz und Cercle	Second, Quart oder Contre- cercle
132.	Das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Quartbindung	Coupéfinte aussen, Cavationsfinte in die Flanke und Cavation oben	Terz und Second	Terz, Cercle, Quart oder Contre- second
133.	Das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Quartbindung	Coupéfinte aussen, Cavationsfinte aussen und Cavation innen	Contre- quart und Terz	Quart oder Cercle
134.	Das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Quartbindung	Coupéfinte aussen und Contrecavation aussen	Contre- quart und Contre- quart	Terz

Alle diese Actionen wird man auch mit

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo		
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo	in's dritte Tempo
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke <sup>69)</sup>	Arrêtstoss in die Flanke	Gegenaction in Second
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation in die Flanke <sup>69)</sup>	Arrêtstoss in die Flanke	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss innen	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss innen	Gegenaction in Second
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz
gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé gerader Stoss, od. Uebertragung in Terz	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	Volte rechts
gerader Stoss, od. Cavat. in die Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz

dem Schritte vorwärts ausführen.

<sup>69)</sup> Auf die innere Seite der feindlichen Flanke.

## IV. Actionen auf das

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
135.	Fechtstell., Terzeinlad. oder Quartbindung	Fechtstellung	Wechseln in Terz und gerader Stoss an der Klinge	—	Terz, Cercle oder Contrequart
136.	Fechtstell., Terzeinlad. oder Quartbindung	Fechtstellung	Wechseln in Terz und Cavation in die Flanke	—	Second oder Cercle
137.	Quarteinladung oder Terzbindung	Fechtstellung	Wechseln in Quart und gerader Stoss an der Klinge	—	Quart oder Contreterz
138.	Cercle-einladung oder Secondbindung	Fechtstell., die Spitze in der Linie der feindl. Flanke	Wechseln in Cercle und gerader Stoss an der Klinge	—	Cercle, Cedierung in Terz oder Contresecond
139.	Second-einladung oder Cerclebindung	Fechtstell., die Spitze in der Linie der feindl. Flanke	Wechseln in Second und gerader Stoss an der Klinge	—	Second, Cedierung in Quart oder Contrecercle
140.	Das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Quartbindung	Copertino in Quart und gerader Stoss an der Klinge	—	Quart oder Contreterz
141.	Das Fleuret ist vom Gegner gebunden	Terzbindung	Copertino in Terz und gerader Stoss an der Klinge	—	Terz, Cercle oder Contrequart
142.	Quartbindung oder Fechtstellung	Fechtstellung	Flanconnade in Second	—	Second, Cedierung in Quart oder Contrecercle
143.	Quartbindung oder Fechtstellung	Fechtstellung	Uebertragung in Second und Cavation oben	Second	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond

## feindliche Eisen.

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation innen oder in die Flanke	Gegenaction in Terz <sup>61)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation innen oder in die Flanke	Gegenaction in Second
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke	Cavation aussen	— <sup>61)</sup>
gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Cavation oben	Cavation in die Flanke	— <sup>61)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation oben gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation oben	Gegenaction in Second <sup>61)</sup>
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke	Cavation aussen	— <sup>61)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation innen oder in die Flanke	Gegenaction in Terz <sup>61)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation oben gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation oben	Gegenaction in Second <sup>61)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Cavation oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz

<sup>61)</sup> Auf die geraden Stösse mit gebundener Klinge und auf alle Actionen, welche mit ihnen endigen, sind Actionen in's Tempo, mit Ausnahme der Gegenaction in Terz oder Second, beinahe unausführbar.

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
144.	Quartbindung oder Fechtstellung	Fechtstellung	Flanconnade in tiefe Quart	—	Second oder Cedierung in Quart
145.	Terzbindung oder Quarteinladung	Fechtstellung	Flanconnade in Cercle	—	Cercle, Cedierung in Terz oder Contresecond
146.	Terzbindung oder Quarteinladung	Fechtstellung	Uebertragung in Cercle und Cavation in die Flanke	Cercle	Second, Quart oder Contrecercle
147.	Secondbindung od. Quarteinladung	Fechtstell., die Spitze in der Linie der feindl. Flanke	Uebertragung in Quart und gerader Stoss an der Klinge	—	Quart oder Contreterz
148.	Secondbindung od. Quarteinladung	Fechtstell., die Spitze in der Linie der feindl. Flanke	Uebertragung in Quart und Coupé	Quart	Terz oder Contrequant
149.	Cerclebindung od. Fechtstellung	Fechtstellung	Uebertragung in Terz und gerader Stoss an der Klinge	—	Terz, Cercle oder Contrequant
150.	Cerclebindung od. Fechtstellung	Fechtstellung	Uebertragung in Terz und Cavation in die Flanke	Terz	Second oder Cercle
151.	Fechtstellung	Fechtstell., die Spitze höher als die Faust	kurzer Eisen-schlag in Quart und gerader Stoss innen	—	Quart oder Cercle
152.	Quarteinladung	Fechtstellung	kurzer Eisen-schlag in Terz und gerader Stoss in die Flanke	—	Second oder Cercle

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation oben	— <sup>62)</sup>
gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Cavation oben	Cavation in die Flanke	— <sup>63)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation oben gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Gegenaction in Second
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke	Cavation aussen	— <sup>63)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation aussen	—
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation in die Flanke	Gegenaction in Terz <sup>63)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Gegenaction in Second
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation aussen	Volte rechts <sup>64)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Gegenaction in Second <sup>64)</sup>

<sup>62)</sup> In's zweite Tempo wird man nicht stossen können.

<sup>63)</sup> Auf die geraden Stösse mit gebundener Klinge und auf alle Actionen, welche mit ihnen endigen, sind Actionen in's Tempo mit Ausnahme der Gegenaction in Terz oder Second beinahe unausführbar.

<sup>64)</sup> Die Action in's Tempo nach einem Eisenschlag ist beinahe unausführbar.

Fortlaufende Nummer der Übung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
153.	Fechstellung	Fechstell., die Spitze in der Linie der feindl. Flanke	kurzer Eisen-schlag in Second und gerader Stoss oben	—	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond
154.	Fechstellung	Fechstellung	kurzer Eisen-schlag in Cercle und gerader Stoss in die Flanke	—	Second oder Cercle
155.	Fechstellung	Fechstellung	scharfer Eisen-schlag in Quart und gerader Stoss innen	—	Quart oder Cercle
156.	Quart-einladung	Fechstellung	scharfer Eisen-schlag in Terz und gerader Stoss aussen	—	Terz oder Contrequart
157.	Quart-einladung	Fechstellung	scharfer Eisen-schlag in Terz und gerader Stoss in die Flanke	—	Second oder Cercle
158.	Cercle-einladung	Fechstell., die Spitze in der Linie der feindl. Flanke	scharfer Eisen-schlag in Second und gerader Stoss in die Flanke	—	Second oder Contrecercle
159.	Quart-einladung	Fechstell., die Spitze höher als die Faust	Wechseln mit kurzem Eisen-schlag in Quart und gerader Stoss innen	—	Quart oder Cercle
160.	Fechstellung od. Terz-einladung	Fechstellung	Wechseln mit kurzem Eisen-schlag in Terz und gerader Stoss in die Flanke	—	Second oder Cercle

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Cavation oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz <sup>65)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Gegenaction in Second <sup>65)</sup>
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation aussen	Volte rechts <sup>65)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé	Cavation innen	tiefe Volte od. Gegenaction in Terz <sup>65)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation innen	Gegenaction in Second <sup>65)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation oben	Gegenaction in Second <sup>65)</sup>
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation aussen	Volte rechts <sup>65)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Gegenaction in Second <sup>65)</sup>

<sup>65)</sup> Die Action in's Tempo nach einem Eisenschlag ist beinahe unausführbar.

Fortlaufende Nummer der Übung	Position des An- greifers	Position des Ver- theidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidi- ger den Stoss vorzugsweise parieren wird
161.	Second- einladung	Fechtstell., die Spitze in der Linie der feindl. Flanke	Wechseln mit kurzem Eisen- schlag in Second und gerader Stoss oben	—	Terz, Cercle, Quart oder Contresecond
162.	Cercle- einladung	Fechtstell., die Spitze in der Linie der feindl. Flanke	Wechseln mit kurzem Eisen- schlag in Cercle und gerader Stoss in die Flanke	—	Second oder Cercle
163.	Quart- einladung	Fechtstell.	Wechseln mit scharfem Eisen- schlag in Quart und gerader Stoss innen	—	Quart oder Cercle
164.	Terz- einladung	Fechtstell.	Wechseln mit scharfem Eisen- schlag in Terz und gerader Stoss aussen	—	Terz oder Contrequart
165.	Terz- einladung	Fechtstell.	Wechseln mit scharfem Eisen- schlag in Terz und gerader Stoss in die Flanke	—	Second oder Cercle
166.	Second- einladung	Fechtstell., die Spitze in der Linie der feindl. Flanke	Wechseln mit scharfem Eisen- schlag in Second und gerader Stoss in die Flanke	—	Second oder Contrecercle
167.	Quart- einladung	Fechtstell.	Entwaffnung in Terz und gera- der Stoss aussen	—	Terz oder Contrequart
168.	Quart- einladung	Fechtstell.	Entwaffnung in Terz und gera- der Stoss in die Flanke	—	Second oder Cercle

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Cavation oben	Cavation oben	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz <sup>66)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation in die Flanke	Gegenaction in Second <sup>66)</sup>
gerad. Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, o. Coupé gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation aussen	Volte rechts <sup>66)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation innen	tiefe Volte oder Gegenaction in Terz <sup>66)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation innen	Gegenaction in Second <sup>66)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation oben	Gegenaction in Second <sup>66)</sup>
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation innen	—
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation oben	—

<sup>66)</sup> Die Action in's Tempo unmittelbar nach einem Eisenschlag ist beinahe unausführbar.

Folgende Nummer der Übung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss vorzugsweise parieren wird
169.	Quartbindung	Fechtstellung	Entwaffnung in Second und gerader Stoss in die Flanke	—	Second oder Contre Cercle
170.	Terzeinladung	Fechtstellung	Wechseln mit Entwaffnung in Terz und gerader Stoss aussen	—	Terz oder Contre quart
171.	Terzeinladung	Fechtstellung	Wechseln mit Entwaffnung in Terz und gerader Stoss in die Flanke	—	Second oder Cercle
172.	Terzbindung	Fechtstellung	Wechseln mit Entwaffnung in Second und gerader Stoss in die Flanke	—	Second oder Contre Cercle

Alle diese Actionen wird man auch mit dem Schritte vorwärts, u. z. ohne Finte, wie sie hier angegeben, und mit Finte ausführen; um sie mit Finte zu vollziehen, wird man nach der Action auf das Eisen den betreffenden Stoss bloss fintieren, d. h. man wird den falschen Stoss, die gerade Finte oder Cavations-(Coupé-)Finte ausführen und die Parade des Gegners in bekannter

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation oben	—
gerader Stoss, oder Cavation in die Flanke gerader Stoss, Flanconnade in tiefe Quart, oder Coupé	Cavation innen	—
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation innen	—
gerader Stoss, oder Cavation oben gerader Stoss, oder Uebertragung in Terz	Cavation oben	—

Weise durch die Cavation umgehen. Da die Action dann aus 3 Bewegungen besteht, so wird man in's erste, zweite und dritte Tempo stossen können; in's erste Tempo wird man mit der Cavation stossen wie auf die Action ohne Finte; die Actionen in's zweite und dritte Tempo sind dieselben, wie die in's erste und zweite Tempo auf die einfache Finte. (Siehe Tabelle II.)



## VIII. Capitel.

### § 86. Conventiönelle Uebungen.

Conventiönelle Uebungen vollziehen zwei Fechter, wenn sie im Vorhinein die Action, welche der Eine als Angriff, der Andere als Vertheidigung ausführen soll, festsetzen und sich während der Uebung strenge an das getroffene Uebereinkommen halten.

Obwohl auch der Lehrer solche Uebungen mit dem Schüler ausführen wird, so ist es doch erspriesslicher, wenn er sie hauptsächlich zwischen Schüler und Schüler und unter seiner Leitung vornehmen lasst; vollzieht sie der Lehrer selbst mit dem Schüler, so wird dieser, sei es nun aus Ergebenheit zu ihm oder im Bewusstsein seiner Inferiorität, nicht nur nicht seine ganze Schnelligkeit und seinen ganzen Scharfsinn entwickeln, sondern es wird auch nicht jener Wetteifer platzgreifen, wie er zwischen Schüler und Schüler entsteht.

Der Schüler wird diese Uebungen erst dann vollziehen dürfen, wenn er gelernt hat, alle Actionen correct und ziemlich schnell auszuführen.

Damit die conventiönellen Uebungen ihrem Zwecke entsprechen, ist es nothwendig, dass die Fechter, welche sie vollziehen, stets die normale Mensur einhalten, den linken Fuss nicht von seinem Platze verrücken oder erheben, die vorgeschriebene Stellung nicht vernachlässigen und die Actionen in jeder Beziehung correct ausführen; sowohl der Angreifer, als der Vertheidiger haben die grösste Aufmerksamkeit zu bewahren, damit jener den Stoss im geeigneten Moment ausführen, und dieser mit richtigem Blicke die vereinbarte Vertheidigung entgegensetzen könne.

Die Uebungen, in dieser Weise vollzogen, werden sich als sehr



zweckmassig und nützlich erweisen, denn sie bilden ein vorzügliches Mittel, den Schüler nach Verlauf einer angemessenen Unterweisung zum Assaut zu befähigen, indem sie ihm Gelegenheit bieten, alle bis nun erworbenen Kenntnisse zu bethätigen und die Actionen mit jener Agilität des Körpers und Präcision der Bewegungen ausführen zu lernen, welche unerlässlich sind, um sich einen guten und starken Fechter nennen zu können.

Der Lehrer wird die Uebungen strenge überwachen und auf alle Fehler aufmerksam machen müssen, die der eine oder der andere Fechter begeht; bemerkt er, dass die Fechtenden nicht die gehörige Ruhe bewahren, oder sogar jede Höflichkeit untereinander ausser Acht lassen und die Actionen mit Ungestüm und Heftigkeit auszuführen beginnen, so hat er die Uebung sofort abbrechen zu lassen.

### Beispiele :

#### 1. Uebung.

<p><b>Vertheidiger:</b> Nimmt eine der vier Einladungen oder Bindungen an.</p> <p>Wird die entsprechende einfache oder Contreparade entgegensetzen und ripostieren, wie es ihm am Besten scheint.<sup>67)</sup></p>	<p><b>Angreifer:</b> Vollzieht den geraden Stoss, beziehungsweise die Cavation in die offene Blösse.</p> <p>Lasst sich treffen.</p>
---	---

#### 2. Uebung.

<p><b>Vertheidiger:</b> Nimmt eine der vier Einladungen oder Bindungen an.</p> <p>Pariert die Finte mit einer einfachen, die Cavation entweder gleichfalls mit einer einfachen oder mit einer Contreparade, und ripostiert, wie es ihm am Besten scheint.</p>	<p><b>Angreifer:</b> Vollzieht die gerade, beziehungsweise die Cavationsfinte und umgeht die einfache Parade des Vertheidigers durch eine Cavation in die offene Blösse.</p> <p>Lasst sich treffen.</p>
---	---

<sup>67)</sup> Der Vertheidiger wird sich zeitweise auch treffen lassen, um die correcte und entschiedene Ausführung des Stosses zu prüfen.

**3. Uebung.****Vertheidiger:**

Nimmt eine der vier Einladungen oder Bindungen an.

Pariert die Finte mit einer Contreparade, die Cavation mit einer einfachen oder gleichfalls mit einer Contreparade und ripostiert, wie es ihm am Besten scheint.

**Angreifer:**

Vollzieht die gerade, beziehungsweise die Cavationsfinte und umgeht die Contreparade des Vertheidigers durch eine Cavation in die offene Blösse.

Lässt sich treffen.

**4. Uebung.****Vertheidiger:**

Nimmt eine der vier Einladungen oder Bindungen an.

Pariert die doppelte Finte mit zwei einfachen, die Cavation entweder gleichfalls mit einer einfachen oder mit einer Contreparade und ripostiert, wie es ihm am Besten scheint.

**Angreifer:**

Vollzieht die doppelte gerade, beziehungsweise die doppelte Cavationsfinte und umgeht die beiden einfachen Paraden des Gegners durch eine Cavation in die offene Blösse.

Lässt sich treffen.

**5. Uebung.****Vertheidiger:**

Nimmt eine der vier Einladungen oder Bindungen an.

**Angreifer:**

Vollzieht die doppelte gerade, beziehungsweise die doppelte Cavationsfinte und umgeht die einfache und die Contreparade des Gegners durch eine Cavation in die offene Blösse.

**Vertheidiger:**

Pariert die erste Finte mit einer einfachen, die zweite mit einer Contreparade, die Cavation entweder mit einer einfachen oder gleichfalls mit einer Contreparade und ripostiert, wie es ihm am Besten scheint.

**Angreifer:**

Lasst sich treffen.

**6. Uebung.****Vertheidiger:**

Nimmt eine der vier Einladungen oder Bindungen an.

Pariert die erste Finte mit einer Contreparade, die zweite mit einer einfachen, die Cavation entweder gleichfalls mit einer einfachen oder mit einer Contreparade und ripostiert, wie es ihm am Besten scheint.

**Angreifer:**

Vollzieht die doppelte gerade, beziehungsweise die doppelte Cavationsfinte und umgeht die Contreparade und die einfache Parade des Gegners durch eine Cavation in die offene Blösse.

Lasst sich treffen.

**7. Uebung.****Vertheidiger:**

Nimmt eine der vier Einladungen oder Bindungen an.

Pariert die erste und zweite Finte mit zwei Contreparaden, die Cavation mit einer einfachen Parade <sup>68)</sup> und ripostiert, wie es ihm am Besten scheint.

**Angreifer:**

Vollzieht die doppelte gerade, beziehungsweise die doppelte Cavationsfinte und umgeht die beiden Contreparaden des Gegners durch eine Cavation in die offene Blösse.

Lasst sich treffen.

<sup>68)</sup> Mehr als zwei Contreparaden hintereinander wird man nicht vollziehen.

### § 87. Vorbereitung zum Assaut.

Sobald der Schüler gelernt hat, alle bisher entwickelten Angriffs- und Vertheidigungsactionen in jeder Beziehung correct und mit der erforderlichen Schnelligkeit auszuführen, und sie in zweckmässiger Weise anzuwenden versteht, wird der Lehrer ihn zum Assaut vorbereiten.

In den Assautlektionen wird der Lehrer dem Schüler Gelegenheit geben, alle Actionen den rationellen Regeln der Fechtkunst gemäss zur Anwendung zu bringen und hiebei die correcte Ausführung der Bewegungen strenge überwachen. Er wird den Schüler die Angriffe zuerst aus der normalen und sodann aus der weiten Mensur nach dessen eigenem Willen vollziehen lassen und den Actionen des Schülers anfangs nur einfache und stabile Paraden entgegensetzen. Er wird sich häufig treffen lassen, um die Präcision und Sicherheit im Stosse zu prüfen und Vertrauen beim Schüler zu erwecken. Dieser wird seine Angriffe, welche der Einladung oder Bindung des Lehrers und dessen Paraden gemäss entweder einfache gerade oder Cavationsfinten, doppelte Finten oder Actionen auf das Eisen sein werden, aus der normalen oder aus der weiten Mensur ausführen.

Der Lehrer wird im Anfange seine Schnelligkeit nach der des Schülers regulieren müssen; er wird den Angriffen des Schülers noch keine Riposten oder Actionen in's Tempo entgegensetzen, vielmehr diesen verhalten, den Stoss stets mit Entschiedenheit zu vollziehen; da es bei Anfängern in der Regel vorkommt, dass sie ihren Stoss aus Furcht vor der Riposte des Lehrers oder vor seiner Action in's Tempo nur halb und ohne Präcision ausführen, wird er ihn auf die Wichtigkeit und den unfehlbaren Erfolg eines entschiedenen und blitzschnell ausgeführten Stosses aufmerksam machen. Er gebrauche wenig Worte, unterlasse es aber nicht, seine Belehrungen ad oculos zu demonstrieren, um die Unterweisung überzeugend und erspriesslich zu gestalten. Im weiteren Verlaufe der Uebungen wird der Lehrer, den Fortschritten des Schülers entsprechend, seine Actionen mit allmählig wachsender Schnelligkeit vollziehen; er wird den Angriffen des Schülers Contreparaden in Verbindung mit den einfachen und scharfen Paraden entgegensetzen, Actionen in's Tempo anwenden und den Schüler auch selbst angreifen, um ihm

Gelegenheit zur Anwendung der verschiedenen Paraden und Riposten, sowie der Actionen in's Tempo zu geben; er wird ihn die Reprise des Angriffes, den zweiten Stoss, die Finte in's Tempo und die Actionen in's Gegentempo gebrauchen lehren, indem er auf den Angriff des Schülers parierend oder nicht parierend zurückweicht, entweder gar nicht oder mit Finten ripostiert und Actionen in's Tempo vollzieht.

Der Lehrer wird Einfluss darauf nehmen müssen, dass der Schüler nicht immer dieselben Angriffe, dieselben Paraden und Riposten anwende, und auf die nachtheiligen Folgen hinweisen, die ein zu häufiger Gebrauch einer beschränkten Anzahl von Actionen nach sich ziehen kann.

Er wird die Art und Weise, wie der Schüler seine Concepte in's Werk setzt, strenge überwachen und ihn auf Irrthümer, sowie auf jeden Fehler, den er in der Ausführung der Bewegung begeht, aufmerksam machen; er wird zu diesem Zwecke auf einen fehlerhaften Angriff des Schülers einen Arrétstoss oder eine andere Action in's Tempo und auf eine unterlassene Riposte die Reprise oder den zweiten Stoss vollziehen; von Seite des Schülers wird er die gespannteste Aufmerksamkeit fordern und ihn jede Zerstretheit oder Unaufmerksamkeit, die er sich zu Schulden kommen lässt, durch einen überraschenden Stoss gewahr werden lassen.

In der Vorbereitung zum Assaut, welche sowohl für den Lehrer als für den Schüler die wichtigste und schwierigste Periode der ganzen Unterweisung bildet, wird der Lehrer den Schüler lehren, den feindlichen Actionen wirksame und den Regeln der Kunst entsprechende Gegenbewegungen entgegensetzen: er wird ihn lehren, wie er die verschiedenen Gegner bekämpfen und ihre Eigenheiten und Fehler zu seinem eigenen Vortheile ausnützen müsse und wird überhaupt bestrebt sein, diese Uebung anregend und erspriesslich zu gestalten, um die Fortbildung des Schülers möglichst zu fördern und ihn zum Assaut zu befähigen.

### § 88. Assaut.

Unter Assaut versteht man im Fechten die Versinnlichung des wahren Zweikampfes, sobald zwei Fechter bei völliger Freiheit in der Anwendung sämmtlicher Hilfsmittel der Fechtkunst und unter

strenger Beachtung der vernunftgemassen Regeln dieser Kunst sich gegenseitig zu treffen und zu vertheidigen suchen.

Aus dem Sinne dieser Erklärung leuchtet klar hervor, dass die correcte Ausführung und zweckmässige Anwendung aller Actionen des Angriffes und der Vertheidigung die unmittelbaren Bedingungen eines ordentlichen Assaut sind.

Beim Assaut beginnt erst das eigentliche Studium des Fechtens; denn jetzt vollzieht der Schüler, der in der Lection an einen gewissen monotonen Mechanismus gewohnt war, die Actionen nicht mehr auf Commando des Lehrers, sondern selbstständig und nach den Eingebungen seiner Phantasie. Der Unterschied zwischen der Lection und dem Assaut ist demnach sehr gross, und es darf daher nicht Wunder nehmen, wenn man bisweilen Schüler findet, die zwar in den Lectionen die Bewegungen auf Commando des Lehrers in jeder Beziehung correct und schnell ausführen, aber total den Kopf verlieren, sobald sie sich im Assaut einem Gegner gegenüber befinden und nun nach eigenem Scharfsinn und nach eigener Entschlossenheit handeln sollen, während es andererseits wieder Schüler gibt, die sich zwar für die tadellose Ausführung der Lectionen nicht besonders eignen, aber in Folge ihrer Geistesanlagen und ihres Temperamentes zum Assaut sehr befähigt sind.

Man soll sich im Assaut mit verschiedenen, besonders aber mit überlegenen Gegnern üben, um ihre Conceptione und die Art und Weise, wie sie selbe in's Werk setzen, zu studieren und daraus Nutzen zu ziehen. Aber auch das Assaut mit schwächeren Gegnern nützt sehr viel, da es Gelegenheit gibt, sich in der vollkommenen Ausführung der Actionen zu üben und das im Assaut mit überlegenen und starken Gegnern gemachte Studium zur Anwendung zu bringen.

Dem Assaut muss die „Vorbereitung zum Assaut“ (§ 87) durch den Lehrer vorangehen, und der Schüler muss auch dann fortsetzen, Lectionen beim Lehrer zu nehmen und conventiönelle Uebungen auszuführen, wenn er bereits zum Assaut gelangt ist. Denn auch bei der sorgsamsten Ueberwachung durch den Lehrer oder durch sich selbst, ist es beinahe unmöglich, dass er sich nicht die eine oder die andere üble Gewohnheit aneigne und in Fehler ver falle, welche der Lehrer dann später entweder gar nicht mehr oder nur sehr schwer wieder zu corrigieren vermöchte.

Da das Assaut für den Schüler verlockender ist und mehr Reiz besitzt als die Lection, so wird er nur zu bald Sehnsucht danach bekommen und die Lection langweilig und uncommod finden; es wird dann die Pflicht des Lehrers sein, ihn auf den schädlichen Einfluss aufmerksam zu machen, den ein vorzeitiges Assautfechten auf eine sorgfältige und rationelle Unterweisung ausübt. Die nachtheiligen Folgen des verfrühten Assaut sind einleuchtend, wenn man bedenkt, dass der Schüler bei einem plötzlichen Uebergange von der Lection zum Assaut in Anbetracht der oft mangelhaften Ausführung der Actionen und der geringen Kenntnisse im Assaut unmöglich reussieren kann und daher an einem Erfolg seiner Bemühungen verzweifeln muss.

### § 89. Allgemeine Regeln für das Assaut.

Bevor man ein Assaut beginnt, überzeuge man sich, ob die hiezu gebrauchten Requisiten in tadellosem Zustande sind: die Maske darf nicht beschädigt, ihr Drahtgeflecht nicht verbogen oder zerrissen sein; einer fehlerhaften Maske darf man sich keinesfalls bedienen. Das Fleuret muss in Bezug auf sein Gleichgewicht der im § 2 angegebenen Bedingung entsprechen und sein Knopf mit Leder oder Hanf überzogen sein. Um Unglücksfälle zu verhüten, hat man sich eines aus starkem Zwilchstoffe gefertigten Spencers zu bedienen; dass Fechten im blossen Hemd ist strenge zu verbieten.

Die Fechter stellen sich so weit von einander auf, dass sie sich nach dem Uebergange in die Fechtstellung in der weiten Mensur befinden und nehmen die normale Stellung an.<sup>69)</sup> Aus dieser Stellung vollziehen sie die Begrüssung (§ 7), setzen sodann die Masken auf und gehen in die Fechtstellung über.

Von diesem Momente an muss man seine ganze Aufmerksamkeit den Bewegungen des Gegners zuwenden, um von ihm nicht durch einen plötzlichen Angriff überrascht zu werden; man unterlasse es daher nie, die Fechtstellung in der weiten Mensur anzunehmen.

<sup>69)</sup> Die beiden Fechter befinden sich in der weiten Mensur, wenn sie in der normalen Stellung so weit von einander entfernt sind, dass sich bei der ersten Bewegung zum Uebergange in die Fechtstellung die Spitzen ihrer Fleurets nahezu berühren.

Nach Beendigung des Assaut und nach Abnehmen der Maske vollzieht man wieder die Begrüssung wie beim Beginne und reicht dem Gegner in ritterlicher Weise die Hand, nachdem vorher die linke Hand das Fleuret übernommen hat.

Als giltige Blösse im Assaut rechnet man den Rumpf vom Schlüsselbein bis zum unteren Rande des Lendenbeines. Wird einer der beiden Fechter innerhalb dieser Blösse von seinem Gegner getroffen, so hat er die Pflicht, den empfangenen Stoss mit dem Worte „getroffen“ zu bekennen.

Nach jedem gegebenen oder erhaltenen Stoss, ob innerhalb oder ausserhalb der festgesetzten Blösse, ist der Kampf unbedingt sofort abzubrechen und erst nach einer kleinen Pause, nachdem der Knopf des Fleuret in Augenschein genommen worden ist und die beiden Fechter ihre ursprünglichen Plätze wieder eingenommen haben, fortzusetzen.

Bei Stössen, die zufälligerweise rüde oder ausserhalb der festgesetzten Blösse getroffen haben, hat der Fechter, der den Stoss führte, die Pflicht, dem Gegner sein Unrecht einzugestehen.

In Bezug auf die Doppelstösse beobachte man strenge die Regeln der Kunst (§ 91), enthalte sich jeder Auseinandersetzung mit seinem Gegner, wetteifere vielmehr mit ihm im Ansagen der empfangenen Stösse und hole in zweifelhaften Fällen den Rath des Lehrers nach beendigtem Assaut ein.

Ein Assaut soll nicht länger als 10—15 Minuten dauern, da man sonst seine Kräfte erschöpft, die Leichtigkeit der Bewegungen verliert und in Fehler verfällt, die dann gar nicht mehr oder nur sehr schwer zu corrigieren sind.

Im Assaut bewahre man die correcteste Stellung, um gegen feindliche Angriffe gut gedeckt zu sein und die Paraden und Stösse mit Precision ausführen zu können, verändere stets die Angriffe, die Einladungen, Bindungen, Paraden und Riposten, um dem Gegner die Erforschung der eigenen Actionen zu erschweren; man lasse sich nie überraschend angreifen, und sollte es einmal geschehen, dass man zur Vertheidigung nicht gut vorbereitet wäre, so nehme man, um sich leichter vertheidigen zu können, schnell die weite Mensur an.

Ununterbrochene, gespannteste Aufmerksamkeit ist von gröss-

ter Wichtigkeit, da der Gegner jeden Moment der Zerstreung benutzen würde, um einen überraschenden Stoss auszuführen.

Man bewahre seine natürliche Ruhe und die Leichtigkeit der Bewegungen auch dann, wenn man mit heftigen und stürmenden Gegnern zu fechten hat, lasse sich durch keinen Umstand aus der Fassung bringen und bedenke, dass nur derjenige, welcher die Ruhe des Geistes zu bewahren versteht, Herr seiner sämtlichen Kräfte ist und ein Uebergewicht über seinen Gegner erlangen kann.

Die geistige Thatigkeit oder die moralische Action, welche die materielle Ausführung der Actionen im Assaut begleitet, das Studium der Ursachen und Wirkungen des menschlichen Instinctes, der den Menschen veranlasst, unwillkürlich Bewegungen zur Erhaltung des eigenen Lebens auszuführen, sind für ein rationelles Fechtssystem von grösster Wichtigkeit. Der Arm ist nur ein mechanischer Vollstrecker der Bewegung; da er dem Intellect gehorcht, so sind die Fehler oder Irrthümer in der Ausführung oder Anwendung der Actionen entweder die Folge eines irrigen Vernunftschlusses oder einer mangelhaften und unzureichenden Ausführung. Es ist ferner klar, dass man sich im Vergleich zum Gegner in einer sehr vortheilhaften Lage befinden würde, wenn man durch die Erforschung des Instinctes in seinen Ursachen und Wirkungen die Bewegungen des Eisens und Körpers des Gegners vorhersehen könnte; besitzt man aber nebst der Kenntniss der instinctiven Bewegungen auch noch die Geschicklichkeit, den Gegner die Actionen nach unserem Willen vollziehen zu lassen, indem man die eigenen Actionen wahrheitsgetreu und in einer solchen Weise ausführt, dass sie als die hervorbringenden Ursachen den Gegner zu der von uns gewünschten Gegenbewegung veranlassen, so wird der eigene Vortheil zweifellos ein sehr grosser sein.

Den eigenen Instinct wird man durch Berechnung, Kaltblütigkeit, durch das Auge und die Entschlossenheit besiegen lernen.

Man unterschätze niemals seinen Gegner, lasse im Kampfe mit einem schwächeren Fechter nie Geringschätzung oder Siegesfreude merken, unterstütze vielmehr, wenn die eigene Ueberlegenheit offenkundig und der Gegner davon überzeugt ist, sein Spiel, und gebrauche einfache und schöne Actionen.

Kommt man in die Lage, mit einem sehr starken Gegner zu fechten, dem ein ausgezeichnete Ruf vorausgeht, so verliere man

nicht den Muth, und demoralisire sich nicht, da sonst die Kunst und die Schnelligkeit der Bewegungen verloren gehen würde; man fechte vielmehr mit Vergnügen mit ihm in der schmeichelhaften Hoffnung, ihn zu besiegen oder ihn zu gleichen. Man suche ihm mit vollständiger Ruhe zu beweisen, dass alles das, was man ausführt, correct ist und den Regeln der Kunst entspricht.

Im Assaut muss man die Absichten des Gegners und seine Actionen, die er vorzugsweise und mit Vorliebe ausführt, erforschen, um ihnen correcte und entschiedene Gegenbewegungen entgegenzusetzen.

Bei Vollziehung der eigenen Action muss man die Gegenbewegung, die ihr der Gegner entgegensetzen könnte, wohl vorausgesehen haben. Im Angriff gebrauche man die nöthige Vorsicht, mache den Schritt vorwärts nicht zu gross, vollziehe ihn nur in günstigen Augenblicken und ziehe einfache Actionen den Actionen mit Finten vor, da sie weniger den feindlichen Actionen in's Tempo aussetzen.

Die enge Mensur suche man so viel als möglich zu vermeiden; geschieht es aber dennoch, dass man dem Gegner so nahe kommt, dass sich Körper an Körper befindet und dass man die Spitze des Fleuret nicht gebrauchen kann, so hat man den Kampf sofort einzustellen. Ist die Annäherung aber nicht so stark, so wird man sich blitzschnell in die weite Mensur begeben, indem man die Stösse pariert, welche der Gegner ausführen könnte.

Will man in der Vertheidigung der Klinge des Gegners begegnen, so vollziehe man die Cercle- und Quartparade, die Contre-*quart*- und Cercleparade oder die Contre*cercle*- und Quartparade.

Sollte der Gegner zufällig das Gleichgewicht verlieren oder ausgleiten, so hat man den Kampf sofort einzustellen und ihn erst dann fortzusetzen, wenn er wieder seinen Platz eingenommen hat.

Entgleitet ihm durch eine scharfe Parade oder durch eine vollzogene Entwaffnung das Fleuret, so erfordert es die Ritterlichkeit, den Stoss nicht zu vollziehen; der Entwaffnete wird sich jedoch als getroffen betrachten müssen.

Im Folgenden werden einige Regeln gegeben, wie man sich im Assaut gegen verschiedene Gegner zu verhalten hat.

Hat man mit einem unbekanntem Gegner zu fechten, so

vermeide man anfangs, ihn mit entschiedenen Actionen anzugreifen, halte gut die Mensur und suche sein Spiel zu erforschen, indem man Angriffe der zweiten Intention oder Actionen auf sein Eisen vollzieht, dabei aber eine solche Mensur beobachtet, dass man auf die feindlichen Actionen in's Tempo oder Riposten wirksame Gegenbewegungen auszuführen vermag.

Ist der Gegner sehr schnell und stark im Angriffe, aber weniger stark in der Parade, so halte man sich in der weiten Mensur, gebrauche Actionen in's Tempo und greife ihn selbst an, so oft sich der günstige Moment dazu ergibt. Man wähle solche Actionen für den Angriff, welche mehrere Paraden erfordern, wie die doppelten Finten oder die Actionen auf das feindliche Eisen mit Finten.

Liegt dagegen die Stärke des Gegners mehr in der Parade und Riposte als im Angriff, so wird man sich mit Feinheit und List bestreben, ihn zum Stossen zu verleiten, um ihm passende Gegenbewegungen entgegenzusetzen; man wird ihn auch in der Absicht angreifen, um seine Riposten zu parieren und Contreriposten zu stossen.

Es ist ein Grundprincip im Fechten, immer das Entgegengesetzte von dem zu vollziehen, was der Gegner will oder erwartet und zu vermeiden, in sein Spiel zu fallen. Ladet uns der Gegner durch die Position seiner Klinge zu einer bestimmten Action, z. B. zu einer Flanconnade, zu einem Eisenschlage, zu einer Finte u. s. f. ein, so wird man scheinbar in seine Absicht eingehen, die betreffende Action aber nur fintieren oder eine andere von den vielen Actionen vollziehen, welche die Reichhaltigkeit der Fechtkunst bietet.

Nicht selten begegnet man Fechtern, welche die correcte Fechtstellung ausser Acht lassen, ungedeckt sind und ihre Stösse ohne Rücksicht auf die feindliche Spitze ausführen. Solchen Gegnern gegenüber bewahre man eine gut gedeckte Stellung, dirigiere die Spitze stets auf ihre Brust und nehme sich vor einem heimlichen Stoss gut in Acht. Man wird sehr schnell in's Tempo stossen, sobald sie eine grössere Bewegung machen.

Bietet man dem Gegner eine Blösse und merkt man, dass er unentschlossen und nicht Willens ist, unserer Aufforderung zu folgen und glaubt er, dass man ihn in Folge der eigenen Ein-

ladung nicht anzugreifen beabsichtigt, so wird man diesen Moment seiner Unentschlossenheit benutzen, um ihn mit grösster Lebhaftigkeit anzugreifen.

Gegen den stürmisch und heftig angreifenden Gegner ist es angemessen, die Paraden mit Zurücktreten zu verbinden, um ihn immer in der richtigen Mensur zu erhalten und seinen Angriffsraum grösser als unseren Vertheidigungsraum zu gestalten. Selbst der stärkste Mann wird eine ungestüme und heftige Bewegung nicht lange Zeit fortsetzen können; wenn man demnach wahrnimmt, dass der Gegner ermüdet und unfähig ist, mit gleichem Ungestüme seine Angriffe fortzusetzen, so wird man ihn nun selbst mit aller Dreistigkeit derart angreifen, dass er der Heftigkeit unseres Angriffes in Folge seiner unnütz verbrauchten Kräfte nicht zu widerstehen vermag.

Fechtet man mit einem Gegner, der im Assaut wenig Routine besitzt, so ist es angezeigt, das Benehmen stets zu ändern; man biete keine fixe Position mit dem Fleuret, halte es durch Ausführung von Finten in fortwährender Bewegung, bis man einen Moment der Zerstreung beim Gegner wahrnimmt, um ihn dann sicher zu treffen.

Hat man mit einem sogenannten Tempisten zu fechten, so wird man ihn mit Angriffen der zweiten Intention bekämpfen, indem man seiner Action in's Tempo eine schnelle Parade und Riposte oder eine Action in's Gegentempo entgegensetzt. Ein vorzügliches Mittel gegen Fechter, welche auf jeden Angriff mitstossen, sind auch die Actionen im Contacte mit der feindlichen Klinge.

Missbraucht der Gegner den zweiten Stoss, so wird man scharfe Paraden und blitzschnelle Riposten auf seinen Angriff vollziehen; auch kann man nach der Parade einhalten, um seinen zweiten Stoss mit einer noch energischeren Parade zu parieren und hierauf zu ripostieren.

Einem Gegner gegenüber, der mit grosser Kraft des Armes fechtet und mit Vorliebe Eisenschläge oder Entwaffnungen vollzieht, vermeide man, um nicht unnütz die Kraft zu verlieren, mit dem eigenen Eisen dem seinigen Widerstand zu leisten; man wird mit grosser Agilität fechten und abwechselnd Cavationen in's Tempo und Stösse mit gebundener Klinge ausführen.

Ist der Gegner schwach im Arm und kennt er nicht die Hebelwirkung der Klinge, so wird man ihn mit kräftigen Eisenschlägen angreifen, um ihm die Parade schwierig oder unmöglich zu machen.

Manche Fechter zeigen durch ihr Benehmen vorher an, welche Actionen sie auszuführen gedenken, indem sie eine solche Position einnehmen, woraus sie dieselben leichter vollziehen können; bemerkt man nun, dass sie zur Ausführung ihres Planes schreiten wollen, so wird man diesen dadurch total umstossen, dass man sie in diesem Momente mit der grössten Schnelligkeit überraschend angreift.

Gegner, welche sich für die Ausführung ihrer Angriffe stets unserer Klinge bemächtigen, bekämpft man am Besten, wenn man ihnen die Klinge gar nicht überlässt; man wird daher, um die Ausführung ihrer Actionen unmöglich zu machen, das Fleuret von der Angriffslinie wegnehmen und entweder aussen oder innen eine grosse Blösse bieten. Dadurch wird man solche Gegner, die gewohnt sind, das Eisen immer zu tasten und zu fühlen, in ein neues Spiel versetzen und in Verlegenheit bringen. Man wird sich in der weiten Mensur halten und so benehmen, dass der Gegner genöthigt ist, den Schritt vorwärts auszuführen, um ihm eine Action in's Tempo in dem Momente entgegenzusetzen, wo er den rechten Fuss bewegt.

Den Gegner von kleiner Statur halte man in angemessener Mensur; man wird den Contact der Klingen vermeiden, Actionen in's Tempo u. z. ohne und mit Finten anwenden und ihn vorzugsweise in den oberen Blössen treffen.

Gegnern von hoher Statur suche man eine Action in's Tempo zu entlocken, indem man sich ihnen mit energischen Finten nähert und ihrem Stosse schlagfertig eine geeignete Parade entgegensetzt und blitzschnell ripostiert. Der Fechter von kleiner Statur wird überhaupt seinen Vortheil in der Parade und Riposte, worin er sehr stark sein muss, suchen und sehr mobil auf den Beinen sein müssen, um rapide Bewegungen nach vor- und rückwärts ausführen zu können. Er wird den Gegner vorzugsweise in den unteren Blössen treffen.

### § 90. Verhalten des Rechtsfechters einem Linksfechter gegenüber.

Der Linksfechter hat dem Rechtsfechter gegenüber einen sehr grossen Vortheil; denn während jener gewohnt ist, mit einem Rechtsfechter zu fechten, findet dieser nur sehr selten eine Gelegenheit, sich mit einem Linksfechter zu üben.

Die Blössen sind für den Rechtsfechter, sobald er sich dem Linksfechter gegenüber befindet, entgegengesetzt zu denen, worauf er für gewöhnlich seine Stösse ausführte; der Linksfechter hat dort die Schultern, wo der Rechtsfechter die Brust, und die Brust, wo dieser die Schultern hatte. Diese Verschiedenheit der Blössen ist die Ursache der Verwirrung, in welche der Rechtsfechter geräth, wenn er einem Linksfechter gegenüber steht. Nur eine häufige Uebung mit Linksfechtern vermag den Nachtheil auf der einen und den Vortheil auf der anderen Seite auszugleichen. Es ist daher nothwendig, dass der Lehrer auch mit der linken Hand geübt sei, um den Schüler in der Art des Fechtens gegen einen Linksfechter unterweisen zu können.

Die Stösse, die der Rechtsfechter gegen den Rechtsfechter innen ausführte, treffen den Linksfechter auf die Brust aussen oder in die Flanke, und umgekehrt, treffen die Stösse, die gegen den Rechtsfechter aussen oder in die Flanke erfolgten, den Linksfechter innen.

Die geraden Stösse, die Cavationen, die einfachen und doppelten Finten werden wie gegen Rechtsfechter ausgeführt, nur sind die Blössen, worauf sie vollzogen werden, entgegengesetzt.

Am sichersten wird man den Linksfechter in die unteren Blossen treffen; in die innere feindliche Seite wird man knapp neben der Schulter, in ihrer Verbindung mit der Brust stossen, da man sonst sehr leicht an der genannten Seite vorbeistösst.

Bei Ausführung des Angriffes gebe man dem Linksfechter so wenig als möglich Gelegenheit zur Quartparade, da er in dieser Parade und in der darauffolgenden Riposte, die er meistens in die Flanke des Rechtsfechters vollzieht, durch häufige und vortheilhafte Anwendung eine grosse Geschicklichkeit besitzt.

Die Stösse mit gebundener Klinge und die Uebertra-

gungen werden gleichfalls wie gegen den Rechtsfechter, aber auf entgegengesetzten Blössen ausgeführt.

Die Eisenschläge werden gegen den Linksfechter nach denselben Regeln wie gegen den Rechtsfechter vollzogen; nach einem Eisenschlag in Quart und Terz wird man den Linksfechter in die Flanke, nach einem Eisenschlag in Second auf die Brust oben und nach einem Eisenschlag in Cercle in die Flanke treffen.

In Bezug auf die Ausführung der Riposten gelten folgende Regeln:

Von der eigenen Quartparade wird man dem Linksfechter mit gebundener Klinge auf die Brust aussen oder mit Flannonnade in tiefe Quart ripostieren; nach der scharfen Quartparade ripostiere man in die Flanke.

Von der eigenen Terzparade kann man innen, besser aber noch in die Flanke ripostieren.

Von der eigenen Secondparade wird man mit gebundener Klinge in die innere Seite der feindlichen Flanke ripostieren; nach der scharfen Secondparade ripostiere man oben.

Von der eigenen Cercleparade wird man dem Linksfechter in die äussere Seite seiner Flanke oder mit Uebertragung in Terz ripostieren und ihn innen treffen.

Die Riposten in die Flanke des Linksfechters sind die vortheilhaftesten; sucht er sich gegen sie durch Herabsetzen der Faust und durch Biegen des Armes zu schützen, so ripostiere man oben mit geradem Stoss an der Klinge, der besonders von der Quartparade mit Erfolg angewendet wird.

Die Actionen in's Tempo und Gegentempo wird man in derselben Weise, wie gegen den Rechtsfechter vollziehen; man wird jedoch besser thun, diese Actionen gegen einen Linksfechter sehr wenig zu gebrauchen, da sehr leicht Doppelstösse (§ 91) erfolgen. Die Ausführung der Arrêtstösse ist dieselbe wie gegen Rechtsfechter, nur treffen sie auf der entgegengesetzten Blösse; von der eigenen Quarteinladung (Bindung oder Parade) wird man den Linksfechter auf die Brust innen mit der Faust in der Quartposition oder auch in die Flanke mit der Faust in der Secondposition treffen; von der eigenen Terzeinladung (Bindung oder Parade) wird man in die äussere Seite der Flanke mit der Faust in der Quartposition stossen; von der eigenen Secondeinladung (Bindung oder

Parade) wird man in die Flanke mit der Faust in der Secondposition stossen; von der eigenen Cercleeinladung (Bindung oder Parade) endlich wird man den Arrêtstoss auf die Brust mit der Faust in der Quart- oder Secondposition ausführen.

Von den Gegenactionen wird man nur die Gegenaction in Second anwenden und den Linksfechter in die innere Seite seiner Flanke treffen.

### § 91. **Doppelstoss (Incontro).**

Ein Doppelstoss erfolgt, wenn beide Fechter gleichzeitig oder fast gleichzeitig ihren Stoss vollziehen, so dass sie sich gegenseitig und in demselben Moment treffen.

Da das Ziel des Fechtens darin besteht, seinen Gegner zu treffen, ohne von ihm getroffen zu werden, so wird der Fechter jederzeit bestrebt sein müssen, solche Doppelstösse zu vermeiden.

Doppelstösse ereignen sich, wenn Einer der Fechter oder auch Beide die vernunftgemässen Normen der Fechtkunst ausser Acht lassen; sie können sowohl vom Angreifer als auch vom Vertheidiger, insbesondere aber von diesem durch Missbrauch von Actionen in's Tempo verursacht werden.

Obwohl es auch einem guten Fechter widerfahren kann, im Verlaufe des Assaut einmal einen Doppelstoss zu verschulden, so wird er doch alle Hilfsmittel der Fechtkunst aufbieten, um ihn ein zweites Mal zu vermeiden; ja er muss, wenn er auf den Titel guter Fechter Anspruch machen will, Doppelstösse selbst in dem Falle zu verhindern wissen, wenn sie der Gegner aus Unerfahrenheit oder auch absichtlich, um damit seine Inferiorität zu verbergen, herbeizuführen sucht.

Die hauptsächlichsten Fälle, wo Doppelstösse erfolgen, sind:

1. Wenn der Fechter dem Angriff seines Gegners eine Action in's Tempo entgegensetzt, ohne die im VI. Capitel über diese Actionen gegebenen Regeln strenge zu beachten. Die Schuld des Doppelstosses trifft den Fechter, der die Action in's Tempo ausführte, weil er sie in einer Weise vollziehen muss, dass er nicht selbst getroffen werde.

2. Wenn der Eine der beiden Fechter nach vollzogenem, aber misslungenem Angriffe, worauf der Andere nach der Parade

schnell ripostiert, statt in die Stellung zurückzukehren und die Riposte zu parieren, den zweiten Stoss (§ 73) oder die Appuntata (§ 78) ausführt. Da man zur Anwendung dieser beiden Actionen nur dann berechtigt ist, wenn der Gegner gar nicht oder verspätet, beziehungsweise mit Finten ripostiert, so trifft die Schuld bei einem Doppelstoss den Fechter, der den zweiten Stoss oder die Appuntata vollzog.

3: Wenn der Eine der beiden Fechter bei Ausführung einer Action auf das feindliche Eisen diesem in Folge einer Cavation in's Tempo von Seite des Gegners nicht begegnet und — statt schleunigst zu parieren — dennoch seine Action fortsetzt. Bei einem Doppelstosse ist der Fechter schuldig, der die Action auf das Eisen und seinen Stoss vollzog, ohne der Klinge des Gegners begegnet zu sein.

4. Wenn sich der Fechter bei Ausführung eines aus mehreren Finten bestehenden Angriffes die eigene Klinge von der feindlichen berühren lässt, bevor er noch seinen Stoss ausgeführt hat und dadurch den Gegner zu einer Riposte berechtigt; den Doppelstoss hat in diesem Falle der Fechter verschuldet, der sich die Klinge hat berühren lassen und seinen Angriff nicht sofort unterbrach, um die Riposte des Gegners zu parieren.

5. Wenn der Eine der beiden Fechter bei Ausführung einer Parade, ohne der feindlichen Klinge zu begegnen, ripostiert, während der Andere seine Action vollendet. Die Schuld trifft den Fechter, der ripostiert hat, ohne dem feindlichen Eisen in der Parade begegnet zu sein.

6. Wenn es der Fechter nach ausgeführter Parade unterlasst, schnell zu ripostieren und dadurch den Gegner zum zweiten Stosse veranlasst. Ripostiert er dann verspätet und in dem Momente, wo der Gegner den zweiten Stoss vollzieht, so trifft die Schuld den Fechter, der mit der Riposte zögerte.

7. Wenn der Eine der Fechter einen Angriff ausführt, bevor er die auf der Angriffslinie befindliche Spitze des Gegners aus ihrer drohenden Lage entfernt hat und dadurch einen Doppelstoss herbeiführt. In diesem Falle trifft die Schuld beide Fechter u. z. den einen, weil er die feindliche Spitze nicht entfernt hat, und den anderen, weil er es unterliess zu parieren.

8. Wenn sich beide Gegner gleichzeitig zur Ausführung des Angriffes entschliessen (*tempo commune*). In diesem Falle trifft die Schuld gleichfalls beide Fechter, denn beide haben angegriffen, ohne den richtigen Moment (§ 75) zum Angriff gewählt und ohne die Gegenbewegung des Gegners erwogen zu haben.

Wenn im Laufe des Assaut durch die Schuld eines der beiden Fechter ein Doppelstoss herbeigeführt wird, so ist es Pflicht des Betreffenden, sein Unrecht zu bekennen und mit grösster Aufmerksamkeit eine Wiederholung zu verhüten.

Der Lehrer wird bei den Assautübungen den Schüler verhalten, mit grösster Strenge die rationellen Regeln des Fechtens zu beachten und darf es nicht scheuen, wiederholt Belehrungen ergehen zu lassen. In zweifelhaften Fällen wird es an ihm sein, die richtige Entscheidung zu treffen.





Zweiter Theil.

Abhandlung des Säbelfechtens.





## Einleitung zum Säbelfechten.

Das Säbelfechten besteht im kunstgemassen Gebrauche der Schneide und Spitze zum Zwecke der Vertheidigung und des Angriffes; es beruht auf denselben Principien und stellt im Allgemeinen dieselben Anforderungen wie das Fleuretfechten, besitzt aber diesem gegenüber eine grössere Wichtigkeit, da der Säbel die Waffe des Militärs ist.

Die Erlernung des Säbelfechtens bietet grössere Schwierigkeiten als die des Fleuretfechtens, u. z. aus folgenden Gründen:

Das Spiel im Säbelfechten ist in Folge der Reichhaltigkeit der zur Anwendung gelangenden Actionen ein complicierteres als das im Fleuretfechten; in diesem kommt nur der Gebrauch der Spitze in Betracht, u. z. in Beziehung auf einen begrenzten Theil des Körpers, d. i. auf die Brust und auf die Flanke; das Spiel des Säbels dagegen umfasst nebst dem Gebrauche der Spitze auch die Anwendung der Schneide und Rückschneide, und noch dazu in Bezug auf eine grössere Anzahl von Blössen.

Die grösseren Bewegungen der Waffe, die verschiedenen Richtungen, wohin die Schneide in Folge der vielfachen Blössen geführt werden muss, die verschiedene Art, diese Blössen zu treffen (Stich und Hieb), die stete Beherrschung der schwereren Waffe in allen Actionen, insbesondere nach einem ausgeführten Angriffe auf die Wirkungen der Parade des Gegners, sind Dinge, welche eine sichere und correcte Handhabung des Säbels überaus schwierig machen. Die Reichhaltigkeit der Angriffsactionen, die Vermehrung der zu deckenden Blössen fordert nothwendigerweise eine compliciertere Art der Vertheidigung als im Fleuretfechten, wo sich in Folge der Einför-

migkeit der Angriffsactionen die Abwehr bedeutend leichter gestaltet. Aber auch die Ausführung der Paraden an und für sich begegnet im Säbelfechten grösseren Schwierigkeiten als im Fleuretfechten. Im letzteren genügt eine kleine Verrückung der Faust und die Anwendung einer sehr geringen Kraft, um den Stoss aus seiner Direction vom eigenen Körper abzulenken; im Säbelfechten dagegen ist man in Folge des grösseren Umfanges der den Hieben des Gegners ausgesetzten Blössen genöthigt, die Paraden mit entsprechend grösseren Bewegungen des Armes und der Waffe, und — mit Rücksicht auf die Wucht des Hiebes — mit dem Aufwande einer sehr grossen Kraft zu vollziehen. Die Paraden im Fleuretfechten können mit jeder der vier Kanten des Fleuret erfolgen, im Säbelfechten jedoch müssen sie genau mit der Schneide des Säbels ausgeführt werden, wodurch eine vielseitige und rapide Beweglichkeit des Armes bedingt ist.

Der Angreifer im Fleuretfechten hat sich bloss vor dem Stoss in's Tempo von Seite des Gegners zu schützen; im Säbelfechten dagegen muss er sich sowohl vor den feindlichen Actionen in's Tempo mit der Spitze, als auch vor denen mit der Schneide und Rückschneide, die sowohl auf den Körper, als auch auf den Arm und die Hand treffen können, zu schützen wissen.

Der Angriff im Säbelfechten bietet daher mit Rücksicht auf die Gefahren, denen der Angreifer ausgesetzt ist, mehr Schwierigkeiten und erfordert eine genauere Wahl des Momentes für seine Ausführung, eine gründlichere Erforschung der Intentionen des Gegners und — mit Rücksicht auf die Einbeziehung des Armes — eine scrupulösere Beachtung der Mensur.

Gelingt aber einmal der Angriff, so hat der Angreifer den Vortheil, sowohl mit der Spitze, als auch mit der Schneide und Rückschneide und nicht nur auf den Körper, sondern auch auf den Arm und die Hand treffen zu können; ferner ist eine genaue Beachtung der Mensur jetzt nicht mehr nothwendig, da er auch in der nahen Mensur mit der Schneide und sogar noch leichter treffen kann.

Aus diesen Betrachtungen folgt, dass es die Reichhaltigkeit der Hilfsmittel ist, die das Säbelfechten im Vergleiche zum Fleuretfechten so compliciert gestaltet; die Vor- und Nachtheile

wechseln in den einzelnen Phasen des Kampfes und sind bald auf Seite des Angreifers, bald auf Seite des Vertheidigers.

Diese Complication des Spieles ist die Hauptursache der vielen Schwierigkeiten, welche die Erlernung des Säbelfechtens bietet, und die nur durch eine rationelle Unterweisung, durch eine fleissige und ununterbrochene mehrjährige Uebung und durch ein sorgfältiges Studium der Bedingungen des Säbelfechtens überwunden werden können. Das Ziel der wahren Fechtkunst aber, d. i. treffen, ohne getroffen zu werden, wird man sich stets vor Augen halten müssen um den Ausgang des Kampfes nicht vom Zufalle, mit dem nur der Unwissende rechnet, abhängig zu machen.

Selbst die, welche im Gebrauche des Fleuret bereits eine hinreichende Unterweisung genossen haben, also schon Herr aller Actionen mit der Spitze sind, welche die Kenntniss der Mensur und der Zeit besitzen, welche sich die nothwendige Agilität des Körpers, die Kraft und den unerlässlichen Scharfblick angeeignet haben, welche mit allen Finessen der Fechtkunst vertraut sind, welche mit einem Worte in den wichtigen Theil dieser Kunst eingeweiht sind, welchen wir den intellectuellen Theil nennen, begegnen im Säbelfechten nicht geringen Schwierigkeiten.

Die sehr verbreitete Anschauung, dass das Fleuretfechten schwieriger zu erlernen ist als das Säbelfechten, erscheint daher nicht begründet und ist nur dadurch zu erklären, dass man der vernunftgemässen Handhabung des Säbels vielfach nicht jene Gründlichkeit und Sorgfalt in der Unterweisung von Seite des Lehrers zuwendet, welche diese Waffe unbedingt erheischt, um ihr den wahren und richtigen Werth zu geben und den, welcher sie gebraucht, im Kampfe nicht selbst einer grossen Gefahr auszusetzen.

Schon in der Art der Unterweisung ist häufig geradezu eine Verleugnung des kunstgemässen Gebrauches des Säbels wahrzunehmen, da man sich meist nur auf die mechanische Einübung einiger mangelhaften Säbelschwingungen und Paraden beschränkt und zum Assaut schreitet, ohne auch im Entferntesten mit den fundamentalsten Principien der Säbelfechtkunst vertraut zu sein: der Gebrauch der Spitze wird oft ganz ignoriert oder irrthümlich und ungerechter Weise vom Spiele ausgeschlossen und die ganze Kunst besteht dann im raschen Schlagen mehrerer Hiebe hinter-

einander, ohne sich gegen die Riposten oder gegen die Actionen in's Tempo von Seite des Gegners zu schützen, in der Hoffnung, dass, wenn der erste Hieb nicht trifft, vielleicht der zweite oder dritte treffen werde. Dieses Säbelfechten aber ist nicht allein unlogisch, weil es auf falschen Theorien beruht, sondern auch unritterlich, werthlos und hat nur Enttäuschungen für denjenigen zur Folge, welcher sich der Pflege des Fechtens widmet, weil er mangels geeigneter Hilfsmittel ausser Stande ist zu reussieren.



## I. Capitel.

### § 1. Beschreibung und Nomenclatur des Säbels.

Der Säbel ist eine zum Stich und Hieb bestimmte Waffe; er besteht aus der Klinge und dem Gefasse. Die Klinge ist aus Stahl erzeugt, mässig gekrümmt und vom Stichblatt bis zur Spitze 86—88 *cm* lang; ihre Breite ist verschieden und hängt von dem Zwecke ab, welchem sie dient; beim Fechtsäbel beträgt sie in der Mitte beiläufig 1 *cm*, beim effectiven Säbel 2, 2½ und auch mehr Centimeter.

An der Klinge unterscheidet man die Spitze, die Schneide und Rückschneide, den Rücken, den Hohlschliff und die Angel.

Der Fechtsäbel ist an der Stelle der Spitze abgerundet oder auch mit einer mässigen Verdickung versehen.

Die Schneide beginnt bei der Spitze und erstreckt sich auf zwei Drittel der Klingenlänge.

Auf der entgegengesetzten Seite der Schneide befinden sich die Rückschneide und der Rücken; die Rückschneide beginnt bei der Spitze und erstreckt sich auf ein Viertel der Klingenlänge.

Der Hohlschliff befindet sich auf den beiden Flachseiten der Klinge und dient dazu, die Klinge leichter und zäher zu machen; der unmittelbar an das Stichblatt grenzende Theil der Klinge ist nicht hohlgeschliffen.

Die Angel ist der Theil der Klinge, welcher in den Griff eingeführt wird; sie ragt mit ihrem Ende beiläufig 1 *cm* aus dem Griffe hervor, um die Theile des Säbels durch Vernietung oben auf der Kappe fest miteinander verbinden zu können; geschieht die

Verbindung durch eine Schraube, so ist das hervorragende Ende der Angel mit einem Schraubengewinde versehen.

Die Klinge denkt man sich in drei gleiche Theile getheilt, welche man Stärke, Mitte und Schwäche nennt; Stärke heisst der Theil der Klinge, welcher gegen das Stichblatt zu liegt; Schwäche, der gegen die Spitze zu liegende, und Mitte, der zwischen Stärke und Schwäche befindliche Theil.

Das Gefäss besteht aus dem Korbe, dem Griffe, der Kappe, sammt Grifftring und dem Nietplättchen.

Der Korb (Stichblatt und Bügel) dient zum Schutze der Hand und im Vereine mit der Klinge zum Parieren der Hiebe und Stösse des Gegners; er ist aus Eisen, von beiläufig 1 *mm* Stärke und besitzt im Stichblatte eine rechteckige, und im oberen Theile des Bügels eine runde Oeffnung zum Durchführen der Angel. Um sein Gewicht zu verringern besitzt das Stichblatt oft mehrere theils langliche, theils runde Durchbrechungen.

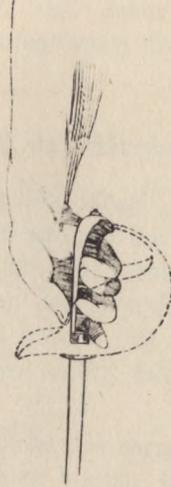
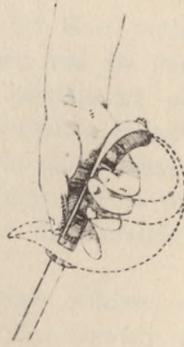
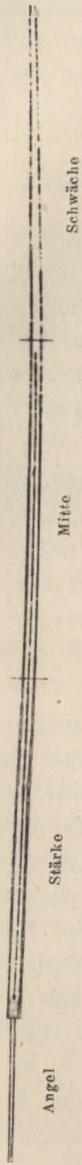
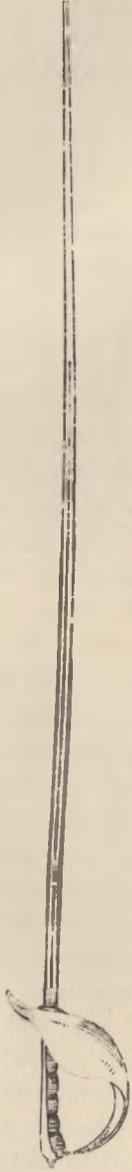
Der Griff ist aus Holz, 13 *cm* lang und in der ganzen Länge seiner Axe zum Durchstossen der Angel durchbohrt; er wird gewöhnlich mit Fischhaut überzogen und zur besseren Haltbarkeit mit einem Messingdraht umwickelt.

Die Kappe wird auf den Griff aufgesetzt und mit diesem durch den Grifftring verbunden; im oberen Theile besitzt sie eine runde Oeffnung, woraus das Ende der Angel hervorragt.

Die feste Verbindung aller Theile des Säbels geschieht entweder durch Vernietung des aus dem Griffe herausragenden Endes der Angel, wozu das Nietplättchen als Unterlage dient, oder mittels eines Knopfes, welcher an das genannte Ende angeschraubt wird.

## § 2. Gleichgewicht des Säbels.

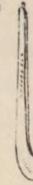
Aus demselben Grunde, den wir im § 2, I. Theil, angeführt haben, muss auch der Schwerpunkt des Säbels möglichst nahe gegen das Stichblatt zu liegen; er wird daher in der Stärke des Säbels liegen und nicht weiter als 4—5 *cm* vom Stichblatte entfernt sein dürfen. Die Gewichte der einzelnen Theile des Säbels müssen demnach zu einander in einem richtigen Verhältnisse stehen, weil ein zu grosses oder ein zu kleines Gewicht einzelner Bestandtheile oder



Erfassung des Säbels



Griff



Korb

Nietplättchen



Griffing



Korb



auch eine schlecht construierte Klinge eine andere Schwerpunktslage ergeben würde, die von nachtheiligem Einflusse auf die Handsamkeit der Waffe wäre. Man bediene sich daher stets eines Säbels, dessen Schwerpunkt in der oben angegebenen Entfernung vom Stichblatte liegt.

### § 3. Erfassung des Säbels.

Die zweckmässigste Erfassung des Säbels ist das Fundament eines rationellen und logischen Systems; auf ihr beruht die leichte, elegante und wirksame Handhabung des Säbels und seine stete Beherrschung in allen Combinationen des Kampfes. Ihr muss die grösste Aufmerksamkeit zugewendet werden, da bei einem mangelhaften Erfassen die Erreichung eines selbst mittelmässigen Resultates ausgeschlossen ist.

Aber trotz der Wichtigkeit, welche die correcte und constante Erfassung des Säbels für den Fechter besitzt, begegnet man sehr häufig ganz fehlerhaften Arten des Erfassens, welche meist auf einer irrigen Auffassung über die Handhabung des Säbels beruhen und welche selbst heute noch seitens mancher Lehrer, die sich von der alten Anschauung über die Art der Führung dieser Waffe nun einmal nicht lossagen können oder wollen, vertreten werden.

Der Säbel darf vor Allem nicht wie ein Stock erfasst werden, indem die fünf Finger den Griff umschliessen, weil durch diese Art des Erfassens eine genaue Direction der Schneide und Spitze unmöglich ist; der Griff würde in der Hand rotieren, die Hiebe würden flach oder halb flach ausfallen und die Paraden, da dem Griffe ein fester Stützpunkt mangelt, unzulänglich oder unwirksam sein.

Eine andere Art einer fehlerhaften Erfassung des Säbels, die man noch häufiger findet, besteht darin, dass die Hand am Griffe so weit zurückgreift, dass das abgerundete Griffende in die hohle Hand oder der kleine Finger an die Vereinigung des Bügels mit dem Griffe zu liegen kommt.

Den Säbel wird man in einer solchen vortheilhaften Weise erfassen müssen, dass nicht nur das Gewicht des Säbels so wenig als möglich fühlbar wird und jede Bewegung, sei es nun ein Hieb, ein Stich oder eine Parade, genau reguliert und begrenzt werden kann, sondern dass auch die genaue Direction der Schneide und

Spitze und die constante und vollkommene Beherrschung der Waffe in der Ausführung aller Actionen des Angriffes und der Vertheidigung, sowie auch nach einem ausgeführten Angriffe auf die Wirkung der Paraden des Gegners ermöglicht ist.

Um diesen Bedingungen zu entsprechen, wird man den Sabel wie folgt erfassen müssen:

Die Hand erfasst den Griff möglichst weit vorne und derart, dass der Daumen, welcher längs der Kappe aufgelegt wird, und der Zeigefinger das Stichblatt leicht berühren, die übrigen 3 Finger den Griff fest umschliessen und dieser auf den unteren Ballen der Hand gestützt wird, so dass das obere Ende des Griffes noch etwas aus der Hand hervorragt.

Diese Art des Erfassens des Säbels ist die vortheilhafteste unter allen anderen Arten, u. z. aus folgenden Gründen:

a) Das Gewicht des Säbels wird am wenigsten fühlbar, da die Hand ihn möglichst nahe seinem Schwerpunkte erfasst;

b) das Auflegen des Daumes ermöglicht eine genaue Führung der Schneide und Spitze;

c) die Wirkungen des Daumens werden durch entsprechende Gegenwirkungen des Zeigefingers begrenzt, wodurch alle Bewegungen der Waffe genau reguliert werden können;

d) durch das Auflegen des Griffes auf den unteren Ballen der Hand wird dem Sabel ein doppelter Stützpunkt (der Ballen und der Daumen) geboten, welcher für die stete Beherrschung der Waffe in allen Combinationen des Kampfes und für die wirksame Ausführung der Actionen die grösste Wichtigkeit besitzt;

e) bei der eben beschriebenen Erfassung liegt die Axe des Armes mit der Axe der Waffe in einer Ebene, in welcher auch alle Hiebe und Paraden erfolgen; dadurch wird in der Ausführung der Hiebe die grösste Präcision und die Uebertragung der ganzen Kraft des Armes auf den Hieb, und — da der Hieb des Gegners in der Richtung der Axe des Armes pariert wird — in der Ausführung der Paraden die grösste Wirksamkeit erzielt.

Die Lage des Daumens auf der Kappe des Säbels wird der jeweiligen Position des Säbels entsprechen müssen; der Daumen wird daher bei Ausführung eines Stosses oder im letzten Moment des Hiebes längs der Kappe zurückgleiten, um den Winkel zwischen Arm und Sabel, welcher für die Direction und Länge des Stosses

oder Hiebes von Nachtheil wäre, zu vermeiden; dies gilt auch für die Ausführung der Paraden, in welchen der genannte Winkel, um dem Schläge wirksam zu widerstehen, reguliert werden muss, und für alle Bewegungen, wobei der Säbel mit dem Arm einen Winkel bilden wird. Der Goldfinger und der kleine Finger werden jedoch nie ihre Lage verändern dürfen, sondern jederzeit den Griff fest umschlossen halten.

#### § 4. Normale Stellung.

Die normale Stellung wird angenommen, bevor man in die Fechtstellung übergeht, zur Begrüssung des Gegners vor und nach dem Assaut und bei jeder Unterbrechung des Kampfes. Man wird sie wie im Fleuretfechten annehmen; siehe § 4, I. Theil.

#### § 5. Directionslinie.

Als Directionslinie bezeichnet man dieselbe Linie wie im Fleuretfechten; siehe § 5, I. Theil.

#### § 6. Faustpositionen.

Zum nämlichen Zwecke wie im Fleuretfechten, bezeichnet man auch im Säbelfechten die verschiedenen Faustpositionen mit Prim-, Second-, Terz- und Quartposition.

Um die Primposition anzunehmen, wird die Faust derart gedreht, dass der Handrücken nach links und die Schneide des Säbels nach aufwärts gewendet ist.

Dreht man die Faust um  $90^\circ$  nach rechts, so dass der Handrücken nach aufwärts und die Schneide nach rechts gewendet ist, so erhält man die Secondposition.

Dreht man die Faust um weitere  $90^\circ$  nach rechts, so dass der Handrücken nach rechts und die Schneide nach abwärts gewendet ist, so befindet man sich in der Terzposition.

Um endlich die Quartposition zu erhalten, wird man die Faust neuerdings um  $90^\circ$  drehen, so dass der Handrücken nach abwärts und die Schneide nach links gewendet ist.

Dreht man die Faust statt um  $90^\circ$  nur um  $45^\circ$ , so erhält man

noch 4 Positionen, die Zwischenpositionen heissen und die nach den Hauptpositionen, zwischen welchen sie liegen, bezeichnet werden. Die Terz-Quartposition, d. i. die zwischen der Terz- und Quartposition liegende Fauststellung, nennt man auch die Quintposition.

### § 7. Begrüssung.

Die Begrüssung wird aus der normalen Mensur in folgender Weise vollzogen:

1. Man erhebt den Sabel mit gestrecktem Arm und mit der Faust in der Secondposition nach vorwärts, so dass die Schultern, der Arm und die Spitze in einer geraden Linie liegen;

2. indem man den Arm biegt, wendet man die Nadel gegen die Brust und bringt den Sabel in eine verticale Lage, so dass sich das Stichblatt beiläufig 10 *cm* oberhalb der rechten Schulter befindet;

3. salutiert man dem Gegner, indem man durch Strecken des Armes wieder die unter 1. bezeichnete Position annimmt.

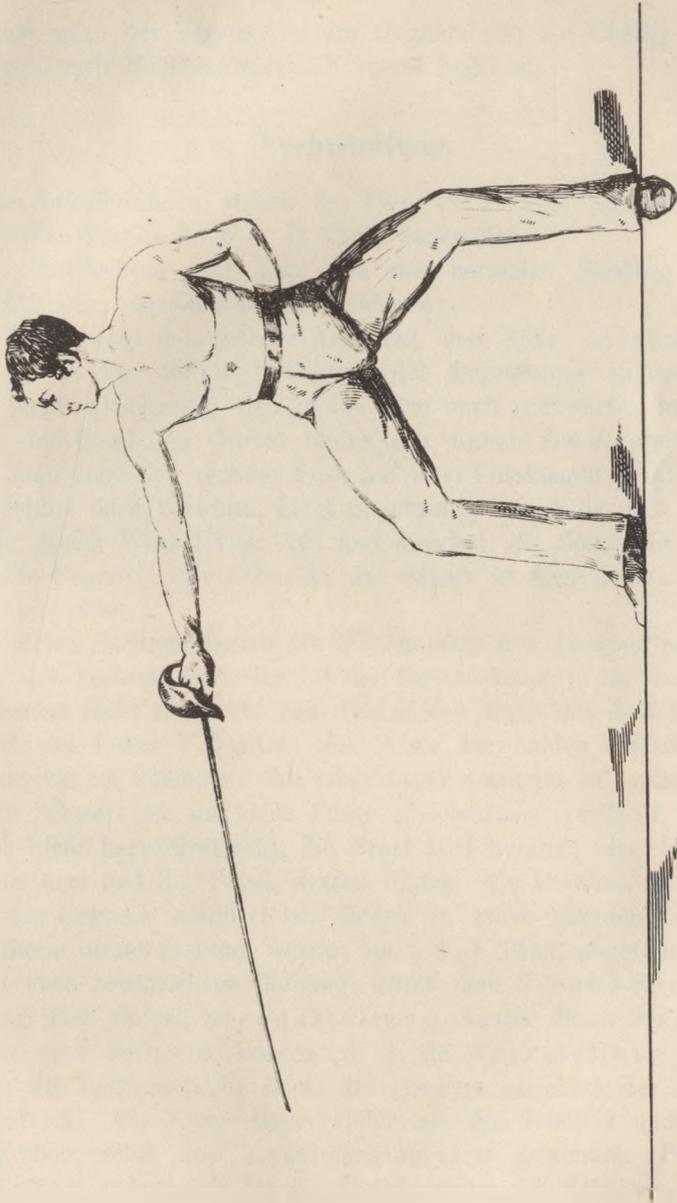
Nun biegt man neuerdings den Arm, wie unter 2. es angegeben wurde, und streckt ihn mit dem Sabel etwas gegen die linke Seite; auf diese Weise begrüsst man die, welche sich auf der linken Seite befinden.

Um nach rechts zu salutieren, wird man abermals den Arm mit dem Sabel in die unter 2. beschriebene Lage bringen und ihn nun nach der rechten Seite strecken, indem man gleichzeitig auch den Oberleib etwas nach dieser Seite wendet.

Die Begrüssung wird man stets mit dem Blicke nach der betreffenden Seite und durch eine leichte und elegante Verbeugung begleiten müssen.

Wenn bei Akademien oder bei sonstigen Gelegenheiten Personen anwesend sind, welche bei den Uebungen prasidieren und denen man eine besondere Ehrerbietung bezeigen will, so wird man sie zuerst begrüssen, jedoch immer erst, nachdem man den Gegner begrüsst hat.

Beim Militar wird man die im Exercier-Reglement vorgeschriebene Salutierung an Stelle der oben angegebenen vollziehen,



Fechstellung.



indem man nach der Begrüssung des Gegners den der Charge und dem Range nach Höchstanwesenden zuerst begrüsst.

### § 8. **Fechtstellung.**

Die Anforderungen, denen die Fechtstellung entsprechen muss, wurden bereits im § 8, I. Theil, angegeben.

Im Säbelfechten wird man von der normalen Stellung die Fechtstellung in folgender Weise annehmen:

1. Man bringt den rechten Arm mit dem Säbel in dieselbe Lage, wie es für die 1. Bewegung der Begrüssung angegeben wurde, biegt gleichzeitig den linken Arm nach rückwärts, indem man mit der Hand den Gürtel hinter der linken Flanke ergreift;

2. man setzt den rechten Fuss auf zwei Fusslängen <sup>1)</sup> auf der Directionslinie nach vorwärts, biegt gleichzeitig die Knie bis beilaufig zu einem Winkel von 120° und dirigiert die Spitze in die Flanke des Gegners; die Schneide des Säbels ist nach rechts und aufwärts gewendet.

In dieser Stellung liegen die Mittelpunkte der Absätze, sowie die Axe der rechten Fußsohle auf der Directionslinie; der rechte Unterschenkel steht senkrecht zum Boden, der linke mit dem Knie senkrecht zur linken Fußspitze; die Axen der beiden Fußsohlen sind senkrecht zu einander; der Oberkörper verbleibt in verticaler Lage, die Schwere ist auf beide Füße gleichmässig vertheilt, der Unterleib nicht hervorgestreckt, die Brust tritt heraus; der leicht gestreckte Arm und der Säbel, dessen Spitze, wie erwähnt, in die Flanke des Gegners dirigiert ist, liegen in einer geraden Linie. Die Vortheile dieser Stellung wurden im § 8, I. Theil, angeführt.

Die eben beschriebene Stellung nennt man *Second-Fechtstellung* oder einfach *Secondstellung*. Ausser dieser Stellung gebraucht man noch eine andere, d. i. die *Terzstellung*; in dieser ist die Spitze auf die Brust des Gegners gerichtet, der Arm leicht gestreckt, die Faust etwas tiefer als die Schulter und die Schneide nach rechts und etwas nach aufwärts gewendet. Diese Stellung eignet sich besser für die Unterweisung des Schülers, die andere dagegen ist im Assaut vortheilhaft.

---

<sup>1)</sup> Die Entfernung der beiden Füße richtet sich nach der Statur der Fechter.

### § 9. **Angriffslinie.**

Dirigiert man in der Fechtstellung die Spitze des Säbels auf die Brust des Gegners, so dass die Schultern, der Arm und die Spitze in einer geraden Linie liegen, so nennt man diese Linie die Angriffslinie oder auch nur kurz, die Linie.

### § 10. **Ruhestellung.**

Die Ruhestellung wird man in derselben Weise annehmen wie im Fleuretfechten; siehe § 10, I. Theil.

### § 11. **Blössen.**

In Bezug auf den Gebrauch der Spitze des Säbels gilt dieselbe Bezeichnung der Blössen, wie sie im § 11, I. Theil, angegeben ist

Für den Gebrauch der Schneide werden die Blössen einfach nach der betreffenden Körperfläche oder nach dem Körpertheil, worauf der Hieb gerichtet wird, benannt und mit *innen* und *aussen* näher bezeichnet; z. B. Flanke *aussen*; Flanke *innen*; Gesicht *aussen*; Arm *oben*, *unten*, *aussen* oder *innen*.

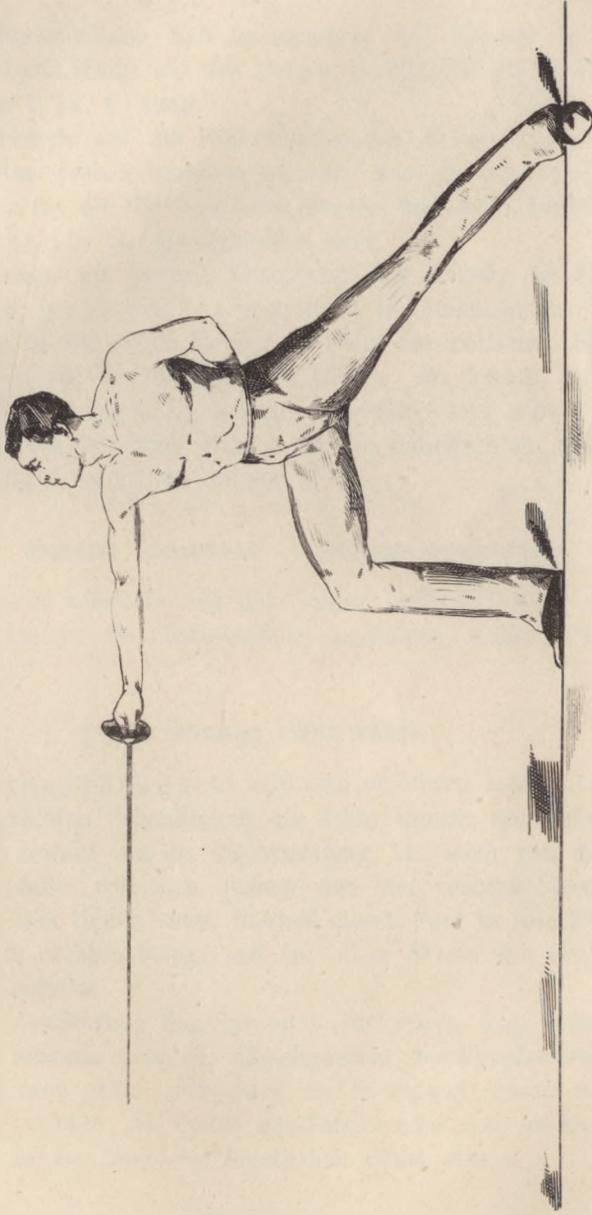
### § 12. **Ausfall.**

Den Ausfall wird man wie im Fleuretfechten vollziehen; siehe § 12, I. Theil. Die Faust wird ganz in die Secondposition gedreht und die Spitze auf die Brust des Gegners dirigiert.

Im Säbelfechten wird man sich noch weniger durch die übertriebene Länge des Ausfalles dem Gegner preisgeben dürfen, da die Vertheidigung gegen die Riposte unvergleichlich schwieriger ist als im Fleuretfechten.

### § 13. **Rückkehr vom Ausfalle in die Fechtstellung.**

Die Rückkehr vom Ausfalle in die Fechtstellung erfolgt wie im Fleuretfechten; siehe § 13, I. Theil.



Ausfall.



### § 14. **Mensur.**

Die Unterscheidung und Bezeichnung der Mensur in Bezug auf die Stösse und Hiebe auf den Körper ist dieselbe wie im Fleuretfechten; siehe § 14, I. Theil.

Mit Rücksicht auf die Einbeziehung des Armes in die giltige Blösse wird man jedoch beachten müssen, dass die normale und weite Mensur für die Hiebe auf den Körper, die enge, beziehungsweise die normale für die Armhiebe sind.

Wenn schon die genaue Beachtung der Mensur im Fleuretfechten wichtig ist, so gilt dies noch mehr im Sabelfechten, da die Vertheidigung in der engen Mensur in Folge der vielfachen Blössen, die man nur durch ein übermässiges Biegen des Armes und mit sehr grossen Bewegungen zu decken vermöchte, sehr schwierig, ja beinahe unmöglich ist. Man wird daher im Sabelfechten die enge Mensur vorsichtig vermeiden müssen.

### § 15. **Schritt vorwärts. — Schritt rückwärts.**

Den Schritt vorwärts und den Schritt rückwärts wird man in derselben Weise wie im Fleuretfechten ausführen; siehe § 15, und § 16, I. Theil.

### § 16. **Sprung rückwärts.**

Den Sprung rückwärts wird man ausführen, sobald es nöthig ist, mit der grössten Schnelligkeit die weite Mensur anzunehmen.

Er wird sowohl von der Fechtstellung als auch von der Position des Ausfalles vollzogen, indem man den rechten Fuss einen Schritt hinter den linken setzt, hierauf diesen Fuss in sein früheres Verhältnis zum rechten bringt und auf diese Weise die Fechtstellung wieder annimmt.

Bei der Ausführung des Sprunges rückwärts wird man Acht darauf geben müssen, dass das Gleichgewicht des Körpers nicht im Mindesten verloren gehe, und dass die Bewegung genau auf der Directionslinie erfolge; die Spitze des Sabels wird man im Momente des Sprunges in die Linie der feindlichen Brust setzen.





## II. Capitel.

### § 17. Paraden.

Jede Bewegung mit der Waffe zu dem Zwecke, um einen Stoss aus der Direction des eigenen Körpers abzulenken oder einen gegen uns geführten Hieb durch das Entgegensetzen des eigenen Eisens unwirksam und unschädlich zu machen, nennt man eine Parade.

Im Säbelfechten unterscheidet man einfache Paraden und Contreparaden; wird der Stoss oder Hieb direct mit dem Säbel pariert, so heisst die Parade eine einfache; beschreibt man jedoch, um die Parade zu vollziehen, mit der Spitze des Säbels einen Bogen oberhalb oder unterhalb der feindlichen Klinge, so nennt man sie eine Contreparade.

Die Paraden werden mit der Schneide und Stärke des Säbels ausgeführt.

Die Paraden sind:

Die Primparade;

die Secondparade;

die Terzparade;

die Quartparade;

die Quintparade und

die Sextparade.

Die Sextparade wird man statt der Quintparade nehmen, wenn diese in Folge der verkürzten Mensur unausführbar ist.

Die Position des Säbels und des Armes in den genannten Paraden ist folgende:

1. In der Primparade, welche die ganze innere Seite des Körpers und den Arm innen deckt, ist der Arm unmerklich gebogen und etwas nach links gebracht, die Faust in der Höhe der Schulter,

die Spitze beiläufig eine Spanne links von der rechten Schulter des Gegners entfernt und die Schneide nach aufwärts und links gewendet; der Blick geht oberhalb des Armes und Stichblattes hinweg.

2. In der *Secondparade*, welche die aussere Seite der Flanke deckt, ist der Arm wie in der Fechtstellung leicht gestreckt, die Faust etwas nach rechts gebracht und die Schneide des Säbels nach rechts und aufwärts gewendet; der Arm und der Sabel, dessen Spitze sich eine Spanne rechts von der inneren Seite der feindlichen Flanke befindet, liegen in einer geraden Linie.

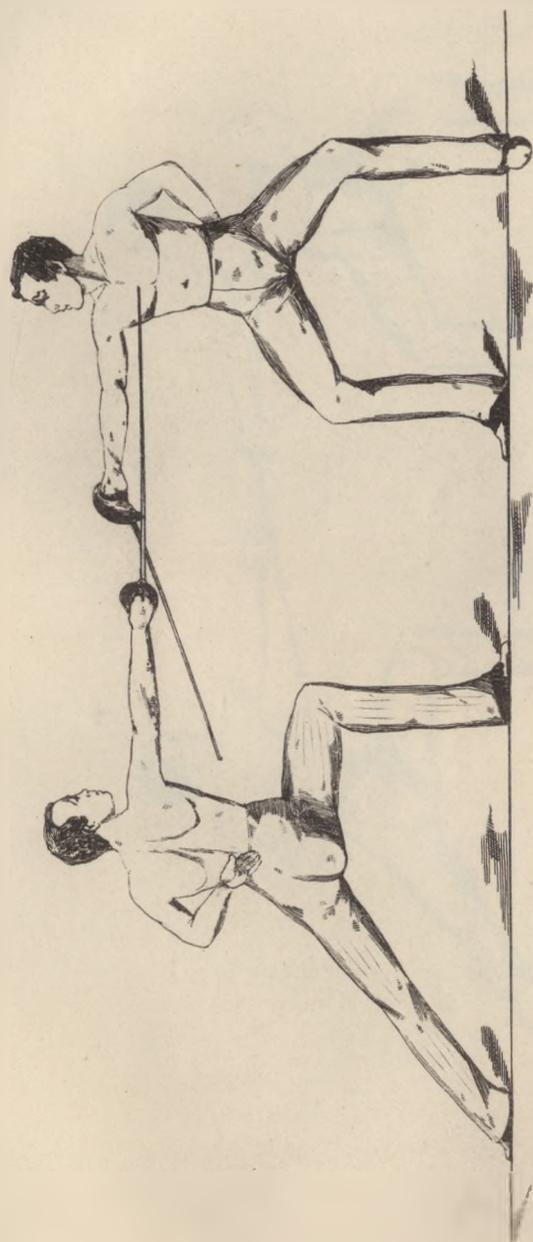
3. In der *Terzparade*, welche das Gesicht und den Arm aussen deckt, ist der Arm leicht gebogen, die Faust in der Höhe der Schulter und etwas nach rechts gebracht, die Schneide nach rechts und ein wenig nach aufwärts gewendet und die Spitze derart dirigiert, dass sie eine Spanne rechts vom Kopfe des Gegners entfernt ist.

4. In der *Quartparade*, welche das Gesicht, den Arm innen und die Brust deckt, ist der Arm nach links gebracht und mässig gebogen, die Faust — je nach der Direction des Hiebes — in der Höhe der Schulter oder der mittleren Brust, die Schneide nach links und abwärts gewendet und die Spitze derart dirigiert, dass sie beiläufig eine Spanne links vom Kopfe des Gegners entfernt ist.

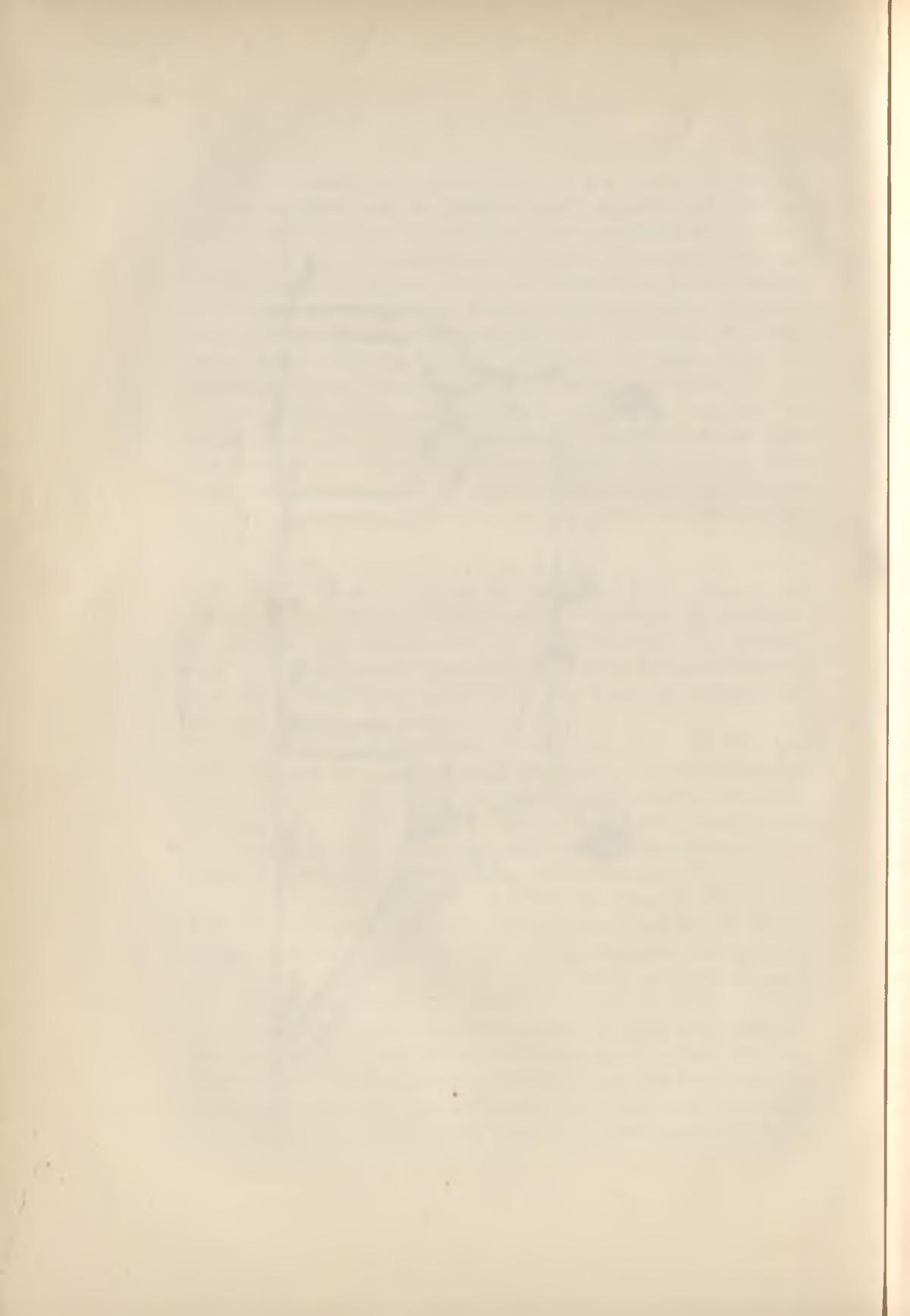
5. In der *Quintparade*, welche den Kopf und den Arm oben deckt, ist der Arm unmerklich gebogen, die Faust etwas rechts und in der Höhe der Stirn, die Schneide nach aufwärts gewendet und die Spitze derart dirigiert, dass sie sich etwas höher als die Faust und beiläufig eine Spanne links vom Kopfe des Gegners befindet; der Blick geht unterhalb der Klinge hinweg.

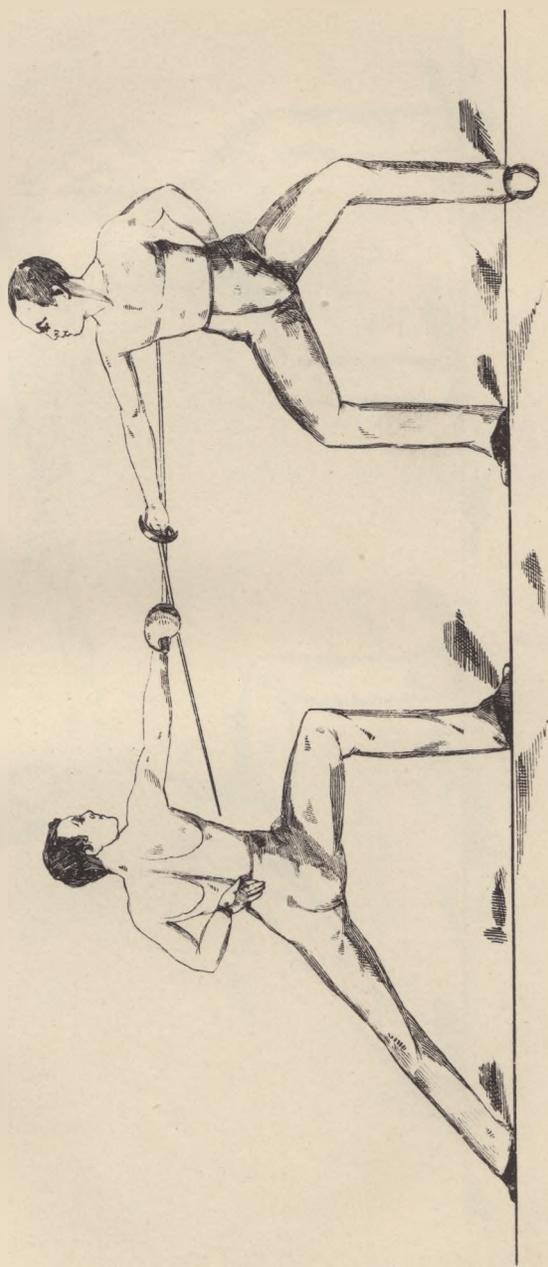
6. In der *Sextparade*, welche den Kopf deckt, ist der Arm in einem stumpfen Winkel gebogen, die Faust vor der linken Schläfe und etwas höher als diese und die Schneide nach aufwärts gewendet; die Spitze ist diagonal nach vorwärts und rechts dirigiert und eine Spanne höher als die Faust.

Diese Parade wird man, wie bereits erwähnt, nur dann gebrauchen, wenn die Ausführung der *Quintparade* in Folge der verkürzten Mensur nicht möglich ist; dies ist z. B. der Fall, wenn der Gegner nach Abwehr unseres Angriffes blitzschnell auf den Kopf ripostiert. Die *Quintparade* wird man jedoch sonst immer der *Sext-*



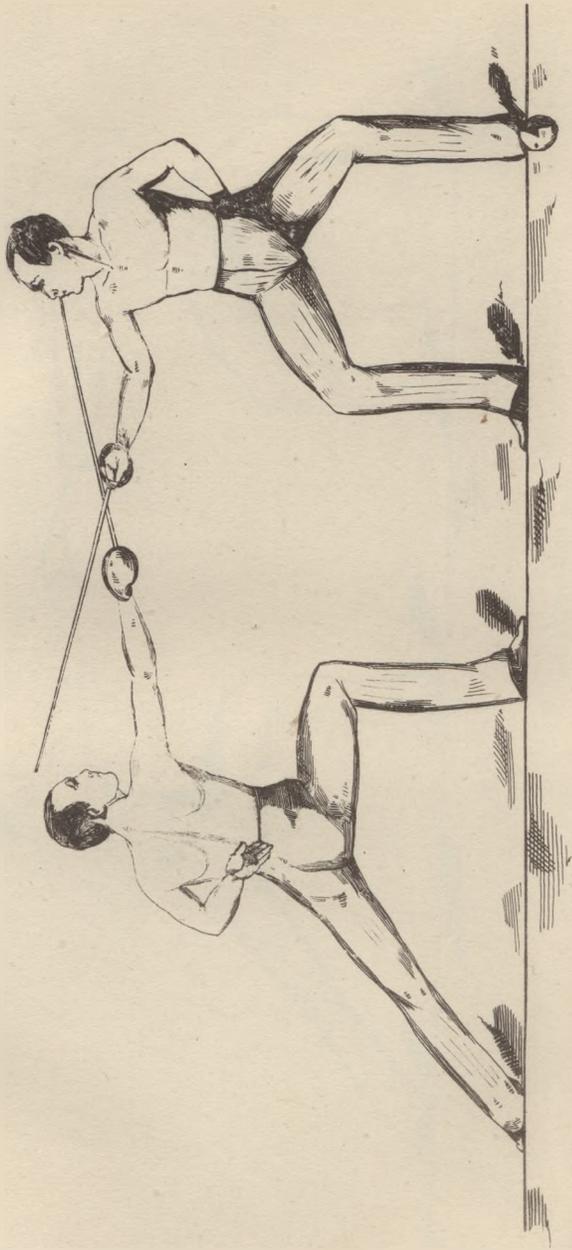
Primparade.





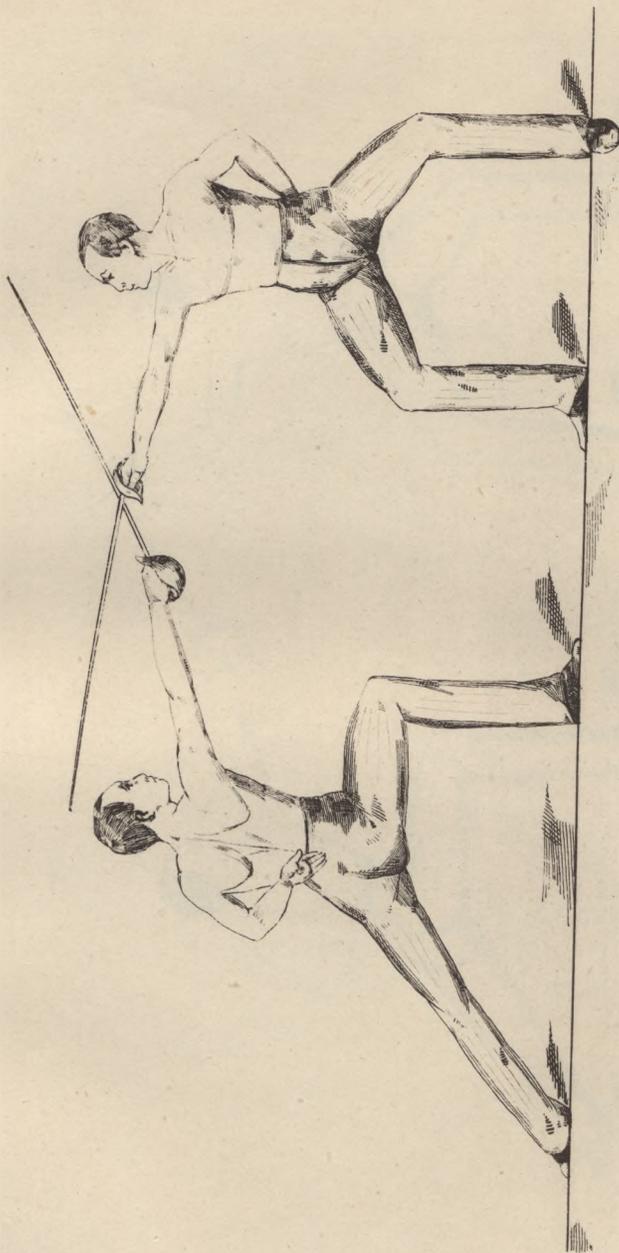
Secondparade.





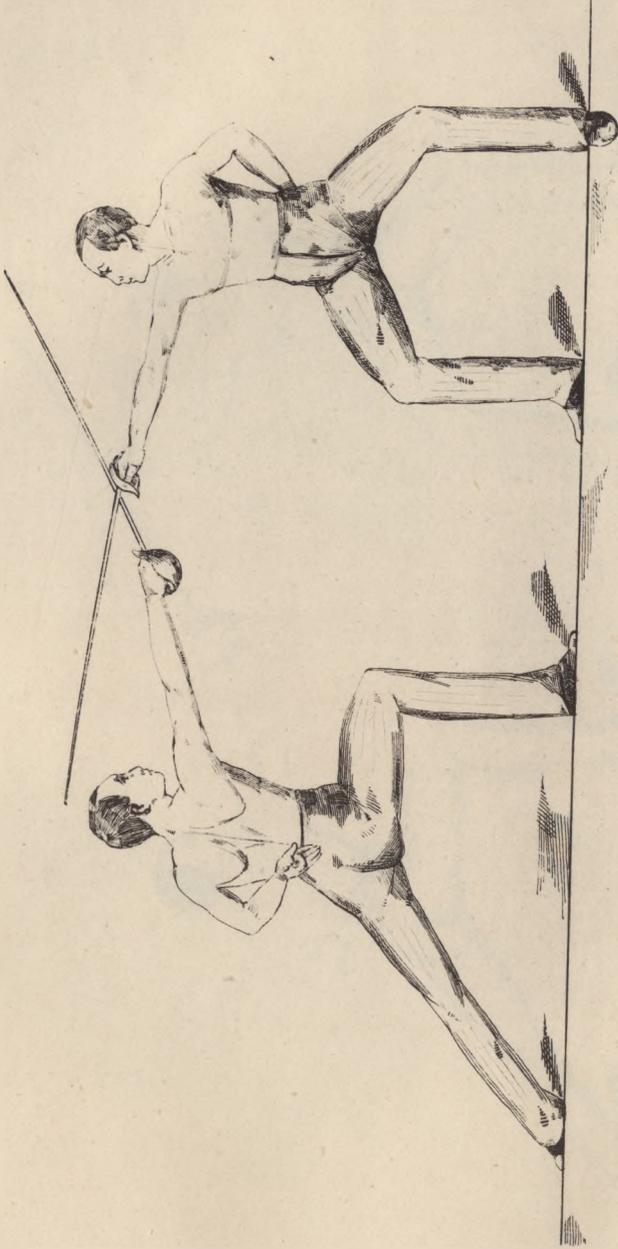
Terzparade.





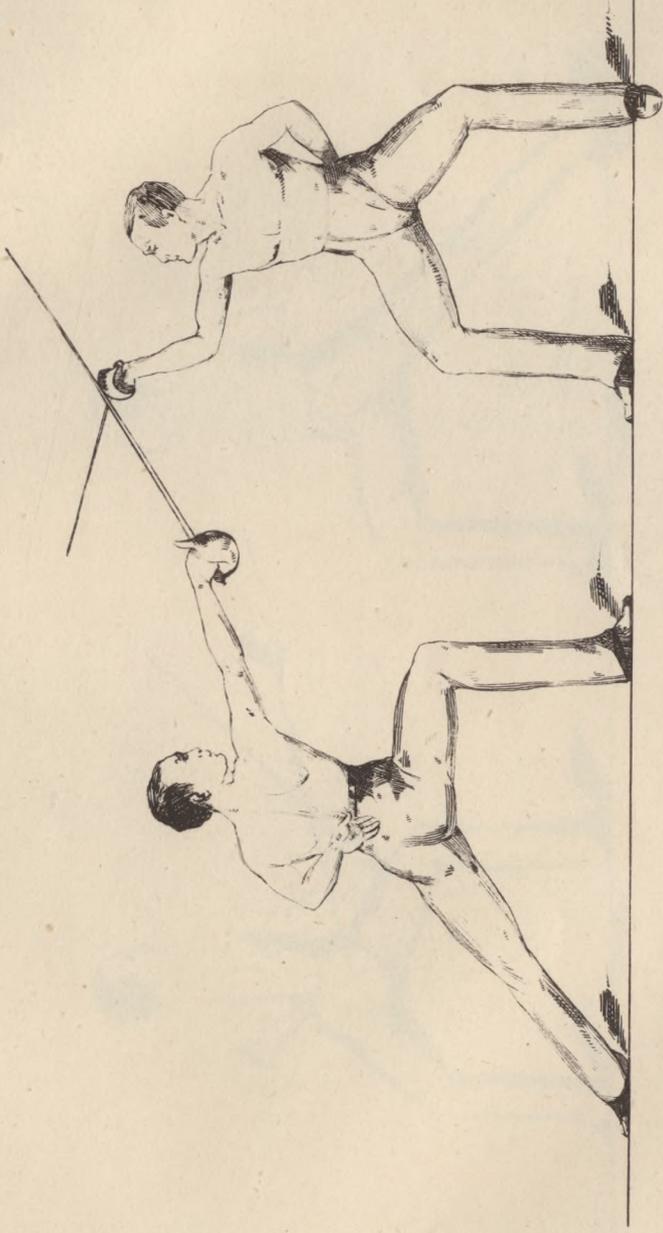
Quintparade.





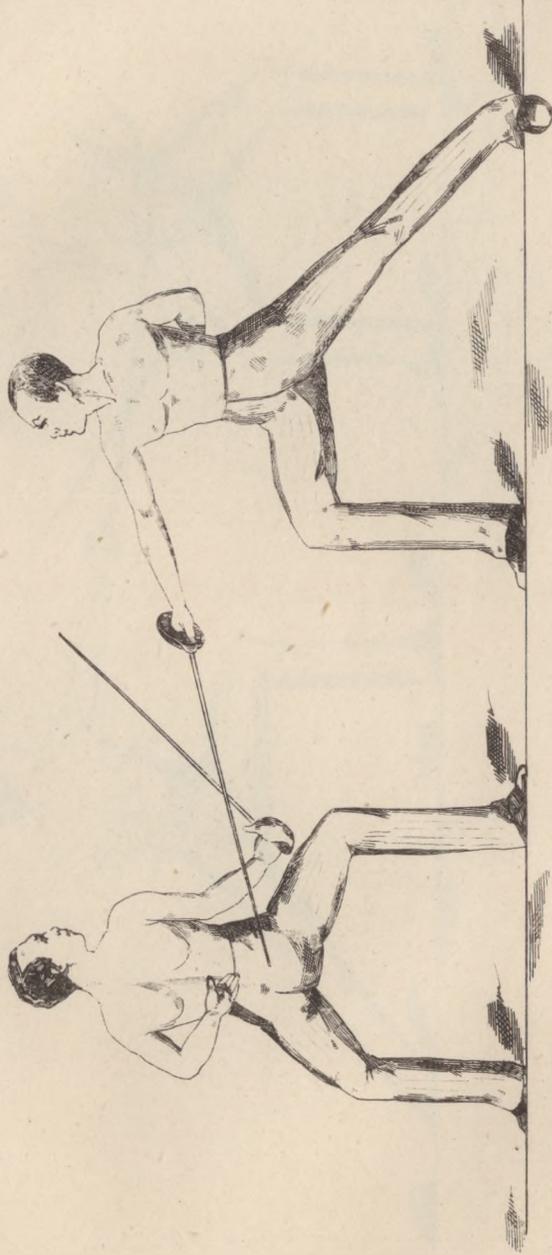
Quintparade.





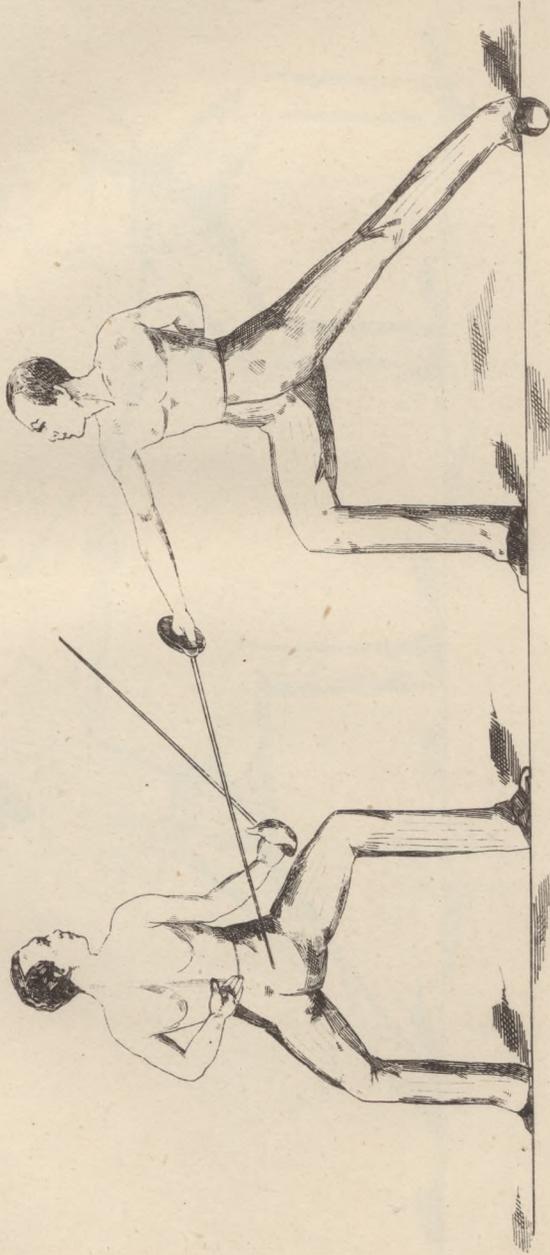
Sextparade.



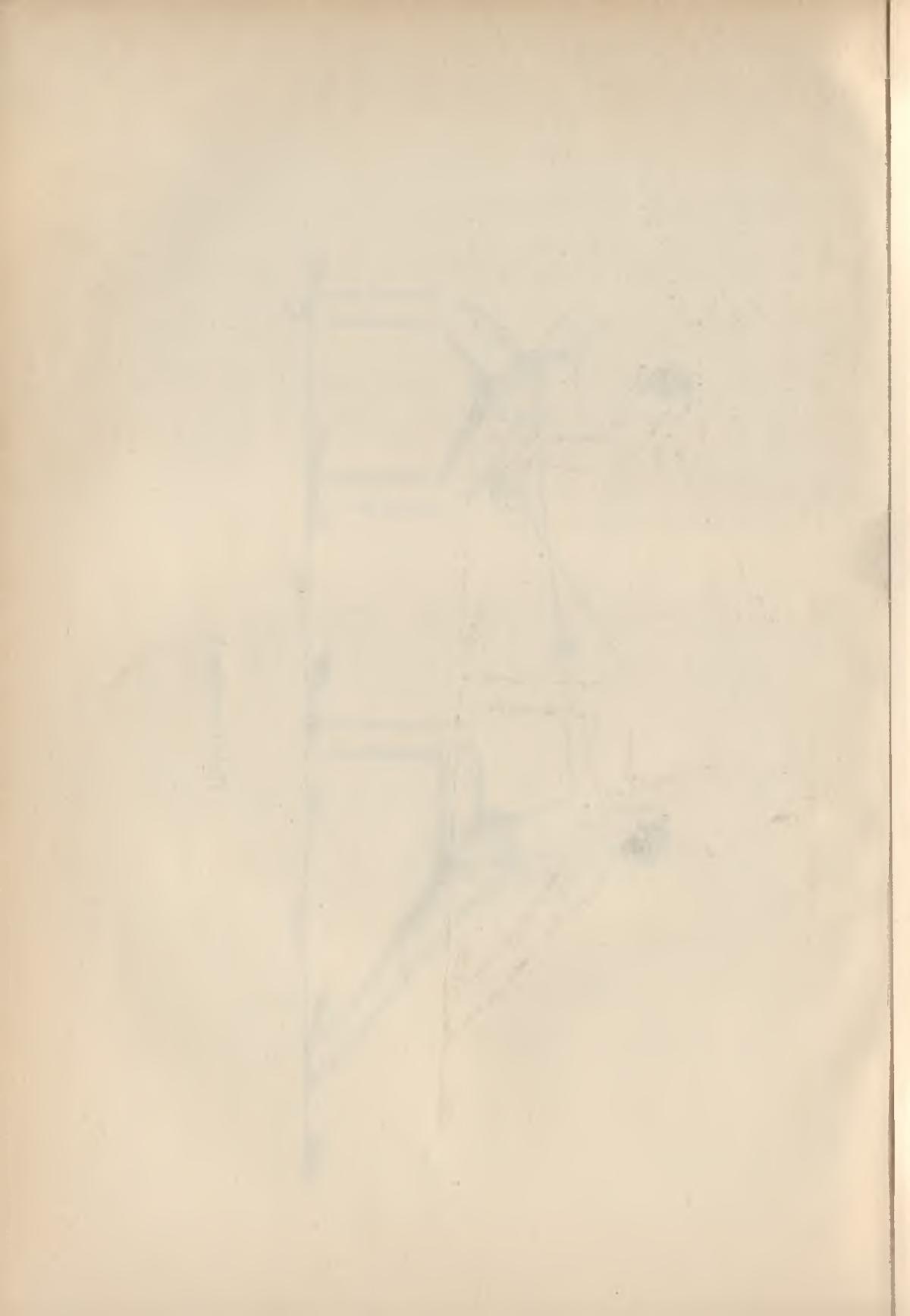


Tiefe Terzparade.





Tiefe Terzparade.



parade vorziehen, weil diese zu viel Blößen bietet und der Uebergang in die anderen Paraden ziemlich grosse Bewegungen erfordert.

Ausser diesen sechs Paraden gebraucht man ferner die tiefe Terzparade und die tiefe Quartparade.

In der tiefen Terzparade, welche, wie die Secondparade, gegen die Hiebe in die Flanke deckt, ist der Arm gebogen und die Faust, welche mit dem Vorderarm einen Winkel mit dem Scheitel nach innen bildet, beinahe bis auf den Schenkel herabgebracht; die Spitze des Säbels, dessen Schneide nach abwärts gewendet ist, befindet sich in der Höhe der Schulter und rechts von ihr.

In der tiefen Quartparade, welche, wie die Primparade, die innere Seite der Flanke und den Arm innen und unten deckt, ist der Arm gebogen, die Faust beinahe bis auf den Schenkel herabgebracht und die Spitze in der Höhe der Schulter und links von ihr; die Schneide des Säbels ist nach abwärts gewendet.

Sowohl in der tiefen Terzparade, wie in der tiefen Quartparade ist der Ellenbogen beinahe in Berührung mit der rechten Flanke.

Die tiefe Quartparade wird man der früher genannten Quartparade vorziehen, da sie sicherer als diese ist, indem sie auch dann deckt, wenn der Hieb nicht auf die Brust, sondern auf den Unterleib ausgeführt wird.

Die Faust darf in den einzelnen Paraden nicht abgebogen werden. Ausnahme hievon macht man nur in der tiefen Terzparade, bei welcher die Faust den genannten Winkel mit dem Scheitel nach innen bildet.

Die oben festgesetzten Positionen in den Paraden wird man nicht als unveränderliche betrachten, sondern je nach der Direction des feindlichen Hiebes modificieren müssen; desgleichen wird man den Arm mehr abbiegen und die Faust in der Quint- und Sextparade höher setzen müssen, wenn die Mensur nicht mehr die normale, sondern eine verkürzte wäre. Dieses Biegen des Armes ist dann nothwendig, um die Paraden wirksam zu vollziehen, d. h. um dem feindlichen Hieb die Stärke des eigenen Säbels entgegenzusetzen.

### § 18. Ausführung und Verbindung der einfachen Paraden.

Im vorhergehenden Paragraphe haben wir bloss die Positionen des Armes und des Säbels in den einzelnen Paraden festgesetzt; es soll nun die Art ihrer Ausführung oder der Uebergang von einer Position oder Parade in die andere, sowie die Verbindung mehrerer Paraden zur Erklärung gelangen.

Zu diesem Zwecke wollen wir die Positionen in den Paraden in der Reihenfolge, wie wir sie beschrieben haben, als Ausgangspositionen betrachten.

Von der Primparade wird man vollziehen:

- a) die Secondparade;
- b) die Terzparade;
- c) die Quintparade;
- d) die tiefe Quartparade, und
- e) die tiefe Terzparade.

Um die Secondparade zu vollziehen, wird man den Arm und Säbel, ohne die Faust im Gelenke zu biegen, nach rechts bringen, gleichzeitig den Arm leicht strecken, die Schneide nach rechts und aufwärts wenden und die genaue Position der Secondparade annehmen.

Um die Terzparade zu vollziehen, wird man mit der Spitze des Säbels einen Bogen nach aufwärts beschreiben, gleichzeitig den Arm und den Säbel, ohne die Faust im Gelenke zu biegen, nach rechts bringen, den Arm leicht abbiegen, die Schneide nach rechts und etwas nach aufwärts wenden und die genaue Position der Terzparade annehmen.

Um die Quintparade zu vollziehen, wird man den Arm und den Säbel erheben und nach rechts bringen, die Schneide nach aufwärts wenden und die genaue Position der Quintparade annehmen.

Um die tiefe Quartparade zu vollziehen, wird man die Faust, ohne sie im Gelenke zu biegen, beinahe bis auf den Schenkel herabbringen, gleichzeitig den Arm mehr abbiegen, die Schneide nach abwärts wenden und die genaue Position der tiefen Quartparade annehmen.

Die tiefe Terzparade wird in derselben Weise ausgeführt, wie die Terzparade, nur wird man die Faust, welche den vorge-

schriebenen Winkel nach innen macht, beinahe bis auf den Schenkel herabbringen, gleichzeitig den Arm mehr abbiegen, die Schneide nach abwärts wenden und die genaue Position der tiefen Terzparade annehmen.

Von der Secondparade wird man vollziehen:

- a) die Primparade;
- b) die Terzparade;
- c) die Quartparade und
- d) die Quintparade.

Um die Primparade zu vollziehen, wird man den Arm und den Säbel, ohne die Faust im Gelenke zu biegen, nach links bringen, gleichzeitig den Arm unmerklich abbiegen, die Schneide nach aufwärts und links wenden und die genaue Position der Primparade annehmen.

Um die Terzparade zu vollziehen, wird man mit der Spitze des Säbels, ohne die Faust zu biegen, einen Halbkreis nach innen beschreiben, gleichzeitig den Arm leicht abbiegen, und die genaue Position der Terzparade annehmen.

Um die Quartparade zu vollziehen, wird man mit der Spitze des Säbels, ohne die Faust zu biegen, einen Bogen nach aufwärts und links beschreiben, gleichzeitig den Arm abbiegen und von rechts nach links bringen, die Schneide nach links und abwärts wenden und so die genaue Position der Quartparade annehmen.

Um die Quintparade zu vollziehen, wird man den Arm und den Säbel erheben, gleichzeitig den Arm unmerklich abbiegen, die Schneide nach aufwärts wenden und die genaue Position der Quintparade annehmen.

Von der Terzparade wird man vollziehen:

- a) die Secondparade;
- b) die Quartparade;
- c) die Sextparade und
- d) die tiefe Quartparade.

Um die Secondparade zu vollziehen, wird man mit der Spitze des Säbels, ohne die Faust im Gelenke zu biegen, einen Halbkreis nach innen beschreiben, gleichzeitig den Arm leicht strecken und die genaue Position der Secondparade annehmen.

Um die Quartparade zu vollziehen, wird man den Arm mit dem Säbel, ohne die Faust im Gelenke zu biegen, von rechts

nach links bringen, gleichzeitig den Arm mehr abbiegen, die Schneide nach links und abwärts wenden und die genaue Position der Quartparade annehmen.

Um die Sextparade zu vollziehen, wird man den Arm, ohne die Faust zu biegen, nach links aufwärts erheben, gleichzeitig den Arm etwas mehr abbiegen, die Schneide nach aufwärts wenden und die genaue Position der Sextparade annehmen.

Um die tiefe Quartparade zu vollziehen, wird man die Faust beinahe bis auf den Schenkel herabbringen, gleichzeitig den Arm mehr abbiegen, die Schneide nach abwärts wenden und die genaue Position der tiefen Quartparade annehmen.

Von der Quartparade wird man vollziehen:

- a) die Secondparade;
- b) die Terzparade;
- c) die Quintparade;
- d) die tiefe Quartparade und
- e) die tiefe Terzparade.

Um die Secondparade zu vollziehen, wird man mit der Spitze des Säbels, ohne die Faust zu biegen, einen Bogen nach innen und abwärts beschreiben, gleichzeitig den Arm leicht strecken und von links nach rechts bringen, die Schneide des Säbels nach rechts und aufwärts wenden und so die genaue Position der Secondparade annehmen.

Um die Terzparade zu vollziehen, wird man den Arm mit dem Säbel, ohne die Faust in ihrem Gelenke zu biegen, von links nach rechts bringen, gleichzeitig den Arm mehr strecken, die Schneide nach rechts und etwas nach aufwärts wenden und die genaue Position der Terzparade annehmen.

Um die Quintparade zu vollziehen, wird man den Arm, ohne die Faust zu biegen, nach rechts und aufwärts erheben, gleichzeitig den Arm beinahe strecken, die Schneide nach aufwärts wenden und die genaue Position der Quintparade annehmen.

Um die tiefe Quartparade zu vollziehen, wird man die Faust, ohne sie im Gelenke zu biegen, beinahe bis auf den Schenkel herabsetzen, gleichzeitig den Arm noch mehr abbiegen, die Schneide nach abwärts wenden und die genaue Position der tiefen Quartparade annehmen.

Die tiefe Terzparade wird in derselben Weise ausgeführt, wie die Terzparade, nur wird man die Faust, welche den vorgeschriebenen Winkel mit dem Vorderarm bilden wird, beinahe bis auf den Schenkel herabbringen, gleichzeitig die Schneide nach abwärts wenden und die genaue Position der Terzparade annehmen.

Von der Quintparade wird man vollziehen:

- a) Die Secondparade;
- b) die Terzparade;
- c) die Quartparade und
- d) die tiefe Quartparade.

Um die Secondparade zu vollziehen, wird man mit der Spitze des Säbels einen Bogen nach innen beschreiben, gleichzeitig den Arm, ohne die Faust in ihrem Gelenke zu biegen, herabbringen, die Schneide nach rechts und aufwärts wenden und die genaue Position der Secondparade annehmen.

Um die Terzparade zu vollziehen, wird man mit der Spitze des Säbels einen Bogen nach aufwärts beschreiben, gleichzeitig den Arm bis in die Höhe der Schulter herabbringen, die Schneide nach rechts und etwas nach aufwärts wenden und die genaue Position der Terzparade annehmen.

Um die Quartparade zu vollziehen, wird man den Arm, ohne die Faust zu biegen, herabbringen, und gleichzeitig etwas mehr abbiegen, die Schneide nach links und abwärts wenden und die genaue Position der Quartparade annehmen.

Die tiefe Quartparade wird in derselben Weise ausgeführt wie die vorhergehende Parade, jedoch wird man die Faust beinahe bis auf den Schenkel herabbringen, die Schneide nach abwärts wenden und die Position der tiefen Quartparade annehmen.

Von der Sextparade wird man vollziehen:

- a) die Secondparade;
- b) die Terzparade;
- c) die tiefe Terzparade und
- d) die tiefe Quartparade.

Um die Secondparade zu vollziehen, wird man mit der Spitze einen Bogen nach innen beschreiben, gleichzeitig den Arm herabbringen und ihn schräg nach abwärts und rechts leicht strecken, die Schneide nach rechts und aufwärts wenden und die genaue Position der Secondparade annehmen.

Um die Terzparade zu vollziehen, wird man den Arm, ohne die Faust in ihrem Gelenke zu biegen, nach abwärts und rechts bringen, gleichzeitig den Arm mehr strecken, die Schneide nach rechts und etwas nach aufwärts wenden und die genaue Position der Terzparade annehmen.

Um die tiefe Terzparade zu vollziehen, wird man den Arm herabbringen, gleichzeitig den vorgeschriebenen Winkel mit der Faust machen, die Schneide nach abwärts wenden und die genaue Position der tiefen Terzparade annehmen.

Um die tiefe Quartparade zu vollziehen, wird man den Arm mit dem Sabel nahe am Leibe herabbringen, die Schneide nach abwärts wenden und die Position der tiefen Quartparade annehmen.

Von der tiefen Terzparade wird man vollziehen:

- a) die Quartparade;
- b) die tiefe Quartparade und
- c) die Sextparade.

Um die Quartparade zu vollziehen, wird man die Faust in ihrem Gelenke strecken, gleichzeitig den Arm erheben und nach links bringen, die Schneide nach links und abwärts wenden und die genaue Position der Quartparade annehmen.

Um die tiefe Quartparade zu vollziehen, wird man die Faust in ihrem Gelenke strecken, gleichzeitig den Sabel durch eine Bewegung im Ellenbogengelenke von rechts nach links bringen und die tiefe Quartparade annehmen.

Um die Sextparade zu vollziehen, wird man die Faust in ihrem Gelenke strecken, gleichzeitig den Arm mit dem Sabel erheben, die Schneide nach aufwärts wenden und die genaue Position der Sextparade annehmen.

Von der tiefen Quartparade wird man vollziehen:

- a) die Terzparade;
- b) die tiefe Terzparade und
- c) die Quintparade.

Um die Terzparade zu vollziehen, wird man den Arm erheben und beinahe strecken, den Sabel nach rechts bringen, gleichzeitig die Schneide nach rechts und etwas nach aufwärts wenden und die genaue Position der Terzparade annehmen.

Um die tiefe Terzparade zu vollziehen, wird man mit der Faust den vorgeschriebenen Winkel mit dem Scheitel nach

innen machen, gleichzeitig den Sabel durch eine Bewegung im Ellenbogengelenke von links nach rechts bringen und die tiefe Terzparade annehmen.

Um die Quintparade zu vollziehen, wird man den Arm mit dem Sabel, ohne die Faust im Gelenke zu biegen, erheben, gleichzeitig den Arm beinahe strecken, die Schneide nach aufwärts wenden und die genaue Position der Quintparade annehmen.

Zur Uebung wird man die Paraden zuerst einzeln vollziehen; z. B.:

Prim-, Second-, Terz-, Quart-, Quint-, tiefe Quart-, tiefe Terz-, Sext-, Terz-, Second-, Primparade u. s. w.

Hierauf wird man zwei, drei und vier Paraden mit einander verbinden; z. B.:

Prim- und Secondparade; Prim- und Terzparade; Quart- und Terzparade; Quart- und Quintparade; Second- und Quintparade; Terz- und Sextparade; Terz- und tiefe Quartparade; Terz- und Secondparade; Quart- und tiefe Terzparade u. s. w.

Prim-, Second- und Primparade; Second-, Prim- und Terzparade; Second-, Terz- und Secondparade; Terz-, Second- und Terzparade; Quart-, Second- und Quintparade; Second-, Quint- und Secondparade; Terz-, Quart- und Quintparade; Quart-, Terz- und tiefe Quartparade; Terz-, Sext- und Terzparade; Sext-, Terz- und tiefe Quartparade u. s. w.

In derselben Weise wird man auch vier Paraden mit einander verbinden.

### § 19. Bemerkungen über die Ausführung der Paraden.

Für die Ausführung der Paraden gelten noch folgende Bemerkungen:

1. Die Hand hat den Sabel correct und constant erfaßt zu halten; die Pression der Hand auf den Griff wird in dem Momente, wo die eigene Klinge der feindlichen begegnet, am grössten sein, um die Bewegung genau begrenzen und die Paraden wirksam vollziehen zu können.

2. Um die gewünschte Wirkung zu erzielen, sind die Paraden durch Bewegungen im Schulter- und Ellenbogengelenke auszuführen; Beugungen der Faust wird man mit Ausnahme in der tiefen Terzparade, wo der Winkel der Faust mit dem Scheitel nach innen nothwendig ist, vermeiden müssen.

3. Die Bewegung des Ueberganges von einer Parade in die andere muss mit aller Genauigkeit vollzogen werden; man wird ferner Acht geben müssen, dass die Spitze in der Bewegung nicht zurückbleibe, dass die Paraden mit der Schneide und Stärke des Sabels erfolgen und dass die eigene Stärke der feindlichen Mitte beegne; in jedem Falle wird aber der eigene Hebelarm kürzer sein müssen als der feindliche. Siehe Anmerkung 6. § 19, I. Theil.

4. Die Paraden wird man weder zu früh noch zu spät, sondern genau im Momente des feindlichen Stosses oder Hiebes vollziehen; ihre Schnelligkeit wird daher nach der Schnelligkeit, mit der der Gegner den Stoss oder Hieb ausführt, reguliert werden müssen.

Anmerkung. Die Paraden wird man auch gleichzeitig mit dem Zurückgehen vom Ausfalle in die Stellung und mit dem Schritte vorwärts und rückwärts üben müssen, u. z. in folgender Weise: Gleichzeitig mit dem Zurückgehen vom Ausfalle in die Stellung wird man zuerst eine, dann zwei Paraden vollziehen; in Verbindung mit dem Schritt vorwärts und rückwärts wird man gleichzeitig mit jeder Fussbewegung eine Parade ausführen; sind mehr als zwei Paraden zu nehmen, so wird man die anderen in der Stellung vollziehen.



### III. Capitel.

#### § 20. Führung des Säbels.

Die Ausführung der Hiebe erfolgt durch Mitwirkung aller drei Gelenke des Armes, vornehmlich aber durch Bewegungen des Vorderarmes; die Kreisbewegungen des Säbels werden nicht im Handgelenke bewirkt, sondern im Ellenbogengelenke, indem die Schulter angemessen und nur insoweit mitwirkt, als es das Kreisen des Säbels und die genaue Direction der Schneide nothwendig macht; die Faust wird durch Seitenbewegungen (ellenwärts) die Bewegungen des Vorderarmes unterstützen und ergänzen müssen, aber keine Beugungen und Streckungen oder Rotationen ausführen dürfen, da diese Bewegungen nicht nur von nachtheiligem Einflusse auf die Direction und Präcision des Hiebes wären, sondern auch dessen Begrenzung sehr erschweren oder unmöglich machen würden.

Der Gebrauch des Schlägers, einer rein conventionellen Waffe, beruht auf blossen Rotationen im Handgelenke; aber es wäre vollständig unbegründet und unlogisch, diese Art der Führung der Waffe auf den Säbel, einer wahren und effectiven Waffe, anzuwenden, weil man damit die Aufgabe der Fechtkunst, d. i. die Principien des Angriffes und der Vertheidigung in der zweckmässigsten Weise den mechanischen Hilfsmitteln der menschlichen Anatomie anzupassen, ganz verkennen und negieren würde.

Die Zweckmässigkeit der Handhabung des Säbels in der oben beschriebenen Art ist einleuchtend; wir wollen von den zahlreichen Vortheilen, welche sie gegenüber der Ausführung der Hiebe durch blossen Rotationen im Faustgelenke bietet, nur zwei anführen. Bei Ausführung der Hiebe wirkt ein Hebel der dritten Art, u. z. liegt der Unterstützungs- oder Rotationspunkt, — je nachdem der Hieb

durch Bewegung im Hand-Ellenbogen- oder Schultergelenke vollzogen wird, — in einem dieser drei Gelenke, der Kraftpunkt am Griffe des Säbels und der Lastpunkt oder der Punkt, wo in Folge des Hindernisses der Säbel dem Widerstande begegnet, an der Stelle der Klinge, welche die Blösse trifft. Die Mechanik lehrt, dass, je grösser der Hebelarm ist, worauf die Kraft wirkt, desto grösser die von ihr hervorgebrachte Wirkung ist; da man beim Hebel der dritten Art den Hebelarm verlängert, sobald man den Rotationspunkt vom Kraftpunkte weiter entfernt, so ist klar, dass die Kraft, welche man im genannten Lastpunkte der Klinge auf das Hindernis, d. i. die Blösse des Gegners, ausübt, grösser sein wird, wenn der Rotations- oder Stützpunkt vom Handgelenke in das Ellenbogengelenk verlegt wird.

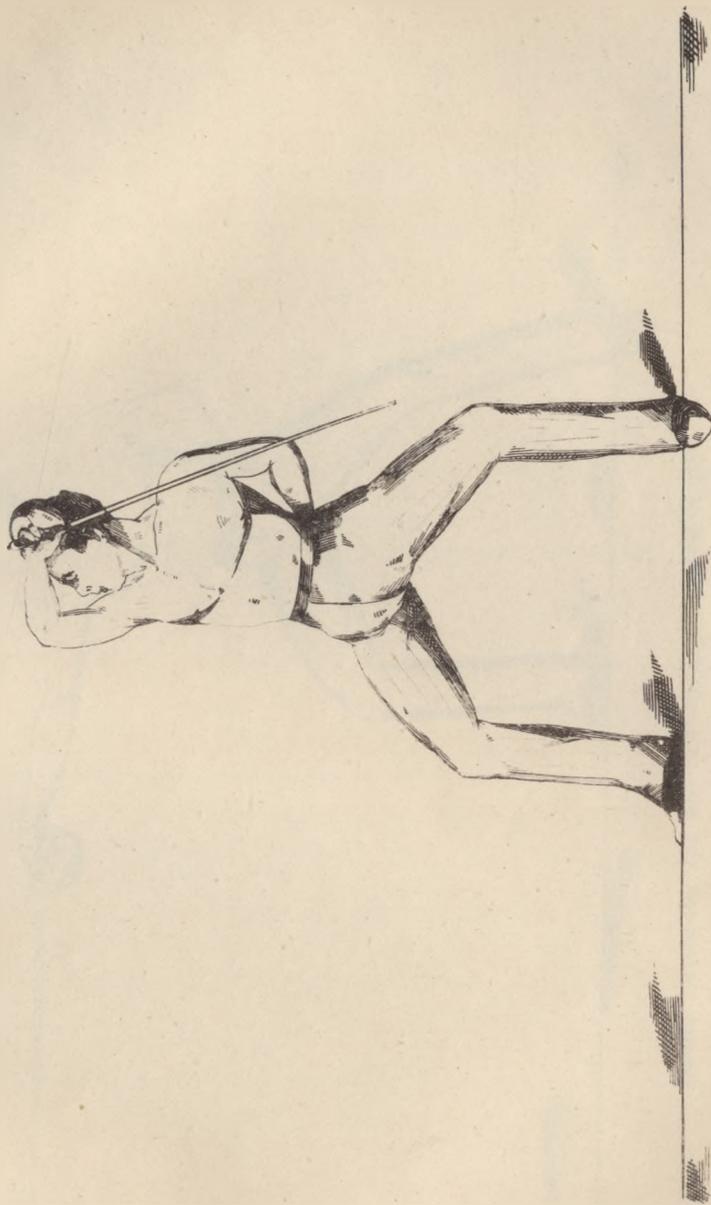
Die Wirkung wird aber noch grösser sein, wenn wir mit der Verlegung des Rotationspunktes in das Ellenbogengelenk auch die Kraft vermehren. Da es zweifellos ist, dass die Muskeln des Vorder- und Oberarmes eine grössere Kraft ausüben können, als die bedeutend schwächeren Muskeln der blossen Faust, so ist einleuchtend, dass man mit der Verlegung des Rotationspunktes in den Ellenbogen gleichzeitig auch die Kraft selbst vermehren wird. Die Entwicklung einer sehr grossen Kraft ermöglicht es aber, nicht nur mit dem Hiebe die gewünschte Wirkung zu erzielen, sondern gestattet auch — und dies ist der hauptsächlichste Vortheil — die Bewegung mit der grössten Präcision ausführen und nach Belieben und in zweckmässigster Weise regulieren zu können.

### § 21. Säbelschwingungen (Molinelli di Sciabola).

Unter Säbelschwingung versteht man im Allgemeinen jede Kreisbewegung des Vorderarmes und des Säbels bei der Ausführung eines Hiebes.

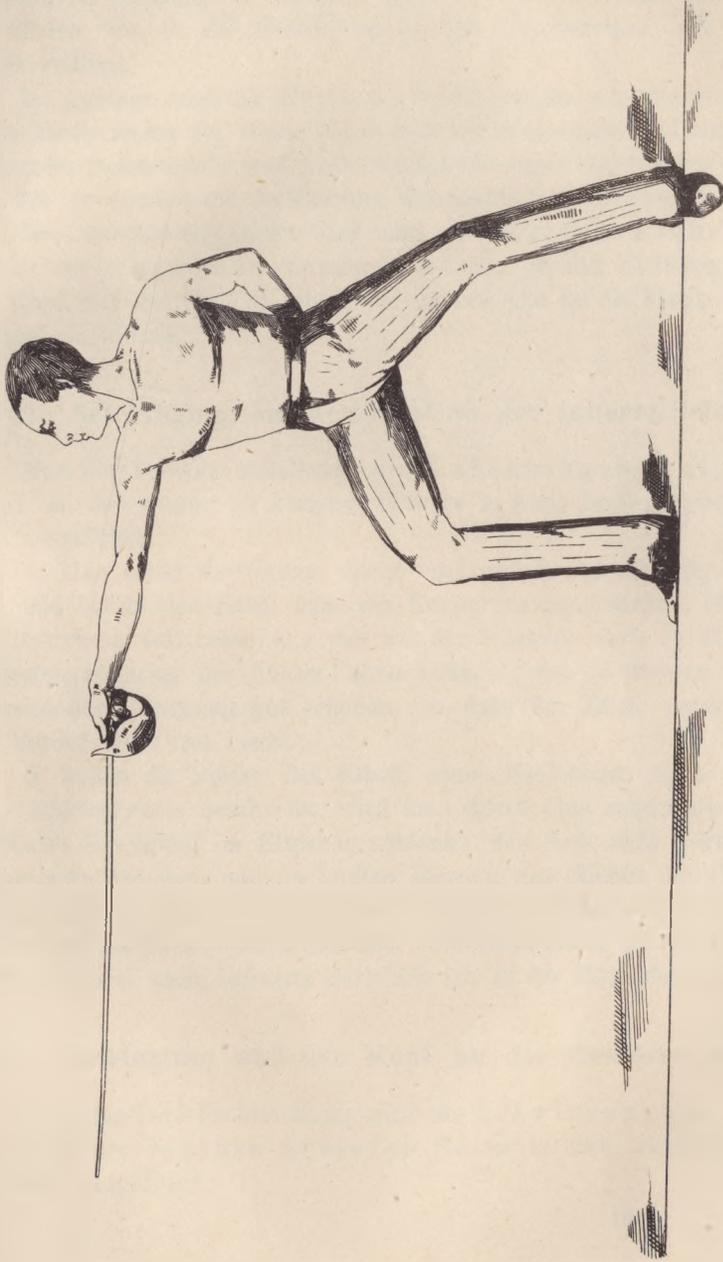
Die Uebung der Säbelschwingungen hat den Zweck, sich die zur leichten und sicheren Handhabung des Säbels erforderliche Gelenkigkeit, Kraft und Elasticität des Armes anzueignen; durch diese Uebung wird man ferner lernen, den Säbel zuverlässig und fest erfasst zu halten und zu beherrschen, dessen Schneide genau zu dirigieren und die Hiebe angemessen zu begrenzen.

Die Ausführung der Schwingungen erfolgt durch Bewegungen

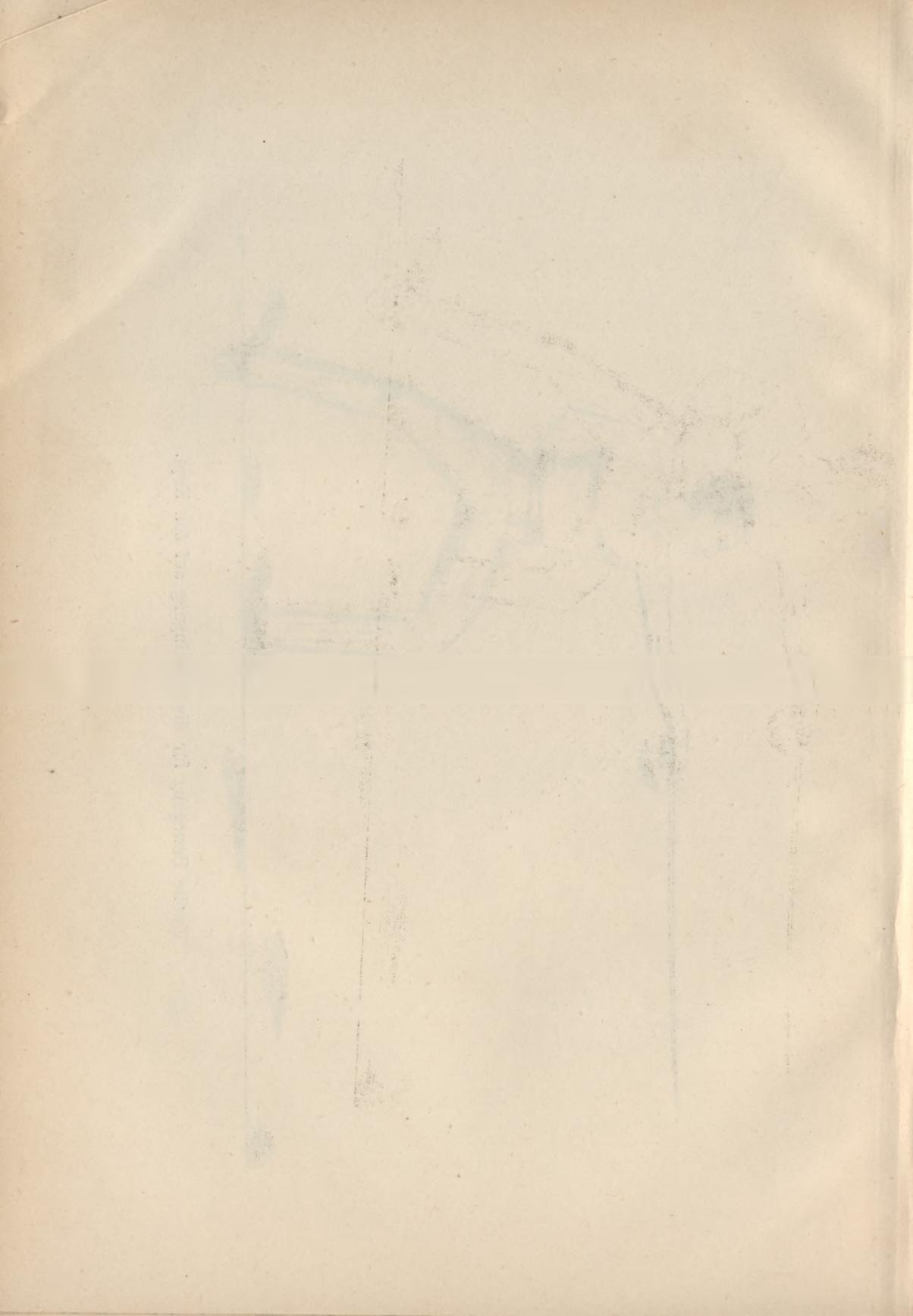


Erste Bewegung für die Schwingung auf den Kopf an der inneren Seite.





Zweite Bewegung für die Schwingung auf den Kopf.



im Ellenbogengelenke, die durch Seitenbewegungen der Faust ergänzt werden, um die nothwendige Elasticität und die gewünschte Wirkung zu erzielen; die Schulter wird nur in dem Masse mitwirken dürfen, als es die Kreisbewegung des Vorderarmes und des Säbels bedingt.

Im Anfange wird der Schüler die Schwingungen mit grossen und weiten Bewegungen des Vorderarmes vollziehen; allmählig und mit zunehmender Gelenkigkeit und Kraft werden sie enger und rapider werden, bis sie endlich die Ausführung des eigentlichen Hiebes bilden.

Die Säbelschwingungen wird man an der eigenen inneren und an der eigenen äusseren Seite u. z. in der Richtung auf den Kopf, auf das Gesicht innen und aussen und in die Flanke des Gegners ausführen.

### § 22. Schwingung auf den Kopf an der inneren Seite.

Von der Terz-Fechtstellung wird die Schwingung auf den Kopf an der eigenen inneren Seite in zwei Bewegungen wie folgt ausgeführt:

1. Man senkt die Spitze, biegt und erhebt gleichzeitig den Arm und bringt den Säbel nahe am Körper so weit zurück, bis er sich in nahezu verticaler Lage und mit der Schneide nach rückwärts gewendet, zunächst der linken Flanke befindet; der Ellenbogen wird während der Bewegung gut erhoben, so dass der Blick unterhalb des Vorderarmes frei bleibt;

2. indem die Spitze des Säbels einen Kreisbogen nach aufwärts und vorwärts beschreibt, wird man durch eine energische und elastische Bewegung im Ellenbogengelenke den Arm nach vorwärts vollkommen strecken und im letzten Moment des Hiebes den Oberkörper leicht vorneigen; die Schneide des Säbels ist nach abwärts gewendet und die Faust, welche mit dem Vorderarm einen Winkel bildet, dessen Scheitel nach aufwärts gerichtet ist, in der Höhe des Kinnes.

### § 23. Schwingung auf den Kopf an der äusseren Seite.

Von der Terz-Fechtstellung wird die Schwingung auf den Kopf an der eigenen äusseren Seite in zwei Bewegungen wie folgt ausgeführt:

1. Man dreht die Schneide nach links aufwärts, senkt hierauf die Spitze des Säbels an der äusseren Seite und bringt den Säbel bei gleichzeitigem Biegen des Armes in eine diagonale Lage zunächst des linken Armes, so dass die Schneide nach rückwärts und aufwärts gewendet ist und die Faust sich an der äusseren Seite des Kopfes und in der Höhe der Schläfe befindet;

2. indem die Spitze des Säbels einen Kreisbogen nach aufwärts und vorwärts beschreibt, wird man durch eine energische und elastische Bewegung im Ellenbogengelenke den Arm nach vorwärts vollkommen strecken und im letzten Momente des Hiebes den Oberkörper leicht vorneigen; die Schneide des Säbels ist nach abwärts gewendet und die Faust, welche mit dem Vorderarm einen Winkel bildet, dessen Scheitel nach aufwärts gerichtet ist, in der Höhe des Kinnes.

#### § 24. Schwingung auf das Gesicht an der inneren Seite.

Von der Terz-Fechtstellung wird die Schwingung auf das Gesicht an der eigenen inneren Seite in zwei Bewegungen wie folgt ausgeführt:

1. Man dreht die Schneide des Säbels nach links, biegt hierauf beinahe vollständig den Arm, indem man gleichzeitig mit der Spitze, aber ohne die Faust zu biegen, einen Halbkreis in verticaler Richtung nach aufwärts beschreibt und bringt den Säbel in eine horizontale Lage, so dass sich der Ellenbogen in der Höhe und Linie der Schultern und die Faust in der Höhe des Kinnes befindet;

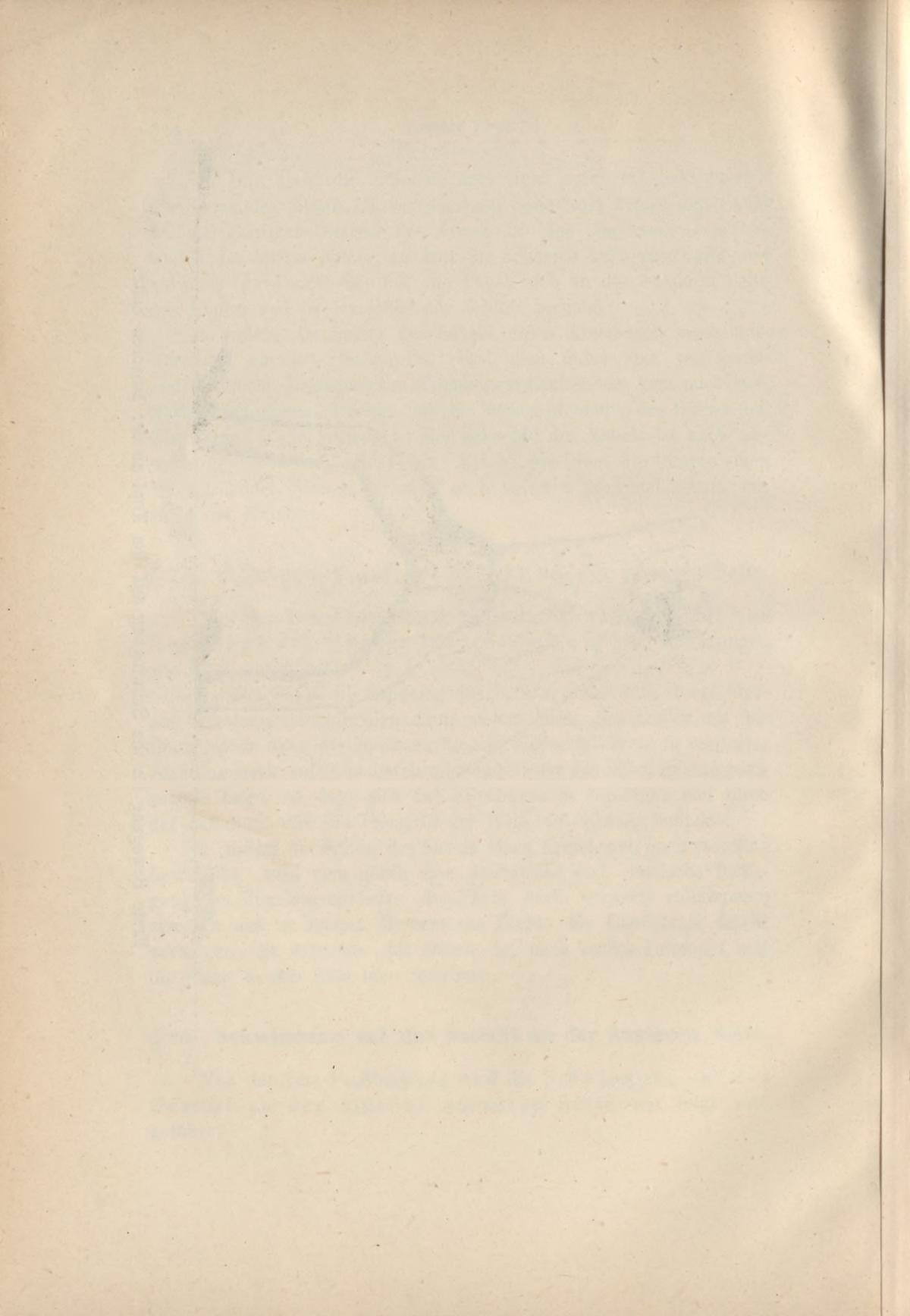
2. indem die Spitze des Säbels einen Kreisbogen nach vorwärts beschreibt, wird man durch eine energische und elastische Bewegung im Ellenbogengelenke den Arm nach vorwärts vollkommen strecken und im letzten Moment des Hiebes den Oberkörper leicht vorneigen; die Schneide des Säbels ist nach rechts gewendet und die Faust in der Höhe der Schultern.

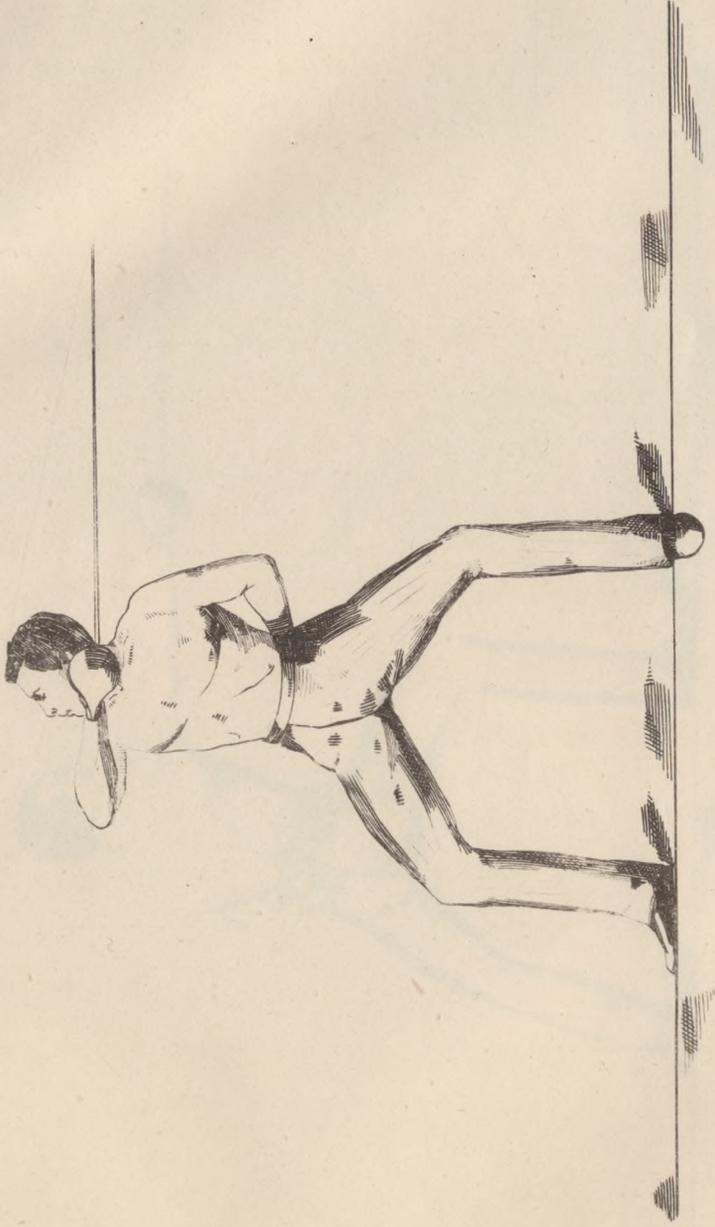
#### § 25. Schwingung auf das Gesicht an der äusseren Seite.

Von der Terz-Fechtstellung wird die Schwingung auf das Gesicht an der eigenen äusseren Seite wie folgt ausgeführt:

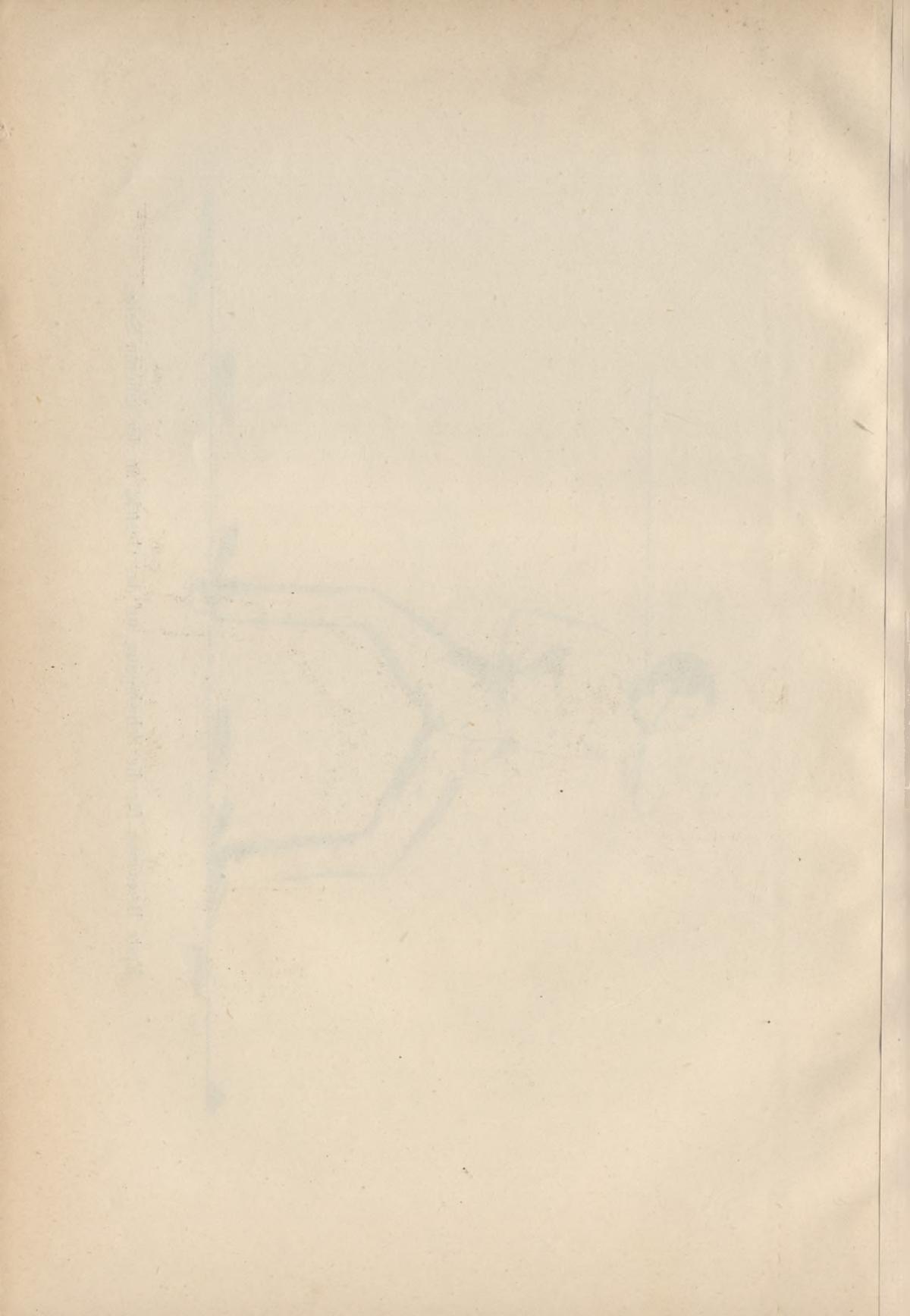


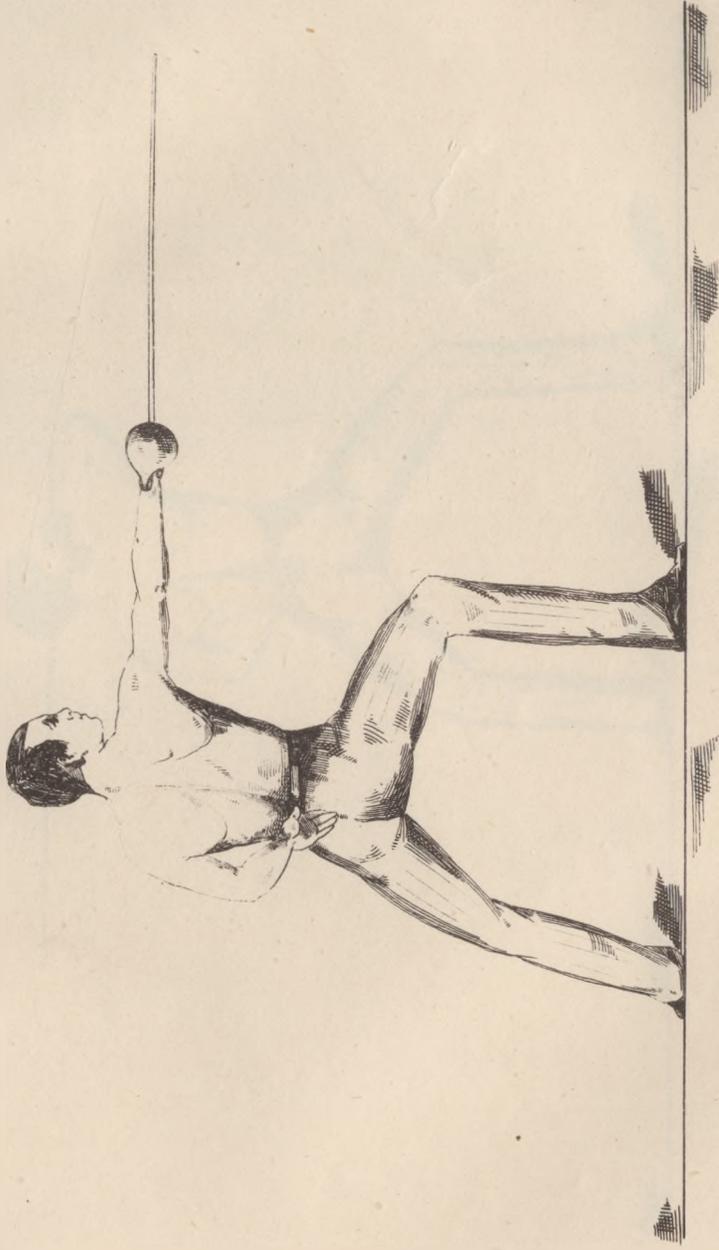
Erste Bewegung für die Schwingung auf den Kopf an der äusseren Seite.





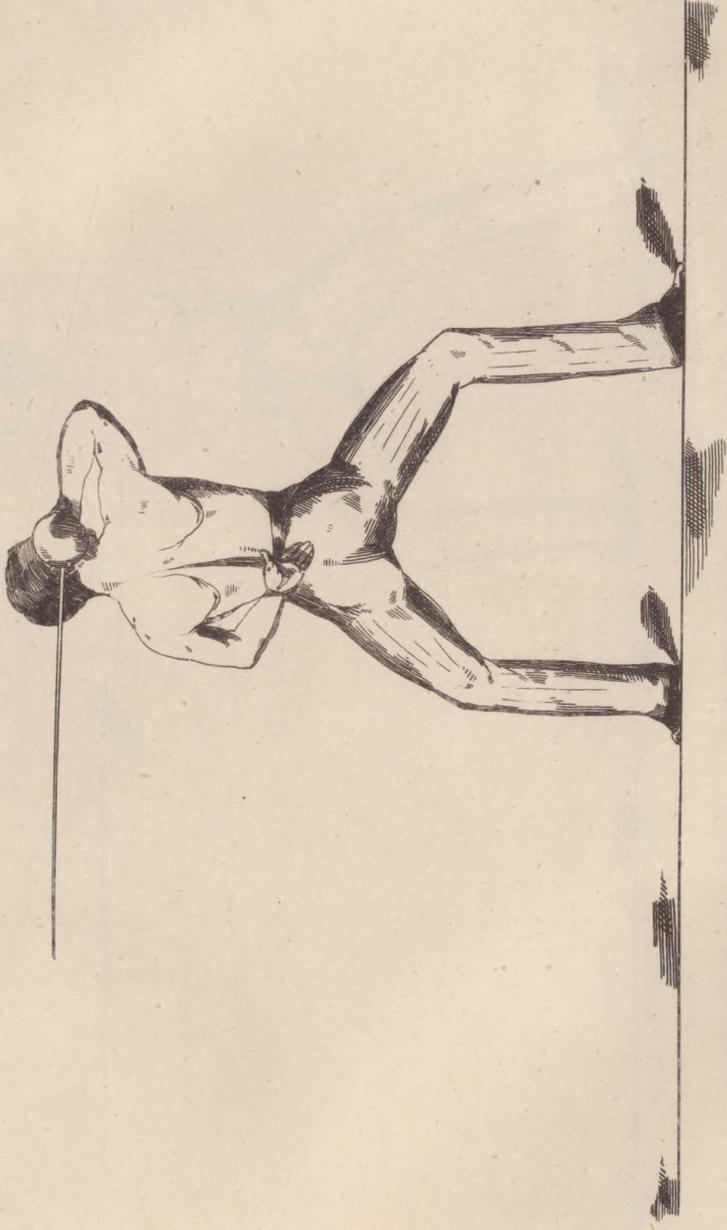
Erste Bewegung für die Schwingung auf das Gesicht an der inneren Seite.





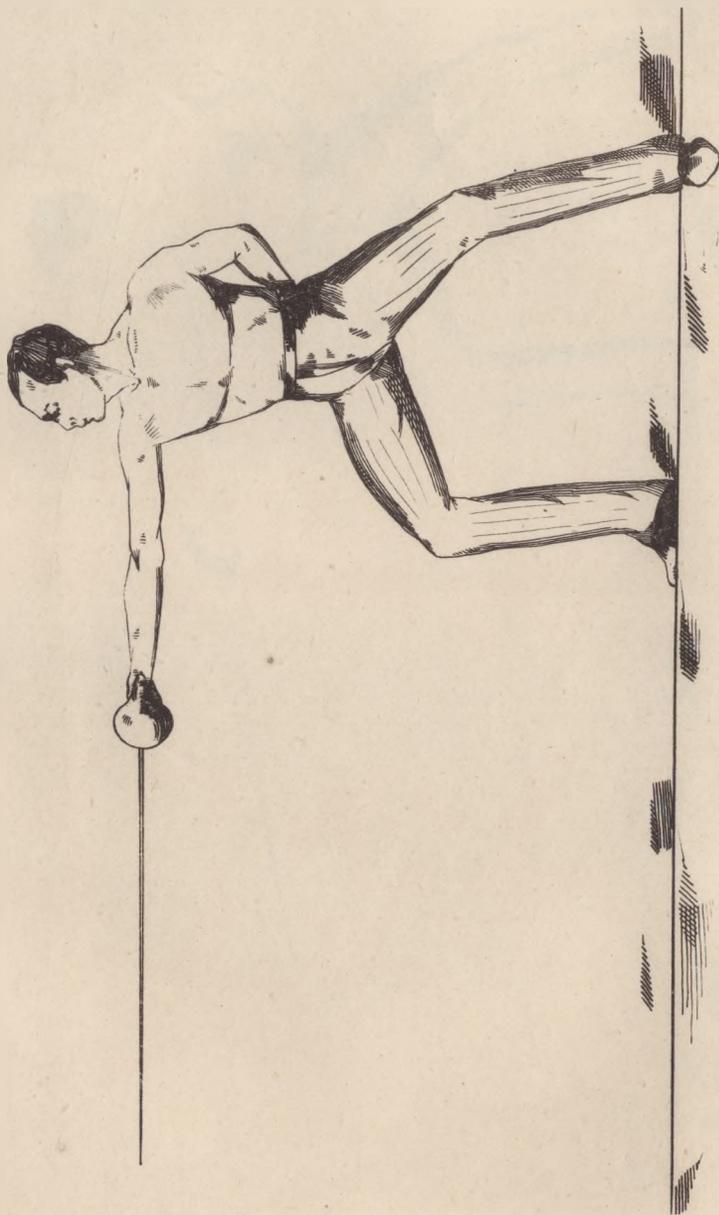
Zweite Bewegung für die Schwingung auf das Gesicht an der inneren Seite.





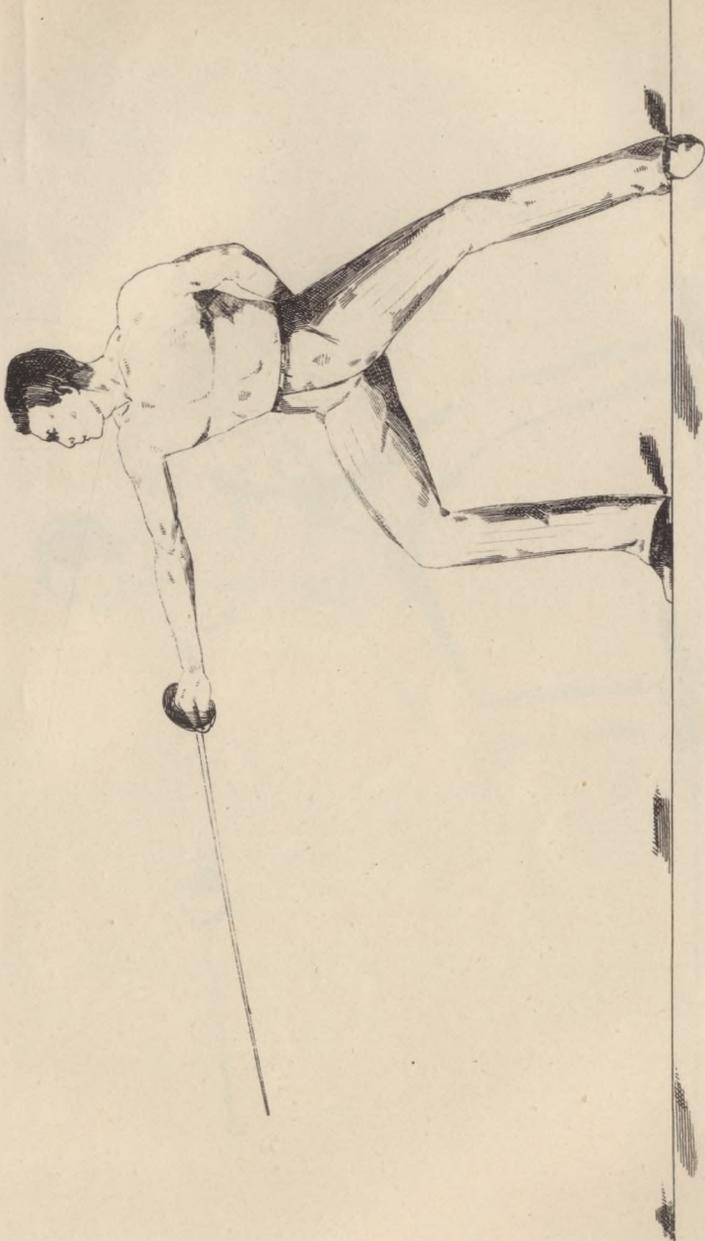
Erste Bewegung für die Schwingung auf das Gesicht an der ausseren Seite.





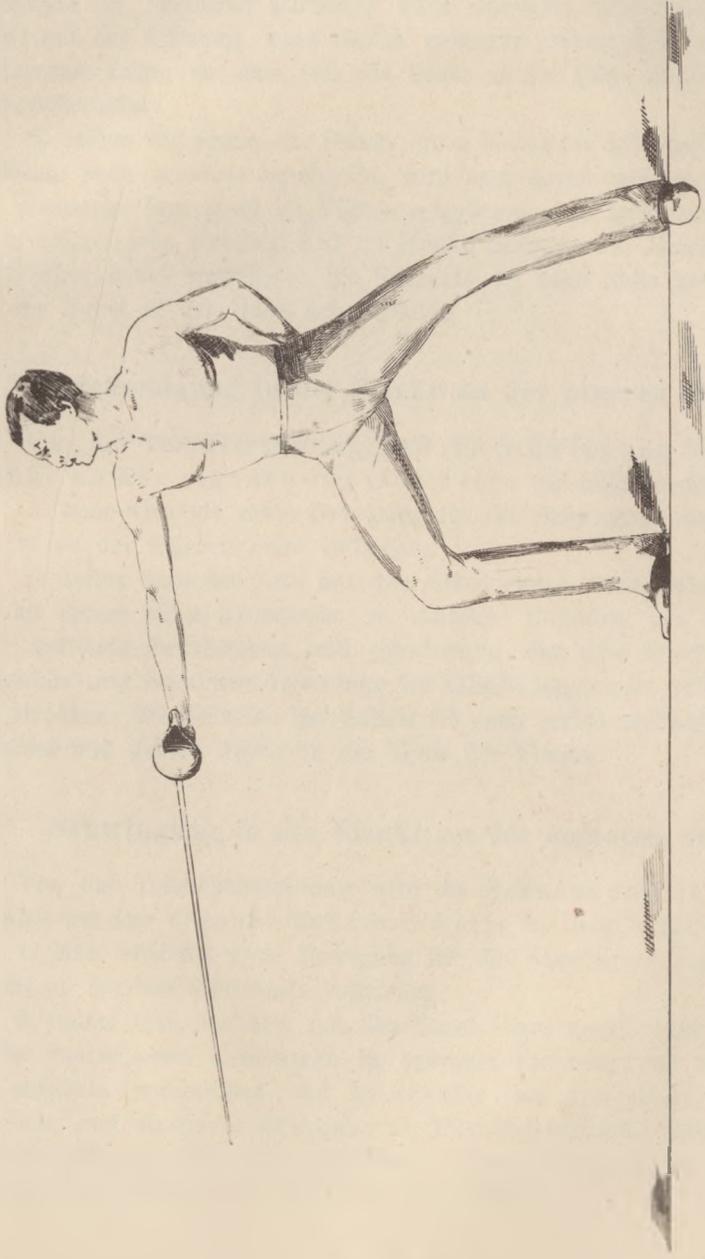
Zweite Bewegung für die Schwingung auf das Gesicht an der äusseren Seite.





Zweite Bewegung für die Schwingung in die Flanke an der inneren Seite.





Zweite Bewegung für die Schwingung in die Flanke an der äusseren Seite.



1. Man biegt vollständig den Arm, beschreibt gleichzeitig, aber ohne die Faust zu biegen, mit der Spitze des Säbels einen Halbkreis in verticaler Richtung nach aufwärts und bringt den Säbel mit der Schneide nach rechts gewendet womöglich in eine horizontale Lage, so dass sich die Faust in der Höhe der rechten Wange befindet;

2. indem die Spitze des Säbels einen Halbkreis in horizontaler Richtung nach vorwärts beschreibt, wird man durch eine energische und elastische Bewegung im Ellenbogengelenke den Arm nach vorwärts vollkommen strecken und im letzten Moment des Hiebes den Oberkörper leicht vorneigen; die Schneide ist nach links gewendet und die Faust in der Höhe der Schulter.

#### § 26. **Schwingung in die Flanke an der inneren Seite.**

Von der Terz-Fechtstellung wird die Schwingung in die Flanke an der eigenen inneren Seite wie folgt ausgeführt:

1. Man wird die erste Bewegung für die Schwingung auf das Gesicht an der inneren Seite vollziehen;

2. indem man den Arm mit dem Säbel etwas senkt, wird man mit der Spitze einen Kreisbogen in schräger Richtung von unten nach aufwärts beschreiben und gleichzeitig den Arm durch eine energische und elastische Bewegung im Ellenbogengelenke vollkommen strecken; die Schneide des Säbels ist nach rechts und aufwärts gewendet und dessen Spitze in der Höhe der Flanke.

#### § 27. **Schwingung in die Flanke an der äusseren Seite.**

Von der Terz-Fechtstellung wird die Schwingung in die Flanke an der eigenen äusseren Seite wie folgt ausgeführt:

1. Man wird die erste Bewegung für die Schwingung auf das Gesicht an der äusseren Seite vollziehen;

2. indem man den Arm mit dem Säbel etwas senkt, wird man mit der Spitze einen Kreisbogen in schräger Richtung von unten nach aufwärts beschreiben und gleichzeitig den Arm durch eine energische und elastische Bewegung im Ellenbogengelenke vollkommen strecken; die Schneide des Säbels ist nach links und aufwärts gewendet und die Spitze in der Höhe der Flanke.

### § 28. Bemerkungen für die Ausführung der Säbelschwingungen.

Für die Ausführung der Schwingungen gelten noch folgende Bemerkungen:

1. Beugungen und Rotationen im Handgelenke sind bei Ausführung der Schwingungen zu vermeiden; die Faust darf nur Seitenbewegungen (ellenwärts) ausführen.

2. Die Schwingungen wird man durch leichte und elastische Bewegungen des Körpers unterstützen, indem man bei der ersten Bewegung den Oberleib etwas zurücknimmt und ihn im letzten Moment bei Ausführung des Hiebes bei leichtem Strecken des linken Beines wieder vorbringt.

3. Die Bewegung des Säbels und des Armes muss im vollkommenen Gleichgewichte des Körpers und unter strenger Beobachtung der correcten Fechtstellung erfolgen.

4. Die Faust muss den Säbel in vorgeschriebener Weise und zuverlässig erfasst halten; die Pression der Hand wird im Momente des Hiebes am grössten sein, um das Oscillieren der Spitze zu vermeiden und die Bewegung genau begrenzen zu können.

5. Der Arm muss mit grosser Elasticität und vollkommen nach vorwärts gestreckt werden, um die grösstmögliche Länge des Hiebes zu erzielen; es darf daher die Schulter nicht eingezogen werden, vielmehr muss sich der Gelenkkopf des Oberarmes in der Höhlung des Schulterblattes frei und leicht bewegen.

6. Der Begrenzung der Bewegung ist eine grosse Aufmerksamkeit zuzuwenden; die Bewegung wird in dem Momente begrenzt, wo die Schneide des Säbels die betreffende Blösse des Gegners erreichen würde. Insbesondere wird man Acht darauf geben müssen, dass man nicht im Mindesten der Schwere des Säbels nachgebe.

Sobald der Schüler gelernt hat, die beschriebenen Schwingungen in 2 Bewegungen hinreichend correct auszuführen, wird der Lehrer sie ihm in einer einzigen Bewegung, also ohne Aufenthalt in der Schwingung, vollziehen lassen; später wird der Schüler die einzelnen Schwingungen abwechselnd ausführen und sie mit einander verbinden; z. B. zwei Schwingungen an der inneren Seite u. z. die Eine auf den Kopf, die Andere in die Flanke, oder eine

Schwingung an der inneren und eine auf der äusseren Seite, oder zwei Schwingungen an der inneren Seite und eine Schwingung an der äusseren Seite u. s. w.

Die Schwingungen wird man auch abwechselnd mit den Paraden vollziehen, indem man nach der Schwingung auf den Kopf in die Prim-, Second- oder Quintparade, nach der Schwingung auf das Gesicht an der inneren oder äusseren Seite in die Prim- oder Secondparade, beziehungsweise in die Prim-, Second- oder Quintparade, und nach der Schwingung in die Flanke an der äusseren Seite in die Prim-, Second- und Quintparade übergeht. (Siehe § 49 über Contreparaden.)

Die Ausführung der Schwingungen von der Second-Fechtstellung und von den Positionen der Paraden (Bindungen und Einladungen) erfolgt in derselben Weise wie von der Terz-Fechtstellung und bedarf daher keiner weiteren Erklärung.

Die Schwingungen wird man auch mit dem Ausfalle und mit dem Zurückgehen vom Ausfalle in die Fechtstellung vollziehen; z. B. gleichzeitig mit dem Ausfalle wird man eine Schwingung auf den Kopf an der inneren Seite und, indem man in die Fechtstellung zurückkehrt, eine Schwingung in die Flanke an der inneren Seite ausführen.

Durch die fortgesetzte und genaue Uebung der Schwingungen entwickelt man im höchsten Grade die Kraft und Elasticität des Armes, macht den Körper agil und erreicht das vollkommene Gleichgewicht in allen Bewegungen des Körpers und der Waffe.

### § 29. Einladungen.

Bietet man dem Gegner eine mehr oder weniger grosse Blösse mit der Absicht, ihn zu einem Hiebe (Stosse) oder zu einer Finte zu verleiten, um hierauf die vorhererwogene Gegenbewegung zu vollziehen, so gebraucht man im Fechten den Ausdruck Einladung.

Man unterscheidet fünf Einladungen: die Prim-, Second-, Terz-, Quart- und Quinteinladung. Die Positionen in den Einladungen sind dieselben wie in den gleichnamigen Paraden.

### § 30. Bindungen.

Bemächtigt man sich der feindlichen Klinge, indem man die Starke oder Mitte der eigenen Klinge auf die Schwache der feindlichen setzt, um auf diese Weise die Spitze des Gegners aus der Linie der eigenen Brust oder Flanke zu entfernen, so vollzieht man eine Bindung.

Sie werden wie die Paraden ausgeführt und auch, wie die Einladungen, danach benannt.

Die Bindungen vollzieht man auch mit der Absicht, den Gegner zu einem Hieb oder Stoss in die entgegengesetzte Blösse einzuladen.

### § 31. Stich.

Der Stich mit dem Sabel besteht, wie im Fleuretfechten, entweder in der Ausführung eines geraden Stosses, wenn er direct, also in gerader Richtung auf die Blösse des Gegners erfolgt, oder in der Ausführung einer Cavation, wenn er von den feindlichen Bindungen oder mit Umgehung der Paraden des Gegners in die entgegengesetzte offene Blösse vollzogen wird.

Der Stich wird stets mit der Faust in der Secondposition ausgeführt; die Pression der Hand auf den Griff wird in dem Momente, wo die Spitze die Blösse erreicht, am grössten sein; insbesondere wird der Zeigefinger und Daumen angemessen wirken müssen, um die genaue Direction der Spitze zu erzielen und deren Oscillationen zu vermeiden. Er wird mit Entschiedenheit, mit grosser Schnelligkeit und ohne Schwanken des Armes vollzogen werden müssen.

### § 32. Gerader Stoss.

Der gerade Stoss kann auf die Einladungen des Gegners erfolgen.

Auf die Prim- oder Quinteinladung wird man den Stoss in die Flanke oder unten, auf die Secondeinladung auf die Brust oben, auf die Terzeinladung innen und auf die Quarteinladung aussen vollziehen.

Um ihn auszuführen, wird man die Spitze in die betreffende Blösse dirigieren und den im § 12 beschriebenen Ausfall mit der

grössten Entschiedenheit vollziehen, indem man gleichzeitig den Arm mit der Faust in der Secondposition vollkommen streckt.

### § 33. Stösse mit gebundener feindlicher Klinge (Puntate di filo).

Die Stösse mit gebundener feindlicher Klinge können von der eigenen Second- oder Terzbindung ausgeführt werden.

Von der Secondbindung wird man den Stoss in die Flanke, von der Terzbindung auf die Brust aussen vollziehen, indem man, ohne den Contact mit der feindlichen Klinge oder ihre Beherrschung zu verlieren, mit der eigenen Klinge langs der feindlichen hingleitet.

### § 34. Cavationen.

Die Cavationen werden von den Bindungen des Gegners wie folgt vollzogen:

Von der Prim-, Terz- oder Quintbindung des Gegners wird die Cavation in die Flanke oder unten ausgeführt, indem man den Säbel durch eine spiralförmige Bewegung der Spitze von oben nach abwärts und knapp oberhalb, beziehungsweise unterhalb des Säbelkorbes des Gegners von der feindlichen Bindung befreit, den Arm während dieser Bewegung vollkommen streckt und den Stoss in die feindliche Flanke vollzieht.

Von der Secondbindung des Gegners wird man die Cavation oben, von der Terzbindung die Cavation innen und von der Quartbindung die Cavation aussen in derselben Weise ausführen; von der Secondbindung wird man die Spitze oberhalb, von der Terz- und Quartbindung unterhalb des Säbelkorbes des Gegners von der feindlichen Bindung befreien.

Im Uebrigen gelten für die Ausführung der Cavation die im § 26, I. Th. enthaltenen Regeln.

### § 35. Ausführung der Hiebe.

Die Bedingungen für die wirksame und zweckmassige Ausführung des Hiebes sind:

1. Die vortheilhafteste Erfassung des Sabels, um diesen auch nach Ausführung des Hiebes auf die Wirkung der Parade des Gegners zu beherrschen.

2. Die Gelenkigkeit und elastische Kraft des Armes, um den Hieb in beliebiger Richtung ausführen zu können und den gewünschten Effect zu erzielen.

3. Die Länge, um den Gegner aus einer möglichst weiten Distanz treffen zu können.

4. Das vollkommene Gleichgewicht im Ausfalle, um dem Schlage der Parade des Gegners besser zu widerstehen und die schnelle und sichere Rückkehr in die Fechtstellung zu ermöglichen.

5. Die genaue Direction der Schneide, damit der Hieb dort treffe, wo man will und nicht flach oder halbfach, sondern mit der Schneide und senkrecht auf die Blösse des Gegners erfolge.

6. Die Schnelligkeit, um den Hieb im Momente des Gedankens vollziehen zu können und der Parade des Gegners zuvorzukommen.

Man unterscheidet gerade Hiebe und Hiebe mit Schwingung; gerade Hiebe nennt man solche, welche ohne Schwingung und direct auf die feindliche Blösse ausgeführt werden; die Hiebe mit Schwingung erfolgen mittels der in den §§ 22—27 erklärten Säbelschwingungen, indem man jedoch den Vorderarm nur wenig biegt, da man sonst den Arm zu stark aufdecken und damit dem Gegner Gelegenheit zur Ausführung von Tempohieben auf den Arm geben würde.

Die Hiebe werden auf den Kopf, auf das Gesicht innen oder aussen, in die Flanke, auf die Brust oder auf den Unterleib ausgeführt.

### § 36. Gerader Kopfhieb.

Den geraden Kopfhieb wird man von folgenden Positionen ausführen:

- a) Von der Terz-Fechtstellung;
- b) von der eigenen Terzeinladung oder Terzparade;
- c) von der eigenen Quartparade oder Quartbindung;
- d) von der eigenen tiefen Terzparade und
- e) von der eigenen tiefen Quartparade.

Um den geraden Kopfhieb von der Terz-Fechtstellung zu vollziehen, wird man die Faust in die Terzposition drehen, gleichzeitig den Arm — ohne den Ellenbogen herabzubringen — etwas mehr abbiegen und den Hieb in verticaler Richtung auf den Kopf des Gegners durch kräftiges und elastisches Strecken des Vorderarmes ausführen.

Von den übrigen, oben genannten Positionen wird man diesen Hieb in derselben Weise wie von der Terz-Fechtstellung vollziehen, den Arm von den tiefen Paraden jedoch genügend erheben müssen.

### § 37. Coupé.

Mit Coupé bezeichnet man den geraden Hieb, der von der feindlichen Terz- oder Quartbindung auf den Kopf des Gegners ausgeführt wird.

Um das Coupé innen zu vollziehen, wird man den Arm abbiegen, gleichzeitig den eigenen Sabel durch Erheben der Spitze so weit zurückführen, als es zur Umgehung der feindlichen Klinge nöthig ist, und den geraden Hieb auf den Kopf des Gegners ausführen.

Das Coupé aussen von der feindlichen Quartbindung wird man in derselben Weise wie das Coupé innen vollziehen.

### § 38. Kopfhieb mit Schwingung.

Den Kopfhieb mit Schwingung wird man von folgenden Positionen ausführen:

- a) Von der Second-Fechtstellung;
- b) von der eigenen Secondparade oder Secondeinladung;
- c) von der eigenen Primparade oder Primbindung und
- d) von der eigenen Quintparade oder Quintbindung.

Der Kopfhieb mit Schwingung besteht in der Ausführung einer Schwingung auf den Kopf an der eigenen inneren Seite (§ 22); den Vorderarm wird man jedoch nur wenig abbiegen und den Sabel von den Bindungen und Paraden nur so weit zurückziehen, als es für die Trennung der eigenen Klinge von der feindlichen nöthig ist.

### § 39. Gerader Gesichtshieb innen.

Den geraden Gesichtshieb innen wird man von folgenden Positionen ausführen:

- a) von der Terz-Fechtstellung;
- b) von der eigenen Terzeinladung;
- c) von der eigenen Quartbindung;
- d) von der eigenen tiefen Terzparade und
- e) von der eigenen tiefen Quartparade.

Um von der Terz-Fechtstellung den geraden Hieb auf das Gesicht innen zu vollziehen, wird man die Faust in die Terz-Quartposition drehen, gleichzeitig den Arm abbiegen und etwas nach rechts bringen, und den Hieb in horizontaler Richtung auf die linke Wange des Gegners durch kräftiges und elastisches Strecken des Vorderarmes ausführen.

Von den übrigen Positionen wird man diesen Hieb in derselben Weise wie von der Terz-Fechtstellung vollziehen, den Arm von den tiefen Paraden jedoch genügend erheben müssen.

### § 40. Gesichtshieb innen mit Schwingung.

Den Gesichtshieb innen mit Schwingung wird man von folgenden Positionen ausführen:

- a) von der Second-Fechtstellung;
- b) von der eigenen Primbindung oder Primparade;
- c) von der eigenen Quintbindung oder Quintparade, sowie von der Quintbindung des Gegners;
- d) von der eigenen Terzparade oder Terzbindung, oder von der Terzbindung des Gegners.

Der Gesichtshieb innen mit Schwingung von den Positionen a) und b) besteht in der Ausführung einer Schwingung auf den Kopf an der eigenen inneren Seite (§ 22), indem man im letzten Moment der Bewegung die Faust in die Quartposition dreht; von den Positionen c) und d) wird man den Hieb mit einer Schwingung auf das Gesicht an der eigenen äusseren Seite vollziehen (§ 25). In beiden Schwingungen wird man jedoch den Vorderarm nur wenig abbiegen und den Sabel von den Bindungen und Paraden nur so

weit zurückziehen, als es für die Trennung der eigenen Klinge von der feindlichen nöthig ist.

#### § 41. Gerader Gesichtshieb aussen.

Den geraden Gesichtshieb aussen wird man von folgenden Positionen ausführen:

- a) von der Terz- und Second-Fechtstellung;
- b) von der eigenen Secondeinladung, Secondbindung und Secondparade;
- c) von der eigenen Quarteinladung, Quartbindung und Quartparade;
- d) von der eigenen tiefen Terzparade und
- e) von der eigenen tiefen Quartparade.

Um den geraden Gesichtshieb aussen von der Terz-Fechtstellung zu vollziehen, wird man die Faust in die Secondposition drehen, gleichzeitig den Arm etwas abbiegen und den Hieb in horizontaler Richtung auf die rechte Wange des Gegners durch energisches und elastisches Strecken des Vorderarmes ausführen.

Von den übrigen Positionen wird man diesen Hieb in derselben Weise wie von der Terz-Fechtstellung vollziehen, den Arm von den tiefen Paraden jedoch genügend erheben müssen.

#### § 42. Gesichtshieb aussen mit Schwingung.

Den Gesichtshieb aussen mit Schwingung wird man von der Quartbindung des Gegners vollziehen. Er besteht in der Ausführung einer Schwingung auf das Gesicht an der eigenen inneren Seite (§ 24); den Vorderarm wird man jedoch nur wenig abbiegen und den Sabel von der Bindung des Gegners nur so weit zurückziehen, als es für die Trennung der eigenen Klinge von der feindlichen nöthig ist.

#### § 43. Gerader Hieb auf die Brust oder auf den Unterleib.

Den geraden Hieb auf die Brust oder auf den Unterleib wird man von folgenden Positionen ausführen:

- a) Von der Terz-Fechtstellung ;
- b) von der eigenen Quartparade oder Quartbindung ;
- c) von der eigenen Sextparade ;
- d) von der eigenen tiefen Terzparade und
- e) von der eigenen tiefen Quartparade.

Um von der Terz-Fechtstellung den geraden Hieb auf die Brust oder auf den Unterleib zu vollziehen, wird man den Arm biegen, gleichzeitig die Faust in die Terz-Quartposition drehen und den Hieb in horizontaler Richtung durch kräftiges und elastisches Strecken des Vorderarmes ausführen; den Arm mit dem Sabel wird man, je nach der Direction des Hiebes, entsprechend herabbringen.

Von den übrigen Positionen wird man diesen Hieb in derselben Weise vollziehen, nur wird man den Arm von der Sextparade genügend herabbringen und von den tiefen Paraden bei dem Hieb auf die Brust etwas erheben müssen.

#### § 44. Hieb auf die Brust oder auf den Unterleib mit Schwingung.

Den Hieb auf die Brust oder auf den Unterleib mit Schwingung wird man von denselben Positionen und in derselben Weise vollziehen, wie den Gesichtshieb innen mit Schwingung, jedoch wird man den Arm mit dem Sabel, je nach der Direction des Hiebes, entsprechend herabbringen.

#### § 45. Gerader Hieb in die Flanke.

Den geraden Hieb in die Flanke wird man von folgenden Positionen ausführen:

- a) Von der Terz-Fechtstellung ;
- b) von der eigenen Terzparade oder Terzbindung ;
- c) von der eigenen Primparade oder Primbindung und
- d) von der eigenen Quintparade oder Quintbindung.

Um den geraden Hieb in die Flanke von der Terz-Fechtstellung zu vollziehen, wird man den Arm etwas abbiegen, gleichzeitig die Faust in die Secondposition drehen und bis in die Höhe der mittleren Brust herabbringen und den Hieb in fast horizontaler Richtung in die Flanke des Gegners ausführen.

Von den übrigen Positionen wird man diesen Hieb in derselben Weise wie von der Terz-Fechtstellung vollziehen.

#### § 46. **Flankenhieb mit Schwingung.**

Den Flankenhieb mit Schwingung wird man von folgenden Positionen ausführen:

- a) Von der eigenen Quartparade oder Quartbindung;
- b) von der eigenen Sextparade und
- c) von der Quartbindung des Gegners.

Der Flankenhieb mit Schwingung besteht in der Ausführung einer Schwingung in die Flanke an der eigenen inneren Seite (§ 26); den Vorderarm wird man jedoch nur wenig abbiegen und den eigenen Säbel von den Bindungen und Paraden nur so weit zurückziehen, als es für die Trennung der eigenen Klinge von der feindlichen nöthig ist.

#### § 47. **Hiebe auf den Arm.**

Die Hiebe auf den Arm wird man in derselben Weise wie die Hiebe auf den Körper ausführen. Mit Rücksicht auf die kleinen Blößen, gegen welche sie geführt werden, ist die grösste Genauigkeit in der Direction der Schneide nothwendig.

Beim Armhiebe oben ist die Schneide nach abwärts, beim Armhiebe innen und aussen nach links, beziehungsweise nach rechts, und beim Armhiebe unten nach aufwärts und rechts gewendet; den Armhieb innen wird man vortheilhaft auch mit der Rückschneide des Säbels ausführen können, weil der grösseren Mensur wegen die Gefahr nicht besteht, der man sich bei der Ausführung der Hiebe auf den Körper mit der Rückschneide durch die Position des Armes und Säbels nach dem Hiebe und auf die Wirkung der feindlichen Parade aussetzen würde.

Anmerkung. Der Lehrer wird sein Augenmerk darauf richten, dass der Schüler bei Ausführung des Hiebes die Schneide genau dirigiere und den Säbel stets in vorgeschriebener Weise erfasst halte, dass er die Hiebe genau begrenze und nicht im Mindesten der Schwere des Säbels nachgebe; er wird ferner beachten müssen, dass der Schüler die Hiebe mit grosser

Elasticität des Armes und nicht durch Beugungen des Handgelenkes, sondern durch geschmeidige Bewegungen im Ellenbogengelenke ausführe, und dass die Faust im Momente des Hiebes so stark als möglich die Bewegung ellenwärts mache. Der Lehrer wird verhüten müssen, dass der Schüler die Hiebe mit starken Beugungen des Vorderarmes oder sogar mit der Schulter vollziehe und ihn aufmerksam machen, dass er durch übermässige Aufdeckung des Armes dem Gegner Gelegenheit zur Ausführung von Tempohieben auf den Arm geben würde.

#### § 48. Contreparaden.

Setzt man dem feindlichen Hiebe oder Stosse das eigene Eisen nicht direct entgegen, sondern beschreibt man, um die Parade zu vollziehen, mit der Spitze des Sabels einen Bogen oberhalb oder unterhalb der feindlichen Klinge, so nennt man die Parade eine Contreparade.

Als Contreparaden wird man vollziehen:

1. die Primparade;
2. die Terzparade und
3. die Quintparade.

Der Zweck der Contreparaden ist ein doppelter. Für's Erste ist man durch ihre Anwendung der Nothwendigkeit enthoben, seine Zuflucht zu der weniger vortheilhaften Quart-, tiefen Quart- und Sextparade nehmen zu müssen; für's Zweite bieten sie, im Vereine mit den einfachen Paraden angewendet, den Vortheil, die Riposten nach Belieben verändern zu können; z. B. der Gegner vollzieht auf unsere Terzeinladung oder Terzbindung den geraden Hieb auf den Kopf oder das Coupé innen; würde man allein directe Paraden gebrauchen, so könnte man nur mit der Sextparade parieren; wendet man jedoch auch Contreparaden an, so kann man dem genannten Hiebe auch die vortheilhaftere Quintparade entgegensetzen und die Sextparade daher entbehren. Aber mit der Aenderung der Parade wird man auch die Riposten verändern. Von der Sextparade erfolgen die schnellsten und vortheilhaftesten Riposten auf die äussere Seite des Gegners, d. i. in seine Flanke, von der Quintparade auf die innere Seite, d. i. auf seine Brust oder auf seinen Unterleib; will man daher auf den Kopfhieb des Gegners nicht in die

Flanke, sondern — weil es zweckmässiger erscheint — auf die Brust oder auf den Unterleib mit grösster Schnelligkeit ripostieren, so wird man die Contre quintparade vollziehen.

#### § 49. Ausführung der Contreparaden.

Die Contreprimparade kann man vollziehen:

a) Von der eigenen Primparade (Primeinladung oder Primbindung) auf einen Hieb, den der Gegner unterhalb des eigenen Sabels auf die Brust, auf den Unterleib oder auf den Arm innen ausführt, oder auf einen Stoss in die Flanke;

b) von der eigenen Terzparade (Terzeinladung oder Terzbindung) auf einen Hieb oder Stoss auf die innere Seite;

c) von der eigenen Quintparade (Quinteinladung oder Quintbindung) auf einen Hieb auf die innere Seite oder auf einen Stich in die Flanke, und

d) wenn der Gegner von seiner Prim-, Terz-, Quart-, Quint- oder Sextparade auf unsere innere Seite ripostiert.

Um sie auszuführen, wird man von den jeweiligen Positionen die Faust in die Secondposition drehen, den Säbel mit gestrecktem Arm nach rechts bringen und von hier aus die Position der Primparade annehmen, indem man mit der Spitze des Sabels einen Bogen nach abwärts beschreibt. In der verkürzten Mensur, z. B. zur Abwehr der feindlichen Riposte, ist diese Parade jedoch schwer oder gar nicht ausführbar.

Ripostiert der Gegner von seiner Prim-, Terz-, Quart-, Quint- oder Sextparade auf unsere innere Seite, so wird man die Contreprimparade schneller in folgender Weise vollziehen:

Gleichzeitig mit dem Zurückgehen in die Fechtstellung wird man die Spitze des Sabels erheben, den Vorderarm biegen und dieselbe Bewegung vollziehen, wie für die Schwingung in die Flanke an der eigenen inneren Seite, jedoch die Schneide, statt nach rechts und aufwärts, nach links und aufwärts wenden und die genaue Position der Primparade annehmen.

Die Contreterzparade wird man ausführen, wenn der Gegner nach einem Eisenschlag in Quart einen Hieb auf das Gesicht aussen vollzieht, oder nach seiner Quart- oder tiefen Quartparade auf das Gesicht aussen ripostiert.

Um sie zu vollziehen, wird man die Faust in die Secondposition drehen, den Säbel etwas senken und die Position der Terzparade annehmen, indem man mit der Spitze einen Bogen nach innen beschreibt.

Auf die Riposte des Gegners von seiner Quartparade oder tiefen Quartparade auf das Gesicht aussen wird man die Contreterzparade schneller in folgender Weise ausführen:

Gleichzeitig mit dem Zurückkehren in die Fechtstellung wird man mit der Spitze des Säbels einen Bogen nach rechts und rückwärts beschreiben, den Arm dabei biegen und die genaue Position der Terzparade annehmen, indem man die entgegengesetzte Bewegung für die Schwingung auf das Gesicht an der eigenen äusseren Seite vollzieht.

Die Contrequintparade wird man von folgenden Positionen vollziehen:

a) Von der eigenen Terzparade (Terzeinladung oder Terzbindung) oder tiefen Terzparade auf einen Kopfhieb oder auf einen Stich innen;

b) wenn der Gegner von seiner Prim-, Quart-, tiefen Quart- oder Quintparade auf den Kopf ripostiert. Sie wird in derselben Weise ausgeführt, wie die Contreprimparade, nur wird man statt der Position der Primparade die Position der Quintparade annehmen.

Für die Ausführung der Contreparaden gelten dieselben Regeln wie für die einfachen Paraden. Man wird sie durch elastische und wohlbegrenzte Bewegungen des Vorderarmes, ohne die Faust in ihrem Gelenke zu biegen, vollziehen.



## IV. Capitel.

### § 50. Von den Finten im Allgemeinen.

Die im § 29, I. Theil, über die Ausführung der Finten im Fleuretfechten gegebenen Regeln haben auch für das Sabelfechten volle Giltigkeit.

Mit Rücksicht auf die Gefahren, denen der Angreifer im Sabelfechten ausgesetzt ist, wird man in der Ausführung der Finten sehr rigoros sein müssen und namentlich gegen Tempisten, das sind solche Fechter, welche mit vieler Geschicklichkeit Tempoactionen, vornehmlich Tempohiebe auf den Arm vollziehen, die grösste Vorsicht nicht ausser Acht lassen dürfen.

### § 51. Gerade Stossfinte.

Die gerade Stossfinte besteht in der Finte des im § 32 beschriebenen geraden Stosses. Man wird sie auf die Einladungen des Gegners vollziehen, indem man die Spitze in die feindliche Blösse dirigiert, gleichzeitig den Arm streckt und den Oberkörper energisch vorneigt; auf die Parade des Gegners wird man einen geraden Hieb, einen Hieb mit Schwingung oder eine Cavation in die offene Blösse ausführen.

**Beispiele :****a) Gerade Stossfinte innen und Gesichtshieb aussen oder Flankenhieb.**

<b>Meister:</b> Nimmt die Terzeinladung an.  Vollzieht die Quartparade.	<b>Schüler:</b> Fintiert von der Terz- oder Second-Fechtstellung den geraden Stoss innen, indem er die Spitze auf die feindliche Brust dirigiert, gleichzeitig den Arm streckt und den Oberkörper energisch vorneigt. Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen den Hieb mit Schwingung auf das Gesicht aussen oder in die Flanke des Gegners ausführen.
--	--

**b) Gerade Stossfinte aussen und Coupé innen.**

<b>Meister:</b> Nimmt die Quarteinladung an.  Vollzieht die Terzparade.	<b>Schüler:</b> Fintiert von der Terz-Fechtstellung den geraden Stoss aussen, indem er den Arm streckt und die Spitze durch ein energisches Vorneigen des Oberkörpers der feindlichen Blösse nähert. Wird der Parade des Gegners durch ein geschicktes Erheben der Spitze und mässiges Biegen des Armes ausweichen und durch erneuertes elastisches Strecken des letzteren das Coupé innen ausführen.
--	---

**c) Gerade Stossfinte oben und Flankenhieb.**

<b>Meister:</b> Nimmt die Secondeinladung an.  Vollzieht die Prim- oder Quintparade.	<b>Schüler:</b> Fintiert von der Terz- oder Second-Fechtstellung den geraden Stoss oben, indem er die Spitze auf die feindliche Brust dirigiert, den Arm streckt und den Oberkörper energisch vorneigt. Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen den geraden Hieb in die Flanke des Gegners ausführen.
---	---

d) **Gerade Stossfinte in die Flanke und Kopfhieb oder Armhieb oben.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Prim- o. Quinteinladung an.	Fintiert von der Second-Fechtstellung den geraden Stoss in die Flanke, indem er gleichzeitig den Arm streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Secondparade.	Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen den Hieb mit Schwingung auf den Kopf oder auf den Arm oben ausführen.

§ 52. **Falscher Stoss.**

Der falsche Stoss ist die Finte des geraden Stosses im Contacte mit der feindlichen Klinge; siehe § 33.

Man vollzieht ihn von der eigenen Terz- oder Secondbindung, indem man mit der eigenen Klinge längs der feindlichen hingleitet, gleichzeitig den Arm streckt und den Oberkörper leicht, aber energisch vorneigt; auf die Parade des Gegners wird man einen geraden Hieb, einen Hieb mit Schwingung oder eine Cavation ausführen.

a) **Falscher Stoss aussen und Coupé innen, Gesichtshieb innen, Brusthieb, Hieb auf den Unterleib oder Armhieb innen.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Terz-Fechtstellung mit tiefer Faust an.	Vollzieht von der eigenen Terzbindung den falschen Stoss aussen, indem er, ohne den Contact mit der feindlichen Klinge zu verlieren, mit der eigenen Klinge längs der feindlichen hingleitet, gleichzeitig den Arm streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Terzparade.	Wird im Momente der Parade mit der eigenen Schneide längs der feindlichen so weit zurückgleiten, als es zur Umgehung der feindlichen Spitze nöthig ist und das Coupé innen, den Hieb mit Schwingung auf das Gesicht innen, auf die Brust, auf den Unterleib oder auf den Arm innen ausführen.

b) **Falscher Stoss in die Flanke und Gesichtshieb aussen, Kopfhieb oder Armhieb oben.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Second-Fechstellung an.	Vollzieht von der eigenen Secondbindung den falschen Stoss in die Flanke, indem er, ohne den Contact mit der feindlichen Klinge zu verlieren, mit der eigenen Klinge längs der feindlichen hingleitet, gleichzeitig den Arm streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Secondparade.	Wird im Momente der Parade die eigene Klinge von der feindlichen trennen und den geraden Hieb auf das Gesicht aussen, oder den Hieb mit Schwingung auf den Kopf oder auf den Arm oben ausführen.

§ 53. **Cavationsfinte.**

Die Cavationsfinte besteht in der Finte der im § 34 beschriebenen Cavation. Um sie auszuführen, wird man den eigenen Säbel nahe dem Stichblatte und Arme des Gegners von der Bindung befreien und die Spitze in die feindliche Blösse dirigieren, indem man gleichzeitig den Arm streckt und den Oberkörper energisch vorneigt; die Parade des Gegners wird man in derselben Weise umgehen wie bei der geraden Stossfinte.

§ 54. **Hiebfinte.**

Die Hiebfinte kann auf die Einladungen oder Bindungen des Gegners erfolgen. Um sie zu vollziehen, wird man den geraden Hieb oder den Hieb mit Schwingung in die betreffende Blösse mit rechtzeitiger Begrenzung der Bewegung des Säbels fintieren und gleichzeitig den Oberkörper leicht aber energisch vorneigen.

**Beispiele:**

- a) **Gerade Hiebfinde auf den Kopf und Flankenhieb oder Armhieb aussen.**

**Meister:**  
Nimmt die Terzeinladung an.

Vollzieht die Sexteparade.

**Schüler:**

Wird von der Terz-Fechtstellung durch eine elastische Beugung und Streckung des Vorderarmes den geraden Hieb auf den Kopf fintieren und die Bewegung mit einem energischen Vorneigen des Oberkörpers begleiten.

Wird im Momente der Parade den Hieb mit Schwingung in die Flanke oder auf den Arm aussen ausführen.

- b) **Hiebfinde auf das Gesicht aussen und Gesichtshieb innen, Brusthieb, Hieb auf den Unterleib oder Armhieb innen.**

**Meister:**  
Nimmt die Quarteinladung an.

Vollzieht die Terzparade.

**Schüler:**

Wird von der Terz- oder Second-Fechtstellung durch eine elastische Beugung und Streckung des Vorderarmes den geraden Hieb auf das Gesicht aussen fintieren und die Bewegung mit einem energischen Vorneigen des Oberkörpers begleiten.

Wird im Momente der Parade den Hieb mit Schwingung auf das Gesicht innen, auf die Brust, auf den Unterleib oder auf den Arm innen ausführen.

- c) **Hiebfinde auf den Kopf oder auf das Gesicht innen und Hieb auf den Unterleib oder Armhieb innen.**

**Meister:**  
Nimmt die Secondeinladung an.

**Schüler:**

Wird von der Terz-Fechtstellung durch eine elastische Beugung und Streckung des Vorderarmes den geraden Hieb auf den Kopf oder auf das Gesicht innen fintieren und die Bewegung mit einem energischen Vorneigen des Oberkörpers begleiten.

Meister:	Schüler:
Vollzieht die Quint- oder Primparade, je nachdem die Finte auf den Kopf oder auf das Gesicht gerichtet ist.	Wird im Momente der Parade den Hieb mit einer Schwingung um die feindliche Spitze auf den Unterleib des Gegners oder auf den Arm innen ausführen.

d) **Hiebfinte in die Flanke und Kopfhieb, Gesichtshieb aussen oder Cavation oben.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Prim- oder Quinteinladung an.	Wird von der Terz- oder Second-Fechstellung durch eine elastische Beugung und Streckung des Vorderarmes den geraden Hieb in die Flanke fintieren und die Bewegung mit einem leichten Vorneigen des Oberkörpers begleiten.
Vollzieht die Secondparade.	Wird im Momente der Parade den Hieb mit einer kleinen Schwingung auf den Kopf, den geraden Hieb auf das Gesicht aussen oder die Cavation oben ausführen.

e) **Coupefinte innen und Brusthieb, Hieb auf den Unterleib oder Armhieb innen.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Terzbindung an.	Wird von der Terz-Fechstellung oder auch von der eigenen Terzbindung den eigenen Säbel längs des feindlichen so weit zurückführen, als es zur Umgehung der Spitze des Gegners nöthig ist und die Finte vollziehen, indem er den Arm nach vorwärts streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Sextparade.	Wird im Momente der Parade den geraden Hieb auf die Brust, auf den Unterleib oder auf den Arm innen ausführen.

f) **Hiebfinte auf das Gesicht innen, auf die Brust oder auf den Unterleib und Gesichtshieb aussen.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Terzbindung an.	Wird von der Terz-Fechtstellung den eigenen Säbel längs des feindlichen zurückführen und den Hieb mit der Schwingung auf das Gesicht innen, auf die Brust oder auf den Unterleib fintieren, indem er gleichzeitig den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht — je nach der Richtung der Finte — die Quart- oder tiefe Quartparade.	Wird im Momente der Parade den Hieb mit Schwingung auf die rechte Wange des Gegners ausführen.

g) **Coupéfinte aussen und Gesichtshieb innen, Brusthieb, Hieb auf den Unterleib oder Armhieb innen.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Quartbindung an.	Wird von der Terz-Fechtstellung den eigenen Säbel längs des feindlichen so weit zurückführen, als es zur Umgehung der feindlichen Spitze nöthig ist und die Coupéfinte aussen vollziehen, indem er den Arm nach vorwärts streckt und den Oberkörper energisch vorneigt.
Vollzieht die Quintparade.	Wird im Momente der Parade einen Hieb mit Schwingung auf das Gesicht innen, auf die Brust, auf den Unterleib oder auf den Arm innen ausführen.

h) **Hiebfinte auf das Gesicht aussen und Cavation in die Flanke oder innen.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Quartbindung an.	Wird von der Terz-Fechtstellung den eigenen Säbel längs des feindlichen so weit zurückführen, als es zur Umgehung der feindlichen Spitze nöthig ist und den Hieb auf das Gesicht aussen mit einer Schwingung fintieren, indem er gleichzeitig den Oberkörper energisch vorneigt.

Meister:	Schüler:
Vollzieht die Terzparade.	Wird im Momente der Parade blitzschnell eine Cavation in die Flanke des Gegners oder auf die Brust innen ausführen.

Anmerkung. Die Hiebe auf den Arm wird man in der normalen Mensur ohne Ausfall und nur mit Vorneigen vollziehen.

### § 55. Einfache Finte in Verbindung mit dem Schritte vorwärts.

Um die einfache Finte aus der weiten Mensur zu vollziehen, wird man den geraden Stoss, die Cavation oder den Hieb in die betreffende Blösse des Gegners gleichzeitig mit dem Schritte vorwärts fintieren und diese Bewegung mit einem energischen Vorneigen des Oberkörpers verbinden, um der Finte den nothwendigen Ausdruck zu geben.

### § 56. Doppelte Finte.

Die doppelte Finte wird man nur ausführen, wenn man sicher ist, dass der Gegner auch den auf die einfache Finte folgenden Hieb oder Stoss parieren wird. Sie erfordert für ihre Ausführung drei Tempi, d. i. zwei Tempi für die erste und zweite Finte und das dritte Tempo für den wirklichen Hieb oder Stoss.

Für die doppelten Finten gelten dieselben Regeln, wie für die einfachen Finten.

#### Beispiele :

- a) Gerade Stossfinte innen, Hiebfinte auf das Gesicht aussen und Gesichtshieb innen, Brusthieb, Hieb auf den Unterleib oder Armhieb innen.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Terzeinladung an.	Fintiert von der Terz- oder Second-Fechstellung den geraden Stoss innen in der für die einfache Finte vorgeschriebenen Weise.
Vollzieht die Quartparade.	Wird sofort den Hieb mit Schwingung auf das Gesicht aussen fintieren.

Meister: Vollzieht die Terzparade.	Schüler: Wird einen sehr schnellen Hieb mit Schwingung auf das Gesicht innen, auf die Brust, auf den Unterleib oder auf den Arm innen ausführen.
---------------------------------------	---

**b) Hiebfinte auf den Kopf, Hiebfinte auf das Gesicht innen, auf die Brust oder auf den Unterleib und Flankenhieb oder Armhieb oben.**

Meister: Nimmt die Quarteinladung an. Vollzieht die Quintparade.  Vollzieht die Contreprimparade.	Schüler: Fintiert von der Terz-Fechtstellung den geraden Hieb auf den Kopf. Wird als zweite Finte sofort den Hieb mit Schwingung auf die innere Seite des Gegners anzeigen. Wird schnell einen Hieb mit Schwingung in die Flanke oder auf den Arm oben ausführen.
---	--

**c) Hiebfinte auf den Kopf, Cavationsfinte in die Flanke und Kopfhieb, Gesichtshieb aussen, Armhieb oder Cavation oben.**

Meister: Nimmt die Secondeinladung an. Vollzieht die Quintparade. Vollzieht die Secondparade.	Schüler: Wird von der Terz-Fechtstellung den geraden Hieb auf den Kopf fintieren. Fintiert auf die Parade des Gegners sofort die Cavation in die Flanke. Wird im Momente der Parade und mit Vermeidung der Berührung der Klingen den Hieb mit Schwingung auf den Kopf oder auf den Arm oben, den geraden Hieb auf das Gesicht aussen oder die Cavation oben ausführen.
--	---

**d) Stossfinte in die Flanke, Hiebfinte auf den Kopf und Gesichtshieb u. s. w.**

Meister: Nimmt die Primod. Quinteinladung an.	Schüler: Wird von der Second-Fechtstellung den geraden Stoss in die Flanke fintieren.
--	--

Meister:	Schüler:
Vollzieht die Secondparade.	Fintiert sofort den Hieb mit Schwingung auf den Kopf.
Vollzieht die Quintparade.	Wird im Momente der Parade den Hieb mit Schwingung auf das Gesicht innen, auf die Brust, auf den Unterleib oder auf den Arm innen ausführen.

### § 57. Doppelte Finte in Verbindung mit dem Schritte vorwärts.

Bei Ausführung von zwei Finten aus der weiten Mensur wird man die erste Finte in derselben Weise wie die einfache Finte (§ 55), die zweite in der Fechtstellung und hierauf den wirklichen Hieb (oder Stoss) ausführen u. z. mit dem Ausfalle, wenn der Hieb auf den Körper, und ohne Ausfall, wenn er auf den Arm gerichtet ist.

### § 58. Riposten.

Jeden Hieb oder Stoss, der unmittelbar nach der Abwehr des feindlichen Angriffes von der Position der Parade ausgeführt wird, nennt man eine Riposte. Man unterscheidet *directe* Riposten und Riposten mit Finten, je nachdem man nach der Abwehr den Hieb (oder Stoss) *direct* in die durch die Wirkung der Parade entstandene Blösse des Gegners ausführt oder ihn bloss fintiert, um auf eine andere Blösse zu treffen.

Die Riposten sind im Fechten von grösster Wichtigkeit, denn sie bilden ein vorzügliches Mittel, den Gegner, besonders den irregulären, mit Erfolg zu bekämpfen.

Mit den *directen* Riposten wird man den Gegner treffen, bevor es ihm noch gelingt, sich gegen sie zu vertheidigen und in die Stellung zurückzukehren; in Folge der verkürzten Mensur werden sie meist ohne Ausfall und durch blosses Vorneigen des Oberkörpers ausgeführt, indem man gleichzeitig, um dem Hiebe oder Stosse mehr Kraft und Lebhaftigkeit zu geben, mit dem rechten Fuss einen Schlag auf den Boden gibt. Der Lehrer wird den Schüler erst dann die Riposten vollziehen lassen, wenn dieser die Paraden mit aller

Genauigkeit auszuführen versteht. Nur durch eine gut geleitete und fortgesetzte Uebung wird sich der Schüler die Geschicklichkeit aneignen, die Riposten mit der grössten Elasticität des Armes, ohne den geringsten Zeitverlust und mit blitzartiger Schnelligkeit zu vollziehen.

### § 59. Ausführung der Riposten.

Man wird sowohl mit der Schneide (auf den Körper oder auf den Arm) als auch mit der Spitze ripostieren können.

Von der *Primparade* wird man ripostieren:

- a) mit dem Kopfhieb;
- b) mit dem Gesichtshieb innen;
- c) mit dem Brusthieb;
- d) mit dem Hieb auf den Unterleib;
- e) mit dem Armhieb oben;
- f) mit dem Flankenhieb oder
- g) mit dem Stoss in die Flanke.

Die Riposten von a) bis e) wird man von der Position der *Primparade* mit der Schwingung auf den Kopf an der eigenen inneren Seite vollziehen, indem man bei den Riposten auf das Gesicht, auf die Brust und auf den Unterleib, die Faust im letzten Moment des Hiebes in die *Quartposition* dreht und den Arm der Richtung des Hiebes entsprechend herabbringt.

Die Riposte in die Flanke erfolgt mittels des geraden Hiebes.

Von der *Secondparade* wird man ripostieren:

- a) mit dem Kopfhieb;
- b) mit dem Gesichtshieb aussen;
- c) mit dem Armhieb oben oder
- d) mit dem Stoss in die Flanke.

Die Riposten auf den Kopf und auf den Arm oben wird man von der Position der *Secondparade* mit einer kleinen Schwingung an der eigenen inneren Seite und die Riposte auf das Gesicht aussen mit dem geraden Hiebe ausführen.

Von der *Terzparade* wird man ripostieren:

- a) mit dem Kopfhieb;
- b) mit dem Gesichtshieb innen;

- c) mit dem Brusthieb ;
- d) mit dem Hiebe auf den Unterleib ;
- e) mit dem Flankenhieb ;
- f) mit dem Armhieb oben ;
- g) mit dem Armhieb innen (mit der Rückschneide) ;
- h) mit dem Stich aussen oder in die Flanke.

Die Riposten auf den Kopf, in die Flanke und auf den Arm oben wird man von der Position der Terzparade mit dem geraden Hiebe, die Riposten auf die inneren Blössen des Gegners mit der entsprechenden Schwingung an der eigenen ausseren Seite ausführen.

Von der Quartparade wird man ripostieren :

- a) mit dem Kopfhieb ;
- b) mit dem Gesichtshieb aussen ;
- c) mit dem Gesichtshieb innen ;
- d) mit dem Brusthieb ;
- e) mit dem Hiebe auf den Unterleib ;
- f) mit dem Flankenhiebe ;
- g) mit dem Armhieb oben oder aussen.

Die Riposten von a) bis e) und auf den Arm oben wird man von der Position der Quartparade mit dem geraden Hiebe, die Riposten in die Flanke oder auf den Arm aussen mit der Schwingung in die Flanke an der eigenen inneren Seite ausführen.

Von der Quintparade wird man ripostieren :

- a) mit dem Kopfhieb ;
- b) mit dem Gesichtshieb innen ;
- c) mit dem Brusthieb ;
- d) mit dem Hiebe auf den Unterleib ;
- e) mit dem Armhieb innen ;
- f) mit dem Flankenhieb ;
- g) mit dem Armhieb aussen oder
- h) mit dem Stich in die Flanke.

Von der Position der Quintparade wird man die Riposten von a) bis e) mit der Schwingung auf den Kopf an der eigenen inneren, beziehungsweise mit der Schwingung auf das Gesicht an der eigenen ausseren Seite ausführen, indem man mit der eigenen Schneide langs der feindlichen so weit zurückgleitet, als es zur Umgehung der feindlichen Spitze nöthig ist ; bei den Riposten auf die Brust

oder auf den Unterleib wird man den Arm je nach der Direction des Hiebes entsprechend herabbringen.

Die Riposte auf den Arm aussen und in die Flanke wird man mit dem geraden Hiebe ausführen.

Von der Sextparade wird man ripostieren:

- a) mit dem Brusthieb;
- b) mit dem Hieb auf den Unterleib;
- c) mit dem Armhieb innen;
- d) mit dem Flankenhieb oder
- e) mit dem Armhieb aussen.

Die Riposten von a) bis c) wird man von der Position der Sextparade mit dem geraden Hiebe, die Riposten in die Flanke und auf den Arm aussen mit der Schwingung in die Flanke, beziehungsweise mit der Schwingung auf das Gesicht an der eigenen inneren Seite vollziehen.

Von der tiefen Terzparade wird man ripostieren:

- a) mit dem Kopfhieb;
- b) mit dem Gesichtshieb innen;
- c) mit dem Gesichtshieb aussen;
- d) mit dem Brusthieb;
- e) mit dem Armhieb oben oder
- f) mit dem Stosse oben.

Die Riposten von a) bis e) wird man von der Position der tiefen Terzparade mit dem geraden Hiebe vollziehen.

Von der tiefen Quartparade wird man ripostieren:

- a) mit dem Kopfhieb;
- b) mit dem Gesichtshieb aussen;
- c) mit dem Gesichtshieb innen;
- d) mit dem Brusthieb;
- e) mit dem Hieb auf den Unterleib oder
- f) mit dem Armhieb oben.

Alle diese Riposten wird man von der Position der tiefen Quartparade mit dem geraden Hiebe vollziehen.

**Anmerkung.** Die Riposten von der Prim-, Quint- und Sextparade wird man bei grosser Fertigkeit gewissermassen in einem Tempo mit der Parade vollziehen. Die Terzparade, die tiefe Quart-

und tiefe Terzparade werden, um die Riposten vorzubereiten, mit einem kurzen und energischen Schlage der eigenen Klinge gegen die feindliche ausgeführt.

### § 60. Riposten mit Finten.

Die Riposten mit Finten bieten nicht den Vortheil, wie die directen Riposten, welche den Gegner noch im Ausfalle und in einem Moment treffen, wo ihm durch die Wirkung der Parade die schnelle und wirksame Vertheidigung erschwert ist. Man unterscheidet Riposten mit einfachen Finten, wenn nur eine, und Riposten mit doppelten Finten, wenn zwei Finten dem Hiebe oder Stosse vorausgehen.

In Anbetracht des Vortheiles der directen Riposten und mit Rücksicht auf die Gefahr, welcher man bei Ausführung von Finten im Sabelfechten überhaupt ausgesetzt ist, wird man Riposten mit Finten, insbesondere Riposten mit doppelten Finten in der Regel nicht vollziehen; deren Anwendung wird daher nur dann zweckmässig sein, wenn der Gegner nach seinem Angriff sehr schnell zur Parade seine Zuflucht nimmt, um unsere directe Riposte zu parieren.



## V. Capitel.

### § 61. Actionen auf das feindliche Eisen.

Zu den Actionen auf das feindliche Eisen gehören:

- a) die Bindungen;
- b) das Wechseln;
- c) das Uebertragen des feindlichen Sabels und
- d) die Eisenschläge.

Die Bindungen und ihr Zweck sind bereits im § 30 erklärt worden.

### § 62. Wechseln.

Bemächtigt man sich der feindlichen Klinge, indem man vorher mit der eigenen Spitze oberhalb oder unterhalb derselben einen Kreisbogen beschreibt, so nennt man diese Bewegung Wechseln.

Das Wechseln wird man von den eigenen oder feindlichen Bindungen und — wenn sich die feindliche Spitze in der Linie der eigenen Brust oder Flanke befindet — von den eigenen Einladungen vollziehen.

Man wird ausführen können:

a) Das Wechseln in Prim von der eigenen oder feindlichen Secondbindung;

b) das Wechseln in Second von der eigenen Secondeinladung, wenn sich die feindliche Spitze in der Linie der eigenen Flanke befindet;

c) das Wechseln in Terz von der eigenen Quartbindung oder Terzeinladung, im letzteren Falle, wenn sich die feindliche Spitze in der Linie der eigenen Brust befindet, und

d) das Wechseln in Quart von der eigenen oder feindlichen Terzbindung.

Das Wechseln in Prim und Second erfolgt oberhalb, das Wechseln in Terz und Quart unterhalb der feindlichen Klinge.

### § 63. Uebertragen des feindlichen Säbels.

Das Uebertragen des feindlichen Säbels hat den Zweck, die Spitze des Gegners von der Linie der eigenen Brust oder Flanke zu entfernen, um ohne Gefahr einen Hieb oder Stoss ausführen zu können, oder den Gegner zu einer Action in's Tempo einzuladen.

Man unterscheidet:

- a) das Uebertragen in Prim;
- b) das Uebertragen in Second;
- c) das Uebertragen in Terz;
- d) das Uebertragen in Quart und
- e) das Uebertragen in Quint.

Das Uebertragen allein wird in einem Tempo vollzogen.

#### a) Uebertragen in Prim.

Das Uebertragen in Prim wird von der eigenen Terz- oder Quintbindung erfolgen; um es auszuführen, wird man sich mit der Stärke und mit dem Korbe des eigenen Säbels der Schwache der feindlichen Klinge bemächtigen und die Waffe des Gegners, ohne den Contact mit ihr zu verlieren, in die eigene innere Seite übertragen, indem man mit dem Säbel und Arme eine Kegelfläche beschreibt und die Position der Primparade annimmt.

Nach dem Uebertragen in Prim wird man ausführen können:

- a) den Hieb mit Schwingung auf den Kopf;
- b) den Hieb mit Schwingung auf das Gesicht innen, auf die Brust oder auf den Unterleib;
- c) den geraden Hieb oder geraden Stoss in die Flanke oder
- d) die Hiebe auf den Arm.

#### b) Uebertragen in Second.

Das Uebertragen in Second wird von der eigenen Quartbindung erfolgen; um es auszuführen, wird man sich mit der Stärke

und mit dem Korbe des eigenen Säbels der Schwäche der feindlichen Klinge bemächtigen und die Waffe des Gegners, ohne den Contact mit ihr zu verlieren, in die äussere Seite der eigenen Flanke übertragen, indem man mit dem Säbel und Arme eine Kegelfläche beschreibt und die Position der Secondparade annimmt.

Nach dem Uebertragen in Second wird man ausführen können :

- a) den geraden Hieb auf das Gesicht aussen ;
- b) den Hieb mit Schwingung auf den Kopf ;
- c) den Stoss mit gebundener Klinge in die Flanke oder
- d) den Armhieb oben.

#### c) Uebertragen in Terz.

Das Uebertragen in Terz wird von der eigenen Prim- oder Quintbindung erfolgen ; um es auszuführen, wird man sich mit der Stärke und mit dem Korbe des eigenen Säbels der Schwäche der feindlichen Klinge bemächtigen und die Waffe des Gegners, ohne den Contact mit ihr zu verlieren, in die eigene äussere Seite übertragen, indem man mit dem Säbel und Arme eine Kegelfläche beschreibt und die Position der Terzparade annimmt.

Nach dem Uebertragen in Terz wird man ausführen können :

- a) das Coupé innen ;
- b) den geraden Hieb oder die Cavation in die Flanke ;
- c) den Hieb mit Schwingung auf das Gesicht innen, auf die Brust oder auf den Unterleib ;
- d) den Stoss mit gebundener Klinge auf die Brust aussen oder
- e) die Hiebe auf den Arm.

#### d) Uebertragen in Quart.

Das Uebertragen in Quart wird von der eigenen Secondbindung erfolgen ; um es auszuführen, wird man sich mit der Stärke und mit dem Korbe des eigenen Säbels der Schwäche der feindlichen Klinge bemächtigen und die Waffe des Gegners, ohne den Contact mit ihr zu verlieren, in die eigene innere Seite übertragen, indem man mit dem Säbel und Arme eine Kegelfläche beschreibt und die Position der Quartparade annimmt.

Nach dem Uebertragen in Quart wird man ausführen können :

- a) das Coupe aussen ;
- b) den geraden Hieb auf den Kopf ;
- c) den geraden Hieb auf das Gesicht aussen ;
- d) den geraden Hieb auf das Gesicht innen ;
- e) den Hieb mit Schwingung in die Flanke oder
- f) die Hiebe auf den Arm.

#### e) Uebertragen in Quint.

Das Uebertragen in Quint wird von der eigenen Primbindung erfolgen ; es wird in derselben Weise ausgeführt wie das Uebertragen in Terz, jedoch wird man die feindliche Klinge — statt in die eigene äussere Seite — nach aufwärts und etwas nach rechts übertragen und an Stelle der Position der Terzparade, die Position der Quintparade annehmen.

Nach dem Uebertragen in Quint wird man ausführen können :

- a) den geraden Hieb oder die Cavation in die Flanke ;
- b) den Hieb mit Schwingung auf das Gesicht innen, auf die Brust, auf den Unterleib oder
- c) die Hiebe auf den Arm.

Das Uebertragen wird man aus der weiten Mensur gleichzeitig mit dem Schritte vorwärts bewirken.

Das Uebertragen wird auch mit der Finte ausgeführt ; in diesem Falle erfordert die Action drei Tempi, nämlich das erste Tempo für das Uebertragen, das zweite für die Finte und das dritte für den Hieb (Stoss).

### § 64. Eisenschläge.

Der Eisenschläge bedient man sich, um die feindliche Spitze möglichst weit von der Linie der eigenen Brust oder Flanke zu entfernen und eine genügende Blösse für einen unmittelbar darauffolgenden Hieb (Stoss) zu schaffen.

Mittels der Eisenschläge wird man die feindliche Klinge nach innen, aussen, aufwärts oder abwärts und auch in diagonaler Richtung von der Angriffslinie entfernen können.

Man unterscheidet :

- a) den Eisenschlag in Prim;
- b) den Eisenschlag in Second;
- c) den Eisenschlag in Terz;
- d) den Eisenschlag in Quart und
- e) den Eisenschlag in Quint.

Bei Ausführung der Eisenschläge wird man die im § 57, I. Theil gegebenen Regeln beobachten.

### § 65. Kurze Eisenschläge.

Die kurzen Eisenschläge bestehen in einem kurzen und kräftigen Schlag mit der Stärke des eigenen Säbels gegen die Mitte <sup>2)</sup> des feindlichen. Man wird sie von der Fechtstellung oder auch von den eigenen Einladungen ausführen.

#### a) Kurzer Eisenschlag in Prim und Flankenhieb.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Second-Fechtstellung an.	Wird von der eigenen Second- oder Terz-Fechtstellung mit der Stärke und Schneide des eigenen Säbels einen kräftigen Schlag auf den Rücken und auf die Mitte des feindlichen Säbels von rechts nach links ausführen, indem er gleichzeitig den Oberkörper leicht vorneigt.
Wird den Schlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.	Vollzieht den geraden Hieb in die Flanke.

#### b) Kurzer Eisenschlag in Second und Kopfhieb, Gesichtshieb aussen oder Armhieb oben.

Meister:	Schüler:
Nimmt die Second-Fechtstellung an.	Wird von der Terz-Fechtstellung oder von der eigenen Prim-Terz- oder Quinteinladung mit der Stärke und Schneide des eigenen Säbels einen kurzen und kräftigen Schlag auf die Mitte des feindlichen Säbels nach abwärts und etwas nach rechts ausführen, indem er gleichzeitig den Oberkörper leicht vorneigt.

<sup>2)</sup> Siehe Anmerkung 43, Seite 110.

Meister:	Schüler:
Wird den Schlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.	Vollzieht den geraden Hieb auf den Kopf, auf das Gesicht aussen oder auf den Arm oben.

c) **Kurzer Eisenschlag in Terz und Flankenhieb, Gesichtshieb (Armhieb) aussen oder Hieb auf den Unterleib.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Terz-Fechtstellung an.	Wird von der Quarteinladung oder auch von der Second-Fechtstellung mit der Stärke und Schneide des eigenen Säbels einen kräftigen Schlag auf die Schneide und Mitte des feindlichen Säbels von links nach rechts ausführen, indem er gleichzeitig den Oberkörper leicht vorneigt.
Wird den Schlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.	Vollzieht den geraden Hieb in die Flanke, auf das Gesicht (auf den Arm) aussen, oder den Hieb mit Schwingung auf den Unterleib.

d) **Kurzer Eisenschlag in Quart und Gesichtshieb aussen, Armhieb oben, Kopfhieb, Gesichtshieb innen, Brusthieb oder Hieb auf den Unterleib.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Terz-Fechtstellung an.	Wird von der Terz-Fechtstellung mit der Stärke und Schneide des eigenen Säbels einen kräftigen Schlag auf den Rücken und auf die Mitte des feindlichen Säbels von rechts nach links ausführen, indem er gleichzeitig den Oberkörper leicht vorneigt.
Wird den Schlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.	Vollzieht den geraden Hieb auf das Gesicht aussen, auf den Arm oben, auf den Kopf, auf das Gesicht innen, auf die Brust oder auf den Unterleib.

Diesen Eisenschlag wird man auch mit der Rückschneide des Säbels ausführen können.

e) **Kurzer Eisenschlag in Quint und Gesichtshieb innen, Brusthieb, Hieb auf den Unterleib, Armhieb innen oder Flankenhieb.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Terz-Fechtstellung an.	Wird von der Second-Fechtstellung oder Quarteinladung mit der Stärke und Schneide des eigenen Säbels einen kräftigen Schlag auf die Mitte des feindlichen Säbels in der Richtung von unten nach aufwärts ausführen, indem er gleichzeitig den Oberkörper leicht vorneigt.
Wird den Schlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.	Vollzieht den Hieb mit Schwingung auf das Gesicht innen, auf die Brust, auf den Unterleib oder Arm innen, oder den geraden Hieb in die Flanke.

Den Hieb auf die innere Seite des Gegners wird man mit dem Eisenschlage in einer Bewegung ausführen.

§ 66. **Scharfe Eisenschläge.**

Unter scharfem Eisenschlage versteht man einen energischen Streich mit der Stärke und Schneide des eigenen Säbels längs des mittleren Theiles der feindlichen Klinge. Der Unterschied zwischen dem kurzen und dem scharfen Eisenschlage besteht daher darin, dass der erste nur auf einen einzigen Punkt, d. i. auf die Mitte der feindlichen Klinge, während der letzte auf mehrere Punkte, nämlich längs des ganzen mittleren Theiles derselben ausgeführt wird.

a) **Scharfer Eisenschlag in Prim und Flankenhieb, Kopfhieb, Gesichtshieb innen, Brusthieb oder Hieb auf den Unterleib.**

Meister:	Schüler:
Nimmt die Second-Fechtstellung an.	Wird von der Terz-Fechtstellung, von der Prim- oder Quinteinladung die Schwingung in die Flanke an der eigenen äusseren Seite vollziehen und mit der Stärke und Schneide des Säbels einen energischen Streich auf den Rücken der feindlichen Klinge und längs des mittleren Theiles derselben von unten in diagonaler Richtung nach aufwärts und links ausführen, indem er gleichzeitig den Oberkörper leicht vorneigt.

Meister:

Wird den Schlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.

Schüler:

Vollzieht den geraden Hieb in die Flanke, den Hieb mit Schwingung auf den Kopf, auf das Gesicht innen, auf die Brust oder auf den Unterleib.

Dieser Eisenschlag ist von grosser Wirkung, wenn er wirklich mit der Stärke des eigenen Säbels längs des mittleren Theiles des feindlichen und mit der grössten Elasticität des Armes ausgeführt wird; er macht den Gegner zu einer schnellen und wirksamen Vertheidigung unfähig, indem er ihn ganz oder theilweise desarmiert.

b) **Scharfer Eisenschlag in Second und Flankenhieb, Gesichtshieb oder Armhieb aussen.**

Meister:

Nimmt die Second-Fechtstellung an.

Schüler:

Wird von der Primeinladung, von der Terz-Fechtstellung oder auch von der Secondbindung mit der Stärke und Schneide des eigenen Säbels einen energischen Streich längs des mittleren Theiles der feindlichen Klinge von links nach rechts vorwärts ausführen, indem er gleichzeitig den Oberkörper leicht vorneigt.

Wird den Schlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.

Vollzieht den geraden Hieb in die Flanke, auf das Gesicht oder auf den Arm aussen.

c) **Scharfer Eisenschlag in Terz und Gesichtshieb aussen, Kopfhieb, Flankenhieb oder Armhieb oben.**

Meister:

Nimmt die Terz-Fechtstellung an.

Schüler:

Wird von der Second-Fechtstellung od. Quarteinladung mit der Stärke und Schneide des eigenen Säbels einen energischen Streich auf die Schneide und längs des mittleren Theiles des feindlichen Säbels von links nach rechts vorwärts und etwas nach abwärts ausführen, indem er gleichzeitig den Oberkörper leicht vorneigt.

<b>Meister:</b>	Wird den Schlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.	<b>Schüler:</b>	Vollzieht den geraden Hieb auf das Gesicht aussen, auf den Kopf, in die Flanke oder auf den Arm oben.
-----------------	---	-----------------	---

d) **Scharfer Eisenschlag in Quart und Gesichtshieb aussen, Armhieb oben, Kopfhieb, Gesichtshieb innen, Brusthieb oder Hieb auf den Unterleib.**

<b>Meister:</b>	Nimmt die Terz-Fechtstellung an.	<b>Schüler:</b>	Wird von der Terz- oder Second-Fechtstellung mit der Stärke und Schneide des eigenen Sabels einen energischen Streich auf den Rücken der feindlichen Klinge und längs des mittleren Theiles derselben von rechts nach links vorwärts ausführen, indem er gleichzeitig den Oberkörper leicht vorneigt.
	Wird den Schlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.		Vollzieht den geraden Hieb auf das Gesicht aussen, auf den Kopf, auf den Arm oben, auf das Gesicht innen, auf die Brust oder auf den Unterleib.

Den scharfen Eisenschlag in Quint wird man nicht anwenden.

Aus der weiten Mensur werden die Eisenschläge gleichzeitig mit dem Schritte vorwärts ausgeführt.

### § 67. **Eisenschläge mit Finten.**

Nach dem kurzen oder scharfen Eisenschlag wird man den Hieb (Stoss) bloss fintieren, wenn es dem Gegner gelingt, noch rechtzeitig die einfache Action zu parieren.

Der Eisenschlag mit Finte erfordert drei Tempi, d. i. das erste Tempo für den Eisenschlag, das zweite für die Finte und das dritte für den Hieb (Stoss), den man auf die Parade des Gegners in die vorhandene Blösse ausführt.

**Beispiel:**

<b>Meister:</b>	<b>Schüler:</b>
Nimmt die Terz-Fechtstellung an.	Wird von der eigenen Terz-Fechtstellung den kurzen oder scharfen Eisenschlag in Quart ausführen.
Wird den Schlag erhalten und dessen Effect demonstrieren.	Fintiert unmittelbar nach dem Schlage den geraden Hieb auf den Kopf oder auf das Gesicht aussen.
Vollzieht die Sext-parade.	Wird sofort den Hieb mit Schwingung in die Flanke oder auf den Arm aussen ausführen.

**§ 68. Eisenschläge mit Wechseln.**

Den Eisenschlag wird man auch mit dem Wechseln vollziehen können, indem man gleichzeitig mit der Bewegung des Wechsels den Schlag an der entgegengesetzten Seite ausführt.

a) Von der eigenen oder feindlichen Secondbindung wird man wechseln und gleichzeitig den Eisenschlag in Prim ausführen;

b) von der eigenen Secondeinladung wird man wechseln und gleichzeitig den scharfen Eisenschlag in Second ausführen;

c) von der eigenen Quartbindung oder Terzeinladung wird man wechseln und gleichzeitig den Eisenschlag in Terz oder Quint ausführen;

d) von der eigenen oder feindlichen Terzbindung wird man wechseln und gleichzeitig den Eisenschlag in Quart ausführen.

Diese Bewegungen wird man auch mit dem Schritte vorwärts vollziehen.

**§ 69. Reprise des Angriffes.**

Unter Reprise versteht man im Fechten die unmittelbare Wiederaufnahme des Angriffes von der Position des Ausfalles, wenn sich der Gegner dem von uns ausgeführten Hieb (Stoss) durch Zurücktretten oder Zurückspringen entzogen hat.

Sie wird ausgeführt, indem man im Ausfalle durch Vorsetzen des linken Fusses die Fechtstellung annimmt und unmittelbar hierauf einen einfachen Hieb (Stich), eine einfache oder doppelte Finte, oder eine Action auf sein Eisen vollzieht.

Weicht der Gegner zurück, ohne unseren Angriff zu parieren, so wird die Reprise in einem geraden Hieb (auf den Körper oder Arm), oder in einem geraden Stoss bestehen; pariert der Gegner gleichzeitig mit dem Zurücktreten, so wird man einen Hieb oder eine Cavation in die offene Blösse ausführen. Die Reprise mit Finten wird man anwenden, wenn man sicher ist, dass der Gegner die einfache Reprise parieren kann. Vertheidigt sich der Gegner gegen die Reprise, indem er gleichzeitig mit dem Zurückweichen uns die Spitze entgegenstreckt, so wird man einen kurzen oder scharfen Eisenschlag auf seine Klinge oder eine Uebertragung ausführen.

Man wird die Reprisen mit Vorsicht anwenden müssen, da der Gegner bisweilen auch absichtlich zurückweichen könnte, um uns bei Wiederholung des Angriffes eine Action in's Tempo entgegenzusetzen.

### § 70. Zweiter Hieb (Stoss).

Den zweiten Hieb wird man ausführen können, wenn der Gegner unseren Angriff zwar pariert hat, aber unentschlossen in der Position der Parade verbleibt und entweder gar nicht oder spät ripostiert. Er erfolgt von der Position des Ausfalles, indem man unmittelbar nach dem ersten Hiebe mit der grössten Schnelligkeit einen zweiten Hieb in die vorhandene Blösse ausführt und so rasch als möglich in die Stellung zurückkehrt, um eventuell eine verspätete Riposte des Gegners parieren zu können.

Man wird ihn vornehmlich auf den feindlichen Arm ausführen.

#### Beispiel:

Meister:	Schüler:
Nimmt die Second-einladung an.	Wird von der Terz-Fechtstellung den Kopfhieb ausführen.
Vollzieht die Quint-parade.	Wird nach dem Kopfhieb mit der grössten Schnelligkeit den Armhieb aussen vollziehen und so rasch wie möglich in die Stellung zurückkehren.

Den zweiten Hieb wird man aber nicht anwenden dürfen, wenn der Gegner auf den ersten Angriff sofort oder selbst einen

Moment verspätet ripostiert, da in diesem Falle unfehlbar ein Doppelhieb erfolgen würde, den einzig und allein der Fechter verschuldet hätte, welcher den zweiten Hieb ausführte. Siehe § 82.

Da die Spitze des eigenen Sabels im Ausfalle sehr nahe dem Körper des Gegners ist, so kann man vortheilhaft auch den zweiten Stoss anwenden. Seine Ausführung erfolgt wie im Fleuretfechten (§ 74, I. Theil).



## VI. Capitel.

### § 71. Actionen in's Tempo.

Im § 75, I. Theil wurde gesagt, dass mit dem Ausdrucke Tempo in der Fechtkunst der günstige Moment bezeichnet wird, den man für die eigene Action wählen muss, um sie mit Erfolg auszuführen.

Unter Action in's Tempo versteht man einen Stoss oder Hieb, der auf eine Angriffsaction des Gegners und während deren Entwicklung ausgeführt wird. Die im § 76, I. Theil enthaltenen allgemeinen Regeln für die Anwendung und Ausführung der Actionen in's Tempo wird man auch im Säbelfechten beobachten.

Zu den Actionen in's Tempo gehören:

1. Der Arrêtstoss;
2. die Cavation in's Tempo;
3. der Armhieb in's Tempo.

### § 72. Arrêtstoss.

Der Arrêtstoss besteht in einem geraden Stoss, der auf die feindlichen Finten, u. z. in dem Momente ausgeführt wird, wo der Gegner aus der weiten Mensur den Schritt vorwärts vollzieht und seinen Angriff entwickelt. Man bedient sich seiner namentlich gegen solche Gegner, welche ohne Beachtung der Mensur in ungestümer und heftiger Weise und meist mit einer Reihe ungeordneter Finten mit der Absicht auf den Vertheidiger losstürmen, durch die Vehemenz ihres Angriffes demselben die Abwehr durch Paraden unmöglich zu machen.

Aber ein so vorzügliches Hilfsmittel dieser Stoss gegen irreguläre und stürmende Gegner ist, so leicht kann er verderblich

werden, wenn man ihn missbraucht, mangelhaft ausführt oder gegen Fechter anwendet, welche sehr geschickt die Actionen der zweiten Intention zu gebrauchen wissen.

Er erfordert, wie alle Actionen in's Tempo, eine richtige Beurtheilung des Gegners und seiner Actionen, genaue Kenntniss der Zeit und Mensur und die grösste Präcision in der Ausführung. Man wird ihn von den eigenen Einladungen oder Bindungen momentan und mit aller Entschiedenheit in jene Blösse ausführen, die der Gegner bei Entwicklung seiner Angriffsaction aufdeckt, u. z. von der Prim- oder Quinteinladung (Bindung) auf die Brust oben, von der Secundeinladung (Bindung) in die Flanke, von der Terzeinladung (Bindung) auf die Brust innen und von der Quarteinladung (Bindung) in die Flanke.

### § 73. Cavation in's Tempo.

Die Cavation in's Tempo ist eine Cavation, die in dem Momente ausgeführt wird, wo der Gegner im Begriffe ist, unsere Spitze mittels einer Action auf das Eisen von der Linie seiner Brust oder Flanke zu entfernen.

Man wird sie von der Second- oder Terz-Fechtstellung vollziehen, u. z. auf die Brust aussen oder innen, wenn der Gegner den Sabel gegen seine innere, beziehungsweise äussere Seite, und auf die Brust oben oder in die Flanke, wenn er ihn nach abwärts, beziehungsweise nach aufwärts zu entfernen sucht.

Bei Anwendung der Cavation in's Tempo wird man die nöthige Vorsicht nicht ausser Acht lassen dürfen, da der Gegner bisweilen diese Action auch absichtlich provocieren könnte, um hierauf schlagfertig die Parade und Riposte zu vollziehen.

### § 74. Armhiebe in's Tempo.

Die sichersten und demnach am häufigsten gebrauchten Actionen in's Tempo sind die Hiebe auf den Arm des Gegners. Sie werden in dem Momente ausgeführt, wo sich der Gegner anschickt, irgend eine Angriffsaction zu entwickeln.

Die Armhiebe in's Tempo können sowohl auf die Finten, als auch auf die einfachen Actionen ausgeführt werden, sind aber stets

mit einem Sprung rückwärts verbunden, um die Gefahr zu vermeiden, der man ausgesetzt wäre, wenn der Hieb nicht getroffen hätte und der Gegner seinen Angriff beendete.

Von den eigenen Einladungen, Bindungen oder Paraden wird man den Armhieb in's erste Tempo, in's erste und zweite Tempo oder in's erste, zweite und dritte Tempo ausführen können, je nachdem die Action des Gegners aus 1, 2 oder 3 Bewegungen besteht; den Armhieb in's erste Tempo wird man jedoch immer vorziehen.

Den Armhieb in's Tempo wird man nicht missbrauchen dürfen, da er sehr leicht die Ursache von den so verabscheuungswürdigen Doppelhieben sein kann. Er wird nicht gelingen, wenn man ihn nicht genau in dem Momente, wo der Gegner bei Ausführung der Finte oder des Hiebes aufgedeckt ist, vollzieht, oder wenn man es versäumt, unmittelbar nach dem Hiebe mit der grössten Schnelligkeit in die weite Mensur zurückzuspringen.

#### § 75. Finte in's Tempo.

Merkt man, dass der Gegner die Absicht hat, mit seiner Finte oder mit seiner Action auf das Eisen eine Action in's Tempo zu provocieren, um hierauf zu parieren und zu ripostieren, so wird man sein Vorhaben scheinbar unterstützen, die betreffende Action in's Tempo, d. i. den Arrêtstoss, die Cavation oder den Hieb in's Tempo jedoch bloss fintieren und erst im Momente der Parade einen Hieb oder Stoss in die nun entstehende Blösse ausführen.

#### § 76. Gegentempo.

Das Gegentempo ist, wie bereits im § 84, I. Theil erwähnt wurde, ein Tempo auf die feindliche Action in's Tempo. Im Sabelfechten wird man nur den Armhieb in's Gegentempo ausführen.

Um das Gegentempo vollführen zu können, wird man den Gegner zur Ausführung eines Arrêtstosses oder einer Cavation in's Tempo provocieren und zu diesem Zwecke ihn entweder mit einer weiten Finte oder mit einer nicht zu schnell ausgeführten Action auf sein Eisen angreifen. Man wird es erfolgreich gegen solche Fechter anwenden, welche, ohne zu parieren, die Gewohnheit haben, fortwährend Actionen in's Tempo zu vollziehen.

**1. Beispiel:**

Schüler: Wird von der Terz- Fechtstellung eine Finte auf den Kopf oder auf die innere Seite des Gegners ausführen.	Meister: Vollzieht den Ar- rétstoss innen.	Schüler: Wird in dem Momente, wo der Gegner den Arrétstoss vollzieht, ei- nen Hieb auf den Arm innen ausführen und gleichzeitig einen sehr schnellen Sprung nach rückwärts machen.
---	--	--

**2. Beispiel:**

Schüler: Wird von der Terz- oder Second-Fechtstel- lung einen Eisenschlag in Quart ausführen.	Meister: Vollzieht die Ca- vation in's Tempo aussen.	Schüler: Wird in dem Momente, wo der Gegner die Ca- vation vollzieht, einen Hieb auf den Arm aus- sen ausführen und gleichzeitig einen sehr schnellen Sprung nach rückwärts machen.
---	---	---

**§ 77. Actionen der ersten und zweiten Intention.**

Wird die eigene Action, sei sie nun eine einfache Action, eine einfache oder doppelte Finte oder eine Action auf das feindliche Eisen, ohne Combination mit der Gegenbewegung, welche der Gegner hierauf vollziehen könnte, in der Absicht ausgeführt, mit dem Hiebe (Stosse) wirklich zu treffen, so nennt man sie eine Action der ersten Intention. Wird die Action jedoch mit Erwägung und Berechnung einer feindlichen Gegenbewegung ausgeführt, so nennt man sie eine Action der zweiten Intention. Diese erfolgt demnach, sobald man den Gegner absichtlich und mit Berechnung zu einer Action in's Tempo oder zu einer Riposte veranlasst, um hierauf die Parade und Riposte, die Contreriposte oder einen Armhieb in's Gegentempo auszuführen.



## VII. Capitel.

### **Tabellarische Uebersicht der Angriffs- und Vertheidigungs- actionen im Säbelfechten.**

Die nachfolgende Uebersicht soll den Unterricht und die Combination der Uebungen erleichtern und dem Schüler als Wegweiser bei Ausführung conventioneller Uebungen dienen; sie soll ihm auf einen flüchtigen Blick sofort über die jeweilige Position des Angreifers und des Vertheidigers für die betreffende Uebung, über die Paraden, welche der Angreifer zu umgehen hat, ferner über die Paraden und vortheilhaftesten Riposten, welche der Vertheidiger auf den Stoss oder Hieb des Angreifers vollziehen kann, und endlich über die Actionen in's Tempo, welche auf die Angriffsaction ausführbar sind, Auskunft geben.

---

## I. Einfache

Fortlaufende Nummer der Übung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
1.	Terz- od. Second-Fechtstellung	Terzeinladung	gerader Stoss innen	Quart oder Contreprim
2.	Terz-Fechtstell.	Quarteinladung	gerader Stoss aussen	Terz
3.	Terz- od. Second-Fechtstellung	Secondeinladung	gerader Stoss oben	Prim oder Terz
4.	Second-Fechtstellung	Prim- oder Quinteinladung	gerader Stoss in die Flanke	Second
5.	Terz-Fechtstell.	Terzbindung	Cavation innen	Quart oder Contreprim
6.	Terz-Fechtstell.	Quartbindung	Cavation aussen	Terz
7.	Second-Fechtstellung	Secondbindung	Cavation oben	Prim oder Quint
8.	Terz-Fechtstell.	Prim- oder Quintbindung	Cavation in die Flanke	Second oder Contreprim
9.	Terzbindung	Terz-Fechtstell. mit tiefer Faust	gerader Stoss an der Klinge aussen	Terz oder Prim
10.	Secondbindung	Second-Fechtstellung	gerader Stoss an der Klinge in die Flanke	Second
11.	Terz- od. Second-Fechtstellung	Terzeinladung	Kopfhieb	Sext oder Contrequint

## Actionen.

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Flankenhieb Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Arm oben
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Arm aussen oder innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Flankenhieb Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Arm oben
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arm aussen oder innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Arm oben
Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, Flankenhieb, od. Armhieb aussen	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb od. Armhieb inn., Brusthieb, od. Hieb a. d. Unterleib	

Fortlaufende Nummer der Übung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
12.	Terz- od. Second- Fechtstellung	Terzeinladung	Gesichtshieb innen oder Brusthieb	Quart oder Contreprim
13.	Terz- od. Second- Fechtstellung	Terzeinladung	Hieb auf den Unterleib	tiefe Quart od. Contreprim
14.	Terz- od. Second- Fechtstellung	Terzeinladung	Armhieb innen	Quart oder Contreprim
15.	Terz- od. Second- Fechtstellung	Quarteinladung	Gesichtshieb aussen	Terz
16.	Terz- od. Second- Fechtstellung	Quarteinladung	Kopfhieb	Quint
17.	Terz- od. Second- Fechtstellung	Quarteinladung	Flankenhieb	tiefe Terz od. Second
18.	Terz- od. Second- Fechtstellung	Quarteinladung	Armhieb oben	Terz oder Quint
19.	Terz- od. Second- Fechtstellung	Secondeinladung	Gesichtshieb aussen	Terz
20.	Terz- od. Second- Fechtstellung	Secondeinladung	Kopfhieb	Quint
21.	Terz- od. Second- Fechtstellung	Secondeinladung	Gesichtshieb innen oder Brusthieb	Quart oder Prim
22.	Terz- od. Second- Fechtstellung	Secondeinladung	Armhieb oben	Terz oder Quint

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Flankenhieb	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Flankenhieb	—
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	—
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Arm aussen oder innen
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arm aussen oder innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Flankenhieb	Arm aussen oder innen
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	—
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
23.	Terz- od. Second- Fechtstellung	Prim- oder Quinteinladung	Flankenhieb	Second
24.	Terz- od. Second- Fechtstellung	Quinteinladung	Gesichtshieb innen	Quart oder Contreprim
25.	Terz- od. Second- Fechtstellung	Prim- oder Quinteinladung	Brusthieb oder Hieb auf den Unterleib	tiefe Quart od. Contreprim
26.	Terz- od. Second- Fechtstellung	Prim- oder Quinteinladung	Armhieb innen	Quart oder Contreprim
27.	Terz- od. Second- Fechtstellung	Quinteinladung	Armhieb aussen	Terz
28.	Terz- od. Second- Fechtstellung	Primeinladung	Armhieb oben	Terz oder Quint
29.	Terz-Fechtstell.	Terzbindung	Coupé innen	Sext oder Contrequint
30.	Terz-Fechtstell.	Quartbindung	Coupé aussen	Quint
31.	Terz-Fechtstell.	Quartbindung	Coupé auf den Arm	Terz oder Quint

Die einfachen Actionen werden nur in der normalen Mensur vollzogen; die Hiebe auf den Arm wird man jedoch, da sie aus dieser Mensur ohne

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Flankenhieb	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Flankenhieb	—
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	—
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	—
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	
Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, Flankenhieb od. Armhieb aussen	Arm innen
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arm aussen
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	—
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	

Ausfall oder nur mit Vorneigen erfolgen, auch aus der weiten Mensur ausführen können.

## II. Einfache

Fortlaufende Nummer der Übung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, der welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
32.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Terz-einladung	Stossfinte innen und Gesichtshieb aussen	Quart	Terz
33.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Terz-einladung	Stossfinte innen und Flankenhieb	Contreprim	Second
34.	Terz-Fechtstell.	Quart-einladung	Stossfinte aussen und Cavavation innen	Terz	Quart oder Contreprim
35.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Second-einladung	Stossfinte oben und Flankenhieb	Prim	Second
36.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Second-einladung	Stossfinte oben und Coupé innen	Terz	Sext oder Contrequint
37.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Second-einladung	Stossfinte oben und Gesichtshieb innen od. Brusthieb	Quint	Quart oder Contreprim
38.	Second-Fechtstell.	Prim- oder Quinteinlad.	Stossfinte in die Flanke und Gesichtshieb aussen	Second	Terz
39.	Second-Fechtstell.	Prim- oder Quinteinlad.	Stossfinte in die Flanke und Kopfhieb	Second	Quint
40.	Second-Fechtstell.	Prim- oder Quinteinlad.	Stossfinte in die Flanke und Armhieb oben	Contreprim	Terz oder Quint
41.	Terz-Fechtstell.	Terz-bindung	Cavationsfinte innen und Cavation aussen	Quart	Terz

## Finte.

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Arrêtstoss innen <sup>3)</sup>	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb oben, oder Stoss in die Flanke	Arrêtstoss innen	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., oder Flankenhieb Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, oder Armhieb oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb oben, oder Stoss in die Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	Arm oben
Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, Flankenhieb, od. Armhieb aussen Kopfhieb, Gesichtshieb od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss in die Flanke	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., oder Flankenhieb Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, oder Armhieb oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arm innen
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Arrêtstoss oben	Arm aussen od. innen
Kopfhieb, Gesichtshieb od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss oben	Arm aussen od. innen
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen Kopfhieb, Gesichtshieb od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss oben	—
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Arrêtstoss innen	Arm aussen

<sup>3)</sup> Die Action in's erste Tempo auf die einfache Finte kann ein Arrêtstoss oder ein Armhieb sein; die Ausführung des Armhiebes auf die Finte erfolgt wie auf die einfachen Actionen. Siehe Tabelle I. Dies gilt für alle anderen Actionen.

Fortlaufende Nummer der Übung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
42.	Terz-Fechtstell.	Terzbindung	Cavationsfinte innen und Brusthieb oder Hieb auf den Unterleib	Contreprim	Quart, tiefe Quart o. Contreprim
43.	Terz-Fechtstell.	Quartbindung	Cavationsfinte aussen und Coupé innen	Terz	Sext oder Contrequint
44.	Terz-Fechtstell.	Quartbindung	Cavationsfinte aussen und Cavation in die Flanke	Terz	Second
45.	Second-Fechtstell.	Secondbindung	Cavationsfinte oben und Flankenhieb	Prim	Second
46.	Second-Fechtstell.	Secondbindung	Cavationsfinte oben und Gesichtshieb innen oder Brusthieb	Terz	Quart oder Contreprim
47.	Second-Fechtstell.	Secondbindung	Cavationsfinte oben und Armhieb oben	Prim	Terz oder Quint
48.	Second-Fechtstell.	Secondbindung	Cavationsfinte oben und Armhieb innen	Quint	Quart oder Contreprim
49.	Terz-Fechtstell.	Prim- oder Quintbindung	Cavationsfinte in die Flanke und Cavation in die Flanke	Contreprim	Second
50.	Terz-Fechtstell.	Prim- oder Quintbindung	Cavationsfinte in die Flanke und Kopfhieb	Second	Quint

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. oder inn., oder Flankenhieb Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., oder Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, oder Armhieb oben	Arretstoss innen	Arm oben
Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, Flankenhieb, od. Armhieb aussen Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb oder Hieb a. d. Unterleib	Arretstoss in die Flanke	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb oben, oder Stoss i. d. Flanke	Arretstoss in die Flanke	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb oben, oder Stoss i. d. Flanke	Arretstoss in die Flanke	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. oder inn., oder Flankenhieb Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, oder Armhieb oben	Arretstoss in die Flanke	Arm innen
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb oben oder innen Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb innen, Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arretstoss in die Flanke	—
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. oder inn., oder Flankenhieb Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib oder Armhieb oben	Arretstoss in die Flanke	—
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb oben, oder Stoss i. d. Flanke	Arretstoss oben	Arm oben
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb oder Hieb a. d. Unterleib	Arretstoss oben	Arm aussen oder innen

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, der welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
51.	Terzbindung	Terz-Fechtstellung mit tiefer Faust	falscher Stoss und Coupé innen	Terz	Sext oder Contrequint
52.	Terzbindung	Terz-Fechtstellung mit tiefer Faust	falscher Stoss und Flankenhieb	Prim	Second
53.	Secondbindung	Second-Fechtstell.	falscher Stoss und Gesichtshieb aussen	Second	Terz
54.	Secondbindung	Second-Fechtstell.	falscher Stoss und Armhieb oben	Second	Terz oder Quint
55.	Terz-Fechtstell.	Terzeinladung	Hiebfinte auf den Kopf und Flankenhieb	Sext	tiefe Terz od. Second
56.	Terz-Fechtstell.	Terzeinladung	Hiebfinte auf den Kopf und Gesichtshieb innen oder Brusthieb	Contre- quint	Quart oder Contreprim
57.	Terz-Fechtstell.	Terzeinladung	Hiebfinte auf das Gesicht innen od. auf die Brust und Coupé aussen	Quart	Quint
58.	Terz-Fechtstell.	Terzeinladung	Hiebfinte auf das Gesicht innen od. auf die Brust und Hieb a. d. Unterleib	Contre- prim	tiefe Quart o. Contreprim
59.	Terz-Fechtstell.	Terzeinladung	Hiebfinte auf den Unterleib und Gesichtshieb aussen	tiefe Quart	Terz
60.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Quarteinladung	Hiebfinte auf den Kopf und Flankenhieb	Quint	Second

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, Flankenhieb od. Armhieb aussen Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brust- hieb od. Hieb a. d. Unterleib	Cavation in die Flanke -	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Cavation in die Flanke	Arm oben
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Cavation oben	Arm aussen oder innen
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brust- hieb od. Hieb a. d. Unterleib	Cavation oben	—
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob.. od. Stoss i. d. Flanke	Arrêtstoss innen	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Flankenhieb Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Arrêtstoss innen	Arm innen
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brust- hieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss innen	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Arrêtstoss innen	Arm oben
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Arrêtstoss innen	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	Arm oben

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
61.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Quart-einladung	Hiebfinte auf das Gesicht aussen und Gesichtshieb innen oder Brusthieb	Terz	Quart oder Contreprim
62.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Quart-einladung	Hiebfinte in die Flanke und Kopfhieb	tiefe Terz	Sext oder Contrequint
63.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Quart-einladung	Hiebfinte in die Flanke und Armhieb oben	Second	Terz oder Quint
64.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Second-einladung	Hiebfinte auf den Kopf und Flankenhieb	Quint	Second
65.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Second-einladung	Hiebfinte auf das Gesicht aussen und Brusthieb od. Hieb auf den Unterleib	Terz	Quart, tiefe Quart o. Contreprim
66.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Prim- oder Quinteinlad.	Hiebfinte in die Flanke und Cavation oben	Second	Prim, Terz oder Quint
67.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Quint-einladung	Hiebfinte auf den Unterleib und Kopfhieb	tiefe Quart	Quint
68.	Terz-Fechtstell.	Terz-bindung	Coupefinte innen und Brusthieb	Sext	Quart
69.	Terz-Fechtstell.	Terz-bindung	Coupefinte innen und Flankenhieb	Sext	tiefe Terz od. Second

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Flankenhieb Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arm innen
Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, Flankenhieb od. Armhieb aussen Kopfhieb, Gesichtshieb od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss oben	Arm innen
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen Kopfhieb, Gesichtshieb od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss oben	—
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., oder Flankenhieb Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen Kopfhieb, Gesichtshieb od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss oben	Arm aussen od. innen
Kopfhieb, Gesichtshieb od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss innen	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., oder Flankenhieb	Arrêtstoss innen	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Arrêtstoss innen	Arm oben

Folgende Nummer der Übung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
70.	Terz-Fechtstell.	Terz-einladung	Coupéfinde innen und Armhieb aussen	Contre- quint	Terz
71.	Terz-Fechtstell.	Quart-bindung	Coupéfinde aussen und Cavation in die Flanke	Quint	Second, tiefe Quart oder Contreprim
72.	Terz-Fechtstell.	Quart-bindung	Coupéfinde aussen und Hieb auf den Unterleib	Quint	tiefe Quart oder Contreprim

Alle diese Actionen wird man auch mit

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Arrêtstoss innen	—
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arm oben

dem Schritte vorwärts ausführen.

## III. Doppelte

Fortlaufende Nummer der Übung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Paraden, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
73.	Terz- od. Second-Fechtstellung	Terz-einladung	Stossfinte innen, Hiebfinte auf das Gesicht aussen und Gesichtshieb innen o. Brusthieb	Quart u. Terz	Quart oder Contreprim
74.	Terz- od. Second-Fechtstellung	Terz-einladung	Stossfinte innen, Hiebfinte in die Flanke und Kopfhieb	Quart u. tiefe Terz	Sext oder Contrequint
75.	Terz- od. Second-Fechtstellung	Terz-einladung	Stossfinte innen, Hiebfinte in die Flanke und Gesichtshieb aussen	Contreprim und Second	Terz
76.	Terz- od. Second-Fechtstellung	Terz-einladung	Stossfinte innen, Hiebfinte in die Flanke und Armhieb oben	Contreprim und Second	Terz oder Quint
77.	Terz-Fechtstellung	Quart-einladung	Stossfinte aussen, Cavationsfinte innen und Gesichtshieb aussen	Terz und Quart	Terz
78.	Terz-Fechtstellung	Quart-einladung	Stossfinte aussen, Hiebfinte auf das Gesicht o. auf die Brust und Flankenhieb	Terz und Quart	tiefe Terz od. Second
79.	Terz-Fechtstellung	Quart-einladung	Stossfinte aussen, Hiebfinte auf die Brust und Hieb auf den Unterleib	Terz und Contreprim	tiefe Quart
80.	Terz- od. Second-Fechtstellung	Second-einladung	Stossfinte oben, Hiebfinte in die Flanke-Kopfhieb	Prim und Second	Quint
81.	Terz- od. Second-Fechtstellung	Second-einladung	Stossfinte oben, Hiebfinte auf die Brust und Gesichtshieb aussen	Terz und Quart	Terz

**Finte.**

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo		
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo	in's dritte Tempo
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. innen, oder Flankenhieb Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Arrêtstoss innen <sup>4)</sup>	Arrêtstoss in die Flanke <sup>4)</sup>	Arm innen
Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, Flankenhieb od. Armhieb aussen Kopfhieb, Gesichtshieb od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss oben	Arm innen
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb oben oder innen	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss oben	Arm aussen
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb oben oder innen Kopfhieb, Gesichtshieb od. Armhieb innen, Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss oben	—
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb oben oder innen	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss innen	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., oder Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb oben, oder Stoss in die Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss innen	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., oder Armhieb oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss innen	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss in d. Flanke	Arrêtstoss oben	Arm aussen
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb oben oder innen	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss innen	Arm aussen

<sup>4)</sup> Anstatt des Arrêtstosses kann man auf die doppelte Finte auch einen Tempohieb auf den Arm in's erste oder zweite Tempo ausführen.

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Paraden, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
82.	Terz- oder Second-Fechtstellung	Second-einladung	Stossfinte oben, Cavationsfinte in die Flanke u. Armhieb oben	Prim und Contreprim	Terz oder Quint
83.	Terz- oder Second-Fechtstellung	Second-einladung	Stossfinte oben, Hiebfinte in die Flanke und Gesichtshieb innen oder Brusthieb	Quint und Second	Prim oder Quart
84.	Second-Fechtstellung	Prim- oder Quinteinlad.	Stossfinte in die Flanke, Hiebfinte auf das Gesicht aussen u. Cavation in die Flanke	Second u. Terz	Second
85.	Second-Fechtstellung	Prim- oder Quinteinlad.	Stossfinte in die Flanke, Hiebfinte auf den Kopf u. Hieb auf den Unterleib	Second u. Quint	tiefe Quart oder Contreprim
86.	Second-Fechtstellung	Prim- oder Quinteinlad.	Stossfinte in die Flanke, Hiebfinte auf den Kopf u. Flankenhieb	Second u. Quint	Second
87.	Second-Fechtstellung	Prim- oder Quinteinlad.	Stossfinte in die Flanke, Hiebfinte in die Flanke und Gesichtshieb aussen	Contreprim und Second	Terz
88.	Terz-Fechtstellung	Terzbindung	Cavationsfinte innen, Coupéfinte aussen und Cavation in die Flanke	Quart und Quint	Second oder Contreprim
89.	Terz-Fechtstellung	Terzbindung	Cavationsfinte innen, Hiebfinte in die Flanke u. Gesichtshieb innen oder Brusthieb	Quart und Second	Prim oder Quart

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo		
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo	in's dritte Tempo
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen Kopfhieb, Gesichtshieb od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss oben	—
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Flankenhieb	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss oben	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Arrêtstoss oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., oder Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Arrêtstoss oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Arrêtstoss oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arm oben
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Arrêtstoss oben	Arrêtstoss oben	Arm aussen oder innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss in die Flanke	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Flankenhieb	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss oben	Arm innen

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Paraden, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
90.	Terz-Fechtstellung	Terz-bindung	Cavationsfinte innen, Hiebfinte in die Flanke und Armhieb oben	Contre-prim und Second	Terz oder Quint
91.	Terz-Fechtstellung	Quart-bindung	Cavationsfinte aussen, Coupé-finte innen und Hieb auf den Unterleib	Terz und Sext	tiefe Quart
92.	Terz-Fechtstellung	Quart-bindung	Cavationsfinte aussen, Cavationsfinte innen und Flankehieb	Terz und Contre-prim	Second
93.	Second-Fechtstellung	Second-bindung	Cavationsfinte oben, Hiebfinte in die Flanke und Cavation oben	Prim und Second	Prim, Terz oder Quint
94.	Second-Fechtstellung	Second-bindung	Cavationsfinte oben, Hiebfinte auf das Gesicht innen od. auf die Brust und Flankenhieb	Terz und Quart	tiefe Terz oder Second
95.	Second-Fechtstellung	Second-bindung	Cavationsfinte oben, Hiebfinte auf den Unterleib und Kopfhieb	Quint und tiefe Quart	Quint
96.	Second-Fechtstellung	Second-bindung	Cavationsfinte oben, Cavationsfinte in die Flanke und Armhieb innen	Prim und Contre-prim	Quart oder tiefe Quart

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo		
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo	in's dritte Tempo
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen Kopfhieb, Gesichtshieb od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss oben	—
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss innen	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss innen	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen Kopfhieb, Gesichtshieb od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss oben	Arm aussen oder innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss innen	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss innen	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn. od. Flankenhieb Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss oben	—

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Paraden, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
97.	Terz-Fechtstell.	Prim- oder Quintbindung	Cavationsfinte in die Flanke, Hieb-finte auf das Gesicht aussen und Cavation in die Flanke	Second und Terz	Second
98.	Terz-Fechtstell.	Prim- oder Quintbindung	Cavationsfinte in die Flanke, Hieb-finte auf den Kopf und Hieb auf den Unterleib	Second und Quint	tiefe Quart oder Contreprim
99.	Terz-Fechtstell.	Prim- oder Quintbindung	Cavationsfinte in die Flanke. Hieb-finte in die Flanke und Armhieb oben	Contreprim und Second	Terz oder Quint
100.	Terz-bindung	Terz-Fechtstellung mit tiefer Faust	falscher Stoss, Coupéfinte innen und Gesichtshieb aussen	Terz und Sext	Terz
101.	Terz-bindung	Terz-Fechtstellung mit tiefer Faust	falscher Stoss, Hieb-finte auf den Unterleib und Kopfhieb	Terz und tiefe Quart	Quint
102.	Terz-bindung	Terz-Fechtstellung mit tiefer Faust	falscher Stoss, Cavationsfinte in die Flanke und Gesichtshieb innen	Prim und Second	Prim oder Quart
103.	Second-bindung	Second-Fechtstell.	falscher Stoss, Hieb-finte auf das Gesicht aussen und Coupé innen	Second und Terz	Sext oder Contrequint
104.	Second-bindung	Second-Fechtstell.	falscher Stoss, Cavationsfinte oben und Armhieb innen	Second und Quint	Quart oder Contreprim

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo		
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo	in's dritte Tempo
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Arrêtstoss oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Arrêtstoss oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arm oben
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss oben	Arrêtstoss oben	—
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Cavation in die Flanke	Arrêtstoss innen	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Cavation in die Flanke	Arrêtstoss innen	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Flankenhieb	Cavation in die Flanke	Arrêtstoss oben	Arm aussen oder innen
Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, Flankenhieb od. Armhieb aussen Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Cavation oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Flankenhieb Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Cavation oben	Arrêtstoss in die Flanke	—

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Paraden, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
105.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Terz-einladung	Hiebfinde auf den Kopf, Hiebfinde in die Flanke und Kopfhieb	Sext und tiefe Terz	Sext oder Contrequint
106.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Terz-einladung	Hiebfinde auf den Kopf, Hiebfinde auf die Brust und Gesichtshieb aussen	Contrequint und Quart	Terz
107.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Terz-einladung	Hiebfinde auf den Kopf, Hiebfinde auf den Unterleib und Kopfhieb	Contrequint und tiefe Quart	Quint
108.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Terz-einladung	Hiebfinde auf das Gesicht innen oder auf die Brust, Hiebfinde auf das Gesicht aussen und Gesichtshieb innen.	Quart und Terz	Quart oder Contreprim
109.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Terz-einladung	Hiebfinde auf das Gesicht innen, Hiebfinde in die Flanke und Armhieb oben	Contreprim und Second	Terz oder Quint
110.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Quart-einladung	Hiebfinde auf das Gesicht aussen, Cavationsfinde innen und Flankenhieb	Terz und Quart	tiefe Terz oder Second
111.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Quart-einladung	Hiebfinde auf das Gesicht aussen, Hiebfinde auf die Brust und Gesichtshieb aussen	Terz und Quart	Terz

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo		
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo	in's dritte Tempo
Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib-Flankenhieb od. Armhieb aussen Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss oben	Arm innen
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss innen	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss innen	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Flankenhieb Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss in die Flanke	Arm innen
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss oben	—
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss innen	Arm oben
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss innen	Arm aussen

Fortlaufende Nummer der Übung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Paraden, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
112.	Terz- oder Second-Fechtstellung	Quart-einladung	Hiebfinte in die Flanke, Hiebfinte auf den Kopf u. Hieb auf den Unterleib	tiefe Terz und Sext	tiefe Quart
113.	Terz- oder Second-Fechtstellung	Quart-einladung	Hiebfinte in die Flanke, Hiebfinte auf den Kopf u. Armhieb aussen	Second u. Quint	Terz
114.	Terz- oder Second-Fechtstellung	Second-einladung	Hiebfinte auf den Kopf, Hiebfinte in die Flanke u. Kopfhieb	Quint u. Second	Quint
115.	Terz- oder Second-Fechtstellung	Second-einladung	Hiebfinte auf das Gesicht aussen, Hiebfinte auf die Brust und Flankenhieb	Terz u. Quart	tiefe Terz oder Second
116.	Terz- oder Second-Fechtstellung	Second-einladung	Hiebfinte auf die Brust, Hiebfinte in die Flanke und Gesichtshieb aussen	Prim u. Second	Terz
117.	Terz- oder Second-Fechtstellung	Second-einladung	Hiebfinte auf die Brust, Hiebfinte auf den Unterleib und Kopfhieb	Prim u. tiefe Quart	Quint
118.	Terz- oder Second-Fechtstellung	Prim- oder Quinteinlad.	Hiebfinte in die Flanke, Hiebfinte auf den Kopf u. Cavation in die Flanke	Second u. Quint	Second, tiefe Quart oder Contreprim
119.	Terz- oder Second-Fechtstellung	Prim- oder Quinteinlad.	Hiebfinte in die Flanke, Hiebfinte auf das Gesicht aussen und Hieb auf den Unterleib	Second u. Terz	tiefe Quart oder Contreprim

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo		
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo	in's dritte Tempo
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben	Arrêt- stoss oben	Arrêtstoss innen	Arm oben
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Arm- hieb ob. od. innen	Arrêt- stoss oben	Arrêtstoss in die Flanke	—
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêt- stoss in die Flanke	Arrêtstoss oben	Arm innen oder aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Arrêt- stoss in die Flanke	Arrêtstoss innen	Arm oben
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Arm- hieb ob. od. innen	Arrêt- stoss in die Flanke	Arrêtstoss oben	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêt- stoss innen	Arrêtstoss innen	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Arrêt- stoss oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Arrêt- stoss oben	Arrêtstoss in die Flanke	Arm oben

Forlaufende Nummer der Übung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Paraden, welche der Angreifer umgeht	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
120.	Terz- oder Second-Fechtstell.	Quint-einladung	Hiebfinte auf den Unterleib, Hiebfinte auf den Kopf und Flankenhieb	tiefe Quart und Quint	Second
121.	Terz-Fechtstellung	Terz-bindung	Coupéfinte innen, Hiebfinte auf das Gesicht aussen und Coupé innen	Sext und Terz	Sext oder Contrequint
122.	Terz-Fechtstellung	Terz-bindung	Coupéfinte innen, Hiebfinte in die Flanke und Gesichtshieb aussen	Contrequint u. Second	Terz
123.	Terz-Fechtstellung	Quart-bindung	Coupéfinte aussen, Hiebfinte auf die Brust und Flankenhieb	Quint und Quart	tiefe Terz oder Second
124.	Terz-Fechtstellung	Quart-bindung	Coupéfinte aussen, Hiebfinte in die Flanke und Kopfhieb	Quint und Second	Quint

Alle diese Actionen wird man auch mit

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo		
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo	in's dritte Tempo
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss in die Flanke	Arm oben
Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, Flankenhieb od. Armhieb aussen Kopfhieb, Gesichtshieb od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss in die Flanke	Arm innen
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Arrêtstoss innen	Arrêtstoss oben	Arm innen oder aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss innen	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Arrêtstoss in die Flanke	Arrêtstoss oben	Arm innen oder aussen

dem Schritte vorwärts ausführen.

## IV. Actionen auf das

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
125.	Terzbindung	Terz-Fechtstellung	Uebertragung in Prim und Kopfhieb	Quint
126.	Terzbindung	Terz-Fechtstellung	Uebertragung in Prim und Gesichtshieb innen	Prim
127.	Terzbindung	Terz-Fechtstellung	Uebertragung in Prim und Brusthieb od. Hieb auf Hieb auf den Unterleib	Prim
128.	Terzbindung	Terz-Fechtstellung	Uebertragung in Prim u. Flankenhieb	Second
129.	Quartbindung	Terz-Fechtstellung	Uebertragung in Second und Gesichtshieb aussen	Terz
130.	Quartbindung	Terz-Fechtstellung	Uebertragung in Second und Kopfhieb	Quint
131.	Prim- oder Quintbindung	Terz-Fechtstellung	Uebertragung in Terz und Coupé innen	Sext oder Contre quint
132.	Prim- oder Quintbindung	Terz-Fechtstellung	Uebertragung in Terz und Flankenhieb	Second
133.	Prim- oder Quintbindung	Terz-Fechtstellung	Uebertragung in Terz und Brusthieb oder Hieb auf den Unterleib	tiefe Quart oder Contreprim
134.	Secondbindung	Second-Fechtstellung	Uebertragung in Quart und Kopfhieb	Sext oder Contre quint
135.	Secondbindung	Second-Fechtstellung	Uebertragung in Quart und Gesichtshieb aussen	Sext oder Contreterz

## feindliche Eisen.

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Cavation in die Flanke	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, oder Armhieb oben	Cavation in die Flanke	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, oder Armhieb oben	Cavation in die Flanke	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb oben, oder Stoss in die Flanke	Cavation in die Flanke	Arm oben
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Cavation oben	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Cavation oben	Arm aussen
Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, Flankenhieb, od. Armhieb aussen	Cavation innen	Arm innen
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Cavation innen	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb oben, oder Stoss in die Flanke	Cavation innen	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben	Cavation innen	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, oder Armhieb oben	Cavation innen	Arm innen
Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, Flankenhieb od. Armhieb aussen	Cavation aussen	Arm innen
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Cavation aussen	Arm innen
Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, Flankenhieb od. Armhieb aussen	Cavation aussen	Arm innen
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Cavation aussen	Arm innen

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
136.	Secondbindung	Second-Fechtstellung	Uebertragung in Quart und Gesichtshieb innen	Quart oder Contreprim
137.	Secondbindung	Second-Fechtstellung	Uebertragung in Quart und Flankenhieb	tiefe Terz od. Second
138.	Primbindung	Terz-Fechtstell.	Uebertragung in Quint und Cavation in die Flanke	Second, tiefe Quart od. Contreprim
139.	Primbindung	Terz-Fechtstell.	Uebertragung in Quint und Flankenhieb	Second
140.	Primbindung	Terz-Fechtstell.	Uebertragung in Quint und Brusthieb oder Hieb auf den Unterleib	tiefe Quart od. Contreprim
141.	Terz- od. Second-Fechtstellung	Second-Fechtstellung	kurzer Eisenschlag in Prim und Flankenhieb	tiefe Terz
142.	Terz-Fechtstell.	Second-Fechtstellung	kurzer Eisenschlag in Second und Kopfhieb	Quint
143.	Terz-Fechtstell.	Second-Fechtstellung	kurzer Eisenschlag in Second und Gesichtshieb aussen	Terz
144.	Second-Fechtstellung	Terz-Fechtstell.	kurzer Eisenschlag in Terz und Flankenhieb	Second

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Flankenhieb Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Cavation ausssen	Arm innen
Kopfhieb. Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob. od. Stoss i. d. Flanke	Cavation ausssen	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Cavation unten	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Cavation unten	Arm oben
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. innen, od. Armhieb oben Kopfhieb. Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Cavation unten	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben	Cavation in die Flanke	Arm oben
Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brust- hieb od. Hieb a. d. Unterleib	Cavation oben	Arm aussen
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Cavation oben	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Cavation innen	Arm oben

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
145.	Second-Fechtstell.	Terz-Fechtstell.	kurzer Eisenschlag in Terz und Gesichtshieb aussen	Terz
146.	Second-Fechtstell.	Terz-Fechtstell.	kurzer Eisenschlag in Terz und Hieb auf den Unterleib	tiefe Quart od. Contreprim
147.	Terz-Fechtstell.	Terz-Fechtstell.	kurzer Eisenschlag in Quart und Gesichtshieb aussen	Sext oder Contreterz
148.	Terz-Fechtstell.	Terz-Fechtstell.	kurzer Eisenschlag in Quart und Kopfhieb	Sext oder Contrequint
149.	Terz-Fechtstell.	Terz-Fechtstell.	kurzer Eisenschlag in Quart und Gesichtshieb innen	Quart oder Contreprim
150.	Second-Fechtstell.	Terz-Fechtstell.	kurzer Eisenschlag in Quint und Brusthieb oder Hieb auf den Unterleib	tiefe Quart od. Contreprim
151.	Second-Fechtstell.	Terz-Fechtstell.	kurzer Eisenschlag in Quint und Flankenhieb	Second
152.	Terz-Fechtstell.	Second-Fechtstellung	scharfer Eisenschlag in Prim und Flankenhieb	tiefe Terz od. Second
153.	Terz-Fechtstell.	Second-Fechtstellung	scharfer Eisenschlag in Prim und Kopfhieb	Sext oder Contrequint

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Cavation innen	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, oder Armhieb oben	Cavation innen	Arm oben
Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, Flankenhieb, od. Armhieb aussen Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Cavation aussen	Arm innen
Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, Flankenhieb, od. Armhieb aussen Kopfhieb. Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Cavation aussen	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. oder inn., oder Flankenhieb Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, oder Armhieb oben	Cavation aussen	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Cavation unten	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb oben, oder Stoss in die Flanke	Cavation unten	Arm oben
Kopfhieb. Gesichtshieb auss. oder inn., oder Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb oben, oder Stoss in die Flanke	Cavation in die Flanke	Arm oben
Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, Flankenhieb od. Armhieb aussen Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Cavation in die Flanke	Arm innen

Fortlaufende Nummer der Uebung	Position des Angreifers	Position des Vertheidigers	Action, welche der Angreifer vollziehen kann	Parade, mit welcher der Vertheidiger den Stoss o. Hieb parieren kann
154.	Terz-Fechtstell.	Second-Fechtstellung	scharfer Eisenschlag in Prim und Brusthieb oder Hieb auf den Unterleib	tiefe Quart od. Contreprim
155.	Terz-Fechtstell.	Second-Fechtstellung	scharfer Eisenschlag in Second und Flankenhieb	Second
156.	Second-Fechtstellung	Terz-Fechtstell.	scharfer Eisenschlag in Terz und Gesichtshieb aussen	Terz
157.	Second-Fechtstellung	Terz-Fechtstell.	scharfer Eisenschlag in Terz und Flankenhieb	Second
158.	Terz-Fechtstell.	Terz-Fechtstell.	scharfer Eisenschlag in Quart und Gesichtshieb aussen	Sext oder Contreterz
159.	Terz-Fechtstell.	Terz-Fechtstell.	scharfer Eisenschlag in Quart und Kopfhieb	Sext oder Contrequint
160.	Terz-Fechtstell.	Terz-Fechtstell.	scharfer Eisenschlag in Quart und Gesichtshieb innen	Quart oder Contreprim
161.	Terz-Fechtstell.	Terz-Fechtstell.	scharfer Eisenschlag in Quart und Brusthieb oder Hieb auf den Unterleib	tiefe Quart od. Contreprim

Alle diese Actionen wird man auch

Riposten, welche der Vertheidiger vorzugsweise ausführen wird	Action in's Tempo	
	in's erste Tempo	in's zweite Tempo
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., oder Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Cavation in die Flanke	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Cavation oben	Arm oben
Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Cavation innen	Arm aussen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss., Armhieb ob., od. Stoss i. d. Flanke	Cavation innen	Arm oben
Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, Flankenhieb, od. Armhieb aussen Kopfhieb, Hieb a. d. Unterleib, Armhieb ob. od. innen	Cavation aussen	Arm innen
Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, Flankenhieb, od. Armhieb aussen Kopfhieb, Gesichts- od. Armhieb inn., Brusthieb od. Hieb a. d. Unterleib	Cavation aussen	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., oder Flankenhieb Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Cavation aussen	Arm innen
Kopfhieb, Gesichtshieb auss. od. inn., od. Armhieb oben Kopfhieb, Gesichtshieb inn., Brusthieb, Hieb a. d. Unterleib, od. Armhieb oben	Cavation aussen	Arm innen

mit einer Finte ausführen können.



## VIII. Capitel.

### § 78. **Conventionelle Uebungen.**

Die conventionellen Uebungen wird man im Sabelfechten unter Beobachtung derselben Regeln, wie sie im § 86, I. Theil für diese Uebungen im Fleuretfechten gegeben wurden, ausführen.

### § 79. **Vorbereitung zum Assaut.**

In der Vorbereitung zum Sabelassaut wird der Lehrer im Allgemeinen denselben Vorgang beobachten, wie er im § 87, I. Theil für die Vorbereitung zum Fleuretassaut beschrieben ist.

### § 80. **Allgemeine Regeln für das Assaut.**

Für das Sabelassaut haben die in den §§ 88 und 89, I. Theil enthaltenen Regeln volle Giltigkeit.

Mit Rücksicht auf die Einbeziehung des Armes in die giltige Blösse und in Anbetracht der grossen Schwierigkeiten, welche die Vertheidigung im Sabelfechten bietet, sobald die Mensur eine verkürzte ist, wird man mit grösster Aufmerksamkeit bestrebt sein, die normale Mensur stets einzuhalten und eine Verkürzung derselben seitens des Gegners zu verhindern. Man wird nicht vergessen dürfen, dass der Arm und die Hand aus der normalen Mensur ohne Ausfall und daher auch aus der weiten Mensur ohne den Schritt vorwärts getroffen werden können.

Als giltige Blösse im Sabelassaut rechnet man den Kopf und den ganzen Oberkörper bis zum unteren Rande des Lendenbeines mit Einschluss des Armes und der Hand.

Wie bereits in der Einleitung erwähnt wurde, ist der Angreifer im Säbelfechten grossen Gefahren ausgesetzt; diese Gefahren wird man durch eine genaue Erforschung der Absichten des Gegners, durch die richtige Wahl des Momentes für die Ausführung des Angriffes und durch eine kluge Anwendung der Angriffe der zweiten Intention vermeiden müssen. Kennt man die Stärke des Gegners noch nicht, so wird man anfangs nicht mit entschiedenen Actionen angreifen und die Hiebe aus der weiten Mensur bloss auf den Arm ausführen.

Die Vertheidigung wird entweder in der Parade und Riposte oder in der Ausführung von Actionen in's Tempo bestehen; letztere wird man jedoch mit grosser Vorsicht anwenden, da ein Missbrauch oder eine mangelhafte Ausführung dieser Actionen sehr leicht verderblich werden könnte, insbesondere aber die Ursache von Doppelhieben (§ 82) wäre, welche der wahre Säbelfechter unter allen Umständen zu vermeiden wissen muss.

### § 81. Verhalten des Rechtsfechters einem Linksfechter gegenüber.

Bereits im § 90, I. Theil wurde erwähnt, dass der Linksfechter einem Rechtsfechter gegenüber deshalb einen grossen Vortheil hat, weil er gewöhnt ist, mit einem Rechtsfechter zu fechten, während dieser nur selten Gelegenheit findet mit einem Linksfechter zu üben und daher in Folge der Verschiedenheit der Blössen, die der letztere ihm bietet, sehr leicht in Verwirrung geräth.

Die Ausführung der Actionen bleibt dieselbe, wie zwischen zwei Rechtsfechtern, jedoch sind die Blössen, worauf die Hiebe und Stösse erfolgen, zum Theile verschieden. Man wird daher den Linksfechter als Rechtsfechter annehmen und die Hiebe und Stösse so ausführen, als ob man einen Rechtsfechter vor sich hatte,

Alle Hiebe, welche gegen den Rechtsfechter auf die Brust oder auf den Unterleib ausgeführt werden, erfolgen dem Linksfechter gegenüber in die Flanke, aber mit der Faust in der Quartposition; die Hiebe in die Flanke werden gegen den Linksfechter auf die Brust oder auf den Unterleib mit der Faust in der Secondposition ausgeführt.

So oft man nach einer Stichfinte oder auch nach einer Hieb-  
finte in die Flanke einen Kopfhieb ausführen will, wird die Bewe-

gung immer ausserhalb des feindlichen Armes erfolgen, indem man gleichzeitig die Faust in die Terzposition dreht.

Die Riposten von der eigenen Quartparade in die Flanke oder auf die linke Wange des Linksfechters wird man in horizontaler Richtung mit der Faust in der Quartposition vollziehen; will man aber auf die rechte Wange ripostieren, so wird man die Riposte mit der Faust in der Secondposition ausführen. Von der eigenen Terzparade wird man auf die rechte Wange, auf die Brust oder auf den Unterleib mit der Faust in der Secondposition, und auf die linke Wange oder in die Flanke mit der Faust in der Quartposition ripostieren; die Riposte auf den Arm aussen wird man mit der Rückschneide des Säbels vollziehen. Von den übrigen Paraden werden die Riposten mit denselben Faustpositionen und auch mit denselben Bewegungen wie gegen den Rechtsfechter ausgeführt; die Blössen, worauf sie erfolgen, sind jedoch zum Theile andere.

Die Eisenschläge wird man in derselben Weise wie gegen den Rechtsfechter vollziehen, nur erfolgen die Schläge, welche zwischen Rechtsfechtern auf die Schneide des feindlichen Säbels ausgeführt werden, einem Linksfechter gegenüber auf die Rückschneide seines Säbels, und umgekehrt.

In Bezug auf die Actionen in's Tempo wird man dieselben Regeln beobachten, wie sie für zwei Rechtsfechter gegeben wurden.

Der Arrétstoss, welcher gegen den Rechtsfechter auf die Brust innen ausgeführt wurde, wird den Linksfechter in die Flanke treffen, und umgekehrt wird der Arrétstoss in die Flanke des Rechtsfechters auf die Brust des Linksfechters erfolgen. Die Cavationen in's Tempo, sowie die Tempohiebe auf den Arm erleiden gleichfalls keine Veränderung, wenn man von der Verschiedenheit der Blössen, worauf sie erfolgen, absieht.

### § 82. **Doppelhieb (Incontro).**

Hinsichtlich der Doppelhiebe wird man sich streng an die in § 91, I. Theil gegebenen Regeln halten.





## **Anhang.**

---

### **Die wichtigsten Duellregeln.**

#### **I. Vom Duell und von der Beleidigung.**

Das Duell ist ein durch Vereinbarungen geregelter und in Gegenwart von Zeugen stattfindender Kampf mit gleichen, tödtlichen Waffen zwischen zwei Personen, um nach altritterlicher Sitte für eine erlittene oder für eine zugefügte Beleidigung Genugthuung zu nehmen, beziehungsweise Genugthuung zu geben.

Die chevaleresken oder legalen Waffen, d. h. die Waffen, die im Duelle gebraucht werden können, sind: der Degen, der Säbel und die Pistole. In Oesterreich bedient man sich der beiden letzten Waffen und speciell in der Armee fast ausschliesslich nur des Säbels, dessen Legalität als Duellwaffe unsomehr begründet erscheint, als er die zuständige Waffe des Officiers und folglich eine chevalereske Waffe par excellence ist.

Für alle Injurien, die einen ernsten Charakter haben, steht dem Gentlemen das Recht zu, vom Beleidiger einen Widerruf der erlittenen Injurie oder eine Genugthuung mittels der Waffen zu verlangen. Das gleiche Recht hat der Gentlemen für alle Handlungen und Worte, die, wenn sie scheinbar auch nicht den Charakter einer Beleidigung annehmen, so doch geeignet sind, eine offensive Auslegung zuzulassen.

Die Beleidigungen pflegt man in drei Kategorien oder Grade einzutheilen:

1. Die einfache Beleidigung, welche in einer absichtlichen Ausserachtlassung der im socialen Leben herrschenden Umgangsformen besteht;

2. die schwere Beleidigung, d. i. eine Verletzung der Ehre u. der Moralität, eine Beschimpfung, eine schwere, unwahre Anschuldigung, eine Beleidigung durch die Presse u. s. w.;

3. die sehr schwere Beleidigung oder die Beleidigung durch einen Schlag.

Beleidigter und Beleidiger müssen ihre Sache persönlich vertreten; eine Substitution ist nur in Ausnahmefällen gestattet u. z.:

a) Der Sohn kann für seinen beleidigten Vater eintreten, wenn dieser unfähig wäre, Genugthuung für die erlittene Beleidigung zu nehmen, der Beleidiger dem Sohne an Alter näher steht als dem Vater und der Letztere das 60. Lebensjahr überschritten hat;

b) der grossjährige Bruder kann seinen jüngeren beleidigten Bruder vertreten, wenn dieser das 20. Lebensjahr noch nicht erreicht hat und der Beleidiger majorenn ist;

c) der Neffe kann für seinen beleidigten Onkel eintreten, wenn dieser keinen Sohn im männlichen Alter besitzt und die für die Substitution des Vaters durch den Sohn erwähnten Bedingungen vorliegen;

d) der Freund kann seinen beleidigten Freund vertreten, wenn sich dieser in der absoluten Unmöglichkeit befindet, mit der Waffe in der Hand Genugthuung zu fordern.

Der Vertreter geniesst immer die Rechte des Beleidigten.

Für eine und dieselbe Beleidigung kann nur einmal Genugthuung verlangt werden.

Wird eine Familie beleidigt, so kann nur ein Mitglied derselben die Rechte des Beleidigten vertreten und Genugthuung ansprechen.

Wenn ein Corps oder ein Verein beleidigt wird, so darf nur ein Mitglied, welches durch das Los bestimmt wird, Genugthuung verlangen.

Wenn von einer Person mehrere Personen zugleich beleidigt werden und Genugthuung fordern, so hat gleichfalls das Los zu entscheiden, wer sie bekommt.

Wird Jemand von mehreren Personen, von einem Corps oder Vereine beleidigt, so steht dem Beleidigten das Recht zu, aus deren

Mitte einen ihm beliebigen Gegner zu wählen und von demselben Genugthuung zu verlangen.

## II. Rechte des Beleidigten.

Der Beleidigte hat, je nach der Categorie der Beleidigung, gewisse unbestreitbare Rechte, u. z.:

- a) Bei der einfachen Beleidigung: die Wahl der Waffen;
- b) bei der schweren Beleidigung: die Wahl der Waffen und der Bedingungen des Kampfes;
- c) bei der sehr schweren Beleidigung oder bei der Beleidigung durch einen Schlag: die Wahl der Waffen, der Bedingungen und der Art des Kampfes (ob auf's Aeusserste oder nicht, in den Degen- und Säbelduellen, ob mit festem Standpunkt, mit freiem Schuss oder mit Zielen auf Commando u. s. w., in den Pistolenduellen), sowie die Bestimmung der Distanzen in den Duellen mit Feuerwaffen.

Der durch einen Schlag beleidigte Gentleman hat das Recht, sich jedweder Waffe oder jedweden Gegenstandes, welcher ihm im Momente des Schlages zur Hand ist, zu bedienen, um seinen brutalen Angreifer zu schlagen und sich gegen ihn auf das Aeusserste zu vertheidigen. Dieses Recht wird zur absoluten Pflicht, wenn der Geschlagene ein Officier ist; denn dieser würde sich der ungenügenden Vertheidigung schuldig machen, falls er sich der Waffe, die an seiner Seite hängt, nicht bedienen würde, um die eigene Ehre zu vertheidigen und die Würde und das Prestige seines Standes vor einem Schimpfe zu bewahren. Aber auch dann wird der Geschlagene sein Recht nicht überschreiten, wenn er die Waffe gegen einen der Anwesenden gebrauchte, der ihn an der Reaction zu verhindern versuchte.

## III. Pflichten des Beleidigers.

Der Beleidiger ist verpflichtet, Genugthuung zu geben, wenn der Beleidigte satisfactionsfähig ist; verweigert er dennoch die Genugthuung, so hat er die Rechte des Ehrenmannes verwirkt und ist für immer aus jeder Gemeinschaft, in der Officiere und Gentle-

men verkehren, ausgeschlossen. Die Genugthuung für die einfache und für die schwere Beleidigung kann erfolgen:

- a) durch die Entschuldigung;
- b) durch die Waffen.

Die Genugthuung ist gegeben, wenn der Beleidiger in Gegenwart der beiderseitigen Repräsentanten sich für das dem Beleidigten zugefügte Unrecht entschuldigt und die gegnerischen Repräsentanten diese Entschuldigung für genügend erachten. Der Beleidigte braucht hierbei nicht gegenwärtig zu sein.

Die Repräsentanten beider Parteien haben hierüber ein Protocoll aufzunehmen, dieses in zwei Parien auszustellen und den respectiven Gegnern zu übergeben. Ist die Beleidigung schriftlich erfolgt, so muss die Entschuldigung auch schriftlich erfolgen.

Der Beleidigte darf die Entschuldigung seitens des Beleidigers nicht zurückweisen, wenn sie in würdiger Weise und in einer der Beleidigung angemessenen Form gegeben wird; sollte der Beleidigte die mündliche oder schriftliche Genugthuung nicht annehmen, so geht er seiner Rechte als Beleidigter selbst dann verloren, wenn er von Seite des Gegners beschimpft worden wäre.

#### IV. Forderung.

Die Forderung kann entweder sogleich nach der Beleidigung oder später erfolgen; im ersten Falle wird der Fordernde dem Geforderten Namen und Adresse bekannt geben, was dieser in gleicher Weise zu erwidern hat; im zweiten Falle wird die Forderung dem Beleidiger entweder mündlich oder schriftlich durch die Repräsentanten des Fordernden übermittlelt werden.

Die Forderung muss langstens vierundzwanzig Stunden nach der Beleidigung erfolgt sein; nach Ablauf dieser Zeit ist der Beleidiger nicht mehr verpflichtet, Genugthuung zu geben, vorausgesetzt, dass eine Verzögerung nicht hinreichend begründet werden kann.

Der wahre Gentleman wird die Repräsentanten seines Gegners in höflichster Weise empfangen und ihre Mittheilungen anhören, ohne sie durch irgend welche Bemerkungen zu unterbrechen; als Mann von Ehre und ritterlicher Gesinnung wird er ihnen nur die eine Antwort geben: „Ich bin zur Disposition meines Gegners.“

Der Geforderte ist binnen vierundzwanzig Stunden, vom Zeitpunkte der Forderung gerechnet, zu einer Antwort verpflichtet.

Die Forderung kann abgelehnt werden:

a) Wenn sie von einer Person kommt, von der man weiss, dass sie die Regeln und die Bedingungen des Duelles verletzt hat;

b) wenn sie von einer Person kommt, von der es bekannt ist, dass sie als Repräsentant oder Zeuge bei einer Verletzung der Regeln und Bedingungen des Duelles Mitschuldiger gewesen oder eine solche wissentlich gutgeheissen hat;

c) wenn sie von einer Person kommt, die sich solcher Handlungen schuldig gemacht hat, die mit der Ehre unvereinbar sind.

Der Beleidigte verliert das Recht der Forderung einer ritterlichen Genugthuung, sobald er gegen den Beleidiger klagbar auftritt.

### V. Pflichten der Repräsentanten.

Von dem Momente an, wo die Beleidigung erfolgt ist, hat jeder Verkehr zwischen dem Beleidigten und dem Beleidiger aufzuhören und sind die Verhandlungen einzig und allein durch Repräsentanten zu führen. Jeder der beiden Gegner wird sich daher vor Allem zwei Repräsentanten wählen, welche auch für den eventuellen Fall einer Austragung der Affaire mit den Waffen als Zeugen dem Kampfe beiwohnen werden.

Das höchst wichtige und schwierige Amt der Repräsentanten erfordert eine rigorose Wahl derselben; man wird nur besonnene, ruhige und solche Männer wählen, die in Ehrensachen eine reiche Erfahrung besitzen und schon öfters der Austragung von Ehrenaffären beigewohnt haben. Wünschenswert, ja geradezu nothwendig ist es aber, dass sie die Kunst der Führung der Waffen verstehen.

Die Mission der Repräsentanten ist eine Friedensmission; sie haben Alles aufzubieten, um die Angelegenheit, wenn nur möglich, auf friedlichem Wege und für beide Theile in ehrenvoller Weise zu ordnen. Die durch einfache Beleidigungen entstandenen Ehrenaffären müssen immer auf gütlichem Wege beigelegt werden, insofern nicht vorhergehende oder darauffolgende Umstände die Situation complicieren und ein anderes Vorgehen nöthig machen.

Nur dann, wenn die Repräsentanten zu der Uiberzeugung kommen, dass die Affaire in Gutem nicht beigelegt werden kann,

werden sie sich zur Austragung derselben mit den Waffen entschliessen; sie bestimmen gemäss dem Verlangen der Partei, welche die Wahl der Waffen hat, die Art der Waffe, einigen sich unter Beobachtung der eventuellen Rechte des Beleidigers über die Bedingungen des Kampfes und bestimmen Ort, Tag und Stunde des Zusammentreffens.

Können sich die Repräsentanten nicht einigen, so sollen sie einen in Ehrensachen allgemein als Autorität anerkannten und erfahrenen Mann als Schiedsrichter wählen und sich dessen Aussprüche unterwerfen.

Die Repräsentanten sind für Alles, was auf das Duell Bezug hat, verantwortlich; sie machen ihre Clienten mit den getroffenen Vereinbarungen bekannt, versichern sich deren Zustimmung und lassen sie angeloben, dass sie sich ehrlich nach denselben halten werden; sie haben ferner für die Waffen zu sorgen und müssen dieselben genau untersuchen, ob sie vollkommen gleich und tadellos sind.

Das Duell soll binnen achtundvierzig Stunden nach erfolgter Forderung stattfinden; diese Frist wird nur aus besonders wichtigen Gründen überschritten werden dürfen.

## VI. Das Säbelduell.

Auf dem Kampfplatze angekommen, haben sich die Gegner nach gegenseitiger höflicher Begrüssung vollkommen ruhig zu verhalten und abseits die Anordnungen der Zeugen zu erwarten.

Die Leitung des Kampfes wird dem ältesten Zeugen übertragen, welcher unter Beihilfe der anderen die für den Kampf nöthigen Vorbereitungen zu treffen hat.

Die Zeugen werden, wenn dies nicht schon früher geschehen ist, einen ebenen und für den Kampf geeigneten Platz aussuchen und die Standplätze bezeichnen; diese sollen für die Kämpfer gleiche Vortheile bieten und so weit von einander entfernt sein, dass sich die Gegner mit dem blossen Ausfall, ohne einen Schritt vorwärts auszuführen, nicht zu treffen vermögen. Der Platz muss genügend lang und breit sein, um die Bewegungen der Duellanten in keiner Weise zu behindern; jeder der Gegner muss hinter sich noch einen mindestens fünf Meter langen freien Raum haben.

Die Standplätze werden den Gegnern durch das Los zugewiesen.

Die Gegner werden ersucht, Rocke und Westen abzulegen und sich aller Gegenstände zu entledigen, welche die Wirkung der Stösse oder Hiebe paralisieren oder die freie Bewegung beeinträchtigen könnten. Einen gewöhnlichen oder Diensthandschuh zu benützen, ist immer erlaubt; die Benützung eines Fechthandschuhes ist Sache gegenseitigen Uibereinkommens.

Der Kampfleiter verliert die vereinbarten und gutgeheissenen Bedingungen des Kampfes und ermahnt die Gegner, sie ehrlich zu erfüllen und sich im Kampfe als vollkommene Gentlemen zu verhalten.

Die Gegner werden hierauf auf die ihnen durch das Los zugefallenen Plätze geführt. Die Zeugen nehmen noch einmal gemeinsam die Säbel in Augenschein, überzeugen sich, ob sie vollkommen klagslos sind und übergeben sie sodann den beiden Duellanten. Das Los wird bestimmen, welcher von den Gegnern wählen dürfe.

Nachdem die Säbel übergeben wurden, nehmen die Zeugen, welche sich gleichfalls mit Säbeln zu bewaffnen haben, ihre Plätze zu beiden Seiten der Gegner ein, u. z. so, das jeder der Letzteren einen eigenen und einen fremden Zeugen neben sich habe. Die Kämpfer dürfen durch die Aufstellung der Zeugen in der freien Bewegung nicht beirrt sein. Der Kampfleiter stellt sich in die Mitte zwischen die Gegner, lässt sie die Fechtstellung annehmen und ergreift die Klängenenden ihrer Säbel; den Beginn des Kampfes wird er mit dem Commando „Los!“ bezeichnen, indem er gleichzeitig die Klängenenden frei gibt und einige Schritt zurücktritt.

Die Gegner haben beim Säbel-Duell folgende Regeln zu beachten:

1. Sie dürfen den Kampf erst dann beginnen, wenn der Kampfleiter das Commando „Los!“ gegeben hat;
2. der Säbel darf nur mit einer Hand und ohne Mitwirkung der anderen gehandhabt werden;
3. der Gebrauch der unbewaffneten Hand, um das feindliche Eisen zu ergreifen, ist verboten, wohl aber ist es erlaubt, den Hieb des Gegners mit der Hand oder mit dem Arme zu parieren;
4. der Gegner darf nur mit der Klinge und nicht mit dem Korbe verwundet werden;

5. es ist verboten, den Gegner mit der Hand oder mit dem Fusse zu schlagen oder zu berühren;

6. es ist im Kampfe erlaubt, nach vorwärts, rückwärts oder zur Seite zu springen, zu voltieren, nach Belieben sich zu neigen und zu biegen;

7. die Hiebe auf die Beine (Hiebe à la Jarnac) werden als unchevalereske und unrechtmässige betrachtet;

8. es ist verboten, den vollständig entwaffneten Gegner zu verwunden;

9. der, welcher entwaffnet hat, ist nicht verpflichtet, die Waffe aufzuheben;

10. eine Verwundung des Gegners, wenn er vollständig entwaffnet, wenn er zu Boden gestürzt oder wenn ihm die Klinge gebrochen ist, wäre gleichbedeutend mit einem Meuchelmord;

11. beim Angriff ist es erlaubt, mehrere Hiebe hintereinander zu geben;

12. der, welcher seinen Gegner verwundet hat, muss, ohne auf das Commando „Halt!“ zu warten, in die weite Mensur zurückspringen und in der Position der Fechtstellung verbleiben, um eventuell die Riposte des Gegners zu parieren;

13. der Beleidigte hat, obgleich er verwundet ist, das Recht zu ripostieren, der Beleidiger kann ihn jedoch nach der Parade neuerdings verletzen;

14. nach einer Verwundung muss der Kampf, wenn das Duell nicht bis zur gänzlichen Kampfunfähigkeit, d. i. unter den schwersten Bedingungen stattfindet, unterbrochen werden und die Zeugen werden gemäss des Gutachtens der Aerzte und desjenigen, der verwundet hat — sobald er der Beleidigte ist — entscheiden, ob der Kampf als beendet zu betrachten ist;

15. bloss die Zeugen sind berechtigt, den Kampf einzustellen;

16. auf das Commando „Halt!“ müssen die Duellanten augenblicklich in die weite Mensur zurückspringen und in der Fechtstellung verbleiben, bis die Zeugen über das Weitere entscheiden werden.

Die Zeugen werden, mit der Waffe in der Hand und mit der Spitze gegen den Boden gesenkt, die Entwicklung des Kampfes aufmerksam überwachen; sie sind verpflichtet, selbst mit Gefährdung ihres eigenen Lebens, den Kampf mittels des Zurufes „Halt“ einzustellen:

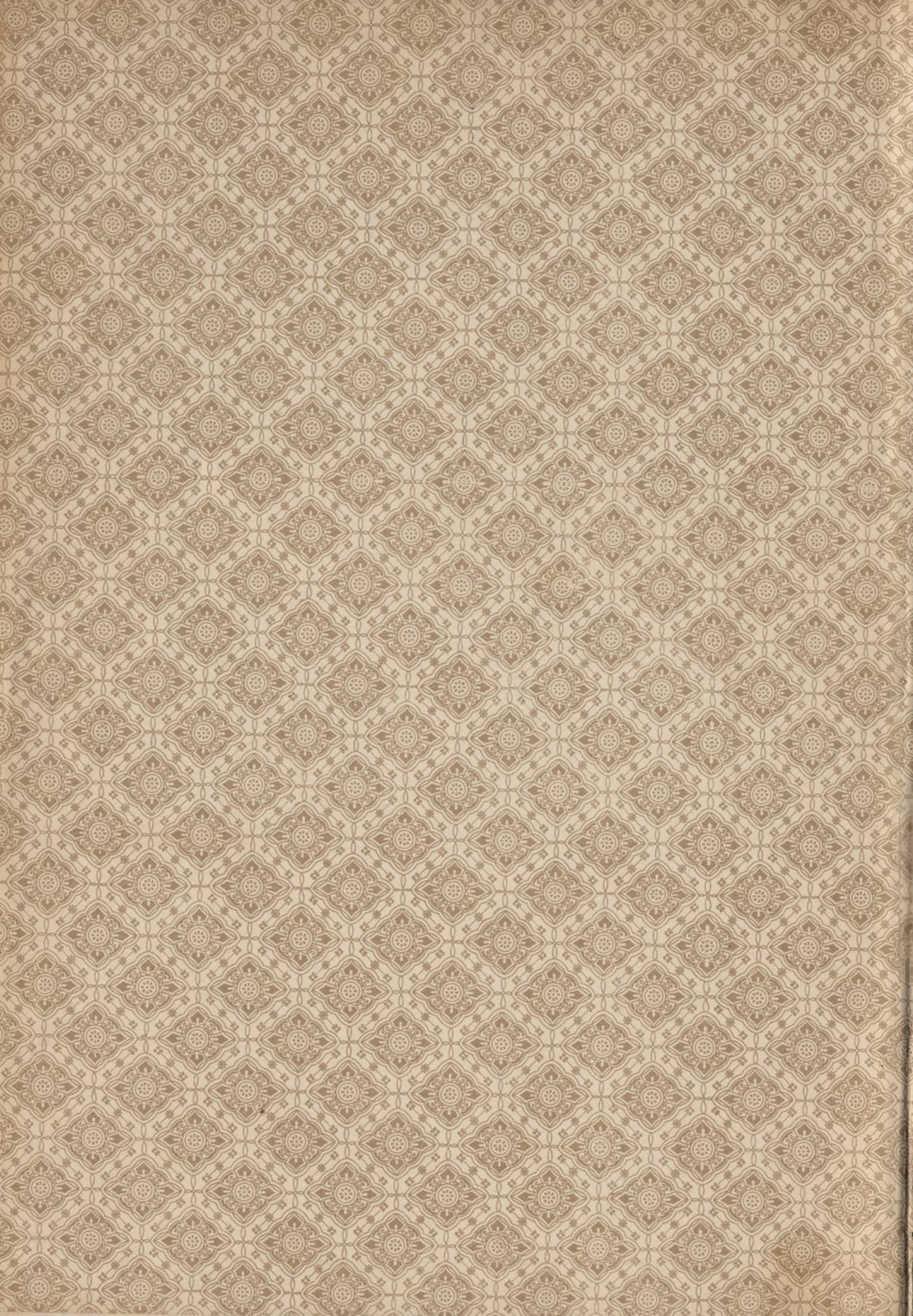
1. Wenn einem der Kämpfer die Klinge bricht;
2. wenn einer der Duellanten zur Erde fällt;
3. wenn einer der Gegner in Folge Verwundung unfähig ist, den Kampf fortzusetzen;
4. bei einer Entwaffnung;
5. wenn die Gesetze der Ehre oder die chevaleresken Regeln verletzt werden;
6. wenn die ausdrücklich vereinbarten Bedingungen nicht eingehalten werden.

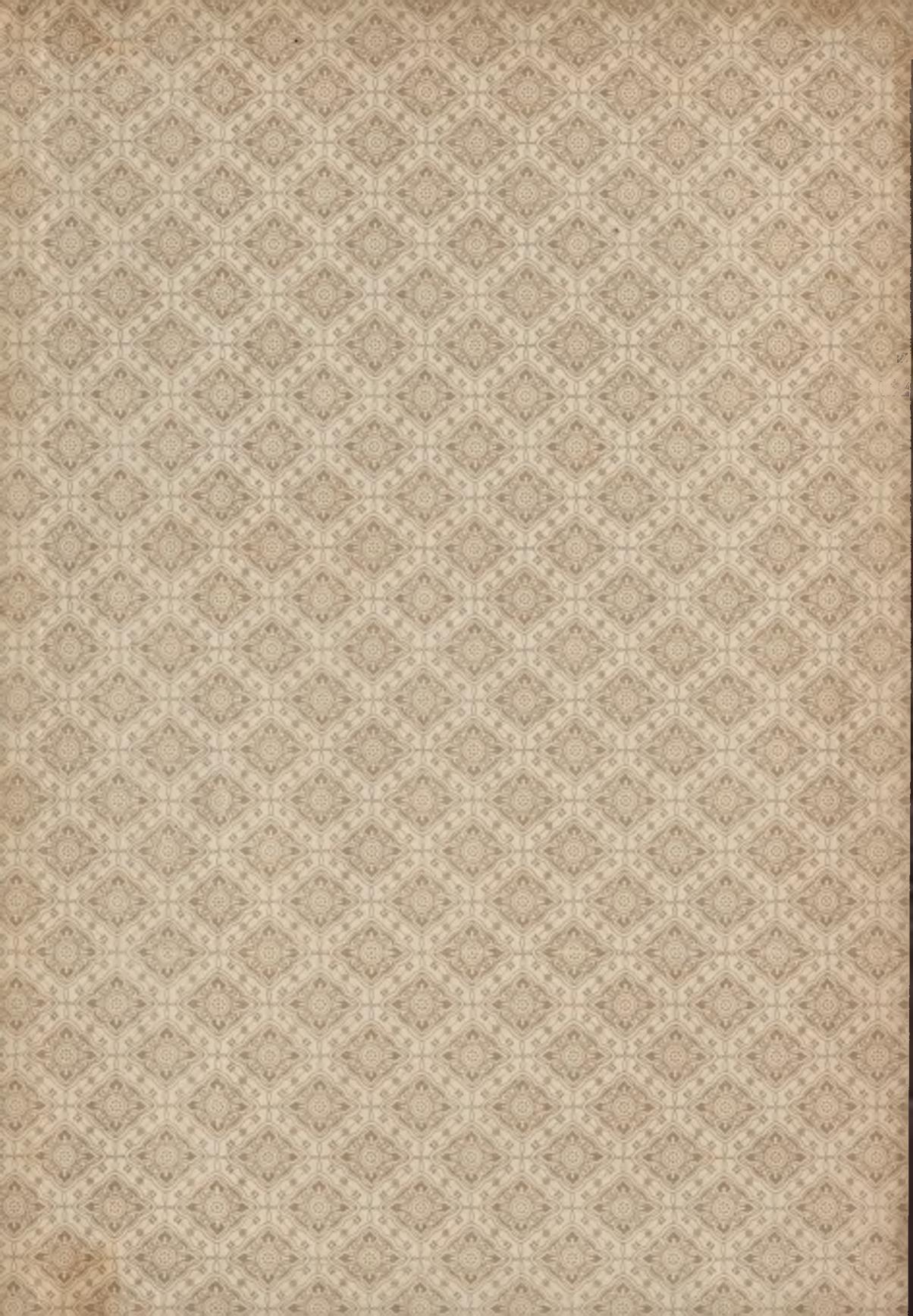
In den Fällen 5. und 6. werden sie den Thatbestand zu Protocoll nehmen und den Schuldigen einem Ehrengerichte überantworten, welches ihn für immer seiner Rechte als Gentlemen in Ehrenaffären verlustig erklären wird; ist aber eine Verwundung oder Tödtung erfolgt, so werden sie unverzüglich die strafgerichtliche Verfolgung des Urhebers einleiten müssen.











KOLEKCJA  
SWF UJ

A

616

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800053583