

Einleitung.

Die Nothwendigkeit des Fechtens wird allgemein anerkannt; denn eine geschickte Waffenführung schärft das Auge, regt den Sinn zur List und Schlaubeit an, steigert die Kraft und erhöht das Vertrauen, jeder Gefahr muthig entgegen zu treten und sie zu überwinden.

Für kriegerische Zwecke präsentirt diese Kunstfertigkeit noch einen besonderen Werth, weil selbe einerseits als körperliche Übung stärkt

und ausdauernd macht, anderseits als das treueste Bild des eigentlichen Kampfes an Gefahren gewöhnt.

Gestützt auf die gesammelten Erfahrungen einer zehnjährigen Praxis als Fechtlehrer im k. k. Militär-Belehrer-Institute, woselbst mir in den letzteren Jahren die Leitung des Fechtunterrichtes übertragen ist, habe ich einen methodischen Leitfaden zusammengestellt, welcher die Verbreitung des Säbelfechtens in der k. k. Armee bezwecken soll.

Die Fecht-Sectionen sind im Principe übereinstimmend mit der von den berühmtesten Fechtlehrern des In- und Auslandes zusammengestellten Lehrmethode, welche im k. k. Militär-Belehrer-Institute zur Ausbildung von Militär-Fechtlehrern vorgeschrieben ist.

Die Ausbildung zweier Unteroffiziere der Garnison, welche nach dieser Methode in achtzig Unterrichtsstunden eine vollkommene Fertigkeit im Siebfechten bis einschließlich des Affauts erlangt haben, dürfte für die praktische Verwendbarkeit dieses Leitfadens den besten Beweis liefern.

Wöchte daher meine Arbeit eine freundliche Aufnahme finden, und überall gleiche Erfolge erzielen.

Der Verfasser.

Inhalt.

	Seite
Einleitung	III
I. Abtheilung: Rangiren, Öffnen, Erklären des Säbels, Halten des Säbels, Körperbewegungen, Distanz, Anlehnung, Schließen und Abtreten	1
II. " Hiebe, Schwingungen und Stöße mit dem Säbel	10
III. " Paraden	23
IV. " Coupés und Finten	30
V. " Streis- u. Schleuderparaden, Eisenschläge	36
VI. " Cediren, Riposten und Reprisen	42
VII. " Tempo, Attaquen und Bewegungen für halbe und geschlossene Distanz	46

	Seite
VIII. Abtheilung. Verhalten mit dem Säbel gegen das Bajonnetgewehr und gegen die Pike oder Lanze	55
IX. „ „ Begrüßung und Bemerkungen für das Assautfechten	61
Übung mit mehreren Schülern	66
Manchettiren	69



Das Säbelfechten.

I. Abtheilung.

Rangiren, Deffnen, Erklären des Säbels, Stellung, Halten des Säbels, Körper-Bewegungen, Distanz, Aulehnung, Schließen und Abtreten.

Rangiren und Deffnen.

Rangirt! Die Schüler stellen sich in ein Glied auf.
Links — (Rechts) öffnen! Jeder Einzelne öffnet sich auf zwei Schritte Abstand von seinem Nebenmanne, ohne zu hüpfen, und richtet sich nach dem stehen gebliebenen Flügelmanne. Die linke Hand hat den Säbel, welcher an der linken Hüfte, als wäre er in der Scheide versorgt, getragen wird, knapp unter dem Stichblatte umfaßt.

Hierauf sind dem Schüler die Bestandtheile der Waffe bekannt zu geben, als: Griff, Korb, Klinge, Schneide, Spitze, Rückschneide, Stärke und Schwäche.

Stellung des Körpers. Auf das Commando: **Habt — Acht!** vollführt der Schüler eine Wendung links, so zwar, daß dem Gegner nur dessen Profil sichtbar werde. Der rechte Fuß steht mit der Fußspitze gerade nach vorwärts, die Richtung des linken Fußes ist auf jene des rechten senkrecht.

Stellung! Der rechte Fuß wird mit einem hörbaren Schläge auf den Boden soweit vorgelegt, daß die Entfernung von einem Absätze zum andern die ein einhalbfache eigene Fußlänge betrage; die Knie müssen derart gebogen sein, daß das rechte in Verbindung mit dem entsprechenden Knöchel, das linke aber mit der entsprechenden Fußspitze eine Vertikale bilde.

Die Schwere des Körpers ruht mehr auf dem linken Fuße, um in der Verfassung zu sein, sowohl Ausfall als Rücktritt schnell zu bewerkstelligen. Der linke Arm ruht durch das Faustgelenk gestützt auf der linken Hüfte, mit

dem Daumen nach vor-, mit den übrigen Fingern geschlossen nach rückwärts, um die linke Schulter dem Gegner zu entziehen.

Halten des Säbels. Der Säbel kann entweder in der Prim- oder in der Terz-Auslage gehalten werden.

Beide Auslagen richten sich nach der Stellung des Gegners. Der Griff des Säbels liegt mitten in der Faust, und wird von den vier Fingern einerseits, von dem Daumen anderseits dergestalt umfaßt, daß der Daumen auf den Gliedern des Zeige- und Mittelfingers ruhe, und die Mittelknöchel der vier Finger, mit der Säbelschneide eine gleiche Richtung erhalten.

Diese Art den Säbel zu halten, verhindert das häufige Flachhauen oder Berhauen, und gibt dem Hiebe die gehörige Schwungkraft und Sicherheit.

Bei kürzeren Hieben aber, z. B. auf die Hand (Manchette), worüber später die Erklärung folgt, kann auch der Daumen auf den Rücken des Griffes aufgestemmt sein, da hiedurch die Spitze des Säbels leichter zu führen ist.

Die Faust in der Primlage ist höher als die Stirne und etwas rechts von der Gesichtslinie, der Arm nur mäßig gebogen, und zwar so, daß der Vorarm nach vor- und aufwärts gerichtet, durch das Stichblatt gedeckt bleibe.

Die Schneide bleibt schräg und nach links seit- und aufwärts, die Spitze auf die Mitte der Brust gerichtet. Der Blick auf den Gegner geht unter der eigenen Waffe.

Diese Stellung gewährt den Vortheil, daß sie nur eine, nämlich die innere Blöße gibt, daß die Spitze den Gegner bedroht, jeden seiner Angriffe gefährdet, und die so häufig vorkommenden Arm- und Handhiebe verhindert.

In der Terz-Auslage ist die Faust in der Höhe der Achselhöhle, etwas nach rechts gehalten, der Arm gestreckt, die Schneide nach rechts seitwärts und die Spitze auf das linke Auge des Gegners gerichtet.

Die Prim-Auslage ist immer vorzuziehen.

Körperbewegungen.

Habt — Acht! (Profilstellung.)

Stellung! 1, 2, 3. Auf 1 wird der Gegner mit der rechten Hand begrüßt; 2, die rechte Hand

umfaßt den Säbel, wie schon erwähnt; 3, wird der Säbel aus der linken Hand, wie aus der Scheide gezogen, und die vorerwähnte Stellung angenommen.

Später in einem Tempo, wobei das 2 und 3 verbunden wird.

Apell! Besteht in einem doppelten hörbaren Schlage auf den Boden mit dem rechten Fuße, und dient dazu, das Gewicht des Körpers auf den linken Fuß übertragen zu lernen.

Avanciren — Eins! Der Avancirschritt dient um sich dem Gegner zu nähern, und erfolgt stets mit gebogenen Knien, durch das Vorsetzen des rechten Fußes, während gleichzeitig der linke, ohne am Boden zu schleifen, betzuziehen ist. Auf „Eins!“ ist nur ein Schritt zu vollführen. Auf das Commando:

Avancirt! ist so lange vorzuschreiten, bis das Commando:

Halt! erfolgt, was mit einem hörbaren Schlage des rechten Fußes zu bezeichnen ist, welcher Schlag der halbe Apell genannt wird.

Retirciren — Eins! Dient, sich dem Gegner zu entziehen, und beginnt mit dem linken Fuße,

während der rechte beizuziehen kommt. Jeder Schritt wird mit einem halben Apell bezeichnet und wie oben ist auf „Gins!“ immer nur ein Schritt, auf das Commando:

Retirirt! aber so lange rückzuschreiten, bis das Commando:

Halt! erfolgt, welches gleichfalls mit einem halben Apell zu bezeichnen ist.

Die Länge des Avancir- und Retirirschrittes ist gleich der eigenen Fußlänge.

Vorbiegen — Gins! Dient zur Vorbereitung des Ausfalles; hiebei wird das linke Knie gestreckt, der Oberleib vorgebogen, und das rechte Knie bildet in Verbindung mit der rechten Fußspitze eine Vertikale.

Stellung — Gins! Wird die Annahme der vorbeschriebenen Stellung durch einen halben Apell bezeichnet.

Ausfall — Gins! Der rechte Fuß wird auf die eigene Fußlänge, ohne einen hörbaren Schlag auf den Boden vorgelegt, der linke vollkommen gestreckt, ohne vom Boden erhoben zu werden; die rechte Hüfte ist etwas eingezogen, der Kopf ruht an dem rechten Oberarme, der Blick ist

unter der eigenen Waffe auf den Gegner gerichtet, und die linke Schulter gut versagt.

Stellung! Wird der rechte Fuß in seine frühere Position mit einem halben Apell zurückgebracht.

Rückwärts Ausfall — Eins! Der linke Fuß tritt vollkommen gestreckt in die Ausfallsp-
osition zurück, die linke Hand stützt sich auf den rechten Oberschenkel, der Kopf bleibt durch den Oberarm, wie oben gedeckt.

Stellung! Der rechte Fuß wird mit dem halben Apell in die vorgeschriebene Stellung zurückgenommen, die linke Hand an die Hüfte gebracht.

Sprung vorwärts (rückwärts) — Eins! Der Sprung dient dazu, um sich dem Gegner kunstgerecht zu nähern, oder von ihm zu entfernen, und geschieht durch den Abstoß beider Ballen, ohne die Abläße zu erheben, (um dem Gegner die Absicht nicht zu verrathen) nach vor- oder rückwärts. Die Vollführung des Sprunges wird durch einen halben Apell geschlossen.

Rücktritt — Eins! Derselbe dient dazu, sich dem Gegner zu entziehen, ohne den linken Fuß vom Boden zu entfernen. Hierzu tritt der rechte

Fuß ungefähr 6 Zoll rechts seitwärts, hinter den Absatz des linken, stützt sich auf den Ballen, während das Knie etwas gebogen bleibt; der Unterleib ist etwas eingezogen, die rechte hohe Brustseite nach vorwärts gehalten.

Dieser Rücktritt hat aber den Nachtheil, daß man nicht so leicht in der Verfassung bleibt einen Ausfall zu bewerkstelligen.

Distanz. Diese ist dreierlei: die geöffnete, halbe und geschlossene. Bei der geöffneten Distanz kreuzen sich die Klingen in dem letzten Drittheile der Schwäche, bei der halben in der Mitte, bei der geschlossenen in der Stärke.

Die erstere dient, um die Fechtart des Gegners kennen zu lernen, die zweite wird in der gewöhnlichen Fechtart angenommen, der letzten bedient man sich gegen Tempisten.

Anlehnung. Gibt es zweierlei: die äußere und die innere. Bei der äußeren Anlehnung berühren sich die Klingen der Gegner mit dem Rücken, bei der innern mit der Schneide.

Verstärkt man dieses Gefühl der innern oder äußern Anlehnung durch einen Druck auf

die feindliche Klinge, welche Bewegung durch einen halben Apell begleitet wird, so hat man eine forzirte Anlehnung bewerkstelliget, welche in die Classe der Attaquen gehört.

Abtreten! 1, 2. Auf 1 gibt der Schüler einen Doppel-Apell, zieht den rechten Fuß dem linken bei, und streckt die Klinge in der Höhe der Schulter mit der Schneide nach aufwärts in der Verlängerung des Armes nach rechts seitwärts; auf 2 wird die Klinge wie in die Scheide versorgt, und der Gegner mit der rechten Hand begrüßt.

Später in einem Tempo.

Rechts — (Links) schließen! Geschieht das Schließen mit der Wendung „rechts oder links um.“

Anmerkung. Die Körperbewegungen sind so viel als möglich einzüben, und in den nächsten Abtheilungen zu wiederholen.

Ueberhaupt sind die Anfangsgründe besonders genau und strenge zu überwachen; Uebereilung schadet, denn eingeschlichene Fehler sind schwer wieder gut zu machen.



II. Abtheilung.

Hiebe, Schwingungen und Stöße mit dem Säbel.

Die Hiebe erfolgen senkrecht, diagonal und wagrecht.

Sie theilen sich in innere und äußere, und diese wieder in obere und untere ein.

Die senkrechten Hiebe nach vorliegender Zeichnung 1 — 9 und 2 — 9, können innere und auch äußere sein, je nachdem deren Ausführung an der innern oder äußern Seite begonnen hat.

Obere Hiebe sind jene, die ober der Linie 7 — 8, und untere, die unter dieser Linie geführt werden.

Nach dieser Eintheilung erhält man folgende Hiebe:

- 1 — 9 obere senkrechte ein- auch auswärts,
- 3 — 9 obere schräg einwärts,
- 2 — 9 untere senkrechte ein- und auswärts,
- 6 — 9 obere schräg auswärts,
- 5 — 9 untere schräg einwärts,

4 — 9 untere schräg auswärts,

7 — 9 wagrechte einwärts,

8 — 9 wagrechte auswärts.

Die zwischen diesen Linien einfallenden Hiebe der punktirten Linien X — 9 werden Zwischenhiebe genannt.

Diese strahlenförmige Hiebführung kann nun auf Kopf, Brust, Arm und Flanke ihre Anwendung finden, und es wird die betreffende Hieblinie kürzer oder länger sein, je nachdem der getroffene Theil zu einem oder dem andern Offensiveobjekte gehört, was theils von der Distanz, theils von der Blöße, die der Gegner gegeben hat, bedungen wird.

Die Hiebe ober der Linie 7—8 werden fallende, und jene unter derselben, steigende Hiebe genannt.

Je nach der Lage der Faust des Gegners und seiner Art zu pariren, werden die Hiebe entweder überhebend sein, indem man den eigenen Säbel über die Spitze des Gegners Klinge schwingt, oder über- und untergehende genannt, welche nach Art des Wechsels in die nächste Blöße d. h. ober oder unter der Klinge des Gegners angebracht werden. Zum Hiebe selbst wird das Faustgelenk angezogen, und mittelst des hiedurch erlangten Schwunges der Säbel in einem Zuge vorwärts, und zwar in jene Blöße des Gegners ge-

führt, in welche der Hieb treffen soll. Dieses Anziehen darf nicht zu stark, aber auch nicht zu schwach geschehen; im ersten Falle würde man zu viel Zeit, im letzteren hingegen den nöthigen Schwung verlieren. Fehlerhaft bleibt es aber, mit aufgehobenem Arme zu hauen; der Hieb selbst darf nicht gehackt, sondern muß gezogen werden, wenn er die gehörige Wirkung äußern soll.

Bei allen Hieben gilt als Grundsatz, gedeckt zu bleiben, den Arm zu strecken, und die entsprechende Faustmotion durch das Faustgelenk entstehen zu lassen.

Die über- oder untergehenden Hiebe erhalten ihre Benennung theils nach der Faustmotion, in welcher sie geschlagen werden, theils von der Stelle, welche sie treffen sollen.

Da die Schärfe des Säbels bei der Hiebführung ihre bestimmte Richtung hat, und selbe in den Linien der Kreisfigur bezeichnet ist, so wird hier bloß die Richtung der Schärfe angegeben. Dadurch erklärt sich die Lage der Faust von selbst, vorausgesetzt, daß der Säbel richtig gehalten werde. Von den überhebenden Hieben wird später die Rede sein.

Um während der Hiebführung nicht aus der ge-

deckten Lage zu gerathen, bleibt die Faust in der Höhe des Kopfes, und es soll sich nach Vollendung des Hiebes die Gesichtslinie nie über den rechten Arm gegen die äußere Seite befinden, sondern stets an der inneren Seite festgehalten werden, damit nicht in der Hiebstellung durch Arm und Klinge ein Winkel, dessen Scheitel die Faust bildet, entstehe.

Eine solche Winkelbildung ist gefährlich, weil die bei der Parade vorgebrungene Klinge des Gegners den Winkel knapp unter dem Scheitel durchschneidet und den Arm bloß stellt; es muß daher jeder Hieb mit gestrecktem Arme geführt werden.

Der Lehrer hat über die Festhaltung dieses Grundsatzes zu wachen und keine Abweichung zu dulden.

Zu diesem Behufe stellt sich derselbe vor den Schüler, läßt auf Commando die Hiebe ausführen, prüft genau deren Entstehen im Faustgelenke bis zur Beendigung derselben, und sieht genau darauf, daß die Kreisbewegung zum Hiebe selbst, vom Standpunkte des Ortes, von wo der Hieb ausgeht, bis zu jenem, wo er treffen soll, die kürzeste sei, um keinen unnützen weiten Bogen zu beschreiben.

Erst dann, wenn der Lehrer sich überzeugt hat,

daß die Stellung des angeordneten Hiebes in allen seinen Theilen richtig ist, wird commandirt:

Stellung! Anfänglich hat jeder Hieb 3 Zoll vor dem zu treffenden Körpertheile eingehalten zu werden, später ist der Hieb vollkommen auszuführen. —

Oberer Primhieb einwärts!)	} Stellung!	1—9.	
auswärts!)			
Quarthieb!			3—9.
Terzhieb!			6—9.
Brusthieb!			7—9.
Flankenhieb!			8—9.
Cerclehieb!			5—9.
Secundehieb!			4—9.
Unterer Primhieb einwärts!)			2—9.
auswärts!)			

Es ist schon gesagt worden, daß die senkrecht fallenden Hiebe 1—9 und die senkrecht steigenden 2—9 ihre Benennung „ein- und auswärts“ von jener Seite erhalten, von welcher der Hieb ausgegangen ist.

Bei den untern Primhieben auswärts, welche von der Mitte des en profil gestellten Körpers zu schlagen sind, wird die Mehrzahl der Schüler in den Fehler gerathen, den Arm zu biegen und denselben links

zu stellen, wodurch die ganze äußere Seite entblößt wird. Der Lehrer wache daher, damit nicht gleich im Beginne des Unterrichtes, solche gefährliche Fehler sich einschleichen.

Rathsam ist es, bei den ersten Lektionen, welche die Grundlage für alle vorkommenden Bewegungen bilden, so lange zu verweilen, bis der Lehrer sich überzeugt hat, daß selbe sowohl theoretisch als praktisch gut begriffen worden sind.

Die Hiebe geschehen immer mit Ausfall.

Sobald die Führung bei den einzelnen Hieben mit richtiger Faust- und Klingelage einigermaßen erzielt ist, wird zu den Schwingungen übergegangen.

Schwingungen. Diese bestehen in Kreisbewegungen mit dem Säbel, sowohl in defensiver als offensiver Absicht, und dienen als Vorbereitung hauptsächlich dazu, dem bewaffneten Arme jene Kraft und Gelenkigkeit zu verschaffen, welche zur Führung des Säbels unumgänglich nothwendig ist.

Die im Commando angeordnete Schwingung ist nichts anderes, als die auf einander folgende Wiederholung des benannten

Hiebes, und zwar so lange, bis der Lehrer
Halt! commandirt.

Schwingungen. (Als Aviso.)

In Quart! Eins!

„ **Terz!** „ **!**

„ **Cercle!** „ **!**

„ **Seconde!** „ **!**

„ **Prim auswärts! Eins!**

„ **einwärts!** „

} **Stellung!**

so auch als Brust- und Flankenhiebe.

Bei den einzelnen Schwingungen bleibt der Schü-
ler in der Hiebebene stehen, bis

Stellung! commandirt wird.

Hierauf folgen die diagonal entgegengesetzten,
und zwar:

In Quart und Seconde! Eins! } **Halt!**

„ **Terz und Cercle! Eins! u. s. w.** }

Nach einiger Uebung schreitet man zur Kreuzung
dieser Diagonalschwingungen, nämlich:

Obere Wechfelschwingung! Eins! Halt!

(Geht von Quart zu Terz.)

Untere Wechfelschwingung! Eins! Halt!

(Geht von Cercle zu Seconde.)

Obere und untere Wechselfchwingung —

Cins! Halt! (Geht von Quart zu Terz, dann unaufgehalten zu Cerele und Seconde, worauf wieder in Quart begonnen wird.)

Die Wechselfchwingungen müssen sehr fleißig geübt werden, denn auf selbe ist hauptsächlich die hier aufgestellte Fechtmethode gestützt.

Sie müssen immer gedeckt geschlagen werden und nach vorwärts wirken, daher ist auch erst dann weiter zu schreiten, wenn selbe vollkommen regelrecht angebracht und dauernd ausgeführt werden.

Nun folgen jene Säbelschwingungen, deren Anwendung hauptsächlich bei der Cavallerie vorkommt.

Im Kreise rechts hoch — Cins! Halt!

Die Faust in der Terzlage ist höher als der Kopf, und es werden 6—8 Schwingungen in kleinen Kreisen von der Rechten zur Linken um den ganzen Körper ausgeführt, bis man wieder zum Ausgangspunkte gelangt.

Im Kreise links hoch — Cins! Halt! Wie

oben mit der Faust in der Quartlage, von der linken zur rechten Seite rückwärts.

Im Kreise rechts tief — Cins! Halt!

Wie oben mit der Faust in Cerele, in kleinen Kreisen von der Rechten zur Linken nach rückwärts um den Körper. Sobald die Klinge hinter die Mitte des Körpers gelangt, geht die Faust in die Primmotion über, und setzt in dieser Lage die Schwingung bis zum Ausgangspunkte fort.

Im Kreise links tief — Cins! Halt!

Wie oben, mit der Faust in Prim, die kleinen Kreise umgehen von der Linken zur Rechten, um den Körper nach rückwärts.

Sobald die Klinge hinter die Mitte des Körpers gelangt, wird die Faust in Cerele gewendet und die Schwingung in dieser Motion bis zum Ausgangspunkte fortgesetzt. Zur Verbindung dieser Schwingungen wird commandirt:

Im Kreise links und rechts hoch — Cins!

Halt! Wird der oberen Kreisschwingung in Quart, jene in Terz angereicht.

Im Kreise rechts und links tief — Cins!

Halt! Wird der untern Kreisschwingung in Cerele, jene in Prim angereicht.

Im Kreise links und rechts hoch u. tief —

Cins! Salt! Der Uebergang geschieht von der Quart zur Terz, und dann zur Prim und Cerele. Auf **Cins!** hat die anbefohlene Schwingung zu beginnen, und ist so lange fortzusetzen, bis **Salt!** commandirt wird. Bei den einfachen Schwingungen bleibt auf dieses Commando der bewaffnete Arm in der Hieblage, damit der Lehrer Gelegenheit habe, dieselben zu prüfen, sodann wird commandirt: **Stellung!** Bei allen Wechsel- und Kreisbewegungen wird auf **Salt!** die Stellung angenommen und stets von einem Apell begleitet.

Anfangs geschieht die Übung langsam, später schneller und kräftiger, wobei hauptsächlich zu beachten kommt, daß alle kräftig geführten Schwingungen stets die Richtung gegen die Hieblinie beibehalten, und die Faust durch die Schwere des Säbels und die Kraft des Schwunges aus ihrer Lage nicht gerückt werde.

Sowohl Lehrer als Schüler haben in der öfteren Wiederholung der Lektion nicht zu ermüden, denn diese allein ist geeignet, letzteren mit der Führung und Handhabung des Säbels vertraut zu machen.

So lange die Kraft der Faust durch viele Übung in den Schwingungen die Herrschaft über das Gewicht des Säbels noch nicht erlangt hat, darf zu combinirten Lektionen nicht geschritten werden.

Die hohen Kreisschwingungen dienen besonders gegen den mit dem Säbel bewaffneten Reiter, die tiefen dagegen gegen Lanzen; und Bajonnetstöße.

Wenn der Schüler die Hiebe der Kreisfigur richtig zu führen versteht, und in den Schwingungen einige Fertigkeit erlangt hat, werden ihm jene Hiebe gezeigt, welche mit der Rückschneide oder Rückenspitze gehalten werden.

Als Aviso dient:

Hiebe mit der Rückschneide.

Oberer Primhieb einwärts — Eins!

auswärts — Eins!

Unterer " " einwärts — Eins!

auswärts — Eins!

Quarthieb — Eins!

Brusthieb — Eins!

Circlehieb — Eins!

Stellung!

Stellung!

Diese Hiebe werden durch die betreffende Säbelschwungung eingeleitet und sind so auszuführen, daß zwei Dritttheile des Hiebes mit der wahren Schneide, und erst das letzte Drittel durch Wendung der Faust mit der Rückschneide vollzogen werden.

Stöße.

Die Stöße sind feste oder flüchtige.

Feste Stöße sind jene, welche in der Anlehnung; flüchtige, die ohne selbe geschehen.

Beide werden in der Primlage ausgeführt, und bald äußere, bald innere genannt, zumeist aber als Zinten angewendet.

Feste Stöße.

In Prim Stoß — Eins! Wird in der Stellungsauslage der Stoß ausgeführt. Weil die festen Stöße in der Anlehnung d. h. mit der eigenen Klinge, längs jener des Gegners geführt werden, so hat auch die Deckung gegen jene Seite zu erfolgen.

— Zu diesem Zwecke bleibt die Faust in der Höhe der Stirne, und es wird der Kopf bei der äußeren Anlehnung an der inneren, und bei der inneren an der äußeren Seite durch die eigene Faust und Klinge gedeckt bleiben.

Zur Ausführung der festen Stöße in der inneren Anlehnung wird commandirt:

Anlehnung wechseln — Eins! Dies geschieht durch Uebergehen der eigenen Klinge über jene des Gegners, von der äußeren in die innere Anlehnung; der Schluß der Bewegung wird durch einen halben Apell bezeichnet. Hierauf commandirt der Lehrer:

In Prim Stoß — Eins! Stellung!

Flüchtige Stöße.

Erfolgen durch Entbindung aus der Anlehnung, entweder von der äußeren gegen die innere, oder umgekehrt von der innern gegen die äußere Seite, indem man mit der eigenen Klinge über jene des Gegners geht, auf das Commando.

Wechselstoß in Prim — Eins — Zwei!

Anfangs geschieht das Wechseln auf 2 Tempo, auf das „Eins“ wird das Wechseln mit einem halben Apell begleitet, — auf „Zwei“ der Stoß vollführt.

Auf diese Art dienei das Wechseln als Finte. In der Folge verschmilzt das Wechseln und der Stoß in Eins, wobei der Apell unterbleibt.

Damit der Wechselstoß in die zu benützende Blöße eindringe, und die Parade des Gegners erschwere, muß das Wechseln mit gestrecktem Arme geschehen, dann erst ist der Stoß auszuführen.



III. Abtheilung.

Paraden.

Pariren heißt im Allgemeinen sich vertheidigen, d. h. Angriffe überhaupt, und besonders Hiebe und Stöße abweisen,

Dieses kann theils durch ein Abweisen der Hiebe und Stöße vermittelst der eigenen Klinge des Säbels, theils durch ein Ausweichen geschehen.

Das Abweisen ist ein positives, das Ausweichen ein negatives Partren.

Es gibt 7 Paraden, welche in stehende und schleudernde eingetheilt werden.

In dieser Abtheilung werden bloß stehende Paraden erklärt, und zwar:

Prim, Seconde, tiefe Prim, Terz, Quart, tiefe Terz und tiefe Quart.

Prim. Die Faust wird erhöht und in derselben Motion der Auslage, ohne den Arm zu biegen, von der rechten gegen die linke Seite über das linke Auge gebracht, und der Körper etwas in die Knie gesenkt, um dem eindringenden Hiebe zu begegnen.

Die Nägel der Faust stehen nach rechts aufwärts, der Blick geht unter der Faust, die Säbelschärfe steht schräg nach links aufwärts, während die Spitze auf den Gegner gerichtet ist.

Durch diese Lage ist die innere, obere Seite gedeckt, da die Stärke der Klinge den

Kopf und das Gesicht, die Schwäche derselben, die Brust schützt.

Seconde. Zur Seconde-Parade geht man aus der Prim in die ursprüngliche Stellung zurück, und dreht die Schärfe des Säbels rechts aufwärts, so daß die Nägel nach rechts stehen, während die Spitze die Richtung auf die linke Brustseite des Gegners beibehält.

Hiebei ist hauptsächlich zu beobachten, daß das Faustgelenk nicht gebogen, sondern zur gehörigen Kraftbewegung stets nach vorwärts gedrückt werde.

Der Weg von der Prim zur Seconde und umgekehrt, darf nicht über die eigene Profilstellung hinausreichen, weil man sonst auf der entgegengesetzten Seite zu viel Blöße geben würde.

Die Form der beschriebenen Paraden ist für obere Hiebe berechnet, gegen untere Hiebe muß die Faust sich etwas senken, ohne jedoch die Motion derselben zu ändern. Beide Arten von Paraden, wirken nach vorwärts, d. h. gegen jene Seite hin, wo der feindliche Hieb einfällt. Dadurch wird es ermöglicht, daß beim

Pariren weder Klinge noch Faust über die Deckungslinie hinausgelangen.

Will man aber selbst bei untern Hieben die hohe Lage der Faust während des Parirens beibehalten, so müssen diese mit Rücktritt ausgeführt werden.

Damit der Schüler sich bei Zeiten daran gewöhne, die Paraden den Hieben entgegen zu stellen, wird der Lehrer bald steigende bald fallende Hiebe hauen.

Auf das Commando:

Mit Rücktritt!

Prim und Secunde!

Secunde und Prim!

Stellung!

Die Markirung der Hiebe von Seite des Lehrers soll Anfangs langsam geschehen, und es ist sowohl auf die richtige Haltung der Waffe als auch des Armes, überhaupt auf alle Bewegungen des Schülers sorgfältig zu wachen.

Bei einiger Fertigkeit geschieht die Markirung der Hiebe immer rascher und mit doppelter Zugkraft, damit die zur Opposition erforderliche Kraft vom Schüler bald erkannt werde,

Bei näherer Betrachtung dieser Paraden ergibt sich, daß durch die Prim die inneren, durch die Seconde die äußeren Hiebe und Stöße parirt werden.

Bei beiden Paraden ist der Oberleib gerade zu halten, der Kopf wird hiedurch dem bewaffneten Arme näher gerückt, und das Pariren erleichtert.

Der Raum zwischen Arm und Kopf muß so gering als möglich sein, um nicht aus der Deckung zu gerathen und dem Gegner Gelegenheit zu geben, zwischen Arm und Kopf mit seiner Waffe einzudringen. Dieses wird erzielt durch eine richtige Profilstellung und eine gerade Haltung des Oberleibes.

Nebst den erklärten Paraden, welche mehr für die ganze Distanz zweier Fechter bezeichnet sind, und womit alle Hiebe und Stöße des Gegners beseitigt werden können, sind noch jene Paraden in Betracht zu ziehen, welche zwar seltener in Ausführung kommen, aber in der halben und geschlossenen Distanz häufig mit Vortheil angewendet werden können.

Diese Paraden sind:

Tiefe Prim, Quart und Terz.

Bei der tiefen Prim ist die Faust in der Höhe des Kinnes, die Klinge senkrecht nach abwärts, der Blick über die Faust auf den Gegner gerichtet, der Arm gestreckt und die Schneide wie bei der normalen Prim.

Diese Parade deckt die Brusthiebe, und verhindert den Gegner nach der inneren Seite steigende Hiebe zu führen.

Die Quart und Terz ist für obere Hiebe berechnet.

Bei der Quart senkt sich die Faust gegen die Mitte der linken Brustseite, der Arm wird gestreckt, die Nägel sind nach aufwärts, die Schneide nach links seitwärts, und die Spitze des Säbels auf das rechte Auge des Gegners gerichtet.

Bei der Terz wird die Faust mit gestrecktem Arme in die Höhe der rechten Schulter gebracht, die Nägel sind nach abwärts, die Schneide nach rechts seitwärts gewendet, und die Spitze des Säbels auf das linke Auge des Gegners gerichtet.

Sollte aber der Gegner die Quart und Terz nur fiktirt haben und an derselben Seite

einen tiefen Hieb ausführen, so werden diese Paraden gegen einen solchen Hieb derart in Winkel tief ausgeführt, daß die Faust in der mittleren Lage bei der Quart und Terz vor die rechte Hüfte zu stehen komme.

Der Arm ist gerade nach vor- und abwärts gestreckt, und die Klingengerichtung ist bei der ersteren schräg nach links und bei der letzteren schräg nach rechts, die Spitze etwas höher als die Faust gerichtet.

Diese Paraden heißen:

Tiefe Quart und tiefe Terz.

Zur Verbindung dieser und der vorhergehenden Paraden wird commandirt:

Prim und Terz! Stellung!

Secunde und Quart! Stellung!

tiefe Prim! „

Prim „ „ Quart! „

Secunde „ Terz! „

Prim „ tiefe Terz! „ u. s. w.

Die tiefe Quart und tiefe Terz dienen vorzüglich gegen die unteren übergehenden Hiebe, und erfolgen meistens mit Rücktritt.

Zum Schlusse sind diese Paraden im Avanciren und Retiriren einzuüben, wozu dem betreffenden Commando „Avanciren und Retiriren“ vorgefetzt wird, wie z. B. Avanciren mit Prim und Secorde.

Soll mehr als eine Parade im Avanciren oder Retiriren ausgeführt werden, so erfolgt mit dem Schritte die Annahme der ersten Parade, die anderen stehenden Fußes.

IV. Abtheilung.

Coupés und Finten.

Alle Hiebe, bei deren Ausführung die eigene Klinge über jene des Gegners geht, nennt man Coupés, und zwar ein- oder auswärts, jenachdem der Hieb von der äußeren gegen die innere, oder von der inneren gegen die äußere Seite geführt wird.

Die Coupés finden ihre Anwendung, wenn der Gegner über seine Deckungslinie hinaus engagirt, oder beim Pariren über dieselbe hinausgeht, besonders aber, wenn dessen Säbelspitze die bedrohte Seite verlassen hat.

Als einzelne Hiebe müssen die Coupés überraschend wirken, und daher in die zu benützende Blöße wurffartig hineingeschleudert werden, ohne sich dabei zu verhauen oder aus der Deckungslinie zu gerathen.

Die Coupés entstehen im Faustgelenke, und haben ihre Hiebkraft bloß durch die Schnelkraft desselben zu bewirken.

Coupé einwärts — Eins!

Die Klinge wird in der Stellungs-Auslage von der äußern Seite gegen den innern Arm oder Gesichtstheil geführt.

Daselbe mit der Rückschneide — Eins!

Sobald der Säbel über die Spitze der feindlichen Klinge gelangt, wird die Faust derart gedreht, daß man mit der Rückschneide den Vorarm des Gegners treffe.

Coupé auswärts — Eins!

Daselbe erfolgt in Cerele mit gestrecktem Arme stoß- und wurfartig nach vorwärts.

Daselbe mit der Rückschneide — Eins!

Wie oben, nach Umgehung der Spitze ist die Faust zu wenden.

Stellung in Terz!

Coupé einwärts mit der Rückschneide —

Eins! Wie oben.

In Quart — Stellung!

Coupé auswärts — Eins!

Das Coupé geht über die Spitze, und der Hieb erfolgt in Terz auf den nächsten Gesichtstheil oder Arm.

In Verfolg der Lektionen hört die Benennung **ein-** oder **auswärts** auf, da die Lage der Anlehnung die Coupé-Gattung bestimmt.

Wechsel-Coupés können sowohl aus der äußern als innern Anlehnung, wie aus Quart und Terz ausgeführt werden, und zwar dann, wenn der Gegner das erste Coupé so parirt, daß er zum zweiten Male engagirt, d. h. wenn er aus der Deckungslinie geräth.

Finten.

Finten sind Scheinstöße oder Scheinhiebe und werden ausgeführt, indem man irgend einen Hieb oder Stoß bloß anzeigt, um den Gegner zu einer Parade zu verleiten und sich dabei eine Blöße zu verschaffen, die man sodann für den eigenen Angriff benützt.

Finten sind einfache und doppelte.

Die einfachen bestehen aus einer Finte und einem Hiebe, die doppelten aus zwei Finten und einem Hiebe.

Erstere erfolgen auf das Commando „Eins — Zwei,“ letztere auf „Eins — Zwei — Drei.“

Finten können abgesetzt oder gezogen ausgeführt werden.

Erstere finden statt, um den Gegner zu Paraden zu verleiten, welche dann für den eigenen Zweck benützt werden, oder sie bilden die Einleitung zum Gefechte, um die Fechtwaise des Gegners kennen zu lernen; letztere kommen erst dann in Anwendung, wenn man die Paraden des Gegners kennt.

Es wird daher das „Eins, Zwei,“ oder „Eins, Zwei, Drei“ bei abgesetzten Finten in zwei, respektive drei Tempos und bei gezogenen in einem Tempo, d. h. in einem Zuge geschehen.

Beide Gattungen können sowohl durch Hieb als Stoß eingeleitet werden.

Die Hiebsfinte darf nicht gehauen, sondern der Säbel zug- oder hiebartig so gestellt werden, daß er in allen seinen Theilen in der Hiebebene liege, und somit den Finten die größtmögliche Täuschungsfähigkeit gewähre.

Die Stichfinten sind immer von einem Apell zu begleiten.

In der Regel führt man in der Stellung; da aber ein geübter Gegner dieses unbeachtet lassen dürfte, so muß der Nachdruck der Finten mit Apell, Avanciren oder Vorbiegen geübt werden.

Die zusammengesetzten Hiebe oder Finten werden theils nach der Art des Hiebes, theils nach den Paraden des Gegners benannt.

Einfache Finten.

(Aus der äußern Anlehnung.)

- | | |
|-----------------------------------|-------------|
| 1, 2 gegen Prim und Seconde! | } Stellung! |
| 1, 2 mit Prim und Coupé auswärts! | |
| 1, 2 „ Wechselcoupé! | |
| 1, 2 Coupé mit Primhieb! | |

- 1, 2 mit Coupé und Quarthieb! }
1, 2 „ „ „ Flankenhie! } Stellung!
1, 2 mit Primstoß und Coupé! }
1, 2 „ Wechselstoß und Coupé! }
(Aus der innern Anlehnung.)

- 1, 2 gegen Seconde und Prim! }
1, 2 mit Seconde und Coupé! }
1, 2 „ Wechselcoupé! } Stellung!
1, 2 „ Coupé und Quarthieb! }
1, 2 „ Coupé „ Terzhieb! }
1, 2 „ Wechselstoß und Coupé! }

Doppelte Finten.

(Aus der äußern Anlehnung.)

- 1, 2, 3 gegen Prim, Seconde, Prim! }
1, 2, 3 „ Prim, Coupé, Prim! } Stellung
1, 2, 3 mit Wechselcoupé, Quarthieb! }
1, 2, 3 „ Coupé, Prim u. Secondebieb! }
1, 2, 3 „ Wechselstoß, Coupé, Primhie! }
(Aus der innern Anlehnung.)

- 1, 2, 3 gegen Seconde, Prim und Seconde! }
1, 2, 3 mit Seconde, Coupé und Primhie! } Stellung!
1, 2, 3 „ Wechselcoupé, Terzhieb! }
1, 2, 3 „ Stoß, Prim- und Secondebieb! }
1, 2, 3 „ Coupé, Prim und Coupe! }

Es ist hier unmöglich alle Combinationen aufzustellen, aus den vorliegenden Beispielen aber kann der denkende Lehrer mehrerlei Gattungen von zusammenhängenden Finten, mit näherer Berücksichtigung des Stoßes und der Hiebe mit der Rückschneide zur Ausführung bringen.

Sobald aber die Hiebe gezogen werden sollen, muß dieß der Lehrer im Commando mit dem Vorgesage „Zugfinten“ andeuten.

Zur Einübung der Paraden wird die ganze Lektion, im umgekehrten Verhältnisse gegeben, d. h., der Lehrer haut Hiebe und Finten, welche der Schüler zu pariren hat.

V. Abtheilung.

Streifparaden, Schleuderparaden und Eisenschläge.

Streifparaden sind jene, womit der Hieb oder flüchtige Stoß des Gegners derart zu pariren ist, daß man mit der eigenen Klinge, längs der vordringenden des

Gegners gegen rückwärts streift, um dadurch selben aus der Offensivlinie zu bringen.

Mit der Streifparade ist immer ein Hieb verbunden.

Die Klinge beschreibt eine ganze Kreisbewegung, deren eine Hälfte von vor- nach rückwärts durch das Streifen, die zweite von rück- nach vorwärts durch den Hieb ausgeführt wird.

Das Streifen selbst geschieht mit der Fläche der eigenen Klinge, längs der Schwäche jener des Gegners bis über die Spitze; hier hört das Streifen auf und es beginnt der Hieb als Fortsetzung der Kreisbewegung in die nächste Blöße. Z. B.

Streif-Prim und Primhieb!

- | | | | | |
|---|-------|---|--------------------|-------------|
| " | Quart | " | Secundehieb! | } Stellung! |
| " | Terz | " | Cerclehieb! | |
| " | Prim | " | Quarthieb! | |
| " | Terz | " | Terzhieb! u. s. w. | |

Am vorthrillhaftesten wird sich die Streif-Prim bewähren, weil sie am leichtesten ausgeführt wird, die größte Blöße verschafft, und zum Nachhieb oder Riposte am geeignetsten ist; daher dieselbe vielfach geübt werden soll.

Schleuder-Paraden.

Diese haben den Zweck, die Klinge des Gegners aus der Defensiv- zu bringen, um gleichzeitig ein größeres Feld für die Offensive zu gewinnen.

Die Schleuderparade aus Prim wirkt nach vor- und aufwärts, geschieht mit dem letzten Drittheil des eigenen Säbels, und wird mit derselben, wie bei der Streisparade immer ein Hieb verbunden, welcher ein fallender oder steigender sein kann. Z. B.

Schleuder-Prim und Quarthieb!

„ „ „ „ **Cerclehie!**

„ „ „ „ **Secundehieb!**

„ „ „ „ **Brusthie!** u. s. w.

Stellung!

In Fällen, wo der Gegner parirt hat, und bei der Parade verharret, ohne zur schleudrigen Riposte (Nachhie!) überzugehen, geschieht die Streisparade schleuderartig längs der Klinge des Gegners nach vor- und aufwärts; wenn aber der Hieb noch nicht vollkommen ausgeführt vom Gegner parirt wird, in dem Momente, wo man in die Stellung zurückgeht. Z. B.

Quarthieb!

**Stellung mit Schleuder-Prim und Brust-,
Cercle- oder Quarthieb! Stellung!
Secondehieb!**

**Stellung mit Schleuder-Prim oder mit
Schleuder-, Cercle- und Seconde-
oder Cerclehieb! Stellung!**

Die Schleuder-Prim muß der Lehrer oft wiederholen lassen, da sie eben so vortheilhaft ist, als die Streif-Prim.

Der Lehrer hat bei allen Schleuderparaden zu sehen, daß die Schleuderbewegung nach vorwärts wirke, und daß der darauf folgende Hieb wohl begränzt werde.

Bei der Schleuderparade in Prim und Cercle, kann der rechte Fuß etwas gehoben werden, damit der ganze Oberkörper mitwirke, mit dem darauffolgenden Hieb wird derselbe wieder auf den Boden gesetzt.

Nach den Schleuderparaden können beliebige Finten angewendet werden.

Eisenschläge.

Die Eisenschläge gehören auch unter die Gattung der Schleuderparaden und bilden den ersten Versuch zur Desarmirung.

Sie richten sich nach der Anslage des Gegners, und müssen vorbereitet sein, damit der Gegner nicht Gelegenheit habe, Tempo zu halten, d. h. dem scharfen Schläge auszuweichen, und dann einen Hieb anzubringen 3. B.

Gegen die Secondeanslage! (Vorbereitung in Terz. *)

Schleuder-Cercle und Cerclehieb!

Schleuder-Cercle und Flankenhieb!

Schleuder-Seconde und oberer oder unterer Primhieb!

Schleuder-Seconde und Brusthieb!

Gegen die Primanslage (Vorbereitung mit angezogener Seconde. **)

Schleuder-Terz und Quarthieb mit der Rückschneide!

Schleuder-Quart und Terzhieb!

*) Die Stellung in der normalen Terz.

**) Die normale Seconde mit verkürztem Arme.

Es versteht sich von selbst, daß auch hier nach vollbrachten Eisenschlägen, Finten angewendet werden können.

Nachdem die scharfen Schläge vorbereitet sind, so darf zur Ausführung kein weiteres Anheben der Klinge stattfinden, sondern müssen selbe vom Standpunkte der Vorbereitung aus geschehen. Hat man die Absicht des Gegners, dem scharfen Schläge auszuweichen erkannt, so werden selbe mit Anhebung oder Schwung ausgeführt.

Will man den Gegner zum Ausweichen bringen, so schlägt man das erstemal mit Schwung aber mit Begrenzung des Säbelschlages.

Die Folge davon ist, daß man den Tempohieb des Gegners parirt, und in der nächsten Blöße den Hieb anbringt.

Die Eisenschläge können auch mit Finten eingeleitet werden, wozu keine Vorbereitung nöthig ist. Z. B.

Brustfinte, Secondeschlag und Brusthieb!
Stellung! Secoundefinte, Cercleschlag u.
Cercle- oder Flankenhieb! Stellung!

Die Finte selbst muß stichartig gemacht werden, und der Eisenschlag gleichzeitig mit der Parade des Gegners geschehen.



VI. Abtheilung.

Cediren, Riposten und Reprisen.

Cediren erfolgt nur gegen den festen Stoß, durch Nachgeben mit der Klinge unter gleichzeitiger Wendung der Faustlage, indem man mittelst Opposition in die bedrohte Linie einfällt, und auf diese Weise den Stoß parirt.

Der Stoß in der äußeren Anlehnung wird mit der Cedirung in Quart, jener in der innern Anlehnung in Prim zurück parirt.

In beiden Fällen wird der Arm gestreckt, und die Säbelspitze höher als die Faust gehalten.

Der Lehrer commandirt:
Cediren! Soll mit der Cedirung zugleich ein Stoß oder Hieb verbunden werden, so kommt dieß im Commando zu bemerken.

Auch im Gefolge einer Gedrängung kann der Lehrer sowohl Finten, als Schleuderparaden in Anwendung bringen.

Riposten.

Riposte ist der schnellste Uebergang von der Defensiv- zur Offensiv-

Die Riposten geschehen sowohl mit Vorbiegen, als auch mit Ausfall.

Es ist begreiflich, daß, je schneller die Riposte erfolgt, desto wahrscheinlicher das Gelingen sein wird.

Dieser Umstand führt zu den sogenannten Wurfhieben, das ist solchen, welche vom Standpunkte der Parade oder Vorbereitung durch die Schnellkraft des Faustgelenkes, ohne irgend eine Anlehnung geschehen, und mit dem letzten Drittheil der Klinge, wo sich auch die Rückschneide befindet, ausgeführt werden.

Wurf- und Schnellhiebe finden ihre Anwendung auf jener Seite, wo die Parade gemacht wurde; sobald aber ein Übergehen oder Überheben mit der Klinge stattfindet, hört diese Benennung auf.

Riposten, welche vom Standpunkte der Parade in die nächste Blöße geschehen sind: 3. B.

Prim-Parade und Secondehieb!	} Stellung!
Prim- und Seconde-Parade, Secondehieb!	
" " " " Terzhieb!	
Terz-Parade, Primhieb!	
" " Quarthieb!	
Dasselbe mit der Rückschneide;	

Die letzteren zwei Bewegungen geschehen in der Parade, durch Belegung mit der Klingensfläche.

In jenen Fällen, wo eine Riposte mit Stich am nächsten zum Ziele führt, ist dieser nach den bekannten Regeln anzuwenden. 3. B.

Prim-Parade und Stoß!	} Stellung!
Prim- und Seconde-Parade und Stoß!	
Terz-Parade, hoher Stoß!	

Sucht aber der Gegner gegen die nächste Blöße gleich die Deckung, so ist es rathsam, bei Riposten auf die einer solchen Deckungsart entgegengesetzte Seite zu übergehen.

Riposten mit Uibergehen und Uiberheben.

Prim-Parade, Quarrhieb!

Prim-Parade, Cerclehie!

Prim- und Seconde-Parade, Terzhieb!

" " " " Cerclehie!

" " " " Coupé einwärts!

Quart-Parade, Flankenhie!

" " Coupé auswärts!

Terz-Parade, Brusthie!

" " Cerclehie!

" " Coupé einwärts! u. s. w.

} Stellung!

Da die Streif- und Schleuderparaden immer einen Hieb im Gefolge haben, welcher als Riposte angewendet wird, so ist die darüberhandelnde Abtheilung zu wiederholen.

Es versteht sich von selbst, daß die Riposten von Finten begleitet werden können.

Reprisen.

Hat man den eigenen Angriff vorbereitet, und ist entschlossen denselben auszuführen, so muß man trachten, diesen bis zur Besiegung des Gegners fortzusetzen.

Das Mittel hiezu bieten die Reprisen. Reprisen sind Wiederholungen der Hiebe oder Stöße, und finden ihre Anwendung gegen solche Gegner, welche nicht schnell genug ripostiren.

Sobald der Gegner den ersten Angriff parirt, und versäumt hat die Offensive zu ergreifen, so eile man durch Erheben des Oberleibes scheinbar in die Stellung zurück, und schwinde gleichzeitig den Säbel in die nächste Blöße, entweder als Finte, Hieb oder Stoß; d. h., man wiederhole den Angriff.

Hier können alle Coupés und Finten angewendet werden, welche in der IV. Abtheilung enthalten sind.

VII. Abtheilung.

Tempo, Attaquen und Bewegungen für halbe und geschlossene Distanz.

Tempohiebe können auf zweierlei Arten ausgeführt werden: Indem man entweder mit

einer kürzeren Operation in die Offensive des Gegners einfällt, oder den bedrohten Theil aus dem Offensivbereiche bringt, und zugleich einen Hieb oder Stoß in die nächste Blöße des Gegners führt.

Der Säbel in seiner schützenden Stellung für die eigene Person, hat gleichzeitig eine drohende für jene des Gegners. Es wird daher Sorge des letzteren sein, die bedrohte Potenz auf die schützende zu verweisen, und dieser Augenblick wird am zweckmäßigsten zu Tempobewegungen benützt.

(Tempo gegen innere fallende Hiebe.)

Mit oberen Primhieb!

„ **Quarthieb!** (Mit der Rückschneide.)

„ **Terzhieb!**

„ **Primstoß!** (Mit rechts Seittritt.)

(Gegen innere steigende Hiebe.)

Mit oberen Primhieb!

„ **Terzhieb!**

(Gegen äußere fallende Hiebe.)

Mit Secunde- oder Terzhieb!

„ **hohen Stoß!**

U
n
t
e
r
s
t
e
l
l
u
n
g

(Gegen äußere steigende Hiebe.)

Mit oberen Primhieb! } Stellung!
" **Terzhieb!** }

Die Tempos in der Stellung, werden meistens mit Rücktritt begleitet, auch wird nur gegen jene Gegner Tempo genommen, welche ihre Angriffe mit großen Bewegungen beginnen.

Die Tempos können sowohl gegen einen einfachen Hieb, als auch gegen Hiebe mit Finten geschehen. Im letzteren Falle wird die erste Finte durch Opposition parirt, bei der zweiten Bewegung aber, sei selbe Finte oder Hieb das Tempo genommen.

Tempo gegen Schleuderparaden und Eisenschläge, geschehen durch Ausweichen mittelst Überheben oder Übergehen.

Auf diese Art gibt es eine Menge von Tempohieben, welche sich noch dazu nach verschiedenen Schulen vervielfältigen.

Bei allen Tempohieben muß der Grundsatz festgehalten werden, daß die eigene Bewegung schneller zum Ziele führt, als jene des Gegners, und daß man gehörig gedeckt bleibe, um nicht gleichzeitig mitgetroffen zu sein.

Dies kann sowohl mit Rücktritt, als auch mit Rücksprung bewerkstelliget werden.

Bei einem Gegner, der sich zunächst auf Tempo verläßt, und darin sehr viel Geschicklichkeit besitzt, was schon in der Stellung durch eine gewisse Vorbereitung ersichtlich ist, setze man nie den Angriff fort, ohne ihn zum pariren gezwungen zu haben.

Dies bewirkt man theils durch Schleuderparaden und Eisenschläge, welche die Vorbereitung zerstören, oder durch kräftige Hiebe gegen jene Seite hin, von welcher die Tempobewegung ausgehen dürfte.

Wenn aber der Gegner zu diesem Zwecke eine solche Stelle annimmt, die jeden Eisenschlag verhindert, was dessen hohe oder tiefe Stellung anzeigt, so ist es rathsam ihn durch Scheinattaquen zu den beabsichtigten Tempobewegungen zu verleiten, worauf das entsprechende Contratempo anzuwenden ist.

Die nun folgenden Bewegungen gehören in die Kategorie der Scheinattaquen.

Attaquen.

Jede Bewegung mit der bewaffneten Faust die geeignet ist, den Gegner derart zu bedrohen, daß er sich gleich zu schützen suchen muß, nennt man eine Attaque.

Schein-Attaquen müssen kurz und drohend ausgeführt werden, und stets eine Parade in Reserve haben.

Der Avancirschritt, womit die Attaque begleitet wird, darf nicht größer, als die Hälfte des gewöhnlichen Avancirschrittes sein, um in der Verfassung zu bleiben, die Gegenbewegung zu contrastiren. Z. B.

Gegen die hohe Stellung.

(Vorbereitung mit angezogener Seconde. *)

Schein-Attaque in Seconde!
Streif-Primparade und Quarthieb!
Schein-Attaque in Seconde!
Streif-Primparade und Cerclehie!

) Stellung!

*) Die Faust in der Seconde, der Arm näher dem Leibe, und die Spitze etwas gesenkt.

Gegen die tiefe Stellung.

(Vorbereitung mit hoher Prim. *)

Schein-Attaque in Prim!

Tiefe Quart-Parade und Terzhieb!

Daselbe mit tiefer Terz-Parade und

Quarthieb! (Mit der Rückschneide.)

**Daselbe mit Schleuder-Seconde und
oberen Primhieb!**

} Stellung!

Die Sicherheit im Tempiren wird durch das geübte Fechterauge erzielt, jedenfalls aber muß die Fecht-Methode des Gegners in Betracht gezogen werden.

Tempohiebe, die keine Wahrscheinlichkeit eines solchen Erfolges haben, daß sie den Gegner für den Augenblick kampfunfähig machen, sind im Gruschkampfe zu vermeiden.

Man verlasse sich nicht zu sehr auf Tempo-Aktionen, und bleibe bei dem erprobten Grundsatz, daß eine schnelle Parade, und eine schnelle Riposte, das sicherste Mittel ist, seinen Gegner zu besiegen.

*) Die Faust in der Prim, höher als der Kopf und die Säbelspitze etwas zurückgenommen.

Tempisten sind die gefährlichsten Gegner, weil sie nie pariren, sondern stets ins Tempo fallen.

Man kann Tempisten am leichtesten schlagen, wenn man nach einem parirten Tempohiebe oder Stoße die Distanz gleich schließt, und sie so auf das Feld der Paraden bringt, wo sie sich nicht zu bewegen wissen.

Halbe und geschlossene Distanzen.

In der halben und geschlossenen Distanz lassen sich die Paraden nicht mehr so ausführen, wie sie in den vorhergehenden Abtheilungen erklärt worden sind.

Für die halbe Distanz ist die Quart und Terz mit der Fläche auszuführen, wodurch die Klinge des Gegners mit der eigenen Klinge belegt wird.

Dies gilt für die fallenden Hiebe; für steigende dagegen, gilt an der innern Seite tiefe Prim und tiefe Quart, an der äußern die tiefe Terz.

Der Lehrer commandirt:

Avanciren! — Halt!

Quart mit der Fläche u. Terzhieb! Stellung!

Terz mit der Fläche und Quarthieb!

(Mit der Rückschneide.) Stellung!

Tiefe Prim und Quarthieb! „

Tiefe Terz und Quarthieb! (Mit der Rückschneide.) Stellung!

In der geschlossenen Distanz sind die Waffen beider Fechter Griff an Griff gebunden.

In dieser Lage muß man trachten, eine jede Bewegung des Gegners zu verhindern.

Dieß geschieht durch Belegung des Vorderarmes oder der Faust des Gegners mit dem eigenen gleichnamigen Armtheil, oder durch eine derartige Drehung des Faustgelenkes um die eigene Achse, daß man am Schluß derselben die eigene Faust auf jene des Gegners lege, und sonach selbe beherrsche und unthätig mache. Diese Achsendrehung richtet sich nach der Lage, in welcher man in die geschlossene Distanz gerathen ist.

Bei der oberen Auslage, d. h. in Quart und Terz, geschieht selbe von der innern zur äußern Seite, und umgekehrt, indem mit der Klinge gleichzeitig eine Coupe-Wechselung vorgenommen wird.

Bei dem Zusammenstoße in der untern Auslage, nemlich in Prim und tiefer Terz, bleibt die Faust und Klinge an derselben Seite und letztere wird ebenfalls mit einer Drehung in die obere Lage gebracht.

Man wird daher aus Prim in Quart, aus der tiefen Terz in Quart, aus der Quart in Terz und aus der Terz in Quart dieselbe Achsendrehung vollendet haben.

In allen diesen Fällen kommt die Faust in die mittlere Lage, während die Säbelklinge steil nach aufwärts mit der Schärfe nach dem Gegner läuft.

Diese Gattung Paraden nennt man forcirte, und es wird immer die im Commando angeedeutete Parade nebst der entsprechenden Forcirung, d. h. die Belegung der Faust des Gegners gleichzeitig ausgeführt.

Zu ihrer Ausführung commandirt der Lehrer:

Forcirte Prim!

Terz!

tiefe Terz!

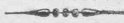
Quart!

} Stellung!

Man kann die forcirte Parade auch dadurch herbeiführen, daß man mit der Parade vor tritt. Stichblatt an Stichblatt bindet, und in einem Zuge die Achsendrehung bewerkstelliget.

Nach einer gelungenen Arm- und Faustbelegung, wäre es unritterlich, die Offensive fortzusetzen, da der Gegner seiner Bewegungskraft beraubt worden ist.

Man muß sich daher begnügen, den sichern Stieb anzuzeigen.



VIII. Abtheilung.

Verhalten mit dem Säbel gegen das Bajonnetgewehr und gegen die Pike oder Lanze.

Die Stellung richtet sich nach der Auslage des Bajonnetstechers. Die gewöhnliche besteht in der Seconde, wo die Faust in der

Höhe der Achselhöhle sich befindet, und die Spitze auf den Unterleib des Gegners gerichtet ist.

Die linke Hand, welche die Bestimmung hat, das Gewehr abzufangen, unterstützt die Bewegung der rechten und hat ihre Lage vor der rechten Brust, mit der Handfläche nach links abwärts gerichtet.

Sonst ist die Stellung des Körpers, wie beim Säbelfechten. Die eigene Deckung ist gegen die äußere Seite und man muß trachten, an derselben zu verbleiben, um den Gegner zu zwingen, seine Offensive an der innern Seite zu unternehmen. Die Länge des Gewehres wird dieß leicht ermöglichen, da man schon bei einiger Übung im Fechten es sicher dahin bringen wird, der Bewegung einer schwereren Waffe mit dem Auge folgen zu können.

Die Distanz des Säbelführenden von dem Bajonnetstecher hängt von der eigenen Geschicklichkeit ab.

Gewandte Fechter werden gleich in die Säbelhiebdistanz vorrücken, von wo aus sie ohne Volten, und ohne Vortritt den Gegner

erreichen. Gewöhnlich ist die Distanz der Länge des Bajonnetgewehres gleich.

Der Säbelführende muß demnach mit der Parade jene Körperbewegungen verbinden, die ihn dem Gegner näher bringen. Diese bestehen in den Volten und in dem Vortritte mit dem rechten oder linken Fuße.

Die linke Hand ergreift das Gewehr des Bajonnetstechers ebenfalls gleichzeitig mit der Parade.

Dieses Erfassen richtet sich nach der beabsichtigten Offensive und nach der eigenen Parade.

Jedenfalls aber muß man suchen, das Gewehr beim Laufe zu erfassen.

Die nach vollbrachter Parade anzunehmende Offensive wird, nach erfolgter Belagerung, ein Stoß oder Hieb sein. Ersterer führt eher zum Ziele und verdient daher den Vorzug.

In der äußeren Uulehnung.

Cediren mit Vortritt n. Stoß! Stellung!

„ „ „ „ **Quarthieb!** „

„ „ **Volte rechts** „ „

Gegen äußere hohe Stöße.

(Vorbereitung mit tiefer Secunde.)

Terz mit links Vortritt u. Stoß! Stellung!

Sollte der Bajonnetfechter mit Flinten vorgehen, so wird mit dem Vortritte oder mit der Volte die erste Parade gegen die Finte gestellt sodann aber der Stoß abgeschlagen. 3 B.

Prim mit Vortritt, tiefe Quart und Stoß! Stellung!

Als Haupt-Grundsatz für den Säbelfechter gilt hier folgendes:

1. Die Anlehnung an das Bajonnet ist stets zu gewinnen und zu erhalten.
2. Nach jeder Parade oder Gedräng ist vom Standpunkte derselben unverzüglich die Riposte in die nächste Blöße auf Hand oder Arm zu geben.

Im Falle der Bajonnetfechter das Gewehr ruhig in der Auslage hält, ist mittelst Sprung der Säbel zum Schutze zu gebrauchen, um sich demselben zu nähern. Zum Schlusse wird besonders erwähnt, daß der Säbelfechter so viel als möglich trachten müsse, die Mensur zu schließen, da in der geschlossenen Distanz

der Bajonnetfechter nur sehr beschränkten Gebrauch von seinem Gewehr als Stoßwaffe machen kann.

Gegen die Lanze oder Pike. Da die Stöße des Lanziers schräg von oben herab kommen, so wird die gegen den Bajonnetfechter angezeigte Stellung nicht zweckdienlich sein, sondern man gebe der Terzanslage mit erhöhter Säbelspitze den Vorzug.

In dieser werden alle äußern Lanzenstöße mit Schlag-Terz und alle inneren mit Schlag-Quart oder Prim parirt. Hauptsache bleibt es, gleich nach erfolgter Parade vorzutreten, um den Gegner durch Hieb oder Stich zu erreichen.

Bei den Kreisbewegungen des Lanziers, welche oft mit einem Schlage in das Gesicht enden, wird die Primparade mit gleichzeitigem Vortritte das Vortheilhafteste sein. —



IX. Abtheilung.

Begrüßung und Bemerkungen für das Assaut- Fechten.

Die Begrüßung ist jener Akt, durch welchen man sowohl die anwesenden Zuschauer, als auch den Gegner vor Beginn des Assautfechtens begrüßt, und mit welcher man bemüht ist, alle im Fechten vorkommenden Hauptmomente, als: schöne Haltung des Körpers, richtigen Ausfall, schulrechte Paraden und Hiebe auf das Pünktlichste und Genaueste auszuführen.

Hiezu nehmen beide Gegner die vorgeschriebene Stellung an, geben nach derselben Doppel-Appell, schlitzen den rechten Fuß an den linken und nehmen wieder die Profilstellung an.

Der zum Assaut aufgeforderte Gegner mißt die Distanz (Mensur) mit Ausfall und oberem Primhieb — einwärts ab; der Gegner opponirt mit Primparade und tritt etwas vor- oder rückwärts, je nachdem es die Distanz erfordert.

Hierauf wird wieder die Profilstellung angenommen und von beiden Seiten die Salutirung nach links, rechts und vorwärts nach Reglements-Vorschrift vollführt, sodann ist die vorgeschriebene Stellung anzunehmen, und das Assaut beginnt. —

Nach Beendigung desselben geschieht die vorerwähnte Salutirung abermals, worauf nach der in der ersten Abtheilung erklärten Weise abgetreten wird. —

Während des Distanzmessens und der Salutirung liegen die Kopfmäskeln neben dem linken Fuße, und werden erst dann aufgenommen, bevor das Assaut beginnt. Ebenso werden sie nach Beendigung abgelegt, und dann erst abgetreten.

Das Assaut ist die praktische Ausführung der durch die vorhergehenden Abtheilungen erlernten Theorie, und bildet die genaue Darstellung eines auf Kunstfertigkeit gestützten Zweikampfes.

Der Fechter ist sich selbst überlassen und muß aus dem Erlernten das schöpfen, was ihm mit größerer Wahrscheinlichkeit oder Sicherheit zum Siege führt. Es bleibt also die erste und Haupt Sorge, den Gegner zu studiren, seine Stärke und Schwäche zu prüfen und überhaupt seine Kräfte kennen zu lernen.

Hat man öfter mit einem und demselben Gegner gefochten, so tritt dieses gegenseitige Erkennen immer deutlicher hervor, und man wird seine eigenen Erfahrungen darnach bestimmen.

Beim ersten Gange mit einem Gegner ist diese Prüfung schwer und erfordert viel Vorsicht. Temperament und Geschicklichkeit spielen beim Assaut die Hauptrolle; denn der hitzige Fechter wird häufig von seiner Geschicklichkeit nicht den richtigen Gebrauch machen können, und gegen einen besonnenen Gegner im Nachtheile sein.

Im Beginne des Assauts mit unbekanntem Fechter erhalte man die ganze Distanz, und trachte durch deutlich ausgeführte Scheinangriffe die Fechtmethode des Gegners zu erspähen.

Der Übergang vom Schein- zum wirklichen Angriffe muß schnell und überraschend geschehen; man halte aber immer den Gedanken im Rückhalte, daß der Gegner doch pariren könnte, und erwäge, welche Parade und Riposte anzuwenden wäre.

Ohne diesen Rückhalt, welcher schon im Vorhinein auf die Rückschläge des Gegners gefaßt macht, und so zu sagen die eigene Reserve bildet, wird man

immer nur ein Fechter bleiben, der sich bloß auf sein Glück verläßt.

Der Gegner wird aber dieselbe Vorsicht anwenden; es hängt dann von uns ab, ob wir in seine Angriffsweise eingehen, oder selbe durch Gegenbewegungen zerstören wollen.

Ist man der eigenen Parade und schnellen Riposte gewiß, so führt das erstere Verfahren am besten zum Ziele.

Ein plötzliches Wechseln der Stellung, z. B. aus der oberen in die untere Auslage, dient auch zur Hemmung der vom Gegner gemachten Pläne, die Stellung ist verändert und der Gegner muß mit seinen Kräften anders disponiren, als er es noch vor einem Augenblicke im Begriffe war.

Der ruhige Standpunkt beider Fechter, wo Einer auf die Bewegung des Andern lauert, der Gedanke thätig ist, und das Waffengefühl pulsirt wird, erzeugt eine gewisse Spannkraft, welcher auf die Dauer ermüdender als die Thätigkeit selbst ist.

In solchen Momenten sind alle Kräfte concentrirt und zum Losschlagen bereit. Ein einziger Apell wirkt schon elektrisch und verleitet oft zu falschen Bewegungen.

Ist man nicht gesammelt und der Gegner schreit angriffsweise vor, so breche man die Distanz und benütze jede vom Gegner gegebene Blöße zur Gefährdung seiner Angriffe.

Die gefährlichsten Gegner sind die sogenannten Tempoisten, welche seltener pariren und immer in's Tempo stoßen oder hauen.

Derlei Fechter muß man auf jenes Feld zurückwerfen, wo sie sich am wenigsten auskennen, d. h. auf jenes der Paraden.

Die hierbei zu beobachtende Angriffsweise muß unter möglichst guter Deckung und Vorbereitung geschehen, und hat man das Tempo aufgefangen, so schließe man schnell die Distanz.

Hier sind keine Tempo möglich, folglich die Kraft des Gegners gelähmt, während sich die eigene für das sichere Gelingen das gehörige Feld verschafft. Die unausgesetzte Übung, der Besuch fremder Fechtställe, und der Vergleich mit stärkeren Fechtern ist allein im Stande eine Kunstfertigkeit zu erlangen, mit der man überall ausreicht, und die den Beweis für die eigene Geschicklichkeit liefert.

Ein gewisser feiner Anstand soll bei jedem Auftritt hervorleuchten und nichts darf vorkommen, was

den Adel der Waffenführung verlegen könnte. Bei jedem Assaut muß Gedanke und Handlung Hand in Hand gehen. Das Gleichgewicht zwischen Hand, Kopf und Fuß wird erst durch die Übung erlangt, und bildet den Knotenpunkt für die Spannkraft.

Im Gruschkampfe hat immer der herzbaste Fechter eine Überlegenheit und wird einen Gegner, der keinen Muth besitzt, trotz seiner materiellen Geschicklichkeit leicht bewältigen.

Schließlich halte man bei jedem Assaut den Grundsatz fest, keine Offensive ohne Reserve, und keine Defensiv ohne Rückschlag.

Übung mit mehreren Schülern.

Wenn die Führung der Hiebe und Entgegenstellung der Paraden soweit erlernt ist, daß die Aufsicht des Lehrers bei jedem einzelnen Schüler entbehrt werden kann, so werden, je nachdem es der Raum des Lokales erlaubt, mehrere Schüler in zwei Glieder rangirt und die in den vorhandenen Abtheilungen erlernten Hiebe und Paraden wiederholt.

Das Commando hierzu ist:

Rangirt!

Rechts — (links) — öffnen!

Erstes Glied verkehren!

Glieder öffnen! (Bis zur vorgeschriebenen Distanz.)

Beide Glieder stehen in der Frontstellung, auf
Habt Acht! Wird wie schon bekannt, die Profil-
stellung angenommen.

Stellung! Wie oben.

Jenes Glied, welches mit der Bewegung beginnt, ist im Commando zu benennen, und in jenen Fällen, wo die Lage des parirenden Gliedes den im Commando angedeuteten Hiebe nicht entspricht, muß im Commando die hiezu erforderliche Anlehnung genannt werden, da der Ausgangspunkt zur Offensivbewegung bei beiden Gliedern gleich zu sein hat.

Will der Lehrer die Anlehnung wechseln:
so wird commandirt:

Anlehnung wechseln — Eins!

Das hiezu beordnete Glied, wechselt die Anlehnung mittelst Apell.

Damit der Lehrer sich die Überzeugung verschaffen könne, daß die angeordneten Hiebe und Paraden mit richtiger Körper-, Faust- und Klingelage ausgeführt werden, wird die Be-

wegung jedes Gliedes auf das „**Cins**“ ausgeführt und hiezu commandirt:

Erstes — (zweites) — Glied — Cins!

Worauf das benannte Glied die Hiebe führt, das andere die anbefohlenen Paraden vollzieht.

Der geschickte Lehrer wird aus den vorhergehenden Abtheilungen eine Menge Combinationen im Gliedersechten bewerkstelligen können.

Bei eintretender Müdigkeit wird zum Ausruhen

Halt! commandirt, hiebei wird der Säbel vor die rechte Fußspitze gesenkt. Auf „**Sabt Acht!**“ hingegen die Aufmerksamkeit gespannt bis das Commando:

Stellung! erfolgt, worauf die früher innegehabte Stellung angenommen wird.

Zur Einstellung der Übung wird

Abtreten! commandirt.

Der Lehrer ordnet das Abtreten mit oder ohne Salutiren auf die bekannte Weise an.

Beide Glieder bleiben in der Profilstellung stehen, worauf das Schließen nach rechts, links oder auf die Mitte zu bewerkstelligen ist.

Das Manchettiren.

Das Manchettiren ist jene Fechtart, in welcher die Hiebe nur auf den Vorarm und die Hand gehauen werden.

Hiezu ist es nothwendig in einer stehenden Position zu verharren; der linke Fuß bleibt nämlich auf der Stelle fest, während der rechte zum Ausfall oder Rücktritt bereit sein soll.

Der Ausfall ist dann anzuwenden, wenn der Gegner nach vollbrachtem Hiebe, schnell die Hand zurück zieht, denn ohne Ausfall ist er kaum zu erreichen, mithin schützt der Rücktritt gegen jeden Gegner, der seine Hiebe mit Ausfall begleitet, weil er hiedurch eine bedeutende Annäherung erreicht, nur ergibt sich hiebei der Nachtheil, daß die darauf folgende Riposte einen zu großen Weg zu beschreiben hat, und wenig Wahrscheinlichkeit des Gelingens bietet.

Daher richtet sich das Ausfallen, Rücktreten, Avanciren oder Retiriren immer nach dem Gegner.

Vortheilhafter ist es, auf der Stelle zu verbleiben.

Das Manchettiren kommt sehr häufig vor, da es nicht so leicht an Fechtsäbeln und Handschuhen, als an Plastrons und Kopsmasken fehlt.

Beim Manchettiren ist der Säbel so zu halten, daß die vier Finger einerseits, der Daumen, welcher an der Säbelkappe aufgestemmt wird, anderseits das äußerste Ende des Griffes umfaßt halten, um die Spitze des Säbels wo möglich leicht führen und regiren zu können.

Für die Auslage gibt es keine bestimmte Form, diese kann sowohl in Prim, Terz oder Seconde erfolgen; sie richtet sich je nach dem Gegner, doch ist immerhin die Terzauslage vorzuziehen. Jedenfalls bleibt es jedem Einzelnen überlassen, bald in die eine oder die andere Auslage überzugehen, um dem Gegner nicht die Gelegenheit zur Überlegung für seine Angriffe zu geben.

Nach jedem Hiebe trachte man schnell in die Stellung zurückzukommen und zur Parade übergehen zu können, weil der geschickte Gegner nicht unterlassen wird nach genommener Parade schnell zu ripostiren.

Mit gestrecktem Arme zu pariren, ist immer vortheilhafter, als denselben zurückzuziehen, da die Riposte ehestens zum Siege führt.

Beim Zurückziehen des Armes trachte man gleichzeitig auch den Kopf zurückzunehmen, damit der Geg-

ner beim Nachhauen mit gestrecktem Arme oder mit Ausfall nicht so leicht das Gesicht treffen könne.

Gegen Tempohiebe trachte man bei jedem Hiebe so viel als möglich die Faust mehr tief oder hoch zu stellen, je nachdem man den Gegner studirt hat und seine Fechtweise kennt.

Das zu viele Manchettiren dürfte für das Assautfechten schädlich sein, da der Fechter hiedurch sich eher auf das Zurückziehen des Armes, als auf das Pariren verlegen dürfte, daher es rathsam ist, lieber Rücktritt zu nehmen, und den Arm gestreckt zu lassen.

Hauptsächlich ist zu beobachten, daß man nach einem erhaltenen Hiebe denselben immer mit dem lauten Rufe „*Touche*“! ansagt, und daß Gefecht erst dann zu erneuern kommt, wenn von beiden Gegnern ein halber Apell, als das Zeichen beiderseitiger Schlagfertigkeit, gegeben wird.

Sibelfecht-Handschuh

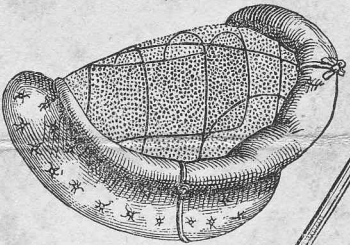


Fecht =

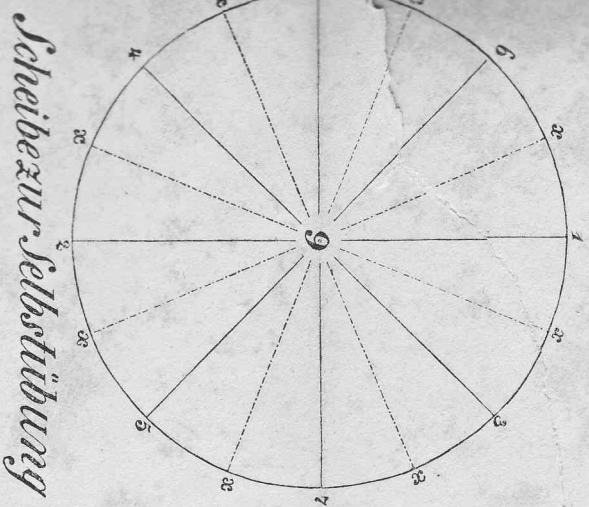
Sibelf. (Spadons)



Kopf =

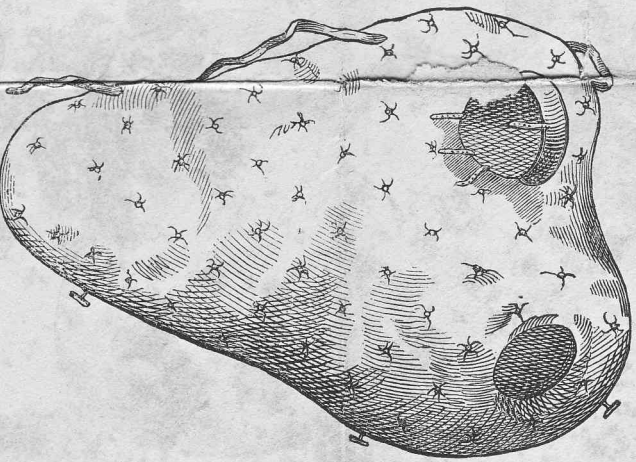


Maske

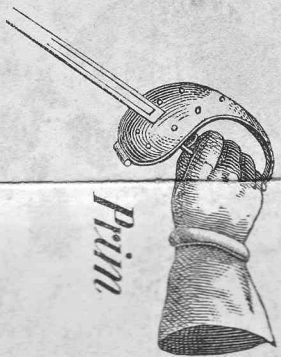


Scheibe zur Selbstübung
der Hiebe

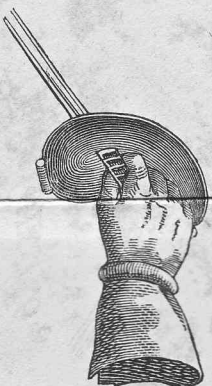
Plastroie



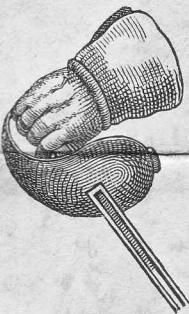
Prim



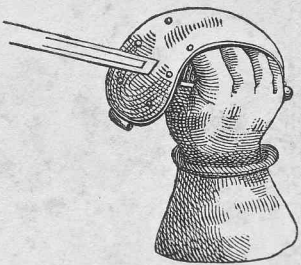
Secunde



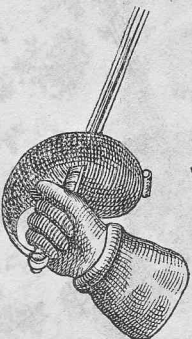
tiefe Quarte



tiefe Prim



tiefe Terz



Quarte



Terz



für: Manchell

