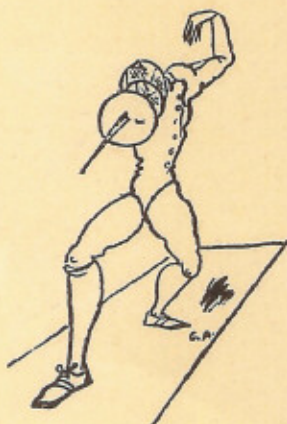


Esgrimieur, mon Frère, qu



Avant l'Assaut.

Si tu es étranger à la salle, présente-toi au Président. (C'est un monsieur entre deux âges — mais plus près du second — décoré ou, tout au moins, décoratif.) Mais si tu appelles « Monsieur le Président » un autre monsieur, cela ne fait rien. Au contraire.

La discussion sur les mérites respectifs du fleuret et de l'épée est un peu éculée, après les hectolitres de salive qu'elle a fait répandre depuis un demi-siècle. Mais tu peux, pour te mettre en train, disserter pendant une bonne demi-heure sur ceux de l'Élimination directe et de la Poule. En y allant mollement, bien entendu, si tu ne veux pas te faire des ennemis mortels pour le reste de tes jours.

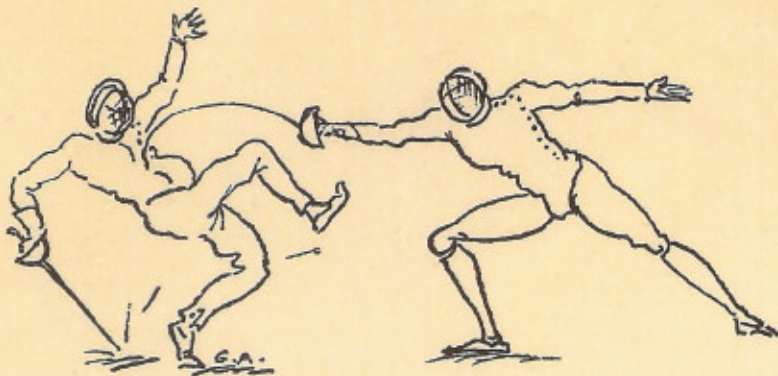
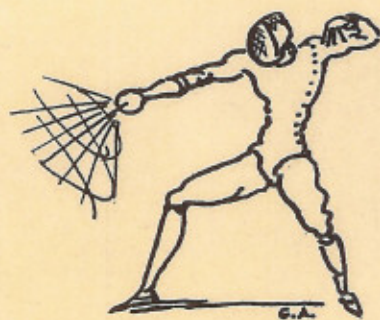
Ce n'est pas parce que ce tireur, un tantinet usagé, t'a exposé un peu longuement sa théorie sur « Le Fleuret, latin de l'Écime » que tu peux le provoquer, d'une façon trop désinvolte, pour 5 touches à l'épée. Peut-être te gratifiera-t-il, tout à l'heure, de 5 à 0.

Pendant le Combat.

Ce n'est pas parce que tu viens d'annoncer, d'une voix tonitruante, une touche reçue en pleine poitrine, que tu es autorisé à « étouffer » la touche qui a pu passer inaperçue.

Comme tes mêmes cris, si déplaisants pour annoncer les touches que tu as — ou que tu voudrais avoir — données, seraient agréables pour annoncer celles que tu as reçues.

Pendant que les juges discutent de la touche que tu as — tu le sais — bel et bien reçue, ne leur jette pas un regard où l'étonnement le dispute à la fausse indignation : le Code pénal punit la tentative de chantage, comme le chantage lui-même.



Si tu entres dans cette Salle...

Si, vraiment ton amour-propre t'interdit d'être battu par une femme, la galanterie veut que ce ne soit qu'avec un écart insignifiant. Si ce n'est pas la tienne, bien entendu.

Si tu estimes que le premier devoir d'un adversaire est d'annoncer toutes les touches qu'il reçoit — et même celles qu'il ne reçoit pas — parce que tu es l'Invité, ne provoque tout de même pas le champion de la salle, auquel on ne peut demander un pareil sacrifice.

Il fera, quand même, montre d'élégance en ne te battant qu'avec discrétion. Cela fait tellement plaisir, à nombre de vieux messieurs, de dire, encore aujourd'hui : « J'ai fait 7/10 avec Gaudin ».

Si on te demande de juger, tu te tromperas, bien entendu. Mais que ce soit avec sérénité et assurance. N'avoue jamais ton erreur. Tu perdras, et pour toujours, toute ton autorité.



Après la Bataille.

S'il est de bon ton de saluer de l'épée ton adversaire avant l'assaut, il ne l'est pas du tout de le faire en enlevant précipitamment ton masque pour y mettre fin, dès que tu lui as donné la dernière touche... surtout si ce n'est pas très sûr qu'il l'ait reçue.

C'est très bien d'avoir battu ton adversaire. C'est beaucoup moins bien de lui retourner la lame dans la plaie, en affirmant que « tu n'es pas en forme, aujourd'hui ». Pour être poli, c'est exactement le contraire qu'il fallait dire.

Si tu es battu, pourquoi « expliquer le coup » (ou, plutôt, les coups) que tu as reçus et ne pas dire simplement : « C'est parce que je suis le moins fort ». Comme cela serait, pourtant, gentil. D'autant que tu es toujours en droit de garder la conviction intime que tu es le vainqueur **moral** de l'épreuve.

Au vestiaire, sois aimable, mais pas trop familier. Ne tutoie donc pas le vieux monsieur, dont tu ignores le nom, avec lequel tu viens de tirer. Quand il remettra son veston, tu seras gêné en voyant sa rosette de Grand Officier.

Si, par politesse, tes hôtes écoutent jusqu'au bout tes vieilles histoires, il ne t'est pas recommandé, pour cela, de choisir les plus pornographiques de ton répertoire.

En Escrime, comme en toutes choses, il y a le résultat. Mais il y a, aussi, la « manière ». Si, ne sachant faire mieux, tu pratiques la manière « empoisonnante », avoue-le, mais, tout de même ! ne t'en vante pas...



(Dessins de Guy Arnoux).