



Terms of Use :

The following document is a digital copy of existing historical documents or manuscripts, which have been laboriously converted into the current format for the purpose of making it publicly available to the Historical European Martial Arts community at large.

These original documents are public domain material, as far as we are aware.

However, this work is not.

But please feel free to distribute copies of this document via electronic or printed means. You are free to share (to copy), distribute and transmit the work, to remix (to adapt the work) under the following conditions:

- Attribution : You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work).
- Non-commercial : You may not use this work for commercial purposes.
- Share Alike : If you alter, transform, or build upon this work, you may distribute the resulting work only under the same or similar conditions to this one.

With the understanding that:

- Waiver — Any of the above conditions can be waived if you get permission from the copyright holder
 - Public Domain — Where the work or any of its elements is in the public domain under applicable law, that status is in no way affected by the license.

In no way are your fair dealing or fair use rights, or other applicable copyright exceptions and limitations, nor the author's moral rights, nor rights other persons may have either in the work itself or in how the work is used, such as publicity or privacy rights, affected by the license:

Please note the copyright for this digital transcription :

Digitised by Julien Garry & De Taille et D'Estoc (Association Bourguignonne de Recherche et de Développement des Arts Martiaux Historiques Européens) copyright 2013.

Made for the HEMA community

<http://www.detailleetdestoc.com/>

THÉORIE DE L'ESCRIME A LA BAIONNETTE

ORNÉE DE 16 FIGURES EN TAILLÉ-DOUCE.

Par JH. PINETTE,

Auteur de la Gymnastique militaire, et de la Gymnastique
raisonnée d'après les lois de la Physiologie et de
l'Hygiène, Directeur du gymnase
de l'Observatoire.

Sans adopter l'opinion du barbare
Souvaroff : *La baïonnette est folle, la baionnette*
seule est sage; je réclame pour
cette arme le titre que le général Mon-
técucoulli accordait exclusivement à la
lance : *La baionnette est la reine des*
armes blanches.

NEUVIÈME ÉDITION.

PARIS

LIBRAIRIE MILITAIRE DE J. DUMAINE.

(MAISON ANSELIN)

Rue et Passage Dauphine, 36.

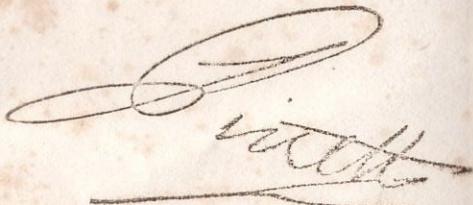
1848.

A LA BAIONNETTE.

AVIS IMPORTANT.

La Cour de cassation a rejeté, le 24 mai 1845, le pourvoi du capitaine Müller, qui avait déjà épousé toutes les juridictions dans une affaire intentée contre M. Pinette en contrefaçon de l'*École du Tirailleur ou Maniement de la Baïonnette*. Il a suffi aux tribunaux de mettre en parallèle les théories de M. Pinette et du capitaine Müller, pour reconnaître quel était le véritable auteur de ce livre.

Nous ne chercherons point ici à faire l'éloge du *Maniement de la Baïonnette* par M. Pinette; qu'il nous suffise de dire que toute l'armée suit sa méthode, et que déjà 7 éditions ont été épousées.



Imprimerie de COSSE et J. DUMAINE, rue Christine, 2.

THÉORIE DE L'ESCRIME A LA BAIONNETTE

ORNÉE DE 16 FIGURES EN TAILLÉ-DOUCE.

Par JH. PINETTE,

Auteur de la Gymnastique militaire, et de la Gymnastique raisonnée d'après les lois de la Physiologie et de l'Hygiène, Directeur du gymnase de l'Observatoire.

Sans adopter l'opinion du barbare Souvaroff : *La balle est folle, la baionnette seule est sage*; je réclame pour cette arme le titre que le général Montécuilli accordait exclusivement à la lance : *La baionnette est la reine des armes blanches*.

NEUVIÈME ÉDITION.

PARIS
LIBRAIRIE MILITAIREE DE J. DUMAINE.
(MAISON ANSELIN)
Rue et Passage Dauphine, 36.

1848.

THEORIE
DE L'ESCHIÈME

PAR A. A. A.
ORIGINE DE LA THEORIE DE L'ESCHIÈME

PARIS, 1815.
PAR A. A. A.

PARIS, 1815.
PAR A. A. A.

PARIS, 1815.

PARIS,
PARIS, 1815.

17
A L'ARMÉE.

La Théorie que je dédie à l'armée, et dont mon père jeta les premiers fondements, après la bataille de Nazareth (1799), où quelques carabiniers de sa compagnie quittèrent leur rang pour combattre à la baïonnette et corps à corps les meilleurs cavaliers du monde, est le fruit de 40 années de travail. Elle reçut son application, de 1808 à 1815, en Espagne, en Portugal et à Waterloo, c'est-à-dire partout où je trouvai une occasion de la mettre en pratique. Pour ne citer qu'un exemple de l'utilité de ma théorie, je rappellerai le trait mémorable d'un de mes anciens élèves (le capitaine Gouache du 22^e de ligne) action qui lui mérita les ovations de l'armée. Le 30 juin 1810, pendant le siège de Ciudad-Rodrigo, le maréchal Masséna ordonna une grande reconnaissance sur la route

d'Almeida, ce capitaine, avec sa compagnie forte de 70 hommes, fut tout à coup enveloppé, près du village de Marialva, par deux escadrons anglais qui le chargèrent à plusieurs reprises. Sa contenance ferme et résolue, ainsi qu'une manœuvre habile, lui assurèrent une retraite qu'il n'aurait pu effectuer sans la confiance que ses hommes avaient dans leur chef et leurs baïonnettes. C'est un fait héroïque dont l'armée se glorifia, car on n'eut à déplorer la perte d'aucun de ces braves. Les Anglais eurent 60 hommes blessés et 24 hommes tués.

En 1830, voyant notre armée jeune et sans expérience de la guerre, je crus qu'il était du devoir d'un soldat de faire connaître tous les avantages qu'on peut tirer de la baïonnette, en assujettissant cette arme à des règles analogues à celles de l'escrime, et de manière qu'un certain nombre d'hommes s'en servant de concert ou isolément, d'après ces règles, concourent à la défense commune avec un avantage très marqué.

La méthode que j'enseigne depuis 1831, aux régiments en garnison à Paris, a reçul l'appro-

bation de MM. les Membres du comité de l'infanterie et de la cavalerie, et M. le Ministre de la guerre, sur les rapports du comité, a décidé, les 13 février 1833 et 29 août 1836, que cette méthode pouvait être utilement enseignée dans les régiments d'infanterie.

Ma théorie, comme on le verra, ne change rien à l'ordre admirable des exercices et manœuvres de l'infanterie; je ne me suis occupé que d'exercer le soldat au maniement de la baïonnette, suivant moi, l'arme la plus terrible que l'on puisse opposer à son ennemi.

Je n'adopte point l'opinion du barbare Souwaroff : *La balle est folle, la baïonnette seule est sage;* mais je réclame pour la baïonnette le titre que le général Montecuculli accordait exclusivement à la lance, et je dis :

La baïonnette est la reine des armes blanches.

THÉORIE DE L'ESCRIME A LA BAIONNETTE.

DIVISION DE L'OUVRAGE.

1. Cette escrime, qui a pour objet d'instruire le soldat au maniement de la baïonnette au bout du fusil, lui donne en même temps plus d'agilité, plus de souplesse, plus de force, plus de confiance en son arme; et c'est pour cette raison que les recrues seront exercées à cette escrime après l'école de peloton.

2. L'escrime à la baïonnette sera divisée en trois parties.

La première comprendra la garde pour l'escrime et les exercices des jambes: le soldat sera sans armes; la seconde, les principes des coups et des parades; la troisième, le maniement d'armes avec les passes et les voltes.

3. Chaque partie sera divisée en quatre leçons, comme il suit:

PREMIÈRE PARTIE.

1^{re} leçon. Garde pour l'escrime et les passes.

2^e leçon. Les doubles passes.

3^e leçon. A droite, à gauche, demi-tour à droite et demi-tour à gauche.

4^e leçon. Les volte-face et le pas d'étude.

DEUXIÈME PARTIE.

1^{re} leçon. Garde contre l'infanterie et contre la cavalerie.

2^e leçon. Principes des coups. (Prime, tierce, quarte et coup lâché.)

3^e leçon. Principes des parades. (Prime à droite, prime à gauche, tierce, quarte, le contre de tierce et le contre de quarte.)

4^e leçon. Principes des ripostes, des feintes, des engagements et des dégagements.

TROISIÈME PARTIE.

1^{re} leçon. Maniement d'armes avec les passes.

2^e leçon. Maniement d'armes avec les doubles passes.

3^e leçon. Maniement d'armes avec les à-droite, les à-gauche, les demi-tours à droite et les demi-tours à gauche.

4^e leçon. Maniement d'armes avec les volte-face et le pas d'étude.

4. Chaque leçon sera suivie d'observations qui auront pour objet de démontrer l'utilité des principes qu'on y aura prescrits.

5. Le ton du commandement sera toujours animé, et d'une étendue de voix proportionnée au nombre des hommes qu'on exercera.

6. Il y aura deux sortes de commandements: les commandements d'avertissement et ceux d'exécution.

7. Les commandements d'avertissement, qui seront distingués dans cette théorie par des lettres italiques, seront prononcés distinctement et dans le haut de la voix, en allongeant un peu la dernière syllabe.

8. Les commandements d'exécution seront distingués dans cette théorie par des majuscules, et seront prononcés d'un ton ferme et bref.

9. Les commandements dont l'énonciation sera séparée par deux tirets, seront coupés de même en les prononçant.

10. Les instructeurs expliqueront toujours, en peu de mots clairs et précis, ce qu'ils enseigneront; ils exécuteront toujours eux-mêmes ce qu'ils commanderont, afin de joindre ainsi l'exemple au précepte; ils s'attacheront à accoutumer l'homme à prendre lui-même la position qu'il devra avoir, et ne le toucheront, pour le placer, que lorsque son défaut d'intelligence les y obligera.

11. Les instructeurs auront soin de ne pas rebuter le soldat au commencement, par l'exécution trop rigoureuse des principes qui sont exposés dans cet ouvrage. La parfaite régularité ne peut s'obtenir que successivement et par gradation.

PREMIÈRE PARTIE.

PRINCIPES GÉNÉRAUX.

12. La première partie de l'escrime à la baionnette sera enseignée à trois hommes, placés sur un rang, à un pas de distance les uns des autres.

Le soldat sera sans armes.

PREMIÈRE LEÇON.

Garde pour l'escrime et les Passes.

13. Les hommes prendront la position du soldat sans arme, après quoi l'instructeur commandera :

1. Garde pour l'escrime.

2. Prenez = GARDE.

Un temps et deux mouvements.

Premier mouvement.

14. Faire un demi-à-droite sur le talon gauche en

plaçant le talon droit contre le milieu du pied gauche, les pointes des pieds ouvertes en équerre, les genoux tendus sans les rodir, le corps d'aplomb sur les hanches, les épaules effacées autant que possible sur la ligne du corps, les bras pendants naturellement (*Voy. fig. 1^{re}.*).

Deuxième mouvement.

15. Porter vivement le pied droit à environ 50 centimètres (18 pouces) en arrière et à 5 centimètres (2 pouces) sur la droite de la ligne du corps, la cheville faisant face en avant; en même temps plier sur les jarrets, le corps d'aplomb sur les hanches: la distance des pieds se mesure d'un talon à l'autre. (*Voy. fig. 2.*)

Les passes.

16. Le soldat étant bien placé dans la garde, lorsque l'instructeur voudra lui faire exécuter les passes, il commandera :

- 1. Passe en avant,**
- 2. MARCHE.**

17. Au commandement de marche, le soldat portera vivement le pied droit en avant du talon gauche, à 50 centimètres (18 pouces), sans déranger la position du corps: ce pied passera à 5 centimètres (2 pouces) du gauche, parallèlement à la ligne du corps, en rasant le sol, et prendra en avant la même position qu'il avait en arrière (*Voy. fig. 3.*).

18. Les hommes étant placés dans la position d'une passe en avant, lorsque l'instructeur voudra leur faire reprendre la garde, il commandera :

Reprenez=GARDE.

19. A ce commandement, le soldat reportera

Fig. 1.



Fig. 2.

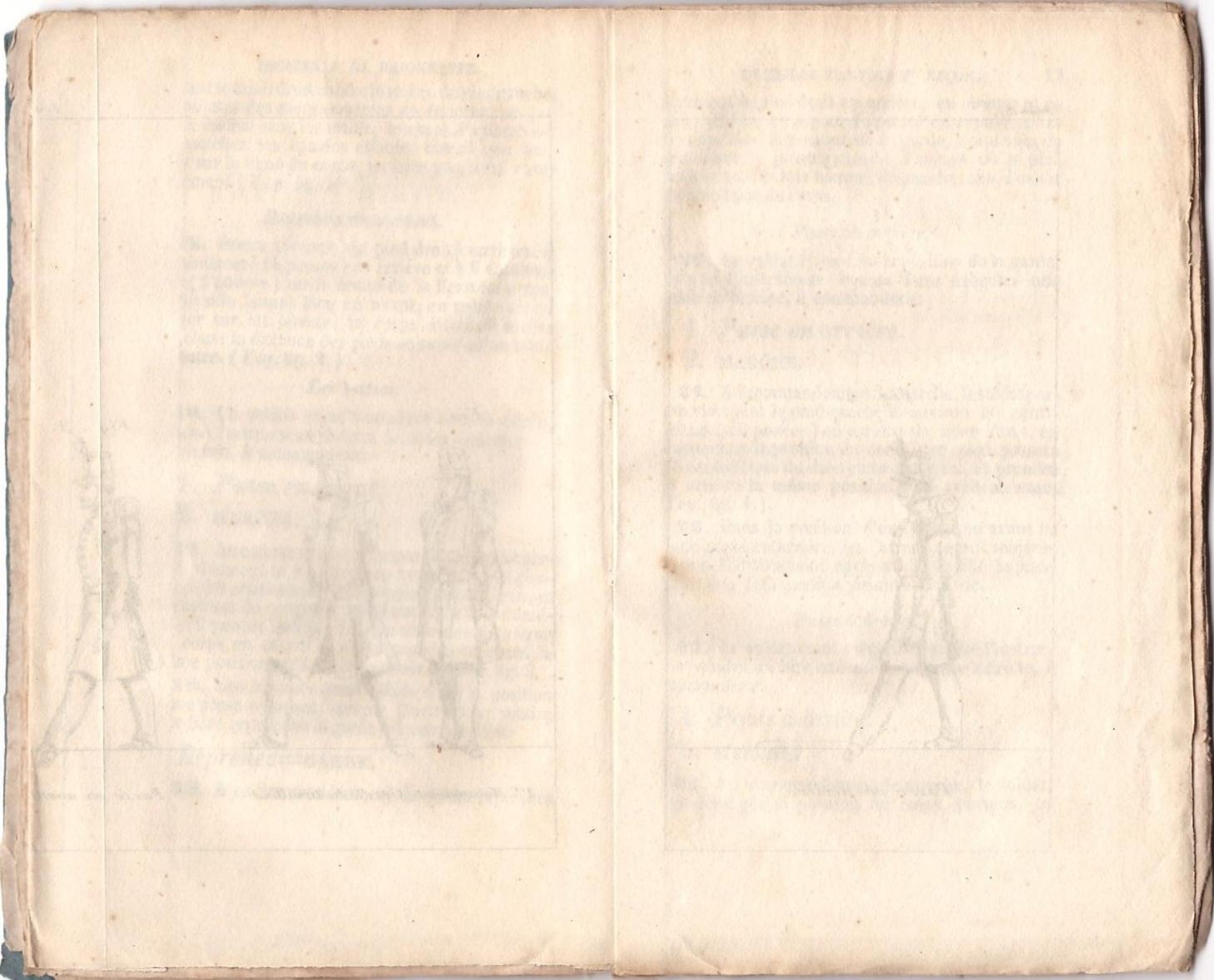


Fig. 3.



1^{er} Mouvement | Garde du tirailleur

Passe en avant



Page 13.

Fig. 4.



Passe en arrière

vivement le pied droit en arrière, en observant ce qui a été prescrit pour le porter en ayant, et prendra ainsi la position de la garde, ayant soin de fléchir sur le jarret gauche à l'instant où le pied droit se trouve à la hauteur du gauche, afin d'éviter une secousse du corps.

Passe en arrière.

20. Le soldat étant dans la position de la garde, lorsque l'instructeur voudra faire exécuter une passe en arrière, il commandera:

1. Passe en arrière.

2. MARCHE.

21. Au commandement de marche, le soldat portera vivement le pied gauche à environ 50 centimètres (18 pouces) en arrière du talon droit, en maintenant la position du corps : ce pied passera à 5 centimètres du droit en rasant le sol, et prendra en arrière la même position qu'il avait en avant (Voy. fig. 4.).

22. Dans la position d'une passe en avant ou d'une passe en arrière, les jarrets seront toujours tendus. L'instructeur, après avoir rectifié la passe en arrière, fera aussitôt prendre la garde.

Passe à droite.

23. Le soldat étant en garde, lorsque l'instructeur voudra lui faire exécuter une passe à droite, il commandera:

1. Passe à droite.

2. MARCHE.

24. Au commandement de marche, le soldat, sans déranger la position du corps, portera, en

rasant le sol, le pied droit à 50 centimètres (18 pouces) sur la perpendiculaire de droite: ce pied se portera dans la même direction où il se trouvait à la position de la garde, en conservant, à cette distance, la même pose qu'il avait avant le mouvement. Dans cette position, le jarret gauche doit être tendu et le droit fléchi (*Voy. fig. 5.*).

Passe à gauche.

25. Le soldat ayant repris la position de la garde, l'instructeur fera exécuter la passe à gauche; à cet effet, il commandera:

1. Passe à gauche,

2. MARCHE.

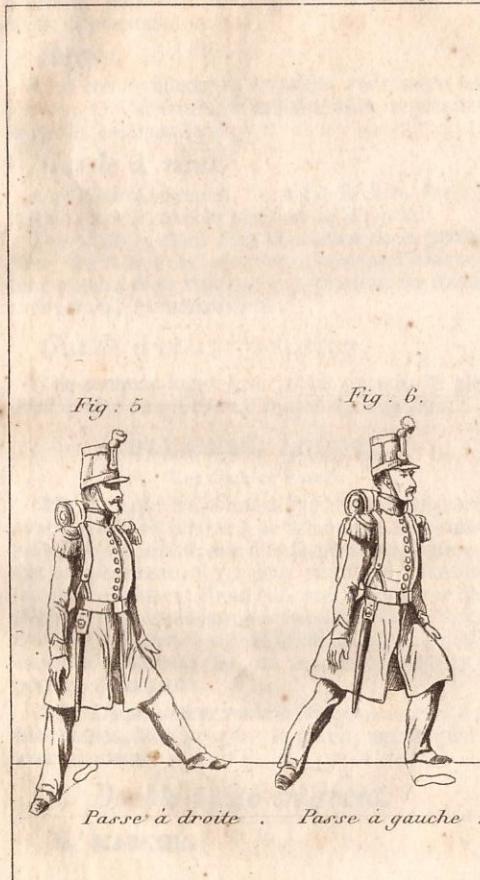
26. Au commandement de marche, le soldat portera vivement le pied gauche à 50 centimètres (18 pouces) sur la perpendiculaire de gauche, et conservera à cette distance la pose qu'il avait dans la garde! *Voy. fig. 6.*

OBSERVATION.

27. L'instructeur ne perdra pas de vue que le poids du corps doit être également partagé sur les jambes, de manière que le centre de gravité tombe à égale distance des talons. L'homme sera ainsi en parfait équilibre, et aura la facilité de porter l'un ou l'autre pied, soit à droite, soit à gauche, et enfin dans toutes les directions.

28. L'instructeur devra aussi s'attacher à obtenir du soldat la vitesse des jambes: c'est un point essentiel que je recommande expressément à son attention; il veillera également à ce que les hommes ne croisent pas les jambes dans la position de la garde et dans les mouvements des passes.

Lorsque l'instructeur voudra faire reposer les



hommes, sans leur faire quitter la position des pieds, il commandera :

Repos.

A ce commandement, le soldat redressera les jarrets; et l'instructeur voulant faire reprendre la garde, commandera :

Garde à vous.

A ce commandement, le soldat fléchira sur les jarrets en reprenant la position de la garde.

Les hommes étant dans la position de la garde, pour l'escrime à la baïonnette, lorsque l'instructeur voudra faire reprendre la position du soldat sans armes, il commandera :

Garde à vous—PELOTON.

A ce commandement, le soldat portera le pied droit à côté du gauche en faisant face en tête.

DEUXIÈME LEÇON.

Les doubles Passes.

29. Lorsque les hommes exécuteront les passes avec facilité, on pourra leur démontrer les doubles en les décomposant, afin d'en faire mieux comprendre le mécanisme. Il y a deux manières d'exécuter les doubles passes: l'une consiste à s'avancer ou à s'éloigner très rapidement de son adversaire; l'autre consiste à se porter sur sa droite ou sur sa gauche. Dans ces différents cas, on reprendra toujours la position de la garde.

30. L'instructeur voulant faire exécuter les doubles passes, fera prendre la garde; après quoi il commandera :

1. *Double passe en avant.*

2. *MARCHE.*

Un temps et deux mouvements.

Premier mouvement.

31. Comme il a été prescrit à la passe en avant, n° 17.

Deuxième mouvement.

32. Porter vivement le pied gauche à 50 centimètres (18 pouces) en avant du droit, pour repren-
dre la position de la garde.

Doubles passes en arrière.

33. Le soldat étant bien placé dans la garde, lorsque l'instructeur voudra faire exécuter cette double passe, il commandera :

1. Double passe en arrière,

2. MARCHE.

Un temps et deux mouvements.

Premier mouvement.

34. Comme il est prescrit à la passe en arrière, n° 21.

Deuxième mouvement.

35. Porter vivement le pied droit à 50 centimè-
tres (18 pouces) en arrière du pied gauche, en re-
prenant la garde.

36. Lorsque l'instructeur voudra faire exécuter la double passe à droite, il rectifiera la garde avec soin, après quoi, il commandera :

1. Double passe à droite,

2. MARCHE.

Un temps et deux mouvements.

Premier mouvement.

37. Comme il a été prescrit à la passe à droite, n° 21.

Deuxième mouvement.

38. Porter vivement le pied gauche à 50 centi-
mètres (18 pouces) sur la ligne perpendiculaire en
avant du talon droit en reprenant la garde.

Double passe à gauche.

39. L'instructeur, après avoir rectifié la double
passe à droite, fera exécuter la double passe à gau-
che ; à cet effet, il commandera :

1. Double passe à gauche,

2. MARCHE.

Un temps et deux mouvements.

Premier mouvement.

40. Comme il a été indiqué à la passe à gauche, n° 26.

Deuxième mouvement.

41. Porter vivement le pied droit à 50 centimètres (18 pouces) en arrière sur la ligne du corps en re-
prenant la garde.

OBSERVATION.

42. L'instructeur fera décomposer les doubles passes jusqu'à ce que les hommes aient acquis de l'assurance dans leur équilibre et une parfaite régularité ; alors, il fera exécuter les doubles passes en un seul temps. Il portera son attention à ce que les hommes ne fassent pas ces mouvements en sautant : mouvements qui d'ailleurs sont nuisibles aux principes de cette leçon.

TROISIÈME LEÇON

A droite, à gauche, demi-tour à droite et demi-tour à gauche.

43. L'instructeur voulant faire exécuter les

à-droite, fera prendre la garde au soldat, après quoi, il commandera :

1. Face à droite.

2. Peloton,=(a) DROITE.

44. Au deuxième commandement, le soldat fera un à-droite, comme si l'on faisait par le flanc droit en tournant sur le talon gauche, et portant en même temps le pied droit en arrière pour aller prendre sa place de la position de garde. Dans ce mouvement, le soldat portera le poids du corps sur la jambe gauche, sans perdre la position d'être ployé sur les deux jarrets.

45. L'instructeur fera exécuter les à-gauche par les commandements suivants.

1. Face à gauche.

2. Peloton,=(a) GAUCHE.

46. Au commandement de gauche, le soldat fera un à-gauche comme si l'on faisait par le flanc gauche, en observant tout ce qui a été prescrit pour faire face à droite.

Le demi-tour à droite.

47. Le soldat étant bien en garde, lorsque l'instructeur voudra faire exécuter le demi-tour à droite, il commandera :

1. Face en arrière à droite.

2. Demi-tour,=(a) DROITE.

48. Au commandement de droite, le soldat fera un demi-tour à droite sur le talon gauche pour se trouver face en arrière à droite, et portera, en même temps, le pied droit en arrière du gauche,

dans sa position de garde, que l'on conserve dans ce mouvement, en portant le poids du corps sur la partie gauche.

Le demi-tour à gauche.

49. L'instructeur, après avoir rectifié le demi-tour à droite, commandera :

1. Face en arrière à gauche.

2. Demi-tour,=(a) GAUCHE.

50. Au commandement de gauche, le soldat fera un demi-tour à gauche sur le talon gauche, en faisant face en arrière à gauche et en observant ce qui a été prescrit pour le demi-tour à droite.

OBSERVATION.

51. Les à-droite, les à-gauche, les demi-tours à droite et les demi-tours à gauche sont de la plus grande importance ; ils donnent à l'homme l'agilité indispensable dans un instruction où le succès dépend souvent de la célérité dans les mouvements. Aussi, l'instructeur devra souvent répéter cette leçon ; il fera comprendre au soldat que pour pivoter sur le talon gauche en maintenant l'équilibre, il faut que le poids du corps se trouve toujours sur cette partie pendant le mouvement.

52. Il portera aussi son attention sur la distance des pieds ; car, si l'homme a plus de 50 centimètres (18 pouces) entre les talons, il sera forcé de faire des efforts pour tourner.

QUATRIÈME LEÇON.

Les volte-face et le pas d'étude.

Volte-face.

53. L'instructeur, voulant faire exécuter les vol-

te-face, fera prendre la position de la garde et commandera :

1. Volte-face à droite,

2. MARCHE.

Un temps et deux mouvements.

Premier mouvement.

54. Au commandement de volte-face, le soldat portera le poids du corps sur la jambe droite, et au commandement de marche, il fera un demi-tour à droite sur le talon droit pour faire face en arrière à droite en reprenant la garde.

Deuxième mouvement.

55. Faire un second demi-tour à droite sur le talon gauche, en observant ce qui a été prescrit, n° 48.

56. L'instructeur voulant faire exécuter la volte-face à gauche, commandera :

1. Volte-face à gauche,

2. MARCHE.

Un temps et deux mouvements.

Premier mouvement.

57. Faire un demi-tour à gauche sur le talon droit pour faire face en arrière à gauche en observant tout ce qui a été prescrit au premier mouvement de la volte-face à droite, n° 54.

Deuxième mouvement

58. Faire un second demi-tour à gauche sur le talon gauche, en faisant face en avant et en observant les principes qui ont été prescrits au demi-tour à gauche, n° 50.

59. Lorsque l'instructeur verra que les volte-face s'exécuteront avec précision, il pourra les faire en un seul temps, en observant la cadence entre ces deux mouvements d'un quatre-vingt-dixième de minute.

Pas d'étude.

60. La longueur du pas d'étude est de 13 centimètres (5 pouces) au plus, sa vitesse est de 76 pas à la minute. L'instructeur obtiendra cette cadence, en comptant une, deux, très vite pour un pas, et pour le faire exécuter, il commandera :

1. Un pas d'étude en avant,

2. MARCHE.

61. Au commandement de marche, le soldat avancera vivement le pied gauche de 13 centimètres (5 pouces); le pied droit doit immédiatement suivre d'autant, tous deux en rasant le sol, sans que le corps soit dérangé de sa position, et de manière que l'on marche en conservant toujours entre les talons, la distance où ils se trouvaient avant la marche.

62. L'instructeur voulant faire exécuter le pas d'étude en arrière, commandera :

1. Un pas d'étude en arrière,

2. MARCHE.

63. Au commandement de marche, le soldat portera vivement le pied droit de 13 centimètres (5 pouces) en arrière, le gauche suivra d'autant, et l'on observera les mêmes principes que pour le pas d'étude en avant.

OBSERVATION.

64. L'instructeur veillera à ce que les volte-face s'exécutent toujours en faisant le premier demi-

tour sur le pied droit, et que le poids du corps se porte toutes les fois sur la partie qui pivote. Quant aupas d'étude, il est très important, et il exige toutes sortes de soins de la part des instructeurs. Lorsqu'ils verront qu'il est exécuté avec précision, ils pourront en faire faire une série de six ou huit, en veillant à ce que les hommes ne croisent pas les jambes, ce qui leur ferait perdre l'équilibre du corps et les ferait marcher dans une fausse direction, et ce qui est d'ailleurs contraire à l'instruction.

Enfin si cette première partie est exécutée avec précision, elle aura l'avantage d'augmenter la force des muscles et des articulations des cuisses, des genoux et des pieds, rendra toutes ces parties plus souples et donnera une très grande assurance dans l'équilibre.

DEUXIÈME PARTIE.

65. L'instructeur ne passera à cette partie que lorsqu'il verra le soldat bien affermi dans la précédente.

Il placera les hommes sur un rang, à un pas de distance les uns des autres; ils seront armés du fusil, la baïonnette au canon.

PREMIÈRE LEÇON.

Garde contre l'infanterie et garde contre la cavalerie.

66. Les soldats étant reposés sur les armes, lorsque l'instructeur voudra faire prendre la garde

contre l'infanterie, il fera porter les armes, alignera à droite, et commandera :

1. Contre infanterie,

2. Assurez—ARMÉ.

Un temps et deux mouvements.

Premier mouvement.

67. Comme le premier mouvement du premier temps de la charge, à l'exception que le talon droit vient se placer contre le milieu du pied gauche, comme il est indiqué au premier mouvement de la garde pour l'escrime, n° 14.

Deuxième mouvement.

68. Porter le pied droit en arrière, en exécutant ce qui a été prescrit au deuxième mouvement de la garde pour l'escrime n° 15. En même temps abattre l'arme avec la main droite dans la main gauche, qui viendra la saisir à la capucine, la plaçant devant le corps, la platine en l'air, et la main droite appuyée contre l'aine droite, la main gauche sur la cuisse gauche. (Voy. fig. 7.)

69. Le soldat étant ainsi placé en garde contre l'infanterie, lorsque l'instructeur voudra faire porter les armes, il commandera :

Portez—(vos) ARMES.

Un temps et deux mouvements.

70. Le premier et le deuxième mouvement s'exécuteront comme il est prescrit au premier et au deuxième mouvement de porter les armes, étant dans la position de baionnette croisée, école du soldat n° 100 et 101.



Garde contre infanterie

Garde contre la cavalerie.

71. Lorsque l'instructeur voudra faire prendre cette garde, il commandera :

1. Contre cavalerie.**2. Assurez—ARME.**

Un temps et deux mouvements.

Premier mouvement.

72. Comme le premier mouvement de la garde contre l'infanterie, n° 67.

Deuxième mouvement.

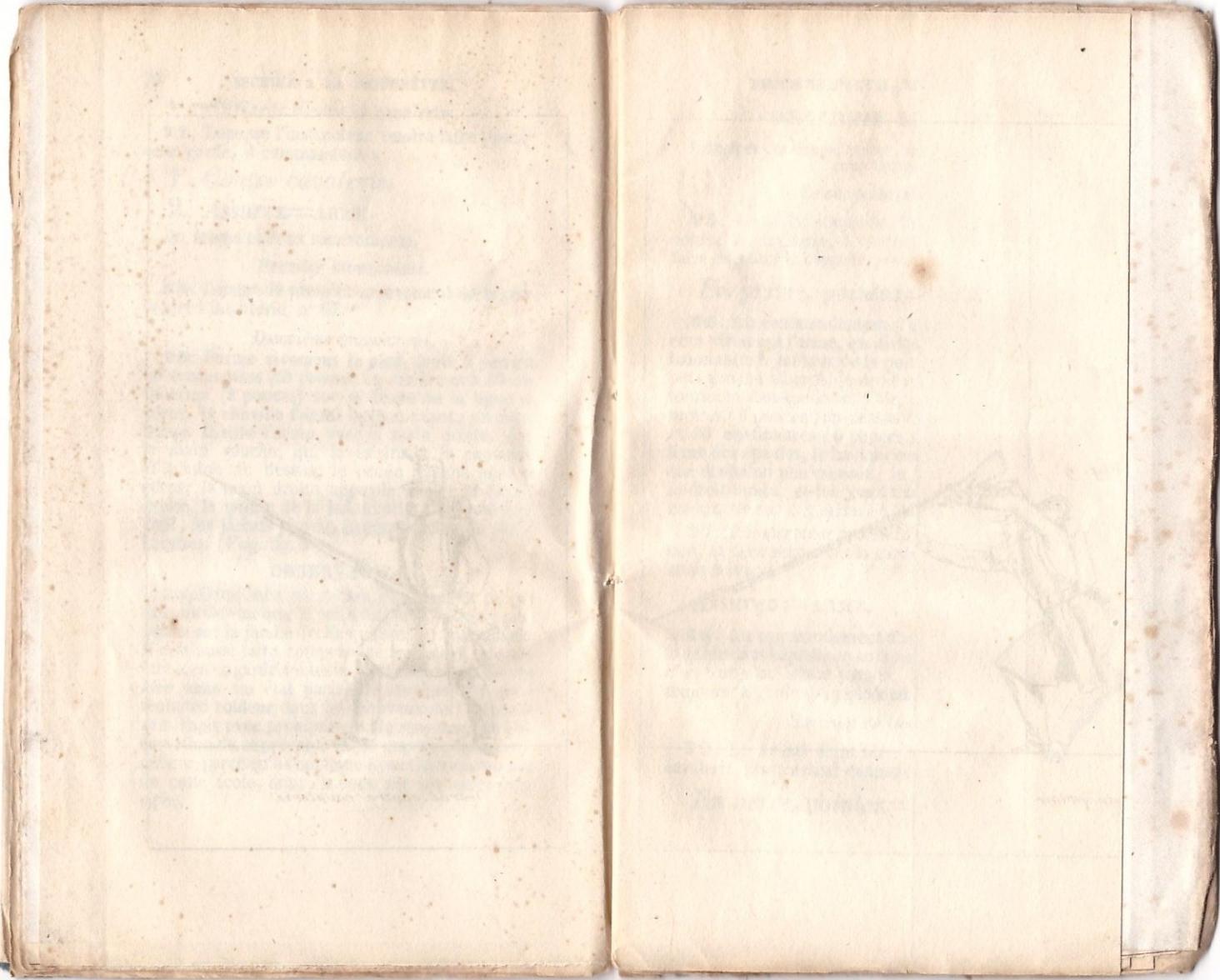
73. Porter vivement le pied droit à environ 50 centimètres (18 pouces) en arrière et à 50 centimètres (2 pouces) sur la droite de la ligne du corps, la cheville faisant face en avant; en même temps abattre l'arme avec la main droite, dans la main gauche, qui la saisira à la capucine, la platine en dessus, le coude gauche près du corps, la main droite appuyée contre la hanche droite, la pointe de la baionnette à la hauteur de l'œil, les jarrets pliés, **le corps d'aplomb sur les hanches.** (Voy. fig. 8.)

OBSERVATIONS.

74. Dans ces deux gardes, l'instructeur ne perdra pas de vue que le poids du corps doit être porté autant sur la jambe droite que sur la jambe gauche. Il doit aussi faire comprendre au soldat que pour être bien en garde, toutes les parties du corps doivent être dans un état parfait de souplesse, et que la moindre roideur dans les mouvements l'empêcherait d'agir avec promptitude. Je recommande l'observation de ce précepte d'une manière toute particulière, parce qu'il s'applique à tous les mouvements de cette école, dont ils sont les véritables principes.

Fig. 8.

*Garde contre cavalerie*



DEUXIÈME LEÇON.

Principes des coups, savoir : prime, tierce, quarte,
coup lâché.

Le coup de prime.

75. Le soldat étant dans la position de la garde contre la cavalerie, lorsque l'instructeur voudra faire exécuter le coup de prime, il commandera :

En prime, pointez=ARME.

76. Au commandement d'arme, le soldat avancera vivement l'arme, en dirigeant la pointe de la baïonnette à hauteur de la poitrine de l'homme, le bras gauche allongé, le droit un peu ployé, le fusil tourné la sous-garde en l'air, la crosse à 13 centimètres (5 pouces) au-dessus du sommet de la tête et 16 centimètres (6 pouces) sur la droite de la ligne des épaules, le haut du corps en avant, la hanche droite un peu creusée, le jarret gauche fléchi, le droit tendu, et les yeux fixant la pointe de la baïonnette sur la gauche de l'arme (*Voy. fig. 9.*).

77. L'instructeur rectifiera de suite cette position, et fera reprendre la garde par le commandement suivant :

Assurez=ARME.

78. Au commandement d'arme, quelle que soit la garde dans laquelle on se trouve avant l'exécution d'un coup ou d'une parade, le soldat reprendra toujours la garde qui précédait ce mouvement.

Le coup de tierce.

79. Le soldat étant bien en garde contre la cavalerie, l'instructeur commandera :

En tierce, pointez=ARME.

Fig. 9



§ 10. Au commandement d'arme, le soldat avancera vivement l'arme, en allongeant le bras gauche, le droit un peu ployé: le fusil ainsi placé se trouve horizontal, la sous-garde en l'air, la crosse appuyée contre l'avant-bras, à 16 centimètres (6 pouces) de la figure, le haut du corps en avant, la hanche droite un peu creusée, le jarret gauche fléchi, le droit tendu, les yeux fixés sur la pointe de la baionnette vers la gauche de l'arme (*Voy. fig. 10.*).

Le coup de quarte.

§ 11. L'instructeur, après avoir fait reprendre la garde contre la cavalerie, commandera:

En quarte, pointez = ARME.

§ 12. Au commandement d'arme, le soldat avancera vivement l'arme en la tournant de la main droite en dedans, et en la portant sur la ligne du corps à gauche, le bras gauche tendu dans toute sa longueur, le coude du droit ne quittant pas le corps, l'arme horizontale, la platine en bas, la crosse sous l'aisselle gauche, le haut du corps en avant, la hanche droite creusée, le jarret gauche fléchi, le droit tendu et les yeux fixés sur la pointe de la baionnette (*Voy. fig. 11.*).

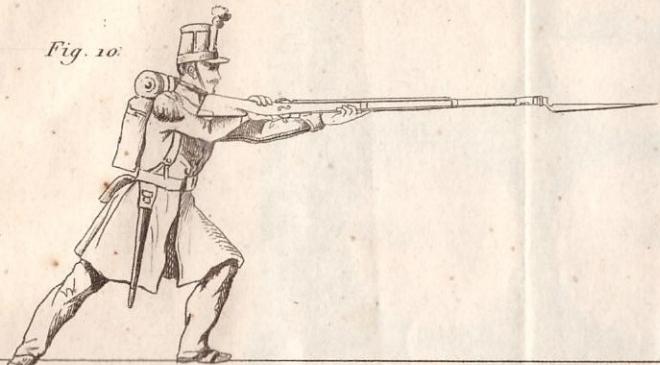
Le coup idché.

§ 13. L'instructeur, voyant l'homme bien placé dans la garde contre la cavalerie, commandera:

Coup lâché = ARME.

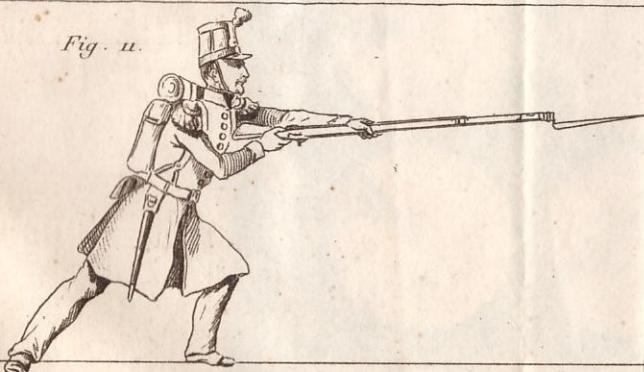
§ 14. Au commandement d'arme, le soldat avancera vivement l'arme des deux mains, après quoi il la lâchera de la main gauche, le plat de la crosse retenu dans toute sa longueur par l'avant-bras droit, la main gauche dans sa position, prête à recevoir l'arme, le fusil tourné la platine en l'air, la pointe

Fig. 10.



Coup de tierce

Fig. 11.



Coup de quarte

Observation.

1. The upper part of the body.

2. The middle part of the body.

3. The lower part of the body.

4. The upper part of the head.

5. The middle part of the head.

6. The lower part of the head.

7. The upper part of the neck.

8. The middle part of the neck.

9. The lower part of the neck.

10. The upper part of the arm.

11. The middle part of the arm.

12. The lower part of the arm.

13. The upper part of the hand.

14. The middle part of the hand.

15. The lower part of the hand.

16. The upper part of the leg.

17. The middle part of the leg.

18. The lower part of the leg.

19. The upper part of the foot.

20. The middle part of the foot.

21. The lower part of the foot.



de la baïonnette dirigée à la hauteur de la poitrine de l'homme ; le bras étant au bout de son extension, retirer vivement l'arme en reprenant la position de la garde contre la cavalerie. Pendant l'exécution de ce coup, le haut du corps doit se porter un peu en avant, sans tendre les jarrets, mais ayant soin d'être fortement appuyé sur les jambes et en creusant un peu la hanche droite (*Voy. fig. 12.*).

OBSERVATION.

85. L'instructeur fera aussi exécuter les coups dans la garde contre l'infanterie, après qu'il sera satisfait de la régularité des coups dans la position de la garde contre la cavalerie. Il portera son attention à ce que l'arme forme opposition dans la ligne du coup tiré, c'est-à-dire que, lorsqu'on portera le coup de prime et celui de tierce, l'arme devra se trouver à droite, de telle manière que l'on soit couvert sur la droite du corps.

Si le coup est en quarte, on doit même être couvert sur la ligne gauche du corps.

L'instructeur s'efforcera de rendre le coup lâché familier au soldat, parce que l'on peut en faire usage dans toutes les circonstances, sans avoir égard à la position de l'arme adverse. D'ailleurs, je le recommande d'une manière toute particulière, par la raison que le coup lâché touche à 3 mètres (9 pieds), lorsque l'homme est isolé; et dans les rangs, on touche à 2 mètres 66 centimètres (8 pieds).

Lorsque l'instructeur sera satisfait de la régularité des trois premiers coups, il pourra les faire exécuter sans décomposer, en comptant *un* pour porter le coup, et *deux* pour reprendre la garde.

TROISIÈME LEÇON.

Principes des parades, savoir : prime à droite, prime à gauche, tierce, quarte, le contre de tierce et le contre de quarte.

Prime à droite.

86. Le soldat étant bien placé dans la position de la garde contre la cavalerie, lorsque l'instructeur voudra faire exécuter la parade de prime à droite, il commandera :

En prime à droite, parez = ARME.

87. Au commandement d'arme, le soldat décrira vivement un cercle de gauche à droite avec la pointe de la baïonnette que l'on dirige sur la droite du corps, en tournant brusquement l'arme, la baguette en l'air, le bras gauche fléchi formant à peu près un angle droit, le coude à 8 centimètres (3 pouces) du corps, et sur la ligne des boutons de l'habit, la main à hauteur du front, le bras droit un peu plié, la main à hauteur du sommet du shako et à 16 centimètres (6 pouces) sur la droite de la ligne du corps à droite, les yeux fixant la pointe de la baïonnette sur la gauche de l'arme (Voy. fig. 13.).

Prime à gauche.

88. L'instructeur fera reprendre la garde contre la cavalerie, après quoi, il commandera :

En prime à gauche, parez = ARME.

89. Au commandement d'arme, le soldat décrira vivement un cercle de droite à gauche avec la pointe de la baïonnette que l'on dirige sur la ligne du corps à gauche; en même temps tourner brusquement l'arme, la baguette en l'air, et la porter sur la gauche du corps, le bras gauche fléchi en angle droit, la main à hauteur de l'œil gauche, le coude à 8 centimètres (3 pouces) du corps le

Fig. 13.



Parade de prime à droite

107. La solitudine non può essere
detta pura solitudine se non si ha
nella luce solitaria, qualche specie di
drammatico.

Il primo è di solitudine amara.
Sia un esercizio di solitudine
che non ha nulla di solitario, ma
che è solitario per la solitudine
che si prova nel solitario.

Il secondo è di solitudine
che è solitario per la solitudine
che si prova nel solitario.

Il terzo è di solitudine
che è solitario per la solitudine
che si prova nel solitario.

Fig. 14.



Fig. 15.



Fig. 16.



Parade de prime à gauche : Parade de tierce .

Parade de quarte

bras droit un peu ployé, la main à hauteur du sommet du shako, et 16 centimètres (6 pouces) sur la droite de la ligne du corps à droite, les yeux fixés sur la pointe de la baïonnette vers la gauche de l'arme (Voy. fig. 14.).

La parade de tierce.

90. L'instructeur rectifiera la parade de prime à gauche, et fera reprendre la garde contre la cavalerie, après quoi, il commandera :

En tierce, parez—ARME.

91. Au commandement d'arme, le soldat dirigera vivement l'arme à 11 centimètres (4 p^e) sur la droite de la ligne du corps à droite, la pointe de la baïonnette à hauteur des yeux; ce mouvement imprimé à l'arme par la main gauche sans que le coude quitte le corps, la main droite reste appuyée contre la hanche droite (Voy. fig. 15.).

La parade de quarte.

92. Lorsque l'instructeur voudra faire exécuter cette parade, il fera reprendre le garde contre la cavalerie et commandera :

En quarte, parez—ARME.

93. A ce commandement, le soldat dirigera vivement l'arme au milieu du corps, la main droite appuyée à 8 centimètres (3 pouces) sur la gauche du nombril, la main gauche vis-à-vis de l'épaule gauche et à hauteur du teton gauche, le coude fléchi et près du corps, les épaules carrément, le fusil tourné la platine en avant, et les yeux fixés sur la pointe de la baïonnette. (Voy. fig. 16.)

Le contre de tierce.

94. Lorsque l'instructeur voudra faire exécuter

le contre de tierce, il fera prendre au soldat la garde contre la cavalerie, et commandera :

Contre de tierce, parez = ARME.

95. Au commandement d'arme, le soldat décrira avec la pointe de sa baïonnette, un cercle de 16 centimètres (6 pouces) de diamètre, de gauche à droite et en montant. Ce mouvement doit se faire de la main gauche, sans que le coude quitte le corps, la main droite ne bougeant pas de sa position.

Le contre de quarte.

96. L'instructeur fera reporter l'arme qui se trouve à droite, au milieu du corps, et commandera :

Contre de quarte, parez = ARME.

97. Au commandement d'arme, le soldat exécutera tout ce qui a été indiqué au contre de tierce, à l'exception que l'on doit décrire le cercle de droite à gauche, en prenant la position de la parade de quarte.

OBSERVATION.

98. Dans les exercices des parades, le poids du corps doit être porté autant sur la jambe droite que sur la jambe gauche ; l'équilibre en sera plus sûr, on aura plus de vitesse, de précision et de force. Les contres sont de la dernière importance : par eux, le soldat acquerra de la facilité et de l'activité dans ses mouvements, et parviendra à détourner tous les coups. Je les recommande d'une manière toute particulière. L'instructeur portera aussi son attention à ce que les parades s'exécutent au moyen seul des bras, sans que le corps bouge de sa position de garde.

QUATRIÈME LEÇON.

Principes des ripostes, des feintes, des engagements et des dégagements.

Des ripostes.

99. Lorsque l'instructeur voudra faire exécuter les ripostes, il fera prendre la garde contre la cavalerie, et commandera :

1. *En prime à droite (ou à gauche), parez,*

2. *En prime, pointez = ARME.*

100. Au deuxième commandement, le soldat pare prime ; après quoi il porte le coup de prime et reprend la position de la parade de prime, immédiatement après le coup, en observant la cadence, entre la parade et le coup, d'un soixantième de minute dans le commencement, et ensuite on pourra augmenter cette cadence jusqu'à un quatre-vingt-dixième de minute.

101. Lorsque l'instructeur voudra faire exécuter la riposte en tierce, il fera reprendre la garde contre la cavalerie, et commandera :

1. *En tierce, parez,*

2. *En tierce, pointez = ARME.*

102. Au commandement d'arme, le soldat pare tierce et porte le coup de tierce en observant la cadence de la parade et du coup, comme il a été prescrit dans le mouvement précédent.

103. L'instructeur pourra aussi faire exécuter la riposte de prime après la parade de tierce.

104. Pour faire exécuter la riposte de quarte,

l'instructeur fera reprendre la garde contre la cavalerie, et commandera :

1. *En quarte, parez.*

2. *En quarte, pointez—ARME.*

105. Au deuxième commandement, le soldat pare quarte, riposte quarte et reprend la position de la parade de quarte.

106. Si l'instructeur voulait faire exécuter une riposte, après la parade du contre de tierce, il commandera :

1. *Contre de tierce, parez.*

2. *En tierce, pointez—ARME.*

107. Au commandement d'arme, le soldat pare le contre de tierce, porte la riposte de tierce et reprend la position de la parade de tierce. L'instructeur pourra aussi faire exécuter la riposte de prime après le contre de tierce.

108. Lorsque l'instructeur voudra faire exécuter la riposte de quarte, après la parade du contre de quarte, il placera le soldat dans la garde contre la cavalerie, et commandera :

1. *Contre de quarte, parez.*

2. *En quarte, pointez—ARME.*

109. Au commandement d'arme, le soldat pare le contre de quarte, porte le coup de quarte et reprend la position de la parade de quarte.

110. L'instructeur pourra faire exécuter la riposte du coup lâché, après la parade de tierce de quarte, le contre de tierce ou le contre de quarte, en observant les commandements suivants :

1. *En tierce (ou en quarte), parez.*

2. *Coup lâché—ARME.*

1. *Contre de tierce (ou de quarte), parez.*

2. *Coup lâché—ARME.*

Les feintes.

111. Les feintes ne se font que pour forcer son ennemi à parer du côté opposé à celui par où on veut le toucher.

L'homme étant placé en garde contre l'infanterie, l'instructeur commandera :

1. *Feinte en tierce (ou en quarte).*

2. *Pointez—ARME.*

112. Au deuxième commandement, le soldat avancera vivement l'arme de 8 centimètres (3 pouces) comme s'il voulait porter le coup de tierce, en dirigeant la pointe de sa baïonnette à la hauteur de la poitrine, sans déranger la position du corps. Ce mouvement doit être bien prononcé et exécuté des mains seulement.

113. Quand l'instructeur voudra faire reprendre la position de la garde, il commandera :

Assurez—ARME.

114. A ce commandement, le soldat reprendra la garde contre l'infanterie.

Les engagements.

115. C'est joindre sa baïonnette à celle de son adversaire. Si en la joignant, l'arme adverse se trouve à droite, l'on est engagé de tierce; si au contraire l'arme adverse se trouve à gauche, l'engagement est de quarte.

Des dégagements.

116. Dégager, c'est transporter ou passer la pointe de sa baïonnette d'un côté à l'autre, par-dessus ou par-dessous celle de l'adversaire pour le frapper de quarte en tierce ou de tierce en quarte, en prenant l'opposition du côté de l'arme adverse.

OBSERVATION.

117. L'instructeur ne perdra pas de vue que les ripostes sont de la dernière importance ; car lorsque le soldat sera parvenu à les faire avec régularité, il pourra facilement être vainqueur dans un combat d'homme à homme. Je les recommande à son attention.

118. Les tirailleurs étant libres de porter leurs armes à volonté, j'ai cru qu'il était convenable d'indiquer au soldat, d'une manière uniforme, le moyen de se mettre en garde contre l'infanterie et contre la cavalerie, étant dans la position de l'arme portée en sous-officier ; à cet effet, l'instructeur fera prendre cette position, et commandera ce qui a été prescrit pour la garde contre l'infanterie et contre la cavalerie, en observant que, dans le premier mouvement de la garde contre l'infanterie, l'homme ne fait aucun mouvement avec son arme, et que dans le premier mouvement de la garde contre la cavalerie, le soldat élèvera un peu l'arme avec la main droite. Ainsi les instructeurs pourront faire exécuter ce qui vient d'être prescrit lorsqu'ils seront satisfaits de la régularité des deux gardes, l'arme portée comme soldat.

119. L'instructeur s'attachera à faire comprendre au soldat que les feintes, les engagements et les dégagements ne se font que dans le cas où l'on se trouve seul à seul avec son ennemi ; et pour en donner une idée au soldat, il fera sortir un homme du rang qu'il placera dans la garde contre l'infanterie et ensuite dans la garde contre la cavalerie, et lui fera exécuter ces mouvements.

TROISIÈME PARTIE.

120. Cette partie se compose de la répétition des deux premières, pour mettre en exécution les coups et les parades avec les mouvements des jambes. L'instructeur placera les hommes sur un rang, à trois pas de distance les uns des autres.

PREMIÈRE LEÇON.

Maniement d'armes avec les passes.

121. L'instructeur voulant faire exécuter cette leçon, fera prendre au soldat la garde contre l'infanterie, et commandera :

1. *En prime à droite, parez
passe en avant* = MARCHE.
1^{re} Série.
2. *En quarte, parez ; reprenez* =
GARDE.
3. *En quarte, pointez* = ARME.
4. *Assurez* = ARME.

1. *En prime à gauche, parez,
passe en arrière* = MARCHE.
2^e
2. *En tierce, parez* = reprenez =
GARDE.
3. *En tierce, pointez* = ARME.
4. *Assurez* = ARME.

- 3^e Série.
1. *En prime à gauche, parez; passez à droite* = MARCHE.
 2. *En tierce, parez; reprenez* = GARDE.
 3. *En tierce, pointez* = ARME.
 4. *Assurez* = ARME.

- 4^e
1. *En prime à droite parez; passe à gauche* = MARCHE.
 2. *En quarte parez; reprenez* = GARDE.
 3. *En quarte, pointez* = ARME.
 4. *Assurez* = ARME.

- 5^e
1. *En tierce, parez; passe en avant* = MARCHE.
 2. *Contre de tierce, parez; reprenez* = GARDE.
 3. *Coup lâché* = ARME.
 4. *Assurez* = ARME.

- 6^e
1. *En quarte, parez; passe en arrière* = MARCHE.
 2. *Contre de quarte, parez; reprenez* = GARDE.
 3. *En quarte, pointez* = ARME.
 4. *Assurez* = ARME.

OBSERVATION.

122. La passe en avant se fait pour être en mesure de frapper son adversaire: dans ce mouvement la parade doit précéder la passe. Les passes en arrière, à droite à gauche, sont des moyens pour éviter les coups de son adversaire; dans ces mouvements les passes peuvent se faire en même temps que les parades.

L'instructeur fera exécuter ces mouvements dans la garde contre la cavalerie, et il s'attachera à obtenir du soldat une grande vitesse dans l'exécution, mais seulement, lorsqu'il verra le soldat bien affermi dans ces principes.

DEUXIÈME LEÇON.

Maniement d'armes avec les doubles passes.

123. Le soldat étant placé dans la position de la garde contre l'infanterie, lorsque l'instructeur voudra faire exécuter cette leçon, il commandera:

- 1^{re} Série.
1. *En tierce et en quarte, parez; double passe en avant* = MARCHE.
 2. *En quarte, pointez* = ARME.
 3. *Assurez* = ARME.

- 2^e
1. *En quarte et en tierce, parez; double passe en arrière* = MARCHE.
 2. *En tierce pointez* = ARME.
 3. *Assurez* = ARME.

1. *En prime à gauche, parez ; double passe à droite = MARCHE.*
2. *En tierce, parez ; ARME.*
3. *En tierce, pointez = ARME.*
4. *Assurez = ARME.*
1. *En prime à droite, parez ; double passe à gauche = MARCHE.*
2. *En quarte, parez = ARME.*
3. *En quarte, pointez = ARME.*
4. *Assurez = ARME.*
1. *En prime à gauche, parez, double passe en avant = MARCHE,*
2. *En tierce, parez ; double passe en arrière = MARCHE.*
3. *En prime, pointez = ARME.*
4. *Assurez = ARME.*
1. *En prime à droite, parez ; double passe en arrière = MARCHE.*
2. *En quarte, parez ; double passe en avant = MARCHE.*
3. *En quarte, pointez = ARME.*
4. *Assurez = ARME.*

3^e Série.

OBSERVATION.

124. Dans l'exercice des coups, des parades avec les mouvements des jambes, lorsque l'on commande de parer tierce; quarte et double passe en avant, le soldat doit parer tierce sans bouger de sa place, et quarte en exécutant la double passe. Ainsi il doit parer à droite et à gauche en se portant en avant, et bien entendu qu'il doit faire précéder la parade de tierce. Dans cette circonstance, le soldat se trouve avoir fait deux parades avec la double passe en avant: la position du départ est la garde contre l'infanterie, et le dernier mouvement est la parade de quarte. C'est dans cette position que le soldat exécute le coup de quarte et qu'il reprend immédiatement la position de la parade de quarte. Le commandement d'assurer arme, lui indique qu'il doit reprendre la garde qui précédait ce mouvement.

L'instructeur fera aussi répéter cette leçon dans la garde contre la cavalerie.

TROISIÈME LEÇON

Maniement d'armes avec les à-droite, les à-gauche les demi-tours à droite et les demi-tours à gauche.

125. L'instructeur fera prendre au soldat la position de garde contre la cavalerie, après quoi il commandera :

- 1^{re} Série. 1. *En tierce, parez; face à droite, Peloton = (à) DROITE.*
 2. *En tierce, pointez; = ARME.*
 3. *Assurez = ARME.*
- 2^e 1. *En quarte, parez; face à gauche, Peloton = (à) GAUCHE.*
 2. *En quarte, pointez = ARME.*
 3. *Assurez = ARME.*
- 3^e 1. *En prime à droite, parez; face en arrière à droite, demi-tour (à) DROITE.*
 2. *En quarte, parez = ARME.*
 3. *En quarte, pointez = ARME.*
 4. *Assurez = ARME.*
- 4^e 1. *En prime à gauche, parez; face en arrière à gauche, demi-tour (à) GAUCHE.*
 2. *En tierce, parez = ARME.*
 3. *En tierce, pointez = ARME.*
 4. *Assurez = ARME.*
- 5^e 1. *En prime à droite, parez; face en arrière à droite, demi-tour (à) DROITE.*
 2. *En quarte, parez; double passe en avant = MARCHE.*
 3. *En quarte, pointez; = ARME.*
 4. *Assurez = ARME.*

- 6^e Série. 1. *En prime à gauche, parez; face en arrière à gauche, demi-tour (à) GAUCHE.*
 2. *En tierce, parez; double passe en arrière = MARCHE.*
 3. *Coup lâché = ARME.*
 4. *Assurez = ARME.*

OBSERVATION.

126. Après que l'instructeur sera satisfait de la régularité de cette leçon dans la garde contre la cavalerie, il la fera exécuter pour la garde contre l'infanterie, en observant dans tous ces mouvements de l'ensemble et de la grâce. Il ne permettra jamais que les hommes frappent du pied en reprenant la position de la garde.

QUATRIÈME LEÇON.

Maniement d'armes avec les volte-face et le pas d'étude.

127. Le soldat étant placé dans la garde contre la cavalerie, l'instructeur commandera :

- 1^{re} Série. 1. *En tierce, parez; volte-face à droite = MARCHE.*
 2. *En tierce, pointez; = ARME.*
 3. *Assurez = ARME.*
- 2^e 1. *En quarte, parez; volte-face à gauche = MARCHE.*
 2. *En quarte, pointez = ARME.*
 3. *Assurez = ARME.*

1. *En prime à droite, parez;*
Volte-face à droite =
 MARCHE.
2. *En quarte, parez = ARME.*
 3. *En quarte, pointez = ARME.*
 4. *Assurez = ARME.*
1. *En prime à gauche, parez;*
Volte-face à gauche =
 MARCHE.
2. *En tierce, parez = ARME.*
 3. *En tierce, pointez = ARME.*
 4. *Assurez = ARME.*
1. *Contre de tierce, parez; un pas d'étude en avant = MARCHE.*
2. *Coup lâché = ARME.*
 3. *Assurez = ARME.*
1. *Contre de quarte, parez; un pas d'étude en arrière =*
 MARCHE.
2. *En quarte, pointez = ARME.*
 3. *Assurez = ARME.*

OBSERVATION.

128. L'instructeur préviendra le soldat qu'il doit avoir la pointe de la baionnette à la hauteur du nez du cheval, quand il est dans la position de

la parade de prime en faisant les volte-face dans la garde contre la cavalerie. Si c'est dans la garde contre l'infanterie, la pointe doit se trouver comme il est démontré à la parade de prime.

Dans tous les cas, on doit observer que les volte-face ne se font que pour gagner du terrain, ayant toujours soin de ne pas trop engager sa baionnette en tournant. Enfin, si le soldat exécute bien les quatre leçons de la troisième partie, il ne s'offrira plus de cas où il puisse être embarrassé, et son jeu épouvantera l'adversaire le plus intrépide.

L'instructeur devra ne pas perdre de vue que nous avons simplifié autant qu'il était possible, cette troisième partie; car nous pouvions ajouter à chaque leçon cinquante séries, en observant les règles de l'offensive et de la défensive sur le champ de bataille pour le fantassin isolé contre l'homme à pied ou contre l'homme à cheval; il reste donc à l'intelligence de l'instructeur de compléter cette partie dont nous n'avons établi que les bases; mais il ne le fera que quand le soldat sera parvenu à exécuter toutes ces leçons avec facilité.

RÈGLES
*pour combattre contre un fantassin
 et contre un cavalier.*

Nous venons de présenter, dans une série d'exercices gradués, l'emploi diversifié du maniement de la baionnette pour agir de concert dans l'ordre des exercices et manœuvres de l'infanterie. Il nous reste à démontrer les moyens de combattre isolément contre un fantassin et contre un cavalier.

Cependant notre intention n'est pas de donner une théorie complète de l'escrime à la baionnette, pour laquelle il serait nécessaire d'offrir à l'armée deux gros volumes; car il nous est possible de faire cinquante observations sur un simple engagement de baionnette en tierce ou en quarte, et chaque observation aurait pour but la manière de frapper son adversaire en se mettant à l'abri de ses coups.

Un ouvrage détaillé de cette nature ne peut entrer dans notre plan. Nous l'avons réservé pour un traité d'escrime à l'épée, au sabre et à la baionnette que nous publierons incessamment. Nous ne décrirons ici que des principes généraux pour les circonstances où le fantassin aura à combattre corps à corps.

ART. 1^{er}. En toutes circonstances, le soldat qui se trouve sur le champ de bataille ne doit se présenter au combat qu'avec l'arme chargée; mais ce sera pour ne la décharger qu'après avoir épuisé les moyens qui lui seront fournis par la baionnette, se réservant le coup de feu pour la dernière ressource. Cela exige beaucoup de sang-froid et de jugement; mais, au moyen de ces deux qualités et des prin-

cipes que nous allons exposer, il pourra lutter avec avantage contre plusieurs ennemis.

ART. 2. Pour lutter avec avantage contre un fantassin, il faut toujours prendre la garde contre l'infanterie, et se tenir à 3^m 33 (dix pieds) de son adversaire (la distance que l'on peut toucher, est de 2^m 66 (huit pieds) sans bouger les pieds de leur place, et à 3^m (neuf pieds) en dirigeant la gueule dans la direction du coup).

ART. 3. Si l'adversaire voulait s'approcher de trop près, il faut porter le coup lâché ou reculer en observant les mouvements.

ART. 4. Il faut toujours calculer les attaques, les parades, et il ne faut jamais marcher en faisant des feintes sans être prêt à repousser les coups de son adversaire.

ART. 5. Si l'adversaire tend son fusil sur les mouvements, il faut faire précédé une feinte aux coups que l'on veut lui porter pour avoir la facilité de le frapper avec opposition d'arme (ce mouvement s'appelle prendre un temps certain).

ART. 6. Quand on est incertain d'un coup que l'adversaire pourrait porter, il faut toujours parer sur ses mouvements des contres en les variant; et riposter du tac au tac (on appelle riposte du tac, l'action de frapper l'arme de l'adversaire par un mouvement ferme et vif, pour la détourner sans la suivre, et touchant immédiatement son adversaire).

ART. 7. On ne doit jamais parer sans riposter, car la riposte est une des parties les plus importantes de notre méthode: parce que celui qui la donne, lors même qu'il ne toucherait pas, a l'avantage d'empêcher son adversaire d'agir et même de le forcer à se tenir sur la défensive.

ART. 8. Si l'adversaire reste immobile dans une position défensive, il faut le forcer à des parades, au moyen des feintes, et tâcher de le toucher du

côté opposé à celui où il pare, en observant de bien décider les coups, et avec confiance.

ART. 9. Si l'adversaire parvenait par une forte pression en tierce ou en quarte à déranger l'arme, il faut, dans cette circonstance, suivre le mouvement de l'adversaire en parant de prime à droite ou de prime à gauche, et porter la riposte de prime; c'est-à-dire, si l'adversaire fait une pression en tierce, il faut parer de prime à gauche, et si la pression est en quarte, il faut parer de prime à droite; dans l'un et l'autre cas, il faut riposter le coup de prime et reprendre aussitôt la position de la parade de prime.

ART. 10. Quand on peut s'apercevoir du caractère d'un adversaire sans patience, bouillant et emporté, il faut lui faire des attaques bien prononcées; si l'on voit qu'il est prêt à se défendre, il faut reculer. Cette ruse devient un excellent moyen d'épuiser les forces d'un adversaire de ce caractère.

ART. 11. Si l'on était attaqué par deux fantassins et qu'ils marchassent sur vous sans intervalle entre eux, il faut les attendre de front dans une position défensive, et dès qu'ils seront à portée, il faut frapper le coup lâché en se dirigeant par une double passe à droite, si le coup a été porté sur l'homme de gauche, et par une double passe à gauche, si le coup a été dirigé sur l'homme de droite. Nul doute, si le coup est bien ajusté, on n'aura plus qu'un ennemi à combattre qui sera obligé d'exécuter une conversion pour se retrouver en ligne et assez près. Supposons même que le coup ait été détourné par le premier, mais le mouvement de la double passe vous a mis sur le flanc droit et vous a donné le temps de redoubler vos coups sur ce premier ennemi, tandis que le second ne peut agir qu'après son mouvement de conversion.

ART. 12. Si les deux adversaires marchent sur

vous avec un intervalle entre eux, dans le but de vous attaquer sur les flancs et de vous placer entre eux, il faut de suite se diriger diagonalement sur l'homme de droite ou sur celui de gauche en l'attaquant vigoureusement et le forçant de tourner le dos à son second pour faire face de votre côté. Si ce mouvement est exécuté avec sang-froid et promptitude, on peut être sûr de repousser les attaques de ces deux ennemis et de rester maître du champ de bataille.

ART. 13. Si les deux adversaires marchent sur vous, en même temps, l'un devant et l'autre derrière, dans ce cas, il faut courir à la rencontre de l'un et l'attaquer avec vigueur pour le tourner, comme il a été indiqué ci-dessus.

ART. 14. Si l'on était entouré par plusieurs ennemis, il faut prendre la position de la parade de prime à droite ou de prime à gauche en faisant les voltes-faces et portant des coups de baïonnette à chaque temps d'arrêt.

Règle pour combattre le cavalier.

ART. 15. La force d'un cavalier consiste dans son adresse individuelle et son audace, et non pas dans l'usage de ses armes; car le sabre et la lance ne sont plus redoutables aux yeux de l'homme exercé à la baïonnette, et le tir du pistolet et de la carabine sont trop incertains dans les mains du cavalier pour en craindre les effets.

D'ailleurs, un cavalier bien rusé ne s'approchera jamais d'un fantassin qui aura son fusil chargé; il voltigera à une centaine de pas, il tirera, de cette distance, des coups de pistolet ou de carabine dans le but de forcer le fantassin à décharger son arme. Mais, dans cette circonstance, le fantassin doit mettre le cavalier en joue dans le même instant qu'il tire, faire le simulacre de prendre la

cartouche, de mettre la capsule sur la cheminée pour faire croire au cavalier qu'il est dépourvu de son feu.

ART. 16. Si le cavalier se dirige directement sur le fantassin, il doit, dans ce cas, tirer le coup lâché sur la bouche du cheval et faire une double passe à droite, en parant quarte, si le cavalier est armé d'un sabre; mais si, au contraire, il est armé d'une lance, il doit faire une double passe à gauche en parant le contre de tierce, et riposter le coup de prime si le cavalier est près, et le coup lâché dans le cas contraire.

ART. 17. Un cavalier prudent, même saurait-il que le fantassin est dépourvu de sa cartouche, ne se jettera jamais d'emblée sur lui; mais il le chargera vigoureusement, et dès qu'il sera arrivé à dix pas de distance, il obliquera à gauche, ensuite à droite pour le maintenir à sa droite, en tournant autour de lui (cette position est la plus critique pour un fantassin, parce que le mouvement du cheval l'éblouit et l'étourdit). Dans cette circonstance, le fantassin doit se tenir à neuf pieds du cavalier, en faisant des doubles passes à droite, parant tierce, quatre, le contre de tierce, le contre de quarte alternativement et frappant le coup lâché toutes les fois que le cavalier est à découvert.

ART. 18. Si le fantassin se trouve fatigué par suite du mouvement en cercle, il doit pivoter sur le talon gauche sans parer, mais en observant les attaques du cavalier.

ART. 19. Si le fantassin voulait sortir du cercle dans lequel le cavalier l'a placé, il doit se diriger, par le chemin le plus court, derrière le cavalier et frapper le coup lâché sur les flancs de l'homme ou du cheval.

ART. 20. Si le fantassin n'a pas touché le cavalier, et que ce dernier se dirige à droite par un grand

circuit pour tenir de nouveau le fantassin à sa droite, on doit, dans ce cas, se diriger par le chemin le plus court devant le cavalier, et frapper la tête du cheval.

ART. 21. Si le cavalier, au lieu de tourner par un grand circuit, faisait un demi-tour à droite pour sabrer le fantassin de ce côté: on doit, dans ce cas, l'aborder brusquement par derrière à gauche, dans l'instant où l'on voit qu'il ralentit le mouvement de son cheval pour exécuter son demi-tour, en même temps, on doit frapper le coup lâché sur le flanc gauche du cavalier.

ART. 22. Si le fantassin avait affaire à un cuirassier, au lieu de se porter en arrière à gauche, il doit se porter en arrière à droite et frapper le coup lâché sur l'aïne droite du cavalier ou sur le flanc du cheval.

ART. 23. Si le cavalier qui fait le demi-tour est armé d'une lance, le fantassin peut se servir de deux moyens: le premier consiste à se porter en arrière à gauche comme il a été indiqué plus haut; le deuxième consiste à l'attendre de pied ferme en lui laissant la droite, ayant soin de frapper la tête du cheval, dès qu'il sera arrivé à distance, ou de faire des parades du contre de tierce et du contre de quarte alternativement; et si l'on rencontre la lance en parant, il faut serrer le cavalier du plus près possible et lui porter le coup de tierce ou celui de prime avec opposition d'arme. On peut également esquiver les coups au moyen des passes, des doubles passes, en les exécutant pour s'éloigner de son adversaire et redressant l'arme près du corps.

ART. 24. Si l'on était attaqué par deux cavaliers chargeant de front, sans intervalle entre eux, on doit les attendre de pied ferme, et dès qu'ils seront arrivés à distance, on doit tirer le coup lâché sur la tête du cheval, en se dirigeant à gauche si le coup a été porté sur la tête de l'animal du cavalier

de droite, et à droite, si le coup est dirigé sur le cheval de gauche.

ART. 25. Si les deux cavaliers chargeaient le fantassin avec un grand intervalle pour le tenir entre eux, on doit, dans cette circonstance, courir sur celui qui se trouve le plus près et frapper le coup lâché en l'abordant, et en se dirigeant de manière à empêcher le second cavalier de prendre part au combat, c'est-à-dire que l'on doit tourner le premier de manière à ce qu'il barre le chemin à l'autre.

ART. 26. Si les cavaliers parvenaient à cerner le fantassin, on doit exécuter les voltes-faces en parant tierce et quarte alternativement, et en les dirigeant sur le nez du cheval, et portant le coup lâché toute les fois que l'on voit un vide.

Avec du sang-froid et cette tactique, un fantassin pourra mettre hors de combat deux cavaliers et même trois; c'est avec confiance que j'annonce ce résultat.

FIN.

TABLE

DES MATIÈRES.

A l'Armée. Division de l'École.

III
1

PREMIÈRE PARTIE.

1 ^{re} LEÇON. <i>Garde pour l'escrime et les passes.</i>	43
2 ^e LEÇON. <i>Les doubles passes</i>	29
3 ^e LEÇON. <i>A droite, à gauche, demi-tour à droite et demi-tour à gauche.</i>	43
4 ^e LEÇON. <i>Les voltes-faces et le pas d'étude.</i>	53

DEUXIÈME PARTIE.

1 ^{re} LEÇON. <i>Garde contre l'infanterie et garde contre la cavalerie.</i>	66
2 ^e LEÇON. <i>Principes des coups, savoir : Prime, — Tierce, — Quarte, — Coup lâché.</i>	75
3 ^e LEÇON. <i>Principes des parades, savoir : Prime à droite, — Prime à gauche, — Tierce, — Quarte, — Contre de tierce, — Contre de quarte.</i>	86
4 ^e LEÇON. <i>Principes des ripostes, des feintes, des engagements et des dégagements.</i>	99

TROISIÈME PARTIE.

1 ^{re} LEÇON. <i>Maniement d'armes avec les passes.</i>	121
2 ^e LEÇON. <i>Maniement d'armes avec les doubles passes.</i>	123
3 ^e LEÇON. <i>Maniement d'armes avec les à-droite, les à-gauche, les demi-tours à droite et les demi-tours à gauche.</i>	123
4 ^e LEÇON. <i>Maniement d'armes avec les voltes-face et le pas d'étude.</i>	127
RÈGLES pour combattre contre un fantassin et contre un cavalier.	44

FIN DE LA TABLE.

