

**Numérisation du traité
« Instruction sur l'escrime à la baïonnette »**

Titre : Instruction sur l'escrime à la baïonnette

Auteur : Anonyme

Publié : Le conseil fédéral de la guerre (Suisse)

Date de publication : 1845

Ce document est téléchargeable à cette adresse :

<http://www.ffamhe.fr/collectionpalas/instruction-sur-lescrime-a-la-baionnette-1845.pdf>

La mise en ligne de cette numérisation entre dans le cadre du projet PALAS et l'ouvrage rejoint la Collection PALAS :

http://www.ffamhe.fr/collection_palas

SCHWEIZ. SCHWEIZER ARMEE

Instruction sur l'escrime à la baïonnette / Armée suisse

[Berne] : [DMF]
[1845]

Bibliothèque Am Guisanplatz: Xb 17

Eserime à la Baïonnette.

trois

5817

Xb 17



INSTRUCTION

SUR

L'ESCRIME A LA BAÏONNETTE.

PUBLIÉE

PAR

LE CONSEIL FÉDÉRAL DE LA GUERRE

LE 22 OCTOBRE 1845.



Division de l'instruction.

	§§.
1er Exercice	1 — 4
2e »	5 — 7
3e »	8 — 11
4e »	12
5e »	13 — 26
7e »	27 — 29
7e »	30 — 32
8e »	33

Première Section.

Contre l'infanterie.

Avertissement pour les instructeurs.

L'instructeur ne doit pas trop fatiguer ses hommes, mais les laisser reposer de temps en temps ; il doit relever promptement les fautes dans les positions fatigantes. Au commencement de chaque leçon, il fait placer les hommes sur un rang et les fait aligner l'arme au pied.

C. signifie commandement.

M. » mouvement.

§. 1. Position.

(Voyez à la fin la figure 1.)

C. Position — contre l'infanterie !

1er M. On fait un demi à droite sur le talon gauche, de manière à ce que la pointe du pied gauche soit tournée un peu en dedans et dirigée en face de

l'ennemi ; on tourne le pied droit à droite , de telle façon que son talon se trouve en droite ligne derrière et contre le talon gauche et que les deux pieds forment un angle droit ; on avance en même temps l'épaule gauche et on retire la droite. (On compte un.)

2d M. On abandonne l'arme de la main droite, on la saisit en même temps avec la main gauche au dessous de la dernière capucine , l'arme perpendiculaire, et on saisit la poignée de la crosse avec la main droite de manière que le petit doigt touche le coin du dos de la crosse. (On compte deux.)

3me M. On porte le pied gauche de deux pieds en avant , le haut du corps en arrière , le genou droit fortement , et le genou gauche légèrement plié , de manière que le poids du corps repose sur la jambe droite ; les yeux fixés sur l'arme de l'ennemi. On laisse tomber en même temps l'arme et on la tourne de telle sorte que la sousgarde dirigée un peu en haut repose sur la hanche droite ; la main droite fermée et contre la hanche droite. (On compte trois.)

Pour prendre cette position , on compte à des intervalles égaux un , deux , trois. Pour faire reposer sur cette position , on commande :

1. *Reposez — armes !*

2. *En place — repos !*

1er M. Au premier commandement on retire le pied gauche , de manière que le talon gauche touche le droit. (un.)

2d M. On redresse l'arme avec la main gauche, on la saisit avec la droite au dessus de la dernière capucine, on fait front et on reprend la position du premier mouvement de Reposez — armes ! (deux.)

3me M. Poser la crosse à terre sans frapper, alignée avec la pointe du pied droit. (trois.)

Au second commandement on exécute ce qui a été prescrit pour ce mouvement. (un.)

Pour prendre la position contre l'infanterie, on commande :

1. *Garde à vous !*
2. *Ton !*
3. *Position — contre l'infanterie !*

A ce commandement on exécute ce qui vient d'être dit.

§. 2. Le coup de pointe de pied ferme.

C. Frappez !

1er M. Dans la même position on porte vivement l'arme en avant et aussi loin que possible avec les deux mains ; en dirigeant la baïonnette contre la poitrine de l'ennemi. (un.)

2d M. On retire vivement l'arme. (deux.)

§. 3. Attaque avec coup de pointe.

C. Attaquez !

1er M. On se fend dans la direction de l'ennemi en portant le pied gauche d'un bon pied en avant et

en frappant la terre; la jambe droite complètement étendue, le genou gauche plié de manière que le bas de la jambe tombe perpendiculairement; le pied droit ne bouge pas. En même temps on pousse l'arme en avant de la manière indiquée au §. 2. (un.)

2d M. On retire vivement l'arme; on recule le pied gauche d'un pied en arrière; de manière à reprendre la position avant l'attaque. (deux.)

§. 4. L'attaque avec le coup de pointe porté en avant.

(Voyez figure II.)

C. Attaquez!

1er M. On se fend comme précédemment; en même temps, on pousse avec la main droite l'arme aussi vigoureusement et aussi loin que possible contre la poitrine de l'ennemi; la main gauche abandonne sa position et accompagne le mouvement jusqu'à l'exécution de l'attaque; alors elle soutient l'arme devant la platine. (un.)

2d M. On retire vivement l'arme de la main droite, et on la saisit avec la gauche au dessus de la dernière capucine; le corps reprend la position prescrite. (deux.)

§. 5. Marcher en avant et en arrière.

C. En avant — marche!

1er M. On porte le pied gauche d'un pied en avant. (un.)

2d M. On porte le pied droit d'un pied en avant de manière que la distance des pieds soit la même que dans la *position*. (deux.)

On continue la marche de cette manière ; pendant ce temps le corps ne doit pas vaciller ; les hommes doivent se maintenir alignés et l'œil fixé sur l'ennemi.

C. *Ton — halte !*

Le mot *halte* doit être prononcé au moment où le pied gauche se pose à terre ; après quoi on porte immédiatement le pied droit à la distance prescrite (un.)

C. *En arrière — marche !*

1er M. On porte le pied droit un pied en arrière. (un.)

2d M. On fait de même pour le gauche. (deux.)

On continue à marcher ainsi, jusqu'au commandement : *Ton ! halte !*

On prononce le mot de *halte !* au moment où le pied droit se pose à terre, et on rapporte immédiatement le gauche à la distance prescrite.

Si l'on veut commander *En arrière marche !* pendant que la troupe se porte en avant, on prononce le mot de *marche !* au moment où l'homme pose le pied gauche à terre. Si l'on veut, au contraire, commander *En avant — marche !* pendant que la troupe recule, on prononce le mot de *marche !* au moment où l'homme pose le pied droit à terre.

§. 6. Coup porté en marchant en avant.

C. En avant — marche !

Comme cela a déjà été indiqué.

C. Attaquez !

Le commandement d'exécution est prononcé au moment où l'on pose le pied droit à terre. Pour les mouvements voyez §. 3. (On compte un.)

2d M. On porte le pied droit d'un pied en avant (deux). On continue immédiatement après à se porter en avant.

C. En arrière — marche !

(Voyez plus haut).

C. Attaquez !

Le commandement est prononcé au moment où l'on pose le pied gauche à terre (voyez le mouvement §. 3). (un.)

2d M. On retire le pied gauche d'un pied en arrière. (deux.)

On continue ensuite de marcher en arrière.

§. 7. De la marche en enfonçant.

Dans cette marche, le soldat attaque à chaque pas par un coup de pointe. Le pied droit ne doit pas quitter le terrain, jusqu'à ce que le coup soit achevé ; ce n'est qu'après ce premier mouvement que le pied droit suit le gauche ; puis vient une nouvelle attaque, un nouveau coup de pointe, ainsi de suite.

C. En avant — marche ! Pour marcher en enfonçant !

1er M. Attaque et coup porté comme plus haut,
§. 3, 1er M. (un.)

2d M. Le pied droit suit le mouvement en se portant d'un pied en avant. (deux.)

On continue à marcher ainsi, jusqu'au commandement de :

Ton — halte !

Alors on observe ce qui est prescrit au §. 3.

§. 8. Parade à droite — en haut.

Observation. La parade consiste à repousser un coup de la partie du corps contre laquelle il est dirigé.

On emploie la parade à droite en haut quand le coup est dirigé contre la partie droite de la poitrine de l'homme.

C. Parade à droite — en haut !

1er M. Sans mouvoir le corps on tourne l'arme de manière que le canon du fusil se trouve à droite ; on oblique la baïonnette d'un pied et demi à droite, sans l'élever, le poing droit demeure sur la hanche droite. (un.)

2d M. En tournant brusquement les mains on revient à la position précédente. (deux.)

§. 9. Parade à gauche — en haut.

On l'emploie quand le coup est dirigé contre le côté gauche.

C. Parade à gauche — en haut!

1er M. On tourne l'arme de manière que le canon se trouve à gauche; la baïonnette à la même hauteur, mais d'un pied et demi vers la gauche; la main gauche s'ouvre, mais seulement pour laisser tourner l'arme; elle la ressaisit aussitôt avec force. (un.)

2d M. On rapporte vivement l'arme dans la position précédente. (deux.)

§. 10. Parade à droite — en bas.

Cette parade s'emploie surtout pour éloigner les coups dirigés contre le bas-ventre et les jambes.

C. Parade à droite — en bas!

1er M. La main droite élève la crosse jusqu'à ce qu'elle se trouve à droite à la hauteur de la tête, et à un bon demi pied en avant; le bras gauche fait passer, par un mouvement demi-circulaire, la baïonnette de gauche à droite, en bas et en arrière, de manière que la pointe soit à droite et à un demi pied du sol; le canon tourné à droite. (un.)

2d M. On reprend vivement la précédente position. (deux.)

§. 11. Parade à droite — en abattant l'arme.

On emploie cette parade contre les coups élevés qui sont dirigés contre la partie droite du corps.

C. Parade à droite — en abattant!

1er M. On pare à droite en haut (voyez §. 8).
(un.)

2d M. On déprime fortement l'arme de l'adversaire; le canon tourné en bas. (deux.)

3me M. On reprend promptement la position primitive. (trois.)

§. 12. Ripostes, après les parades.

a. Riposte après la parade à droite en haut.

C. Parade à droite — en haut — *Frappez!*

1er M. (Voyez §. 8). (un.)

2d M. On élève la crosse à hauteur du coup; le canon dirigé en bas; on baisse un peu la baïonnette de manière que l'arme soit dans une position horizontale vis-à-vis de l'adversaire. (deux.)

3me et 4me M. (Voyez §. 3). (trois, quatre.)

b. Riposte après la parade à gauche en haut.

C. Parade à gauche — en haut — *Frappez!*

1er M. (Voyez §. 9). (un.)

2d M. (Voyez §. 12 a. 2d M.) (deux.)

3me et 4me M. (Voyez §. 3). (trois, quatre.)

c. Riposte après la parade à droite en bas.

C. Parade à droite — en bas — *Frappez!*

1er M. (Voyez §. 10). (un.)

2d M. (Voyez §. 12 a. 2d M.) (deux.)

3me et 4me M. (Voyez §. 3). (trois, quatre.)

d. Riposte après la parade à droite — en abattant.

C. Parade à droite — en abattant — *Frappez!*

1er M. (Voyez §. 11, 1er et 2d M. et unis).
(un.)

2d M. (Voyez §. 12, a. 2d M.) (deux.)

3me et 4me M. (Voyez §. 3). (trois, quatre.)

Au lieu de riposter comme on vient de le dire après les 5 précédentes parades, et en tenant l'arme horizontale, on peut aussi employer avec succès une autre riposte, surtout quand l'adversaire découvre le haut du corps en portant un coup très-bas. Alors on tourne le canon en haut; on élève le bras droit de manière que le poing soit à côté de la tête un peu à droite au dessus; on étend le bras gauche de toute sa longueur, de manière que la pointe de la baïonnette se trouve contre la tête ou la poitrine de l'adversaire. Dans cette position on porte le coup; le reste comme ci-dessus.

Deuxième Section.

Contre la cavalerie.

§. 13. Position.

(Voyez figure III.)

La position contre la cavalerie est la même que contre l'infanterie, seulement il faut diriger la baïonnette plus haut contre la poitrine du cavalier.

C. Position — contre la cavalerie!

Mêmes mouvements qu'au §. 1.

§. 14. Coup porté en attaquant.

(Voyez §. 3).

Le coup se porte dans la même direction où l'arme se trouve dans la *position*.

§. 15. Marcher en avant et en arrière.

(Voyez §. 5).

§. 16. Coup porté en attaquant et en marchant en avant.

(Voyez §. 6).

§. 17. Marche pour enfoncer.

(Voyez §. 7).

§. 18. Parade à droite — en haut.

1er M. On fait dévier l'arme de sa position au moyen des deux mains et en la portant un peu en avant ; la crosse un peu à droite, la baïonnette à droite ; le canon tourné à droite ; les doigts de la main gauche quittent le canon et saisissent le bois du fusil en arrière. (un.)

2d M. (Voyez §. 8, 2d M.) (deux.)

§. 19. Parade à gauche — en haut.

1er M. Au moyen des deux bras on porte l'arme à gauche aussi loin que possible ; le canon est ainsi tourné à gauche, la baïonnette à droite. (un.)

2d M. (Voyez §. 9, 2d M.) (deux.)

Observation. Dans les deux parades précédentes, on a l'habitude d'opérer en même temps un changement dans la position du corps pour augmenter la sécurité. (Voyez plus bas 3me section §§. 29, 30.)

§. 20. Parade à droite — en bas.

(Voyez §. 10).

§. 21. Parade à droite — en abattant l'arme.

(Voyez §. 11).

Observation. Pour employer chacune des parades indiquées dans les §§. 8—12 de la manière la plus opportune et

la plus avantageuse, il faut faire une attention particulière aux deux armes que le fantassin peut avoir à combattre, savoir : le sabre et la lance.

A. Escrime contre le sabre.

§. 22. Le cavalier armé du sabre possède une arme plus courte que le fantassin, il doit par conséquent pour pouvoir atteindre ce dernier, chercher à s'en approcher autant que possible. Pour l'en empêcher, il faut que le fantassin mette à profit la longueur de son arme et que, dans tous ses mouvements, il tienne autant que possible la pointe de sa baïonnette vis-à-vis du cavalier, de telle sorte que celui-ci ne puisse l'atteindre ni d'estoc ni de taille sans courir le danger d'être atteint lui-même. Le fantassin doit toujours avoir cette précaution dans les parades, aussi pourra-t-il se servir avec avantage des parades à droite et à gauche — en haut contre le sabre; parce que sa baïonnette dirigée en haut contre l'ennemi ne pare pas seulement le coup de loin, mais encore menace l'ennemi d'une prompte riposte, après la parade.

§. 23. Le cavalier, tenant le sabre de la main droite, fera ses efforts pour amener le fantassin à sa droite. Ce dernier doit chercher à l'éviter et s'efforcer de gagner le côté gauche de son adversaire, par un saut. (Voyez plus bas pour la manière d'y parvenir).

§. 24. Dans les parades avec l'arme contre le sabre c'est la main gauche qui, par sa position en avant de l'arme, est la plus exposée aux blessures.

Aussi le fantassin ne doit jamais oublier en parant de retirer les doigts de cette main contre le bois du fusil, de la manière indiquée §. 18.

B. Escrime contre la lance.

§. 25. Le lancier, en raison de la longueur et de la légèreté de son arme, semble devoir être supérieur au fantassin dans le combat; mais ce qui rend la lutte difficile pour lui c'est qu'il ne tient la lance que d'une main. La lance se trouve du côté gauche du cheval et par conséquent menace surtout le fantassin quand il se tient à gauche du cavalier. Il faut donc qu'il cherche toujours à gagner le côté droit du lancier.

§. 26. Toutes les parades indiquées aux §§. 18—21 s'emploient dans le combat contre le lancier; mais surtout celle qui consiste à abattre l'arme §. 21, parce qu'ainsi la lance est déprimée contre terre et qu'on a une occasion excellente et peu dangereuse pour s'élançer et riposter. Il faut pour cela se hâter, autant que possible, pour que le lancier n'ait pas le temps de dégager auparavant son arme; mais pour se mettre complètement en sûreté dans cette parade et pour que le cavalier soit absolument découvert sur la riposte, on peut y ajouter une conversion du corps dont nous parlerons plus tard.

Troisième Section.

Conversions, sauts et feintes.

§. 27. Conversion à droite.

C. Conversion — à droite!

1er M. Le pied gauche fait un demi à droite sur le talon, le droit se porte assez à gauche pour former avec le gauche un angle droit. (un.)

2d M. On se remet en position. (deux.)

Cette conversion peut être réunie avec les parades à droite, en haut et en bas; mais surtout à celle qui consiste à abattre l'arme, quand le cavalier, dans un coup de taille ou de pointe du côté droit du fantassin, fait en même temps avec son cheval un mouvement du même côté.

§. 18. Conversion à gauche.

C. Conversion — à gauche!

1er M. Le pied gauche fait un demi à gauche sur

le talon, le pied droit se porte assez à droite pour former avec le gauche un angle droit. (un.)

2d M. On se remet en position. (deux.)

On emploie en général cette conversion dans les parades à gauche, en haut et en bas; mais surtout quand le cavalier, après un coup de taille ou de pointe du côté gauche du fantassin, fait en même temps un mouvement de ce côté.

§. 29. Saut simple.

C. Attaquez!

1er M. Le pied droit se rapproche vivement du gauche; le gauche se porte en avant. Ce mouvement s'opère avec la rapidité d'un saut. (un.)

2d M. On revient à la position. (deux.)

§. 30. Double saut.

C. Attaquez!

1er M. Le pied gauche avance d'un pas; le droit se rapproche du gauche. (un.)

2d M. On se fend en enfonçant. (deux.)

3me M. On revient à la position. (trois.)

§. 31. Saut en arrière après avoir attaqué.

C. Attaquez!

1er M. Comme au §. 14 ou §. 3. (un.)

2d M. On fait aussi promptement que possible

un grand saut en arrière, de manière que le pied gauche se trouve à la place du droit et le droit en arrière à la distance prescrite §. 13. (deux.)

§. 32. Saut du côté gauche du cheval.

Pour avoir l'avantage d'attaquer par la gauche son ennemi armé du sabre, le fantassin fait un saut de la manière suivante.

C. Saut !

1er M. Le pied gauche se porte un pied et demi à droite. (un.)

2d M. On tourne le pied gauche à gauche et on fait en même temps un saut à droite en arrière. (deux.)

§. 33. Feintes.

On appelle feinte un coup adressé ostensiblement à une certaine partie du corps de l'ennemi dans le dessein de le tromper, et afin que, pendant qu'il cherche à couvrir ce côté par une parade, il se découvre d'autant plus d'un autre côté, par lequel on pourra promptement le frapper.

a. 1er M. On se dégage par un mouvement rapide de la position où l'on était en dedans de l'arme de l'ennemi, et on passe de l'autre côté avec la baïonnette en le menaçant d'un coup. (un.)

2d M. Dès que l'ennemi voudra couvrir le côté extérieur par la parade à gauche — en haut

ou en bas, on fera le mouvement inverse, en rapportant l'arme du côté intérieur et on frappera avec force. (deux.)

b. 1er M. Si pendant le combat on se trouve du côté extérieur de l'ennemi, on porte la baïonnette à l'intérieur en dessous, en menaçant d'un coup. (un.)

2d M. Dès que l'ennemi veut couvrir ce côté par la parade à droite en haut, on sort brusquement la baïonnette de cette position et on le frappe à gauche. (deux.)

Arrêté à Zurich le 22 Octobre 1845.

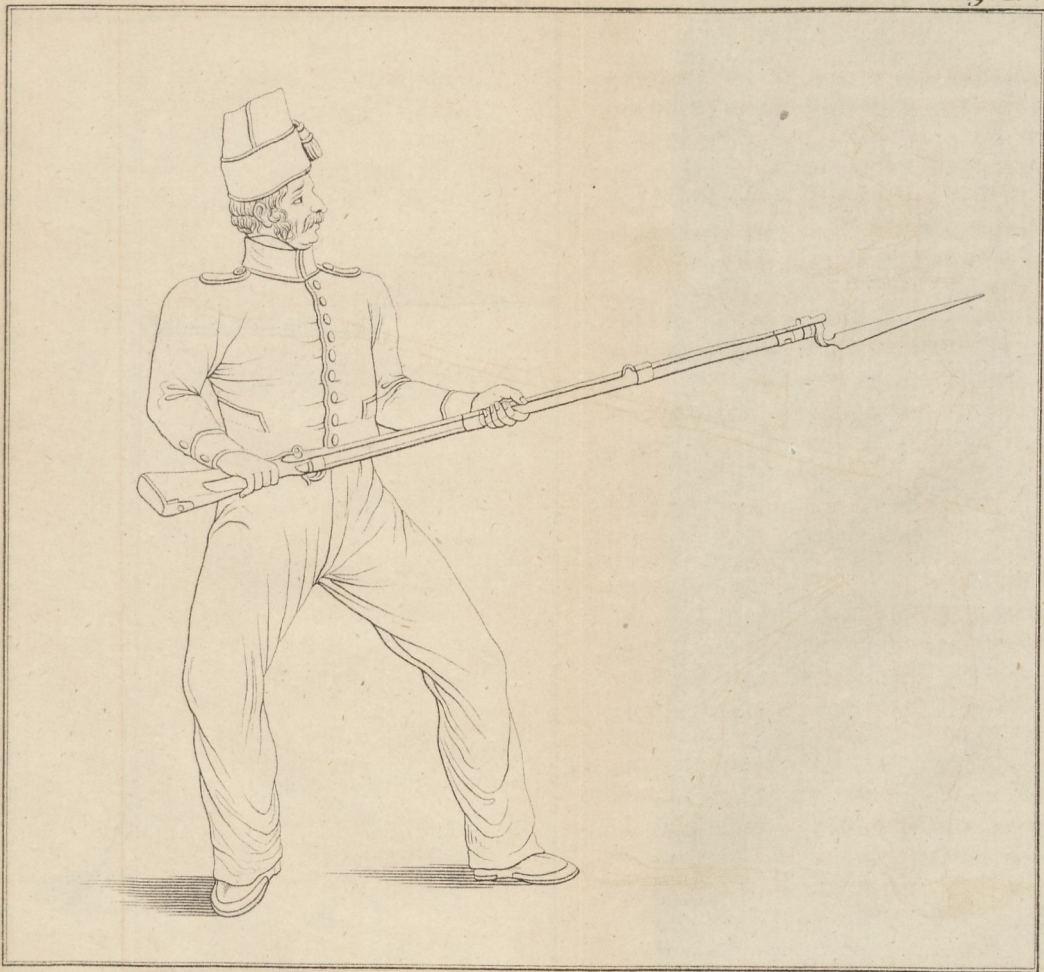
Le Conseil fédéral de la guerre.

Par son ordre et en son nom :

Le Secrétaire fédéral de la guerre :

Letter.

Fig. 1.



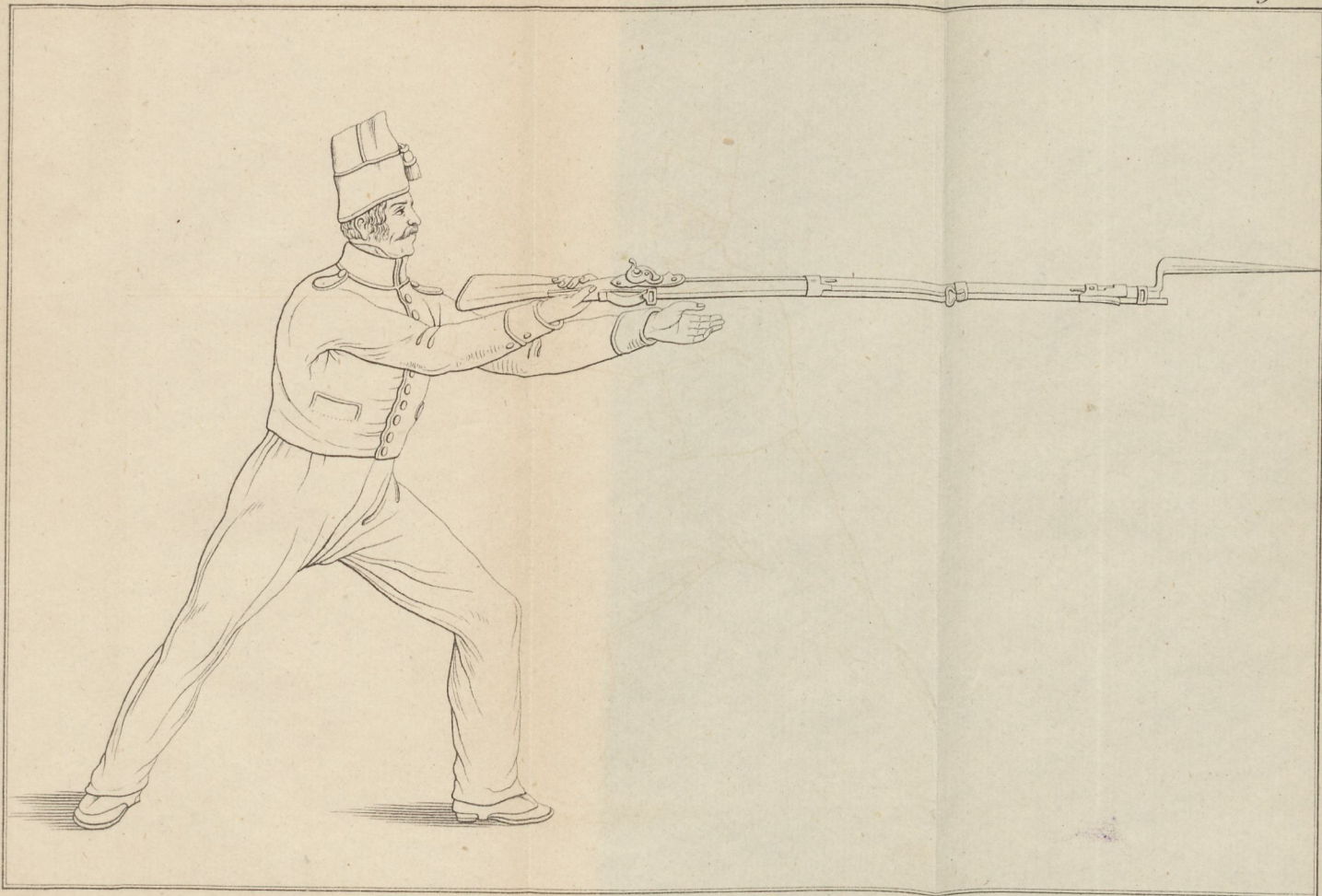
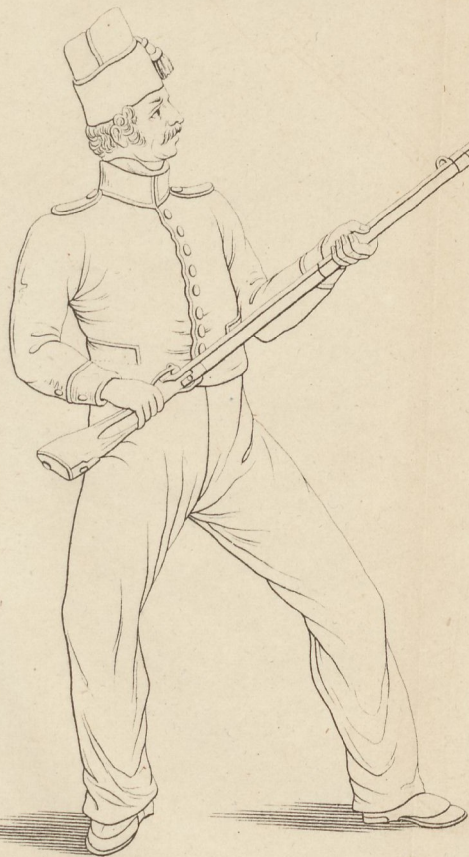


Fig. III.





337