

Numérisation du traité du Commandant Labrosse

Titre : Méthode de combat à la baïonnette du Commandant Labrosse

Auteur : Commandant Eugène Labrosse

Publié : Clermont-Ferrand - Imprimeries Mont-Louis

Date de publication : 1917

Ce document est téléchargeable à cette adresse :

<http://www.ffamhe.fr/collectionpalas/combat-a-la-baionnette-labrosse.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



Bibliothèque nationale de France

département de la **Reproduction**

AVERTISSEMENT

Pour des raisons de conservation du document original,
le recours à un microfilm a été privilégié pour réaliser cette reproduction.

Nous veillons à garantir la lisibilité du texte mais des défauts inhérents au microfilm
peuvent subsister : défauts d'aspect et qualité des illustrations, notamment.

Nous vous remercions de votre compréhension.

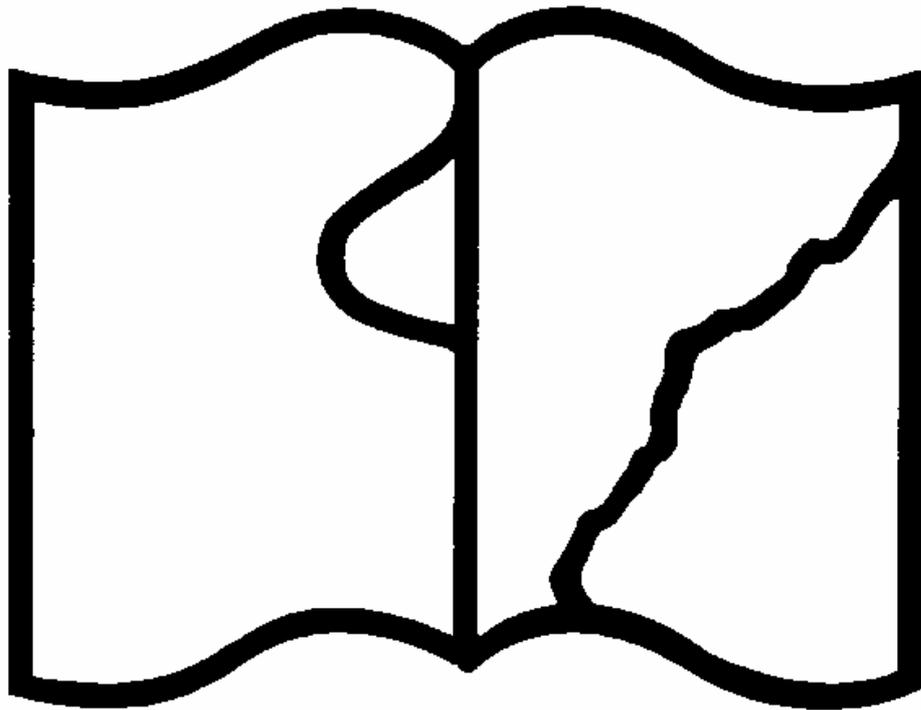
=

WARNING

In order to preserve the original document,
we favored the use of a microfilm to make this reproduction.

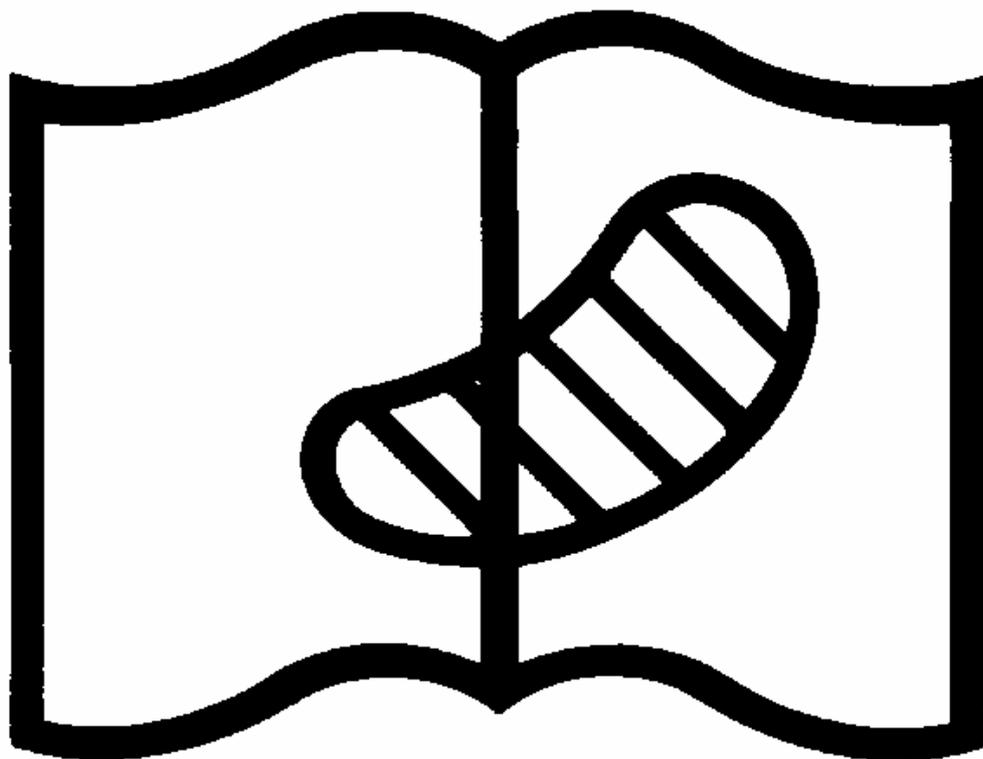
We ensure to provide the best readability of the text but some defects inherent to the
microfilm may remain: especially visual defects and quality of illustrations.

Thank you for your understanding



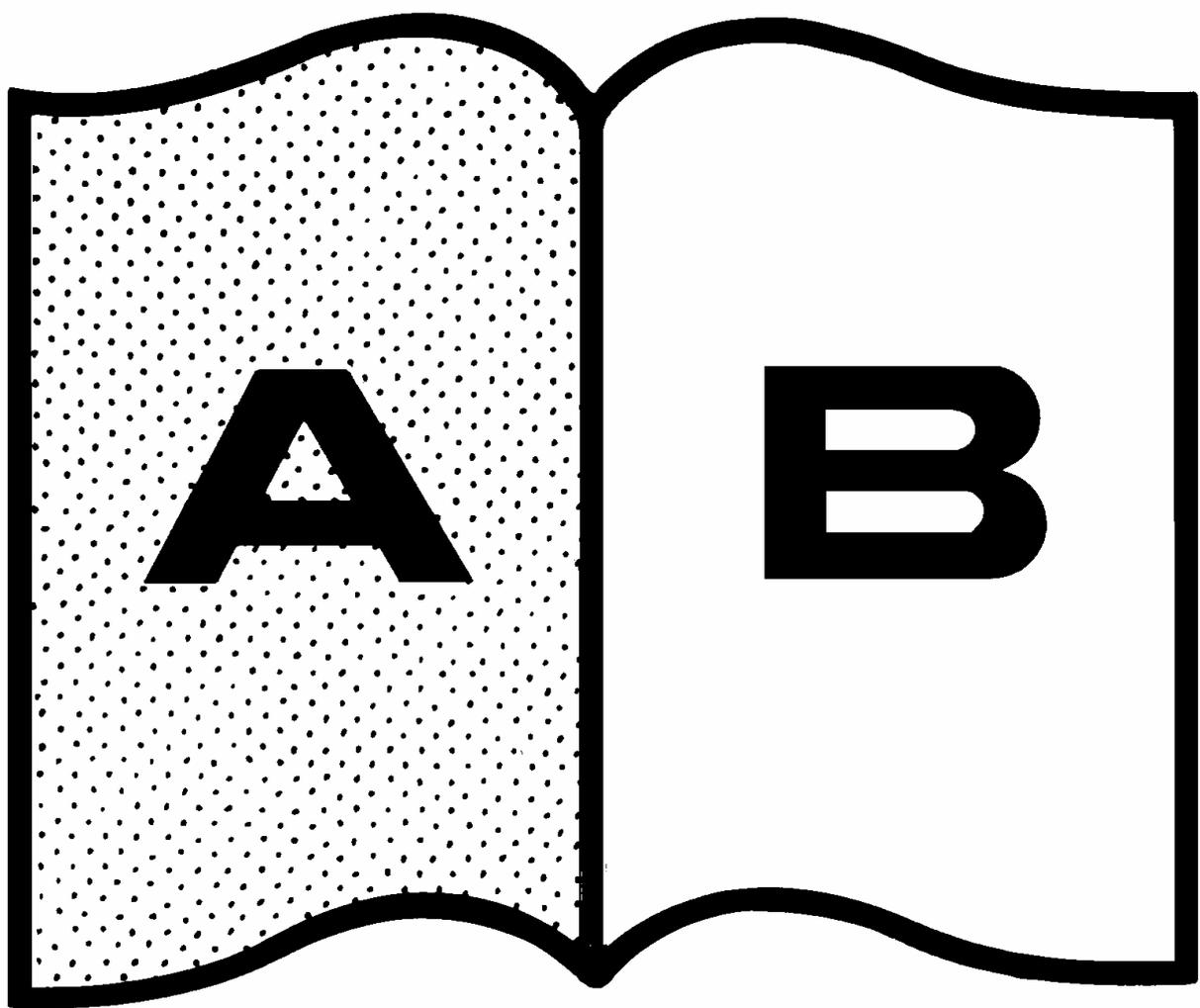
Texte détérioré — reliure défectueuse

NF Z 43-120-11



Original illisible

NF Z 43-120-10



Contraste insuffisant

NF Z 43-120-14

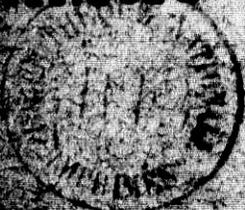
8° V
38874

MÉTHODE

DE

10
1917

Combat à la Baïonnette



DU

Commandant **LABROSSE**

Directeur de l'École de Joinville-le-Pont

— 306 —

CLERMONT-FERRAND

IMPRIMERIE TYPOGRAPHIQUE ET LITHOGRAPHIQUE MONT-LOUIS

1917

MÉTHODE

DE

Combat à la Baïonnette

DU

Commandant LABROSSE

DIRECTEUR DE L'ÉCOLE DE JOINVILLE-LE-PONT



CLERMONT-FERRAND

IMPRIMERIES TYPOGRAPHIQUE ET LITHOGRAPHIQUE MONT-LOUIS

—
1917

8-V

38874

PREMIÈRE PARTIE

Préparation sans arme au combat à la baïonnette

CHAPITRE 1^{er}

I. — L'instruction de la baïonnette est longue, parce qu'elle doit être donnée *individuellement* à de nombreux hommes par un très petit nombre de bons instructeurs, sous peine d'être médiocre. Il faut donc la commencer le plus tôt possible pour les recrues, et même pour les jeunes gens qui se préparent au service. Mais les recrues, pendant les premiers mois d'instruction, de même que les élèves soldats, n'ont pas d'armes. Il ne saurait d'ailleurs être question de leur faire pratiquer les exercices à l'arme lourde, qui seraient de nature à causer un surmenage spécial, au détriment de leur développement physique. Mais il est possible de leur faire apprendre tous les exercices nécessaires au combat à la baïonnette à l'aide d'engins légers spéciaux, faciles à fabriquer soi-même :

1° Le bâton léger de 4 à 500 grammes à disque ou à tampon ;

2° Le bâton lourd de 2 kil. 500, pour fortifier les bras et le tronc.

Quand ils prendront ensuite le fusil à baïonnette (4 kil. 580), puis le fusil à baïonnette à magasin chargé (4 kil. 865 au maximum), ils se-

ront déjà préparés à manier ce poids, connaîtront tous les principes du combat à la baïonnette et auront acquis toutes les qualités nécessaires à ce combat. Il n'y aura pas d'à-coup dans leur entraînement physique; l'instruction s'en trouvera singulièrement facilitée et améliorée.

II. — L'instruction est donnée *en plein air* autant que possible, *en terrain plat*. Par mauvais temps, on peut s'entraîner sous des hangars, des préaux, des gymnases couverts, etc.

III. — La tente est, comme pour les leçons physiques, aussi légère que le temps et l'entraînement de chaque homme le permettent. Cependant, le port d'un tricot descendant à mi-cuisse, ou d'un plastron couvrant le bas-ventre est conseillé, pour amortir certains chocs bien qu'ils soient peu dangereux.

IV. — L'instructeur ne tolère jamais les assauts libres en dehors de sa présence; il ne fait pas exécuter d'assaut entre plus de deux adversaires (un contre un).

CHAPITRE II

MATERIEL D'INSTRUCTION

CHAPITRE III

VI. — La progression ci-après des exercices au bâton se rapproche le plus possible de celle des exercices avec l'arme. On la suivra exactement.

1° *Gymnastique préparatoire* (chapitre IV).

a) *Gymnastique d'ensemble*.

b) *Exercices de jambes*.

c) *Exercices du tronc*.

d) *Exercices de bras*.

e) *Exercices combinés*.

2° *Exercices au bâton léger* (chapitre V) *et sans bâton*.

a) *Le pas de charge et les gardes* (de pied ferme et au pas de charge).

b) *Les déplacements* (répétition avec bâton des exercices de jambes).

c) *Les attaques* (de pied ferme et en marchant).

d) *Les battements*.

e) *Les oppositions et liers d'armes*.

f) *Les parades*.

g) *Les dégagements*.

h) *Les esquives, les coups d'arrêt*.

i) *L'emploi de la crosse*.

j) *L'emploi de la poussée*.

k) *L'emploi du couteau*.

l) *L'emploi du désarmement*.

m) *L'emploi des moyens naturels d'attaque et de défense*.

3° *Exercices de précision, Vitesse, Résistance*, (Chap. VI.),

4° *Exercices au bâton lourd*, (Chapitre VII.)

5° *Exercices de combat*, (Chapitre VIII).

a) *Exercices à deux*.

b) *Leçons d'assaut avec l'instructeur*.

CHAPITRE IV

GYMNASTIQUE PREPARATOIRE

VII. — **Gymnastique d'ensemble**. — Les leçons du guide pratique d'Instruction physique sont

la meilleure préparation aux exercices de baïonnette. Il conviendra de ne commencer ces exercices qu'après quelques leçons physiques proprement dites, non compris l'examen d'arrivée (5 ou 6 séances).

VI II. — Exercices des jambes. — P. I. — Mains aux hanches. Jambes fléchies dans la position de la garde à droite puis à gauche.

Un pas en avant, en arrière, à droite, à gauche (puis 2, 3, 4, 5 pas, en augmentant la vitesse, les jambes restant fléchies). « Face à tel point ou à moi, 3 pas en avant. »

Il faut arriver à une véritable allure de danse rapide.

IX. — Rotation du tronc. — P. I. — Mains aux hanches, jambes fléchies comme ci-dessus.

« Rotation du tronc » (d'abord lentement, puis en augmentant la vitesse jusqu'à la détente rapide, pas plus de trois fois de suite). Reprendre la P. I.

X. — Exercices de bras. — P. I. — Jambes fléchies comme ci-dessus, bras dans la position des gardes, poings fermés.

Pointez. — Tendre brusquement les bras en avant en exécutant la rotation du tronc ci-dessus, la jambe arrière légèrement tendue, le corps un peu penché vers l'avant. Reprendre très vite la P. I.

Même P. I. — *Battez* (à gauche ou à droite). — Faire brusquement la rotation du tronc de droite à gauche (ou de gauche à droite) sans changer la position des bras. Reprendre vivement la P. I.

XI. — Exercices combinés. — L'instructeur combine les mouvements précédents en augmentant la vitesse, de manière à obtenir une

extrême vivacité de mouvements, et de détente, dans les deux gardes.

Exemple :

4 pas en avant, Battez à droite. Pointez.

3 pas à gauche. Battez à gauche. Pointez.

Nota. — Ces mouvements ressemblent à ceux de la boxe, qui est en effet un excellent exercice préparatoire à la baïonnette et qui fait partie du programme d'entraînement physique des élèves soldats et des recrues.

CHAPITRE V

EXERCICES AU BATON LEGER

XII. — Ces exercices ont pour but d'enseigner à l'homme le mécanisme de tous les coups et mouvements que comporte le combat individuel à la baïonnette.

XIII. — Ils sont enseignés à l'imitation d'abord, puis à l'indication de l'instructeur sans jamais rechercher l'ensemble qui est absolument nuisible à l'entraînement initial.

XIV. — Le coup est d'abord montré de pied ferme et tout aussitôt en marchant. Dès que le mécanisme d'un mouvement a été compris de pied ferme et en marche, ces exercices sont remplacés successivement par les exercices silencieux sur mannequin tampon et tourniquet, puis par la leçon à deux et enfin par l'assaut à deux dirigé par l'instructeur.

XV. — Au cours de l'instruction on reviendra au mécanisme des mouvements pour corriger les fautes.

XVI. — Le pas de charge. — Les gardes.

L'instructeur exerce d'abord à prendre avec le bâton la position du pas de charge, à se porter en avant rapidement dans cette position, puis à abattre son bâton en garde au commandement de l'instructeur et à continuer à progresser par des déplacements rapides en flexion, comme il est dit au chapitre IV.

1° *Position du pas de charge.* — Le bâton devant le corps la pointe haute, l'avant-bras droit (g.) horizontal, la main droite (g.) à la poignée du bâton, et devant le milieu du corps la main gauche (d.) sur le bâton vis-à-vis et à hauteur de l'épaule gauche (d.);

2° *Pas de charge* (ou pas de charge à gauche). — A l'indication de l'instructeur « Pas de charge », l'élève se porte en avant à une cadence rapide qui peut aller jusqu'au pas de course;

3° *Passer du pas de charge à droite au pas de charge à gauche.* — L'élève, étant à la position du pas de charge à droite (poignée dans la main droite), est exercé à prendre la position symétrique de pied ferme et en marche par un simple changement de mains... au commandement de : « Pas de charge à gauche »;

4° *Les gardes* (de pied ferme et en marche). — La garde est prise indifféremment à droite (fusil à droite du corps) ou à gauche (fusil à gauche du corps) de pied ferme ou au pas de charge, en partant de n'importe quelle position (à genou, couché);

5° *Prendre la garde.* — Commandement : en garde (ou en garde à gauche).

Abattre le bâton horizontalement dans les deux mains, l'avant-bras droit (ou gauche) horizontal, la main droite (ou gauche) à la poignée du bâton, nettement détachée du corps, la main gauche (droite) plus en avant, le bras gau-

che (dr.) demi-allongé, la pointe du bâton vis-à-vis et à hauteur de la hanche gauche de l'élève.

De pied ferme. — Faire un demi à droite (g.) en portant le pied droit (g.) à environ 0 m. 50 en arrière et un peu à droite (g.) du pied gauche (dr.), la pointe du pied droit un peu rentrée, les jambes en flexion, le haut du corps un peu penché en avant sans aucune raideur et bien en équilibre;

6° *Nota.* — Au début, l'instructeur doit exiger la correction la plus parfaite dans la position de la garde ci-dessus, qui est une sorte de garde-type, modifiable par la suite, selon la force du soldat ou même selon la garde de l'adversaire; il doit veiller tout particulièrement à ce que le bâton soit maintenu bien horizontalement, la pointe à hauteur et vis-à-vis de la hanche la plus avancée, les mains et les avant-bras bien détachés du corps, les bras et les jambes souples, le corps bien équilibré, prêt à toutes les défenses soudaines.

Il réunit sans tarder le pas de charge à la garde.

L'élève étant au pas de charge, l'instructeur le fait marcher directement sur lui et commande à quelques pas : « En garde » ou « En garde à gauche », selon la position de l'arme au pas de charge. L'élève prend la garde en continuant à progresser par des déplacements en flexion, comme il est dit au chapitre IV.

L'instructeur veille à ce que la pointe reste bien en ligne et ne suive pas les oscillations du corps. Toujours terminer ces exercices par des mouvements respiratoires.

7° *Passer d'une garde à l'autre.* — Le changement de garde se fait, de pied ferme, par un simple déplacement de mains effectué en portant le pied arrière en avant de l'autre, et inversement.

Le changement de garde en marchant s'effectue par un simple déplacement des mains, opéré

au moment où le pied correspondant à l'épaule primitivement la plus effacée se reporte en avant.

Quand on veut attaquer en garde à gauche, il est utile de s'y préparer en prenant le pas de charge, arme à gauche, ce qui évite tout changement de gardes ;

8° *Prendre la garde en partant de toutes les positions, de pied ferme ou en marchant.* — Cet exercice effectué dans l'une ou l'autre garde assouplit l'élève, qui est ainsi habitué à prendre rapidement la position de la garde, quelle que soit la situation dans laquelle il se trouve. On n'oubliera pas de faire prendre directement la garde en partant de l'arme à la main (dans l'une ou l'autre main), attitude du tireur.

XVII. — Les déplacements.

Le combat à la baïonnette exige une puissante détente des jambes. Les exercices du chapitre IV, paragraphe 8, sont répétés avec le bâton.

Ils sont toujours précédés d'une courte marche au pas de charge.

Les déplacements en flexion permettent :

De gagner rapidement la mesure (1) (pas en avant) ou de la rompre (pas en arrière) ;

D'éviter une attaque adverse ou de gagner un flanc découvert (pas à droite ou à gauche) ;

D'assurer ou de compléter une parade suivie d'une riposte ;

De joindre d'autres adversaires ;

De faire face à un nouvel adversaire (face à un point).

Ils sont effectués dans les deux gardes succes-

(1) La mesure est la plus grande distance à laquelle l'homme peut atteindre son adversaire avec la baïonnette, soit en pointant, soit en lançant.

sivement. Le maintien des jambes en flexion assure le maximum de souplesse et de détente.

Avancer. Rompre. Appuyer à droite ou à gauche. Faire face à un point.

Répéter les exercices du chapitre IV, en commandant : « Un pas ou trois pas en avant », « en arrière, à droite, à gauche », ou « face à moi, deux pas en avant ».

Ces exercices seront repris sans commandement dans les attaques ; la place du tampon ou de l'anneau de l'instructeur suffit alors à indiquer à l'élève le déplacement nécessaire.

Tous ces déplacements sont faits avec le maximum de vitesse ; ils sont constamment repris au cours de l'instruction.

XVIII. — Les attaques (de pied ferme et en marchant).

Les exercices de détente du chapitre IV sont repris avec le bâton, sous la forme plus précise des coups droits .

Le Pointez :

Le Lancez-long.

Ils sont enseignés dans le vide, puis contre l'instructeur et le mannequin, de pied ferme et en marche fléchi.

1° *Le Pointer.* — Jeter brusquement l'extrémité du bâton vers le point visé, avec les deux mains, en portant le haut du corps en avant, le jarret arrière tendu, le jarret avant *fléchi* sans se relever.

Exceptionnellement, se fendre à demi du pied avant, et laisser coulisser le bâton dans la main avant, qui s'arrête contre l'autre main.

Revenir à la position de la garde par retrait successif du haut du corps puis des bras, afin de marquer le coup et de ne pas larder superficiellement ;

2^e *Le Lancer-long.* — Lancer vivement le bâton en avant avec la main arrière, en allongeant le bras arrière, en avançant l'épaule correspondante par rotation vive du corps vers le côté opposé. La main avant, qui a dirigé le bâton, puis l'a abandonné, reste prête à le ressaisir immédiatement. Tendre suffisamment le jarret arrière et se fendre un peu du pied avant.

Revenir très vivement à la position de garde.

Le Pointer est le coup normal au combat; il donne le coup à démolir. Il est avantageusement précédé d'un battement, d'un lier ou d'une opposition. (Voir ci-après.)

Le Lancer-long est le seul lancer praticable; il demande une détente vive et longue; il se place à l'arrivée à la mesure. Il doit être suivi rapidement d'un déplacement et d'un retour en garde. Il donne le coup en lardant et n'arrête pas toujours l'adversaire, même touché. Il peut amener le coup double.

Nota. — Dès qu'il a enseigné les attaques simples, l'instructeur montre que si deux adversaires s'attaquent à fond en pointant ou en lançant tous les deux, c'est le coup double assuré: il montre la nécessité de faire précéder les attaques des battements et des oppositions et liers d'armes, ou bien de parer d'abord les attaques et de riposter, ou bien de les esquiver en donnant le coup d'arrêt.

XIX. — Battements, oppositions et liers d'armes précédant les attaques.

Les battements. — Les exercices du chapit. IV, paragraphes 9 et 10, sont repris avec le bâton, dans les deux gardes. L'instructeur enseigne l'utilité du battement, pour écarter l'arme adverse et même déséquilibrer l'adversaire, avant de lui porter un coup à démolir, en évitant le coup double. Il fait remarquer l'autorité du battement donné dans la garde à gauche, main droite en avant.

Il y a deux sortes de battements : *le battement court, le battement large.*

Le battement court est fait pour écarter d'un coup sec l'arme adverse, *sans l'accompagner*, au contraire en visant en même temps un point du corps de l'adversaire. Il doit être suivi d'une attaque extrêmement rapide.

Le battement large est fait pour écarter violemment l'arme adverse, en *l'accompagnant* et en se couvrant de son arme, tenue de la main la plus en avant, tandis que l'autre main frappe l'adversaire du couteau.

Le battement court peut être fait indifféremment à droite ou à gauche, ou de haut en bas (et de bas en haut), *selon la garde adverse.*

Le battement large est fait judicieusement à gauche, dans la garde à droite pour les droitiers au couteau, et à droite dans la garde à gauche, pour les gauchers au couteau.

La pratique des attaques le montrera facilement.

L'instructeur étant en garde se porte sur l'élève et commande : « Battez court. Pointez. »

Ou bien, il fait marcher sur lui l'élève en garde et commande les mêmes mouvements.

Ensuite, il présente son bâton sans commandement, en avant, à droite ou à gauche. L'élève bat court ou large avec énergie en faisant face à l'adversaire, et en pointant chaque fois à démolir.

XX. — Les oppositions.

L'instructeur indique l'utilité des oppositions, avant l'attaque.

Il les fait exécuter par l'élève de pied ferme puis en marchant au commandement de : « Opposez. Pointez. »

L'élève pointe à démolir en exerçant une forte pression le long de l'arme adverse.

XXI. — Les liers.

Le lier permet après un battement long de se couvrir de son arme maintenue d'une main contre l'arme adverse, tandis qu'on frappe l'adversaire de l'autre main avec un couteau, en entrant dans la mesure.

L'instructeur fait exécuter les liers de pied ferme, puis en marchant au commandement de :

« Battez long. Liez. Coup de couteau. » (Voir ci-après l'emploi du couteau.)

Nota. — Le couteau doit être placé à portée de la « meilleure main », généralement derrière le mollet droit, dans une gaine fixée à la jambe ou dissimulée dans la molletière — la poignée du couteau facile à saisir. (Voir matériel d'instruction.)

XXII. — Les parades et les ripostes.

Les exercices du chapitre IV, paragraphes 9 et 10, sont repris.

Les parades devront être extrêmement énergiques et brusques, de manière à déséquilibrer l'adversaire.

L'instructeur enseigne l'utilité contre une attaque adverse de la parade suivie de riposte. Il fait attaquer l'élève, pare son attaque et pointe. Puis, il attaque lui-même, l'élève pare son attaque et pointe à son tour.

Il y a la parade courte et la parade large.

La *parade courte* s'emploie comme le *battement court*, pour écarter la pointe assaillante, sans l'accompagner, au contraire en laissant en ligne sa propre pointe, où l'adversaire vient s'enfermer. Elle exige une grande vigueur de bras ; elle peut être directe ou demi-circulaire.

La *parade large* s'emploie comme le *battement large* pour écarter l'arme assaillante en la liant pour se couvrir et en frappant du couteau.

L'instructeur commande :

« Parez court. Pointez. »

« Parez large à gauche. Liez. Coup de couteau. »

XXIII. — Les dégagements.

Le dégagement permet d'éviter un battement, une opposition, une parade adverse. Avec le bâton, il est assez facile. Il n'en est pas de même avec l'arme lourde. On l'enseignera cependant.

L'instructeur fait un battement long et commande :

« Dégagez. Pointez. »

XXIV. — Les esquives et les coups d'arrêts.

L'instructeur enseigne le moyen d'éviter la pointe assaillante, en esquivant et en frappant en même temps l'adversaire d'un coup d'arrêt (Pointez) à l'épaule avancée.

Ce procédé est surtout puissant dans la garde à gauche contre un droitier.

L'instructeur fait un pointer ou un lancer et commande :

« *Esquivez. Pointez à l'épaule.* »

L'élève retire le corps ou la partie du corps menacée, d'un brusque mouvement, et pointe en même temps.

XXV. — Emploi de la crosse.

L'instructeur montre que le battement que l'élève donne du côté de sa main la plus avancée, conduit souvent la crosse en avant, au moment même où il entre *en dedans de la mesure*, c'est-à-dire quand la pointe adverse n'est plus à craindre.

Il enseigne à utiliser ce mouvement, à le *pre-*

méditer et à frapper de la crosse à la tête de l'adversaire, soit du plat de la crosse (coup de plat), soit du talon de la crosse (coup de masse) et ensuite à pointer à démolir.

L'instructeur montre qu'une parade longue adverse du côté de la main avancée de l'élève amène de même la crosse de ce dernier en avant, bien placée pour frapper l'adversaire à la tête ou à la poitrine, dans les conditions ci-dessus.

XXVI. — La poussée.

L'instructeur montre que les battements simultanés ou parés, ou bien l'opposition, amènent souvent les armes à être liées, en dedans de la mesure.

Il enseigne alors la poussée, arme contre arme, ou arme contre corps, pour se rejeter soi-même à sa mesure ou pour y rejeter l'adversaire déséquilibré et le pointer à démolir.

XXVII. — Le couteau.

L'instructeur montre que l'emploi du couteau assure une supériorité infaillible, au cas où on pénètre en dedans de la pointe ennemie, volontairement ou non, *mais en sachant ce qu'on y fera.*

Il enseigne que le meilleur procédé pour exécuter le coup ou s'en assurer l'avantage est d'attaquer l'adversaire en battant et liant l'arme adverse de droite à gauche (si l'on est droitier au couteau), ce qui permet de se couvrir de son arme propre tenue de la main gauche, tandis que la main droite frappe du couteau.

Nota. — Le couteau doit être placé à portée de la meilleure main, généralement derrière le mollet droit, dans une gaine fixée à la jambe ou dissimulée dans la molletière — la poignée facile à saisir. (Voir matériel d'instruction.)

XXVIII. — Le désarmement.

L'instructeur enseigne que l'on peut être exceptionnellement désarmé au cours du combat, et que cependant on n'est pas perdu pour cela; il reste une arme : celle de l'adversaire.

On la lui enlèvera brusquement et on s'en servira contre lui.

Le meilleur désarmement consiste à saisir le bâton de l'adversaire à deux mains, en lui faisant subir une torsion brusque qui contraint les mains adverses à lâcher prise. On peut combiner cette torsion avec un coup de pied à la jambe avancée.

L'instructeur montre le mouvement, en se plaçant en dedans de la mesure de l'élève et en lâchant son arme. Il désarme et pointe. Il fait ensuite exécuter le désarmement par l'élève.

XXIX. — Les moyens naturels d'attaque et de défense.

Dans le corps à corps, les deux adversaires peuvent se trouver désarmés, ou encore l'un d'eux, étant désarmé, ne parvient pas à arracher l'arme des mains de son adversaire, tout en l'empêchant de s'en servir, ou enfin, il ne peut ramasser sans danger cette arme tombée à terre (d'où la nécessité du couteau).

A défaut de baïonnette ou de couteau, l'homme n'est pas perdu, s'il sait utilement se servir de sa tête, de ses poings, de ses pieds pour frapper, de sa force musculaire ou de son adresse pour saisir, renverser à terre, étrangler ou achever son adversaire.

La connaissance de quelques coups de boxe, de lutte, de jiu-jitsu complète donc utilement l'instruction préparatoire au combat à la baïonnette en contribuant à augmenter la confiance du soldat et son agressivité nécessaire.

Leur étude s'impose au même titre que celle des précédents exercices.

Cette instruction est donnée par l'instructeur lui-même, secondé au besoin par des adjoints particulièrement avertis des précautions à prendre pour éviter toute brusquerie.

Les indications qui suivent se rapportent aux coups les plus faciles à réaliser dans les corps à corps.

Il s'agit, à l'instruction, de rendre l'exécution de ces coups automatique, instinctive, par leur reproduction fréquente et instantanée.

Que ce soit à l'étude des exercices, ou à la leçon d'assaut, les coups sont simplement *esquissés* : la prise des mains et la détente du coup peuvent être rapides, mais tout choc, toute pression, toute torsion doit être faite très lentement, très progressivement, et cesser au premier geste de l'adversaire ; enfin, les chutes doivent être amorties grâce au choix de la nature du sol sur lequel elles ont lieu et aux précautions prises par celui des deux adversaires qui attaque.

Il est par ailleurs parfaitement inutile de donner à cette phase de l'instruction plus d'extension que ne le comporte la présente instruction, et d'enseigner un trop grand nombre de coups.

Ce serait risquer de créer la confusion dans l'esprit du combattant, et aller, par conséquent, à l'encontre du but proposé.

Cette instruction comprend :

Les coups de boxe (pieds et poings) ;

Les coups de lutte ;

Les prises ou clés de jiu-jitsu, qui peuvent trouver leur emploi dans le corps à corps.

1° *Coups de boxe* :

A) *Coups de poing*. — Les coups de poing ont généralement peu de valeur dans le corps à corps, faute de liberté d'action. Il convient, en tout cas, de recourir uniquement aux coups de poing de la boxe anglaise, donnés de tout le poids du corps par l'épaule contractée sur le tho-

rax, l'avant-bras demi-fléchi sur le bras, le poignet raidi, le poing fermé. La détente brusque de la jambe arrière contribue à la violence du coup.

Il se donne aux yeux, au nez, à la mâchoire, au menton, à la partie latérale du cou, au creux de l'estomac, seules parties sensibles chez l'homme équipé.

Ils se parent, en les « encaissant » partiellement, avec blocage ou, plus difficilement dans le corps à corps, en esquivant en arrière, latéralement ou en dessous.

Ces coups sont :

Le *direct* (coup long) et le *hook* (coup court) donnés en avant ;

Le *swing* (coup long) et le *crochet* (coup court) donnés de côté et circulairement ;

Le *jab* (coup long) et l'*uppercut* (coup court) donnés de bas en haut.

B) *Coups de pied*. — De la boxe française, il ne faut retenir que les coups de pied les plus simples, exigeant peu d'espace.

Ils se donnent dans les parties basses du corps : tibia, genou, bas-ventre. Ils sont beaucoup plus efficaces que les coups de poing.

Ils se parent, soit en élevant ou déplaçant la jambe menacée, soit en saisissant le pied de l'adversaire avec les deux mains.

Ces coups sont :

Le *coup de pied bas*, donné avec le talon ou le bord interne du pied, sur le tibia.

Le *coup de pied de pointe*, donné avec la pointe du pied, au bas-ventre.

Le *coup de pied chassé*, donné avec la plante du pied ou le talon sur le tibia, au genou, au bas-ventre.

2° *Coups de lutte.*

Parmi les coups de lutte réguliers, seule la *ceinture avant* se présente naturellement dans le corps à corps en vue d'un déséquilibre; elle doit être très vigoureuse et très rapide, pour « tomber » l'adversaire avant même qu'il ait pu se défendre.

Elle consiste à ceinturer l'adversaire en lui passant les bras autour du corps, en dessous des côtes, à le soulever et à le jeter à terre.

Parmi les coups défendus en lutte conventionnelle, mais parfaitement applicables au combat, il convient de retenir pour le corps à corps :

Le coup de tête à l'estomac ou au menton;

Le coup d'épaule à l'estomac;

Le coup de genou au bas-ventre,

La prise au collet avec les deux mains;

Le collier de force.

3° *Coups de jiu-jitsu.* — Le jiu-jitsu consiste à profiter d'une attaque de l'adversaire pour lui faire une prise très rapide, immédiatement suivie soit d'une torsion et désarticulation de la tête et des membres, soit d'un étranglement, soit d'un déséquilibre.

C'est le triomphe de l'agilité et de l'habileté musculaire sur la force massive et brutale, du poids léger sur le poids lourd.

Contre-coups de bôre :

a) Sur un direct en figure, *clé au coude sur l'épaule.*

b) Sur un coup de poing en figure, dirigé de haut en bas, *clé au coude et à l'épaule.*

c) Sur un direct à l'estomac, *clé au coude sur l'avant-bras.*

d) Sur un direct ou crochet à l'estomac, *clé au coude et à l'épaule par retournement du bras.*

e) Sur un coup de pied bas ou chassé bas, déséquilibre et, à terre, *clé au coude sur le genou.*

f) Sur un coup de pied de pointe ou chassé au ventre, *clé au pied et torsion de la jambe en dehors.*

Contre-coups de lutte :

a) Sur un coup de tête à l'estomac, *coup de genou à la face et étranglement par collier de force.*

b) Sur une prise à la gorge, *clé au coude et à l'épaule.*

c) Sur une prise à la gorge, *déséquilibre par battement à la cheville.*

d) Sur une ceinture avant, *clé au coude.*

e) Sur une ceinture avant, *étranglement avec les pouces.*

f) Sur une ceinture avant, *élongation de la colonne vertébrale et torsion de la tête.*

Coups de jiu-jitsu proprement dits :

Ces coups sont simplement indiqués à l'élève par l'instructeur, ils ne sont jamais même esquissés.

a) *La fourche aux yeux* consiste à crever les yeux de l'adversaire avec l'extrémité des deux doigts tendus et écartés.

b) *La fourche à l'estomac* consiste à frapper la pointe du sternum avec le pouce allongé sur poing fermé.

c) *Le coup de tranchant*, à la carotide, au cœur ou à l'estomac, consiste à frapper brusquement l'une de ces parties avec le tranchant de la main.

d) *La prise et la torsion des oreilles.*

e) *La prise et la torsion des testicules.*

CHAPITRE VI

EXERCICES DE PRECISION, D'ARRACHEMENT, DE VITESSE ET DE RESISTANCE SUR PISTE

XXX. — Dès que l'élève a compris le mécanisme des mouvements élémentaires du combat à la baïonnette, il est mis en présence d'un objectif inanimé (mur, mannequin, bâton, tourniquet), sur lequel il exécute les mêmes exercices en recherchant : la précision et la vitesse qui sont, avec la vigueur, les conditions essentielles du combat.

Toute cette partie de l'instruction est donnée « à la muette » sur simple geste de l'instructeur, qui place l'élève à la distance qu'il désire et lui montre le point précis à atteindre.

L'élève utilise pour ces exercices le bâton à tampon (modèle n° 1) et l'instructeur, le bâton à tampon et à anneau (modèle n° 3).

Chaque exercice est toujours effectué dans l'une et l'autre garde, de pied ferme et surtout en marchant.

XXXI. — Exercices de précision sur mur, sur mannequin et sur tampon.

Sur un mur ou sur un mannequin suspendu sont tracés 6 cercles de 0 m. 08 de diamètre, disposés de façon convenable pour représenter la gorge, les deux poumons, le cœur et le haut de chaque cuisse de l'adversaire.

L'élève est armé du bâton à tampon; il prend la garde régulière (à droite ou à gauche), *le talon de son bâton en avant*, le tampon devenant la crosse.

1° De pied ferme.

Placer l'élève « à la mesure » d'abord, puis « un peu en dehors de la mesure », et lui pres-

crire d'attaquer l'objectif au point que lui indique l'instructeur.

Veiller à ce que l'élève gagne franchement la bonne mesure, sans trop se rapprocher; que ses coups soient donnés directement sans retirer au préalable les mains et le bâton en arrière; que les déplacements soient très rapides et les fentes modérées; qu'il ne soit pas fait usage du « Lancer » au détriment du « Pointer » par un élève dont le lancer est manifestement court; que le retrait du haut du corps précède toujours celui des bras, une fois le coup donné.

Rectifier les fautes commises; faire de temps en temps doubler le coup au commandement de « doublez »; exercer également l'élève à toucher un mannequin posé à terre; ou plus élevé que lui.

2° En marchant ou en courant.

Placer l'élève dans une position quelconque (à genou, debout, couché, etc.), à 25 ou 30 mètres de l'objectif; lui prescrire de marcher sur le mannequin, dans la position du pas de charge; d'abattre son bâton devant le corps à 5 ou 6 mètres de l'objectif, en continuant à marcher en flexion; de toucher ce dernier au point précis qui lui est indiqué; de s'arrêter quelques secondes pour simuler l'arrachement après pénétration; puis de dépasser le mannequin à l'allure du pas de charge, à la recherche d'un autre objectif.

Dans cet exercice, l'instructeur doit veiller à ce que l'élève se lève rapidement au signal donné pour le départ; qu'il abatte franchement son bâton en continuant à progresser, fléchi; qu'il le maintienne dès lors bien en ligne; qu'il pointe sans hésitation et avec précision; qu'il reprenne ensuite franchement sa course en avant. Il effectue ensuite le même exercice dans le sens inverse, et dans l'autre garde; puis avec battement ou opposition contre mannequin, muni du bâton que manœuvre l'instructeur.

XXXII. — Enfin, l'instructeur lui fait répéter les mêmes exercices contre le tampon du bâton-instructeur par une série de rapides présentations de ce tampon à différentes distances et hauteurs.

L'exercice cesse quand l'instructeur pose le tampon à terre; il reprend dès que l'instructeur présente à nouveau le tampon, sans aucun commandement.

XXXIII. — Exercices de précision et d'arrachement sur bâton à anneau.

L'élève tient le bâton, le talon en avant.

Cet exercice consiste à engager par un coup droit le talon de son bâton devenu pointe dans l'anneau du bâton que lui présente l'instructeur; puis, à l'en dégager par un retrait successif du haut du corps ou de tout le corps, et des bras.

A cet effet, l'instructeur, se tenant ou se déplaçant à la mesure ou en dehors de la mesure, provoque chez son élève les déplacements nécessaires pour atteindre, par un « pointer » et exceptionnellement par un « lancer », l'anneau tenu aux différentes hauteurs, correspondant aux points les plus vulnérables du corps.

Toute attaque manquée est renouvelée.

Toute attaque réussie est suivie de l'arrachement, exécuté selon les principes prescrits, et l'élève passe.

Les attaques de l'élève cessent dès que l'instructeur pose à terre l'anneau de son bâton; elles reprennent dès que l'anneau est de nouveau présenté à l'élève, sans autre commandement.

XXXIV. — Exercices de précision et de vitesse sur tourniquets.

Cet exercice consiste à se lancer au pas de charge, progressivement poussé à l'allure la plus rapide possible, sans déranger le bâton de sa ligne, à enlever au bout du bâton (talon),

sans arrêt ni ralentissement, un anneau mobile, placé à l'extrémité d'un tourniquet planté dans le sol.

Cet exercice, plus utilement effectué sur une série de tourniquets de différentes hauteurs (1 m. 80 à 1 mètre), échelonnés tous les 20 mètres environ sur un parcours de 60 à 100 mètres, peut revêtir la forme particulièrement attrayante d'un concours individuel.

Dans ces conditions, un temps maximum est fixé par l'instructeur pour faire le parcours.

Tout anneau emporté au bout du bâton donne 2 points au concurrent.

Toute seconde en plus du temps limité imposé lui enlève 1 point.

A égalité de points, la première place est accordée à celui qui a mis le moins de temps à faire le trajet.

Ces parcours de piste constituent un excellent moyen d'entraînement, et développent tout particulièrement le sens de la direction et de la précision. Il n'y faut pas voir autre chose.

CHAPITRE VII

XXXV. — Exercices au bâton lourd.

Tous les exercices du chapitre V, comportant l'emploi du bâton léger, seront répétés au bâton lourd, soit contre le bâton lourd de l'instructeur (battements, parades, etc.), soit dans le vide (attaques). Ces exercices donnent un excellent assouplissement et habituent au poids.

Tous les coups au corps ne seront exécutés que dans le vide.

L'instructeur interdira formellement l'emploi de ces bâtons deux à deux, hors de sa présence.

CHAPITRE VIII

XXXVI. — Exercices de combat.

1^o Exercices de combat à deux.

Lorsque les élèves ont compris et exécutent bien les mouvements du chapitre V, l'instructeur met deux rangs l'un en face de l'autre à 4 ou 5 pas, les élèves ayant entre eux 4 ou 5 pas d'intervalle.

Il fait revoir successivement, d'abord lentement, puis en augmentant la vitesse, tous les exercices de pied ferme au bâton léger à tampon ou à anneau.

XXXVII. — D'abord, exercice à **simple action**.

A cet effet, il commande, par exemple :

« 1^{er} rang assaillant. — Pointez, ou un pas en avant pointez. »

Le 2^e rang dans ce cas recule devant le coup, en rompant, sans parer.

Ou encore :

« 1^{er} rang assaillant. — Battez pointez. »

Même mouvement pour le 2^e rang.

Il reprend les mêmes exercices avec le 2^e rang contre le 1^{er}.

XXXVIII. — Puis, il passe à des exercices à **double action**.

Il commande, par exemple :

« 1^{er} rang, défenseur. — Parez court, pointez.

« 2^e rang, assaillant. — Pointez. »

Ou encore :

« 1^{er} rang défenseur. — Parez large, coup de crosse.

« 2^e rang assaillant. — Pointez. »

Ou encore :

« 1^{er} rang. — A 20 pas, pas de charge, en garde, battez court, pointez.

« 2^e rang. — Dégagez, esquivez, pointez, etc. »

XXXIX. — Ce procédé permet d'exercer à la fois un assez grand nombre d'élèves. Il est bon d'y employer le bâton à double tampon pour esquiver les coups de crosse. L'instructeur ne tolère jamais que ces exercices se transforment en assaut réel entre élèves.

Mais les progrès les plus marqués ne seront obtenus que dans la leçon d'assaut de l'instructeur.

XL. — 2^o **Leçon d'assaut avec l'instructeur**.

L'instructeur prend successivement chaque élève et lui fait exécuter en marchant, dans les deux gardes, les divers coups simples et composés les plus utiles.

Il habitue l'élève à choisir, parmi les procédés d'attaque *rappelés ci-après*, celui pour lequel il aura une préférence ou une supériorité marquée, en tenant compte des observations relatives aux divers coups, notées au chapitre V. Il habitue l'élève à attaquer en marchant, sans hésitation, l'hésitation étant une faute.

XLI. — L'instructeur lutte contre toute immobilisation des jambes, contre tout ferraillement prolongé; le combat à la baïonnette ne les comporte pas et ce serait retomber dans une escrime néfaste, contraire aux réalités.

Dès que l'élève a touché l'instructeur, il doit passer, chercher un autre objectif rapproché, « en marche, en garde », ou continuer au pas de charge dans la direction initiale.

XLII. — Attaques.

1° *Le lancer long direct* (hommes grands, bras longs, vive détente, sentiment exact de la mesure, souplesse des jambes);

2° *Le battez court pointez* (vigueur de bras, bon battement court, contre-garde adverse donnant prise au battement court);

3° *L'opposez-pointez* (bonne résistance de bras, médiocrité de battement court, garde adverse bien en ligne, donnant prise à l'opposition).

Le battement court pointez, s'il est soutenu par l'adversaire, se transforme de lui-même en une opposition-pointez, à peu près irrésistible; avoir l'œil sur la pointe adverse et au besoin esquiver l'épaule menacée en se baissant;

4° *Le battez court, opposez-pointez* (suite logique du coup n° 2);

5° *Le battez large, liez, coup de couteau* (grande autorité de battement, bonne force des bras, bonne habitude du couteau. Ne pas préparer trop tôt son battement long, qui peut alors être évité);

6° *Le battez large, coup de crosse* (grande autorité de battement, habitude des coups de crosse; ne pas préparer trop tôt son battement).

XLIII. — Ripostes.

1° *Parez court, pointez* (coup d'œil, bon battement court, vigueur de bras, contre un lancer ou pointer adverse);

2° *Parez large, pointez* (coup d'œil, autorité de battement à déséquilibrer, vigueur de bras, contre un lancer ou pointer adverse);

3° *Parez large (à gauche), liez, coup de couteau* (coup d'œil dans la garde à droite, bonne vigueur des bras, habitude du couteau);

4° *Parez large (à droite), liez, coups de cou-*

teau (coup d'œil dans la garde à gauche, pour les gauchers au couteau);

5° *Dégagez-pointez* (contre-parade longue adverse, coup d'œil, grande vigueur de bras, sang-froid);

6° *Parez-liez, poussez et pointez* (excellente coordination générale, ne pas exagérer dans ce sens; la poussée est un incident, non un procédé), etc.

XLIV. — Esquives. — Coup d'arrêt.

Esquivez-pointez (coup d'œil, sang-froid, souplesse, moyenne vigueur de bras).

(Dans les 2 gardes, surtout indiqué et impératif dans la garde à gauche, etc.)

Nota. — Le refus d'arme d'un adversaire bien gardé est l'indice d'une préparation de coup. Il faut, à toute force, lier ou battre l'arme adverse avant de pointer, ou essayer le lancer-long très brusque en revenant vivement en garde.

Si le refus est en hauteur: Pointer carrément haut, en se couvrant de son arme, dans la direction de l'arme adverse, et entrer dans la mesure, en se baissant un peu.

Si le refus est bas, abattre la pointe adverse au sol par un battement court, pointer en entrant dans la mesure, le pied sur la pointe adverse, — ou bien, battre-court et lancer, mais en entrant rapidement dans la mesure, en dedans de la pointe adverse.

DEUXIÈME PARTIE

L'instruction du combat à la baïonnette

CHAPITRE 1^{er}

METHODE D'INSTRUCTION

I. — A la fin de la période préparatoire consacrée à leur développement physique, les recrues, dès qu'elles prennent le fusil pour les exercices militaires proprement dits, sont exercées au combat à la baïonnette avec l'arme en suivant la progression de la présente instruction.

II. — **Les premiers exercices** ont pour but d'habituer l'homme au poids du fusil, puis à l'exécution de tous les mouvements déjà appris avec bâtons spéciaux en y ajoutant des exercices de pénétration. Pendant cette période, il peut être utile de revenir aux exercices avec bâton léger, pour faire mieux comprendre certains coups, et au maniement du bâton lourd pour assouplir les hommes, et répéter les battements et parades, sans abîmer l'arme réglementaire.

La leçon est individuelle, journalière et très courte. La tenue, d'abord légère, est progressivement amenée à la tenue de campagne, avant même de commencer les exercices de combat proprement dits. L'instructeur est armé de préférence du bâton léger à tampon et à disque (modèle 3) qui n'abîme pas les armes dans les parades et battements. Le soldat est armé soit de son fusil réglementaire, soit des fusils spéciaux, masques, etc., dans les conditions indiquées par cette instruction.

III. — **Les exercices de combat** comprennent :

1° *Les exercices à deux* et la leçon d'assaut de l'instructeur ;

2° *Les exercices de combat individuels*, puis *collectifs*, se rapprochant progressivement des réalités de l'assaut (terrain bouleversé, tenue d'assaut, combat à la baïonnette, précédé de coups de fusil à blanc, de jets de grenades (balles de cuir ou grenades inertes à l'instruction).

Ces exercices de combat seront complétés, si possible, par des *exercices de combat avec tirs réels et lancers* de grenades réelles, se terminant par un assaut contre des sacs-mannequins disposés à l'avance sur le champ de tir, en surface, ou dans des tranchées.

IV. — L'instructeur ne s'attardera pas aux exercices dans le vide, mais tout au plus à faire comprendre le mécanisme de certains coups. Les battements, parades, etc., ne peuvent pas être compris ni appris dans le vide.

Les règles suivantes seront observées :

a) Faire connaître les points les plus sensibles du corps humain qu'il faut viser avec la baïonnette, la crosse ou le couteau.

b) Exiger un pas de charge énergique, suivi d'attaques décidées en déplacements fléchis,

vifs, souples ; aller résolument jusqu'au combat en dedans de la mesure (1), à la crosse et au couteau pour en finir rapidement avec un adversaire déjà ébranlé par un battement ou une parade.

c) Obtenir l'activité, la reprise de la marche en avant à la recherche d'autres adversaires.

d) Combiner finalement le combat à la baïonnette, avec le tir et le lancer de grenades.

e) Il y a un véritable « *esprit de baïonnette* », tout d'audace, d'ardeur et de coup d'œil ; il faut le créer et ne pas croire qu'il est inné. Le moyen de l'obtenir est d'enseigner avec soin toutes les parties du combat à la baïonnette, jusqu'au corps à corps sans arme inclusivement.

CHAPITRE II

MATERIEL ET TERRAIN D'INSTRUCTION

V. — **Matériel.** — Le matériel nécessaire à l'instruction avec l'arme comprend, en dehors du fusil à baïonnette, modèle 1886-M. 93 ou 1916, et des bâtons à tampons et à disques précédemment décrits, les appareils suivants :

Les fusils spéciaux à baïonnette rentrante.

Les gants et masques, prévus par l'instruction du 25 janvier 1913.

(1) La mesure est la distance la plus grande à laquelle on peut atteindre son adversaire — et aussi être atteint de lui ; — être en dedans de la mesure, c'est se trouver entre la pointe adverse et le corps de l'adversaire — c'est-à-dire dans une situation où on ne craint plus grand chose de la pointe adverse, mais où on ne peut plus soi-même employer la pointe de sa baïonnette. C'est donc un autre combat, dont les moyens et les principes pratiques sont donnés à l'instruction.

Les sacs mannequins, analogues à ceux employés pour les exercices au bâton, bourrés de paille, ou d'herbe, dans lesquels sont placés en quinconce 4 ou 5 fagots de menu bois de la longueur du sac, destinés à offrir quelque résistance à la baïonnette, sans cependant la fausser. Les sacs peuvent être couverts par un bâton qui les traverse, manié par l'instructeur. (Voir 1^{re} partie. — Matériel.)

Des tourniquets à tampon et anneau mobile, du modèle indiqué dans la 1^{re} partie de cette instruction.

Des dispositifs de suspension de mannequins, consistant en portiques ou potences, ou traverses posées sur les arbres.

Un dispositif pour mannequin mobile le long d'un fil de fer de 15 à 20 mètres de longueur permettant les exercices de poursuite (n'est pas indispensable).

Des dispositifs de sacs mannequins apparaissant et disparaissant (utiles, mais non indispensables).

Ces divers dispositifs sont faciles à imaginer, selon les ressources locales.

V bis. — **Terrains.** — Les terrains, réservés à l'instruction du combat à la baïonnette, comprennent, en dehors du terrain normal d'exercices :

a) *Une piste de 100 mètres de longueur et de 4 mètres de largeur au moins, en terrain plat*, sur laquelle sont disposés des tourniquets, des portiques et des potences, des sacs suspendus ou placés à terre, fixes ou mobiles, ou à éclipse.

Cette piste peut être créée sur le stade plat prévu pour l'instruction physique.

b) *Une piste de combat* de dimensions et de

formes variables *en terrain varié*, avec obstacles naturels (arbres, fossés, etc.) ou artificiels (mâts, barrières, fils de fer), avec mannequins à terre ou suspendus aux arbres, etc.

c) *Une piste de combat en terrain bouleversé*, avec boyaux, tranchées, abris, défenses accessoires, trous d'obus, etc., avec mannequins, etc.

Nota. — Une partie des polygones de tranchées qui existent dans tous les Centres d'instruction sera disposée à cet effet.

CHAPITRE III

PROGRESSION D'ENSEMBLE

VI. — La progression ci-après se rapproche le plus possible de celle des exercices de la 1^{re} partie.

1^o *Exercices préparatoires* (chapitre IV).

a) *Exercices d'assouplissement avec l'arme.*

b) *Placement de la baïonnette au bout du fusil.*

De pied ferme, dans toutes les positions, en se déplaçant, aux différentes allures.

2^o *Exercices avec fusil réglementaire (F. R.) ou fusil spécial (F. S.)* (chapitre V).

a) *Le pas de charge et les gardes (F. R.)*

b) *Les déplacements (F. R.)*

c) *Les attaques (d'abord dans le vide avec le F. R., puis avec le F. S. avec l'instructeur)*

d) *Les battements (F. S.)*

e) *Les oppositions et liers d'arme (F. S.)*

f) *Les parades (F. S.)*

g) *Les dégagements (F. S.)*

h) *Les esquives, les coups d'arrêt (F. S.)*

- i) La crosse (F. S.).
 - j) La poussée (F. S.).
 - k) Le couteau (F. S.).
 - l) Le désarmement (F. S.).
 - m) Moyens naturels d'attaque et de défense.
(Revision ou suite des exercices correspondants de la 1^{re} partie.)
- 3^o *Exercices de pénétration, arrachement, vitesse, précision* (chapitre VI).
- a) Exercices de pénétration et arrachement du mannequin (F. R.).
 - b) Exercices de précision et de vitesse sur bâton à tampon (F. R.).
 - c) Exercices de précision et d'arrachement sur disque, etc. (F. R.).
 - d) Exercices de coordination sur piste de 60 à 100 mètres.
 - e) Concours sur piste (F. R.).
- 4^o *Exercices de combat* (chapitre VII).
- a) Exercices à deux (F. S.).
 - b) Leçon d'assaut de l'instructeur. (F. S., masques, gants, plastrons).
 - c) Assaut à deux (F. S., masques, etc.) sous la direction de l'instructeur.
 - d) Assaut d'un contre deux (F. S., masques, etc.).
- 5^o *Exercices de combat collectif* (F. R., cartouches à blanc, grenades inertes, mannequins).

CHAPITRE IV

EXERCICES PREPARATOIRES

VII. — Les exercices préparatoires ont pour but d'habituer le soldat à manier son fusil et sa

baïonnette. Le maintien de la souplesse et de l'agilité générale du corps étant indispensable au combat à la baïonnette, les leçons d'instruction physique devront être continuées.

VIII. — Mettre baïonnette au canon.

Le fantassin est habitué à mettre baïonnette au canon, de pied ferme ou en se déplaçant, en partant de toutes les positions, et à toutes les allures.

1^o De pied ferme.

- a) *Debout.* — Se conformer aux prescriptions du règlement de manœuvre d'infanterie de 1914 (n^o 115), après avoir reposé sur l'arme, s'il y a lieu.
- b) *A genou.* — Incliner l'arme à gauche en rejetant la crosse plus à droite, tirer et placer la baïonnette comme dans la position debout.
- c) *Couché.* — Se coucher sur le côté droit, saisir la baïonnette à la poignée avec la main gauche renversée, la tirer et la fixer au bout du canon ramené à sa portée, et reprendre la position du tireur couché.
- d) *Assis ou accroupi.* — Incliner l'arme à gauche en rejetant la crosse plus à droite, comme dans la position à genou.

2^o En marchant.

- a) *L'arme sur l'épaule droite.* — Descendre l'arme au premier temps du repos sur l'arme, la saisir au-dessous de la grenadière, avec la main droite qui redescend, en inclinant l'arme à gauche, de manière à amener le bout du canon vis-à-vis du milieu de la poitrine. Tirer la baïonnette et la fixer au bout du canon avec la main gauche, et replacer l'arme sur l'épaule, s'il y a lieu.

b) *L'arme à la main.* — Amener le bout du canon vis-à-vis du milieu de la poitrine avec la main droite, tirer et fixer la baïonnette avec la main gauche, et reprendre la position première.

IX. — *Nota.* — Il est de toute nécessité de fixer solidement la baïonnette au canon; avant l'exercice, comme avant l'assaut, il est recommandé d'employer une ficelle ou un fil de fer, croisé sur la poignée de la baïonnette et le canon.

Le soldat doit être exercé à mettre la baïonnette au canon en se déplaçant l'arme basse dans la tranchée, sans révéler ses préparatifs d'assaut.

Dans la marche, la baïonnette est mise au canon sans ralentir l'allure.

X. — **Exercices de développement et d'assouplissement avec l'arme.** — Ces exercices effectués avec la baïonnette au canon ont pour but de développer et d'assouplir le fantassin en l'habituant au maniement de son arme.

XI. — Les mouvements de maniement d'arme, en raison de la raideur et de l'automatisme de parade qu'ils comportent, sont absolument contraires aux mouvements du combat à la baïonnette. On aura soin de ne pas les confondre dans l'instruction. Les meilleurs exercices de développement et d'assouplissement avec l'arme sont les suivants :

1^{re} série. — *L'arme étant placée devant le corps, main droite à la poignée et main gauche près de la grenadière :*

a) P. I. L'arme aux épaules. — Extension en avant des bras.

1. — Bras avant.

2. — Revenir à la P. I.

b) P. I. L'arme aux épaules. — Extension verticale des bras.

1. — Bras levés.

2. — Revenir à la P. I.

c) P. I. L'arme devant le corps. — Elévation en avant des bras tendus.

1. — Bras avant.

2. — Revenir à la P. I.

d) P. I. L'arme devant le corps. Elévation verticale des bras tendus.

1. — Bras levés.

2. — Revenir à la P. I.

2^e série. — *Une arme étant tenue dans chaque main horizontalement et perpendiculairement à la ligne des épaules près de la hausse :*

a) P. I. L'arme aux épaules, crosse en avant. Extension latérale des bras.

1. — Bras latéraux (rotation des poignets).

2. — Revenir à la P. I.

b) P. I. L'arme aux épaules, crosse en avant; extension verticale des bras.

1. — Bras levés.

2. — Revenir à la P. I.

c) P. I. Les bras le long du corps, canon en avant. Elévation latérale des bras tendus.

1. — Bras latéraux (rotation des poignets).

2. — Revenir à la P. I.

d) Même P. I.

1. — Bras levés.

2. — Revenir à la P. I.

3^e série. — *L'arme étant tenue à la poignée par une seule main (D. puis G.) et dans le prolongement du bras tendu en avant ou latéralement :*

La pointe de la baïonnette à terre.

a) P. I. Fente latérale; l'arme vis-à-vis de l'épaule droite (g.). Elévation en avant du bras tendu.

b) P. I. Fente latérale; l'arme dans la ligne des épaules à droite (g.). Elévation latérale du bras tendu.

Dans ces mouvements, l'arme est maintenue dans le prolongement du bras tendu; elle est, au besoin, soutenue par l'autre main, au commencement et à la fin du mouvement, pour faciliter le démarrage et éviter de laisser retomber brutalement la pointe de la baïonnette sur le sol.

4^e série. — *L'arme étant tenue dans les deux mains, dans la position de la garde à droite ou à gauche avec fente arrière, jambes tendues :*

- 1^o Elévation de l'arme, bras arrière tendu, la main avant glissant le long de l'arme pour se rapprocher de la main arrière qui tient la poignée;
- 2^o Abaissement horizontal de l'arme pour reprendre la P. I.

CHAPITRE V

EXERCICES AU FUSIL REGLEMENTAIRE (F. R.) OU SPECIAL (F. S.)

XII. — Ces exercices ne sont que la répétition, avec fusil, des exercices de la 1^{re} partie, chapitre V, avec bâtons, auxquels il sera bon de revenir de temps en temps pour mieux faire comprendre certains coups.

XIII. — On emploiera le fusil réglementaire (F. R.) pour le pas de charge, les gardes et les déplacements, le fusil spécial (F. S.) et ses accessoires, y compris l'enseignement des battements et parades, qui dégradent le fusil réglementaire.

XIV. — **Le pas de charge. — Les gardes.**

1^o *Position du pas de charge.*

L'essentiel est de ne pas contracter ni fatiguer les bras, avant d'aborder l'adversaire.

La position est prise d'abord de pied ferme, puis en marchant, dans les deux gardes, au commandement de « Pas de charge à droite » ou « Pas de charge à gauche ».

L'arme devant le corps, la baïonnette haute, l'avant-bras droit (g.) appuyé sur la cartouchière, la main droite (g.) à la poignée devant le milieu du corps, la main gauche (dr.) tenant l'arme au-dessus de la grenadière est placée vis-à-vis et à hauteur de l'épaule gauche (dr.).

2^o *Le pas de charge.*

Il est exécuté baïonnette au canon, l'arme maintenue dans la position indiquée ci-dessus, sa vitesse est progressivement augmentée jusqu'au pas de course.

Nota. — Dès les premiers exercices, l'instructeur enseigne à son groupe à marcher au pas de charge, sur un rang, alignés, à 3 ou 4 pas d'intervalle, sur des parcours de 20 à 60 mètres, à travers tous les terrains.

3^o *Passer du pas de charge à droite au pas de charge à gauche.*

L'instructeur commande : « Pas de charge à gauche. »

Le soldat exécute un simple changement de main et ramène le haut de l'arme à droite. Il fait l'inverse au commandement de : « Pas de charge. »

4^o *Les gardes (de pied ferme et en marchant).*

La garde est prise à droite (fusil à droite du corps) ou à gauche (fusil à gauche du corps), de pied ferme ou au pas de charge, en partant de n'importe quelle position (debout, à genou, couché, etc.) au commandement de : « En garde » ou de « En garde à gauche. »

L'arme est tenue *horizontalement* avec les deux mains, la main droite à la poignée, bien

détachée du corps, ainsi que l'avant-bras droit, la main gauche tenant l'arme et la bretelle à la hauteur de la grenadière, ou plus en avant, selon la longueur des bras, la pointe de la baïonnette vis-à-vis et à hauteur de la hanche gauche, le canon un peu tourné vers la gauche.

De pied ferme : « Faire un demi à droite en portant le pied droit à environ 0 m. 50 en arrière et un peu à droite du pied gauche, la pointe du pied droit un peu rentrée, les jambes en flexion, le haut du corps un peu penché en avant, sans raideur et bien en équilibre.

5° Nota :

a) La garde à gauche assure à certains coups la supériorité du gaucher; en outre, elle s'impose dans de nombreux cas, en boyau ou tranchée, comme ennemi embusqué à droite.

Enfin, elle évite, à l'entraînement, une certaine déformation physique.

Les armées adverses ne pratiquant pas la garde à gauche, l'instructeur restera personnellement toujours en garde ordinaire à l'instruction; il montrera les avantages de la garde à gauche, contre un droitier non averti.

b) La position de la garde décrite ci-dessus est une garde-type, dont on exigera la correction dans les débuts. Par la suite, le soldat bien exercé, pourra modifier cette garde, soit selon le coup qu'il préfère et qu'il prémédite, soit selon la garde adverse. On lui montrera que lever la pointe et placer le fusil obliquement, c'est se livrer aux battements de l'adversaire.

c) L'instructeur réunit sans tarder le pas de charge à la garde, par les commandements ci-dessus: pas de charge, puis: « en garde », ou bien: « pas de charge à gauche », « en garde à gauche »; le soldat prend la garde en continuant à progresser par des déplacements en flexion, jusqu'à sa mesure.

d) La mesure est la plus grande distance à laquelle l'homme puisse atteindre son adversaire avec la pointe de la baïonnette, soit en lançant, soit en

pointant; la connaissance exacte de sa mesure est de la plus haute valeur pour le soldat; la mesure se développe par l'habitude du pointer ou du lancer.

e) Pendant les déplacements ou marche en garde, l'instructeur veille à ce que la pointe reste bien en ligne, que l'arme, bien détachée du corps, n'en suive pas les oscillations.

f) Il fera suivre ces différents exercices de mouvements respiratoires, pour ramener le calme dans l'organisme.

6° Passer d'une garde à l'autre.

Comme pour les exercices avec bâton.

7° Prendre la garde en partant de toutes les positions, de pied ferme, en marche, etc.

Comme pour les exercices avec bâton.

8° La garde en tranchée ou abri.

Le soldat peut être acculé au fond d'une tranchée, d'un abri, sans avoir eu le temps de se mettre en garde horizontale ou sans avoir l'espace nécessaire.

Dans ce cas, tenir son arme verticalement à deux mains, la crosse à terre, les bras tendus, le corps ramené derrière l'arme, arc-bouté à la paroi; parer les coups par des déplacements successifs et latéraux de l'arme pivotant sur le bec de la crosse; profiter du premier répit laissé par l'adversaire pour rabattre l'arme en avant, en se redressant, et attaquer.

XV. — Les déplacements.

Comme pour les exercices avec bâton.

Il faut obtenir l'agilité la plus grande dans les déplacements en marche fléchie.

Le combat à la baïonnette exige que les jambes soient presque toujours en mouvement, sans que la pointe cesse d'être en ligne, sans oscillations commandées par le mouvement des jambes.

Les déplacements seront courts, mais répétés chaque jour dans tous les sens.

L'immobilité est la chose la plus néfaste que l'on puisse enseigner en vue du combat à la baïonnette. L'instructeur ne maintiendra donc le soldat de pied ferme, au cours des différents exercices, que juste le temps nécessaire à faire comprendre le mécanisme d'un coup.

Tout coup enseigné de pied ferme sera immédiatement repris en déplacement terminant un pas de charge.

XVI. — Les attaques.

L'attaque simple ou coup droit n'est qu'une question de *détente vive* et de précision; on recherchera donc la longueur, la promptitude et la précision des coups droits.

Reprendre avec l'arme les attaques exécutées au bâton :

Le Pointer.

Le Lancer-long.

1° *Le Pointer.* — Jeter brusquement avec les deux mains la pointe de la baïonnette sur le point visé, le canon en dessus, en portant et en voûtant le haut du corps en avant, le jarret arrière tendu, sans se relever; laisser coulisser l'arme dans la main avant qui s'arrête contre l'autre main (exceptionnellement, se fendre un peu du pied avant).

Revenir à la position de la garde (par retraits successifs du haut du corps, puis des bras), *si* l'on n'a pas touché, et redoubler aussitôt le pointer; si l'on a touché, se relever au pas de charge et dépasser l'instructeur.

2° *Le Lancer-long.* — Lancer l'arme en avant avec la main arrière, en allongeant le bras arrière, en avançant l'épaule correspondante, par rotation vive du corps vers le côté opposé. La main avant, qui a dirigé l'arme, puis l'a aban-

donnée, reste prête à la ressaisir immédiatement; tendre suffisamment le jarret arrière et se fendre un peu du jarret avant.

Revenir très vivement à la position de la garde, si l'on n'a pas touché, et redoubler aussitôt.

Si l'on a touché, se relever au pas de charge et dépasser l'instructeur.

Ces attaques simples sont pratiquées de suite contre mannequin avec l'arme réglementaire, puis contre l'instructeur avec fusil spécial.

Ces coups ne sont efficaces que si le soldat possède ou acquiert une détente très vive et une mesure très longue. (Voir le paragraphe correspondant de la 1^{re} partie.)

XVII. — Battements, oppositions, liers précédant les attaques.

Ces mouvements, *non suivis d'attaques immédiates* et rapides, ne signifient rien. Dès qu'ils sont compris et bien exécutés, l'instructeur les réunit aux attaques simples et les fait beaucoup travailler de façon à obtenir des battez-court-pointez, des opposez-pointez, des battez-long-liez-coup de couteau d'une extrême rapidité et presque instinctifs. Ces mouvements ne sont jamais exécutés dans le vide. (Voir les paragraphes correspondants de la 1^{re} partie.)

XVIII. — Parades et ripostes.

Les parades isolées ne signifient rien. Dès qu'elles sont bien exécutées, l'instructeur les réunit aux ripostes; l'habitude de ces mouvements doit être telle que le soldat pare instinctivement tout coup adverse et riposte de même, avec la plus grande rapidité.

Parez-court-pointez.

Parez-large-Liez-Coup de couteau.

(Voir 1^{re} partie.)

XIX. — Dégagements.

Le dégagement n'est praticable avec l'arme lourde que lorsque l'adversaire annonce trop tôt son battement ou son opposition.

Contre la parade adverse d'un coup déjà porté ou lancé, il est en général inutilisable.

« Dégagez-Pointez. »

XX. — Esquives et coups d'arrêts.

L'esquive, *seule*, est insuffisante à décider d'un combat.

Elle doit être suivie rapidement d'un coup droit, dit coup d'arrêt.

Esquivez et pointez.

(Voir 1^{re} partie.)

XXI. — Emploi de la crosse, de la poussée, du couteau, des moyens naturels d'attaque et de défense.

(Voir 1^{re} partie.)

Ces très importants exercices seront repris avec le plus grand soin — ce sont eux qui, bien connus, donnent au soldat l'assurance qu'il aura toujours raison de son adversaire, quelle que soit la circonstance du combat — en dedans de la mesure, ou même sans autre arme que ses mains et ses pieds.

CHAPITRE VI

XXII. — Exercices de pénétration, arrachement, vitesse, précision, etc.

Ces exercices sont de la plus haute utilité, ils mettent le soldat aux prises avec certaines réalités de la baïonnette et lui donnent la vivacité, l'activité et la résistance nécessaires.

Ils sont faits dans les deux gardes. Toute cette

instruction est donnée à la muette sur simple geste ou coup de sifflet de l'instructeur.

Ce dernier indique du bout de son bâton l'objectif sur mannequin, ou bien présente brusquement l'anneau ou le tampon de son bâton d'instructeur, ou bien fixe le parcours et les objectifs successifs.

Le soldat se déplace, pointe de préférence, ou lance exceptionnellement. Si son attaque manque, il redouble; si elle touche, il dépasse l'instructeur ou le mannequin et court sur d'autres objectifs.

Le soldat utilise le fusil réglementaire; l'instructeur, le bâton n° 3 ou le bâton traversant le mannequin. Les mannequins peuvent être couverts par un bâton pour forcer le soldat à battre avant d'attaquer.

XXIII. — a) Exercices de pénétration et d'arrachement au mannequin.

Voir matériel d'instruction. — Mannequins bourrés de paille, coupés de fagotins de bois en quinconce — et munis de 6 cercles — objectifs de 0 m. 08 de diamètre.

Ces exercices ont d'abord lieu de pied ferme, puis aussitôt en marchant.

1^o *De pied ferme.* — Placer le soldat un peu en dehors de sa mesure; à l'indication de l'objectif, il attaque, en visant le point désigné par l'instructeur.

Veiller qu'il ne dépasse pas la mesure, au commencement, car dès qu'il se trouve en dedans de la mesure, c'est un autre combat qui s'impose.

Déplacements rapides, demi-fentes bien équilibrées, retours en garde instantanés par retrait du haut du corps d'abord, puis des bras; coups à démolir et non grattements superficiels, faire redoubler, changer d'objectif sur le même mannequin.

Ces exercices, d'abord exécutés sur mannequin suspendu, sont aussitôt continués sur mannequin à terre, au pied du précédent, de façon à habituer l'homme à doubler son coup sur adversaire renversé.

Bien enseigner l'arrachement de l'arme, au besoin en posant le pied sur le mannequin transpercé.

2° *En marchant.* — Placer le soldat debout, à genou ou couché, à 20 ou 25 pas du mannequin suspendu, puis à terre; à l'indication de l'objectif, il prend le pas de charge, abat l'arme en garde, quelques pas avant sa mesure, pointe et touche l'objectif, arrache son arme et continue sa marche, en dépassant le mannequin. (S'il manque l'objectif indiqué, arracher, se remettre en garde à sa mesure très vivement et redoubler jusqu'à ce qu'on ait touché.)

Pour l'arrachement dans ce cas, déplacer les mains qui se portent plus en avant sur l'arme, et s'aider du pied posé sur le mannequin.

Cet exercice doit se faire avec la plus grande rapidité.

XXIV. — b) Exercices de précision et de vitesse sur bâton à tampon.

L'instructeur place brusquement devant le soldat, à peu près à la mesure, le tampon de son bâton; le soldat, s'il n'y est déjà, se met en garde et pointe ou lance sur le tampon, en faisant les déplacements voulus. Tout coup manqué est redoublé avec la plus grande énergie, sans se relever sur les jambes, et en reprenant chaque fois la garde. L'impossibilité de redoubler un coup indique un mauvais équilibre de l'homme.

Si le tampon est placé en dedans de la mesure, coup de crosse et pointer.

XXV. — c) Exercice de précision et d'arrachement sur bâton à disque.

L'instructeur place l'anneau de son bâton devant le soldat, à peu près à la mesure; le soldat, s'il n'y est déjà, se met en garde, pointe ou lance sur l'anneau qui le force à retirer son arme, en simulant l'arrachement; si le coup porté le soldat dépasse l'instructeur au pas de charge.

Si le coup a manqué, redoubler jusqu'à ce qu'on ait touché.

XXVI. — d) Exercices de coordination, sur piste de 60 à 100 mètres.

Sur une piste en terrain préparé sont disposés

Des tourniquets de différentes hauteurs présentant comme objectif leur anneau mobile;

Et une autre fois, des mannequins suspendus et d'autres posés à terre, couverts ou non par un bâton, sur chacun desquels est épinglé un disque de papier de 0 m. 08 de diamètre.

Un objectif tous les 10 à 12 mètres suffit pour commencer. Au signal de l'instructeur, le soldat se lance à la charge, abat l'arme en garde à quelques pas de chaque objectif, *sans ralentir l'allure, sans redoubler ses coups* et essaie, dans le premier cas (tourniquets), d'enlever successivement tous les anneaux des tourniquets à la baïonnette; dans le second cas (mannequins), de traverser et d'emporter chaque disque de papier, en exécutant les battements si l'objectif est couvert.

Cet excellent exercice est repris sur un terrain varié, puis semé d'obstacles. Il est suivi d'exercices respiratoires.

Il est utile de bien assurer la fixité de la baïonnette au canon.

Le redoublement des coups est ici supprimé, au bénéfice de la vitesse et de la précision.

XXVII. — e) **Concours sur piste de 60 à 100 m.**

L'exercice précédent est utilement fait sous forme de concours, soit sur la piste plate, soit en terrain varié ou bouleversé, d'après les règles ci-après :

- a) Le temps accordé pour effectuer le parcours est fixé à l'avance. Un point est déduit par seconde au-dessus du temps accordé.
- b) 2 points sont accordés par anneau ou disque enlevé à la baïonnette.
- c) 1 point est enlevé par coup droit ou arrachement, incorrectement effectué.
- d) A égalité de points, la première place est accordée au concurrent qui a accompli le parcours dans le moindre temps.

Nota. — Pour établir la limite de temps à fixer pour le parcours, il suffit de prendre le temps mis par un homme pour faire le parcours à la vitesse de l'assaut sans pointer les anneaux et les disques, et d'y joindre 2 secondes par disque ou anneau à emporter.

Ces concours ont lieu dans l'une ou l'autre garde.

CHAPITRE VII

EXERCICES DE COMBAT

XXVIII. — 1° **Exercices à deux.**

Ces exercices sont exécutés, d'après les mêmes principes et les mêmes commandements que les exercices à deux au bâton-tampon.

Les soldats sont munis des fusils spéciaux, des masques, des gants et des plastrons.

Utiles parce qu'ils permettent de faire revoir rapidement tous les coups à un grand nombre d'hommes à la fois, ces exercices ne doivent pas être prolongés outre mesure.

Ils habituent surtout l'homme à frapper un adversaire réel.

XXIX. — 2° **Leçons d'assaut avec l'instructeur.**

C'est la leçon donnée à chaque homme individuellement par l'instructeur qui fera obtenir les progrès les plus sérieux.

L'instructeur prend successivement chaque soldat et lui fait exécuter *en marchant* dans les deux gardes, les divers coups les plus utiles.

Il amène peu à peu le soldat à l'attaquer par le coup que ce dernier choisit, et facilite ses attaques, quand elles sont bien exécutées, avec décision, rapidité et agilité. Il relève les fautes en quelques mots, en évitant de décourager par des ripostes trop faciles ou des parades trop rudes ou des critiques trop sévères.

Les leçons d'assaut de l'instructeur sont données avec les fusils, masques, etc., spéciaux, selon les principes des leçons d'assaut de l'instructeur avec bâtons.

Elles sont courtes (quelques secondes), fréquemment répétées (2 fois par jour) et progressives, et comprennent tout le combat à la mesure, en dedans de la mesure et corps à corps.

L'instructeur exige que le combat commencé aille jusqu'à décision, c'est-à-dire jusqu'à ce qu'il soit touché par la baïonnette ou le couteau du soldat, ou, sans arme, jusqu'à ce que le soldat ait esquissé un coup de lutte ou de jiu-jitsu *correct*.

Dès que le soldat a touché l'instructeur, il doit passer rapidement et rechercher un autre objectif. A cet effet, un deuxième instructeur pourra être placé derrière ou à côté du premier, à quelques pas, ou bien l'instructeur se placera en avant d'un mannequin, qui servira de deuxième objectif.

L'instructeur observera qu'à la fin de ces leçons à deux, le soldat doit en savoir assez pour

combattre dans toutes les circonstances, avec arme ou sans arme.

La tenue est amenée peu à peu à celle de l'assaut, et le terrain final est un terrain bouleversé. L'instructeur s'embusque et surgit devant le soldat qui le cherche.

XXX. — 3^o Assaut à deux, dirigé par l'instructeur (fusil et matériel spéciaux).

L'assaut à deux n'est commencé que lorsque l'instructeur connaît suffisamment bien la force de ses hommes.

Il importe, en effet, de ne mettre l'un en face de l'autre que des hommes sensiblement de même force à la « baïonnette », sous peine de décourager maladroitement ceux qui précisément ont besoin de prendre confiance en eux : les moins forts.

L'instructeur, au cours de ces leçons, établira un classement en trois catégories : Forts, moyens, retardataires ; il ne fera faire assaut qu'entre soldats d'une même catégorie, en commençant par la première. Les retardataires devront finir par disparaître.

L'assaut est d'abord conduit comme suit :

a) L'instructeur place deux soldats à 20 pas l'un en face de l'autre, dans une position quelconque (debout, à genou, couché) et rappelle que tout abandon volontaire de l'arme pour aller au corps-à-corps est interdit. Il commande : « Un tel assaillant. Pas de charge ou de pas de charge à gauche. « Un tel défenseur ».

L'assaillant attaque, touche et dépasse, ou bien redouble, touche et dépasse, ou bien est touché, par riposte de l'adversaire, qui passe à son tour. L'assaut ainsi mené ne doit pas durer plus de 30 secondes ; interdire tout ferraillement, relever les fautes, expliquer les coups doubles, s'il y a lieu, et passer aux suivants.

b) Ensuite, l'instructeur place deux soldats à 20 ou 30 pas l'un en face de l'autre, dans une position,

ou bien cachés dans les tranchées se faisant face. Les deux soldats sont munis de balles de cuir ou de pelotes de toile d'emballage remplies d'herbe. Au coup de sifflet de l'instructeur, le combat commence par un lancer d'une ou deux grenades, après lequel le premier prêt attaque l'autre à la baïonnette d'un seul bond.

L'instructeur peut prescrire que l'un des deux adversaires attendra l'attaque de l'autre de pied ferme.

Le premier touché par la baïonnette de l'autre, ou par son couteau, tombe à terre, le vainqueur passe, à la recherche d'un autre objectif qui peut être figuré de part et d'autre par un mannequin posé sur le sol.

c) L'assaut sans arme fera l'objet d'exercices spéciaux. L'instructeur prescrira aux deux adversaires placés comme ci-dessus, « sans arme ».

A son coup de sifflet, les deux adversaires lancent deux grenades et s'attaquent sans arme, en esquissant seulement les coups ou prises.

L'instructeur est arbitre.

d) L'assaut un contre un est répété en tranchée ou boyau, d'après les mêmes principes.

XXXI. — 4^o Assaut d'un contre deux — contre trois (maximum).

Il est utile de suivre la progression ci-après :

a) Assauts préparatoires avec fusil réglementaire contre disque, tampon ou mannequin.

b) Assauts au fusil spécial.

a) *Assauts préparatoires.*

Le soldat est armé de son fusil réglementaire.

L'instructeur dispose, autour de lui, des aides munis du bâton à disque ou à tampon (3 au plus).

A son signal, les disques et tampons se lèvent à différentes hauteurs et aussitôt le soldat les attaque ; tout coup qui ne porte pas est redoublé ; le soldat se déplace, fait face à l'un puis à l'autre, avec la plus grande activité.

Ensuite, quelques mannequins suspendus ou à terre, et portant un disque en papier, sont disposés à proximité du soldat, qui les attaque successivement au signal de l'instructeur.

Ces exercices ne doivent pas être compliqués; l'instructeur évite toute invraisemblance.

Ils sont repris en tranchée, boyau, etc., puis en terrain semé de trous d'obus et d'obstacles de combat (piste en terrain varié, puis bouleversé).

b) L'instructeur passe alors à *l'assaut un contre deux*, avec l'arme spéciale et les accessoires spéciaux, masques, etc., en suivant la même progression que pour l'assaut un contre un.

Poster les adversaires, couchés ou à genou, à 20 ou 30 pas.

Commencer par un jet de grenades, immédiatement suivi de l'assaut.

L'instructeur peut prescrire que l'un des partis attendra l'autre de pied ferme (terrain plat d'abord, ensuite terrain varié, puis bouleversé).

Ces exercices ne doivent pas être trop fréquemment renouvelés, il faut surtout éviter les invraisemblances, plus nuisibles qu'utiles, et ne pas donner au même homme plus de deux adversaires se présentant ensemble.

Ces assauts auront lieu également sans arme, à l'indication de l'instructeur, et seront de même précédés du lancer de grenades. Les coups de boxe et de jiu-jitsu ne sont qu'esquissés.

L'instructeur arbitre.

CHAPITRE VIII

XXXII. — Exercices de combat collectif.

Le but de ces exercices est de coordonner les diverses instructions que le soldat a reçues en

vue du combat à petite distance : tir, lancer de grenades à main, baïonnette et couteau, attaque par les moyens naturels. La tenue est amenée progressivement à la tenue d'assaut. Ces exercices ne sont exécutés que par petits groupes d'une quinzaine d'hommes au maximum. Ils ont d'abord lieu avec cartouches à blanc, grenades de peau ou inertes, ou avec allumeurs d'exercice, fusil et baïonnette réglementaires, couteau de bois.

Ensuite, si les organisations des terrains de combat le permettent, ils sont repris avec cartouches à balles, grenades réelles, fusil, baïonnette et couteau réglementaires.

Les objectifs sont des silhouettes de bois, pour les tirs, et des sacs-mannequins munis d'un disque en papier, pour la baïonnette; silhouettes et mannequins sont placés sur le terrain de combat d'une manière rationnelle, se rapprochant des dispositifs de combat habituels.

a) Exercices avec projectiles inertes.

Le groupe à exercer est d'abord disposé dans une tranchée de départ, munie de gradins de sortie, située à 20 ou 30 pas des objectifs les plus rapprochés.

Au coup de sifflet de l'instructeur, le groupe ouvre le feu à blanc sur les silhouettes qu'il voit et brûle toutes ses cartouches (3 par homme, par exemple).

Le tir terminé, le lancer de grenades inertes (ou de balles de peau, ou de pierres du poids des grenades) commence, dirigé par l'instructeur ou le chef de groupe. La dernière rafale de grenades lancée, tout le groupe sort à la fois d'un seul bond.

On peut indiquer une petite situation tactique différente à chaque exercice.

Nota. — Le même exercice peut être repris contre des adversaires réels. Dans ce cas, tous sont munis

de fusils et accessoires spéciaux. Il n'est lancé que des balles de peau; la distance de départ est portée à 50 mètres.

L'instructeur peut prescrire qu'un parti attendra l'autre, puis que les deux partis bondiront l'un vers l'autre, dès que les dernières grenades seront lancées.

b) Exercices avec projectiles réels.

Ces exercices ne sont que la répétition des exercices précédents (paragraphe a, nota excepté) mais avec projectiles réels.

Les précautions en usage pour les tirs réels et lancers réels de grenades seront strictement observées; l'organisation de ces exercices demande un soin minutieux, pour éviter tout accident. Il en est de même des détails de leur exécution.

