

Numérisation du traité du Capitaine Delageneste

Titre : Notes sur le sabre et la lance

Auteur : Capitaine Delageneste

Publié : Paris – Henri Charles-Lavauzelle

Date de publication : 1897

Ce document est téléchargeable à cette adresse :

<http://www.ffamhe.fr/collectionpalas/sabre-et-lance-delageneste.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

Cette numérisation a été rendue possible et réalisée par Julien GARRY de l'association De Taille & d'Estoc.

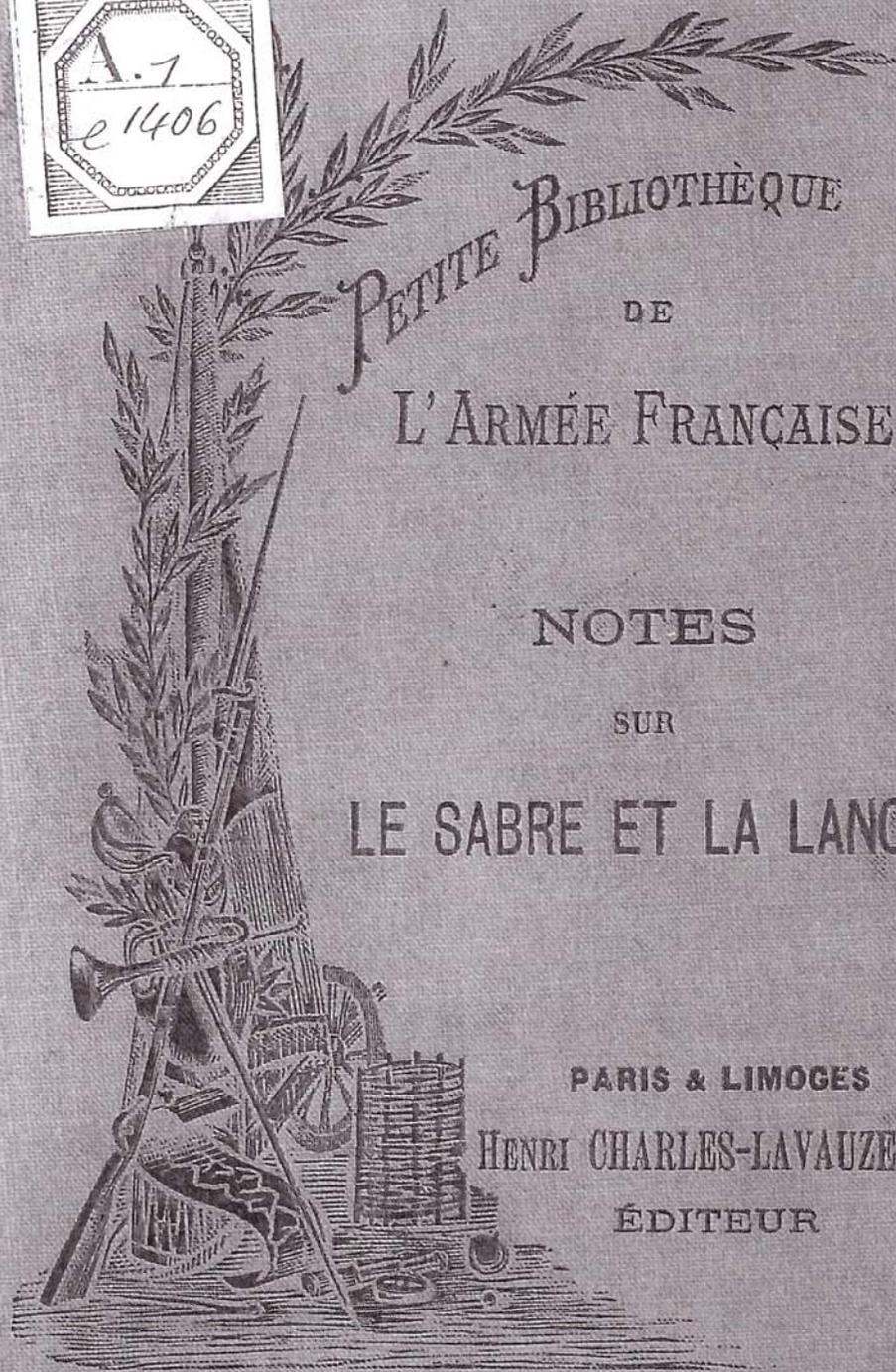
A. 7
e 1406

PETITE BIBLIOTHÈQUE
DE
L'ARMÉE FRANÇAISE

NOTES
SUR
LE SABRE ET LA LANCE

PARIS & LIMOGES
HENRI CHARLES-LAVAUZELLE
ÉDITEUR

NOTES SUR LE SABRE ET LA LANCE



A 1-e 1406

PETITE BIBLIOTHÈQUE DE L'ARMÉE FRANÇAISE

NOTES

SUR

LE SABRE ET LA LANCE

PAR

Le Capitaine DELAGENESTE

DU 5^e HUSSARDS



PARIS

HENRI CHARLES-LAUAZELLE

Éditeur militaire

10, Rue Danton, Boulevard Saint-Germain, 118

(MÊME MAISON A LIMOGES)

1897

—————
DROITS DE REPRODUCTION ET DE TRADUCTION
RÉSERVÉS
—————

« Le sabre est une arme dont le cavalier doit connaître à fond les effets et l'emploi ; il est indispensable pour atteindre ce résultat que l'escrime du sabre soit enseignée dans les régiments de cavalerie en détail et avec une grande méthode. » (G^{al} VON SCHMIDT.)

« Pointez, pointez le plus que vous pourrez : vous jetterez par terre tous ceux que vous toucherez, et ajouterez à cet avantage celui de ne point vous découvrir et d'être toujours prêt à la parade. » (G^{al} DE BRACK.)

Cette méthode comprend :

1° Des assouplissements; on ne saurait trop en faire, il faut arriver à jouer avec son sabre ;

2° La manière d'apprendre avec fruit les coups du règlement ;

3° Des conseils simples et pratiques pour le combat, afin que le cavalier ne soit pas pris au dépourvu lorsqu'il en sera là.

Celui qui veut l'appliquer doit se bien pénétrer de son esprit et pouvoir dire au cavalier : *Faites comme moi*. Voilà tout le secret.

NOTES

SUR

LE SABRE ET LA LANCE

MÉTHODE POUR L'EMPLOI DU SABRE

Assouplissements.

La raideur de l'épaule et du poignet est le défaut commun à tous les cavaliers au début des exercices dans l'emploi du sabre.

Non seulement elle est un obstacle à la vigueur et à la justesse des attaques, mais encore elle se transmet au corps, et finalement elle occasionne des à-coups de la main de bride et des jambes.

Pour combattre la raideur de l'épaule et du poignet, il faut faire des moulinets en leur donnant l'extension nécessaire pour que toutes les articulations jouent, et en faisant prendre comme point de départ une bonne position préparatoire.

Les différents moulinets sont :

Le moulinet à gauche et à droite ;

Le moulinet à droite et à gauche ;

Le moulinet en arrière (celui-ci des deux mains).

Moulinet à gauche et à droite.

1° A l'indication : *Pour le moulinet à gauche et à droite*, EN POSITION, tendre le bras droit en avant au-dessus de l'encolure, le poignet à hauteur du col, les ongles en dessous, le tranchant à droite.

Au commandement : COMMENCEZ ! laisser tomber la lame à gauche et lui faire décrire un cercle de haut en bas, la lame rasant l'encolure du cheval et la jambe

du cavalier ; faire de même à droite, le *bras restant tendu*, et continuer jusqu'au moment : CESSEZ ! Reprendre alors la position en garde.

Moulinet à droite et à gauche.

2° A l'indication : *Pour le moulinet à droite et à gauche*, EN POSITION, même position que pour le précédent, mais placer les ongles *en dessus* et le tranchant à gauche.

Au commandement : COMMENCEZ ! laisser tomber la lame à droite et faire comme plus haut.

Les ongles étant tantôt en dessus, tantôt en dessous, le poignet tourne complètement, d'où assouplissement.

Moulinet en arrière.

3° A l'indication : *Pour le moulinet en arrière*, EN POSITION, élever le bras, tendu de toute sa longueur verticalement au-

dessus de la tête, la lame dans la direction du bras, le tranchant à droite.

Au commandement : COMMENCEZ ! laisser tomber la lame en arrière, rasant le bras et le corps du cavalier, puis la relever, le sabre décrivant un cercle en arrière, et continuer jusqu'au commandement : CESSEZ ! Pour que l'assouplissement existe réellement, il faut que le cavalier tienne le sabre à *pleine main*, en serrant surtout la poignée entre le pouce et le premier doigt sans la laisser glisser.

Progression.

Accélérer le mouvement au fur et à mesure des progrès.

Répéter les moulinets en marchant en avant et en arrière, même au pas gymnastique.

A cheval. — Les faire de pied ferme, à toutes les allures, en faisant des voltes, en sautant.

Tâcher d'obtenir le moulinet en arrière de la main gauche.

Emploi du sabre.

Position en garde. — On a une tendance à croire que la garde réside dans la position du corps, des jambes, des pieds, tandis qu'en réalité, le cavalier n'étant pas le maître de modifier la position de son corps imposée par le cheval, son corps ne saurait participer à l'escrime du sabre. Immobile sur sa selle, le cavalier ne peut ni s'effacer ni se fendre ; sa garde ne saurait être constituée que par la partie mobile de son corps, c'est-à-dire le *bras droit* et le *sabre*.

Et le bras droit et le sabre, pour que le cavalier soit réellement en garde, doivent être placés de manière à mettre le corps du cavalier à l'abri des coups de son adversaire.

Pour cela il faut :

1° Que le *bras* et le *sabre* soient toujours dans un même plan. Lorsque cela n'a pas lieu, la garde n'existe pas, quand même la pointe du sabre serait dirigée vers l'adversaire;

2° Que la pointe du sabre soit toujours dirigée vers le commencement de la garde de l'adversaire, c'est-à-dire vers son *épaule droite*.

Cette garde comporte le bras plus ou moins tendu et dans une direction variable suivant la position de l'adversaire.

Le cavalier ne peut se fendre comme à pied après avoir ajusté son coup : c'est le mouvement du cheval qui fait entrer le sabre dans le corps de l'adversaire, et celui-ci sera touché d'autant plus sûrement que la garde sera meilleure.

Pour s'assurer que la garde est bien comprise, et que chacun sait la prendre, l'instructeur donne cette instruction *homme par homme*, puis, changeant de position à droite, à gauche, reculant,

avançant, il exige que chacun conserve la garde par rapport à lui.

Faire prendre la garde en arrière à droite et à gauche, et faire passer rapidement de l'une à l'autre. *Toujours prévenir* lorsqu'on doit prendre le sabre de la main gauche.

Coup de pointe.

Se porte vivement et à fond en allongeant le bras de toute sa longueur, l'arme tenue à pleine main, le pouce allongé sur le dos de la poignée.

Le coup de pointe pour charger découle de la position en garde; il n'y a rien à faire pour le donner; le mouvement du cheval le veut ainsi.

Coup de sabre.

Doit être donné juste, d'aplomb et avec force. Il peut être donné *verticalement* (c'est-à-dire de haut en bas, en avant à

droite ou à gauche) et diagonalement ou horizontalement (de côté à droite ou à gauche), suivant la position de l'adversaire ou l'endroit qu'on veut attraper.

Procédés d'instruction pour apprendre les coups du règlement.

Disposer deux cavaliers en face l'un de l'autre. L'un ne devra pas changer de place; l'autre, au contraire, à la seule indication du coup à donner, modifiera *vivement* sa position. Avoir toujours soin de désigner celui-ci.

Les hommes doivent toujours avoir le casque et la carabine à la grenadière.

A l'indication : *Coup en avant vers la droite*, le cavalier mobile se place de suite de façon à laisser son adversaire en avant et à droite. *Mise en garde*, veiller à la façon dont le coup est donné, à la direction du

tranchant qui doit frapper sur la tête ou le bras verticalement.

Au commencement, les arrêter à cette position et ne dire : **SABREZ !** que lorsque la position préparatoire est bonne. Voir que le *bras* tourne à la fin du coup de sabre et non le poignet, et que le coup de pointe qui suit ne traîne pas.

A l'indication : *Coup en avant vers la gauche*, mêmes procédés, mais se laisser à gauche.

A l'indication : *Coup de côté à droite*, le cavalier mobile se place en face de son adversaire, tous les deux font un *à-gauche* et se mettent en garde (cacher le coude derrière la garde et le détacher du corps).

Coup de pointe, position du sabre de façon à sabrer horizontalement à hauteur de la figure. Les arrêter à cette position comme plus haut; indiquer comme but le bras ou le genou et voir l'inclinaison

de la lame dans la direction du point désigné.

A l'indication : *Coup de côté à gauche*, chaque cavalier fait demi-tour à droite de pied ferme; prendre la garde à gauche par-dessus la main de bride, position du sabre comme plus haut.

Habituer les cavaliers à donner le coup de revers à gauche *avec la main gauche* et à se mettre en garde suivant les mêmes principes que de la main droite.

Raisons d'être de ces procédés.

La principale est de ne jamais travailler dans le vide et d'avoir toujours un objectif vivant devant soi, ce qui permet de rectifier la position en garde, le coup de sabre.

La deuxième raison est de rendre les cavaliers *attentifs* et *alertes*, car tous ces changements de position doivent être faits très vite et sans aucun formalisme;

le cavalier immobile ne doit pas attendre pour frapper que le vis-à-vis soit prêt, il faut que chacun agisse vivement et pour soi, et écarter avec soin toute idée de simultanéité, qui est la négation de l'emploi des armes.

Cette manière de faire, considérée comme assouplissement physique et comme forçant les cavaliers à une grande attention, donne de bons résultats.

Mais il ne faut pas s'y éterniser, et ne pas oublier que c'est à cheval que nous devons opérer et pas ailleurs.

Ne faire donner avec la main gauche que le coup de côté à gauche et en *arrière*; voir que le bras soit tendu dans cette position en garde, écarter toute idée d'escrime de ce côté et ne penser qu'à écarter et tenir l'adversaire à distance.

Progression à suivre.

Étudier tous ces coups avec un mannequin, de pied ferme, en marchant, pas gymnastique; travailler le coup de sabre sur un mannequin en terre glaise.

Se servir du cheval de bois avec un mannequin, puis deux, trois, quatre. Ne donner qu'un coup sur chaque mannequin, la distance pour le coup de pointe et sabre n'étant pas la même.

Faire seller un ou deux chevaux tranquilles par peloton, et répéter tous ces coups comme plus haut en faisant les observations suivantes :

Se mettre debout sur les étriers en *enveloppant* le cheval avec ses jambes et se pencher le moins possible.

Avoir soin d'appuyer la main qui tient les rênes sur la base de l'encolure pour avoir un point d'appui et ne pas craindre, si on pointe à terre ou très bas, de prendre les crins pendant ce court instant.

Être sûr de la conduite du cheval, se servir *du poids du corps comme aide*, soit pour se rapprocher, soit pour s'éloigner de l'adversaire.

QUELQUES INDICATIONS POUR LE COMBAT A CHEVAL

Deux choses principales à observer :

1° Être bien couvert, c'est-à-dire avoir une bonne garde; profiter du moindre jour pour attaquer et en laisser le moins possible.

2° Ne se servir pour ainsi dire que de la *pointe*.

a. Le coup de pointe atteint plus loin, est plus sûr et plus dangereux.

b. Parce qu'on peut s'en servir plus promptement avant et après la parade et surtout sur le temps.

Lorsque l'adversaire fait des feintes trop écartées ou quand il porte des coups trop divergents et sans se couvrir conve-

nablement, on peut prendre un coup de temps. S'en servir contre ceux qui attaquent avec fureur, et rester soi-même d'autant plus calme.

Contre un adversaire *très calme et bien couvert* employer les feintes ou battements; porter alors toute son attention sur sa main.

Le *froissement* peut être utile contre un adversaire qui arrive le bras tendu.

Dans les attaques en arrière à droite, *arrêter* court si possible et pointer la main haute; sinon, parer comme il est dit plus loin.

Lorsqu'un seul cavalier a affaire à deux ennemis, il doit chercher à les séparer par un moyen quelconque et jamais ne se laisser attaquer par les deux en même temps.

Lorsqu'un seul homme a affaire à trois ennemis, faire comme les Horaces, ou, s'ils sont un peu séparés, charger vigoureusement celui de droite ou de gauche

de la ligne et en garder toujours un en tampon entre soi et les autres.

Lorsqu'à un détour de route ou ailleurs, on se trouve en présence avec un ou deux ennemis, se jeter dessus *sans hésiter* : neuf fois sur dix ils se sauveront.

Comme méthode d'enseignement, voir comment les attaques peuvent se produire et leur direction.

L'attaque vient en avant et à droite.

Si elle a lieu à *la pointe*, elle peut avoir lieu *au-dessus* du poignet; parer *sixte* et riposter par la pointe au-dessus ou au-dessous du poignet de l'adversaire.

Si elle a lieu *au-dessous* du poignet, parer ou opposer *seconde* et riposter au-dessus ou au-dessous du poignet de l'adversaire.

Si elle a lieu par *un coup de sabre*, ne pas chercher à parer, mais *pointer à fond*

dès que l'adversaire commence à lever le bras.

Si on est surpris par le coup de sabre ou qu'on soit déjà occupé avec un autre, parer prime et riposter par la pointe.

L'attaque vient à droite.

L'adversaire en vous croisant et arrivé à votre hauteur vous pointe. Faire comme plus haut; s'il sabre, parer prime ou pointer sans parer.

Tenir le bras presque tendu, en garde, de façon à tenir l'adversaire à distance.

L'attaque vient en arrière et à droite.

Frapper ou pointer la tête du cheval pour le forcer à se détourner.

Arrêter court, le bras tendu, et pointer le cavalier.

L'attaque vient en avant et à gauche.

Si elle a lieu à la pointe au-dessous du poignet, parer *quarte* et riposter par la pointe, les ongles en dessus. La parade de *quinte* peut également servir.

Si elle a lieu par un coup de sabre, ne pas chercher à parer, mais *pointer à fond* dès que l'adversaire commence son mouvement.

L'attaque vient à gauche.

Prendre si l'on peut les rênes dans la main droite, et le sabre dans la main gauche; étendre le bras vers l'adversaire, le tenir à distance ou frapper la tête du cheval. Si on ne sait pas se servir de la main gauche, la parade de prime peut servir.

L'attaque vient en arrière et à gauche.

Se servir, comme précédemment, de la main gauche, ou de la parade de prime, ou d'un moulinet.

De tout ce qui précède, il résulte qu'on se défend très bien contre toutes les attaques *de droite* et qu'au contraire on est beaucoup plus exposé par celles qui viennent de gauche.

Conclusion. — Attaquez toujours à gauche et, lorsqu'on vous attaque, arrangez-vous pour forcer votre adversaire à passer à votre droite. Étudier séparément chaque coup de pointe et sa parade.

Manière de donner cette leçon.

Voici comment cette leçon peut être donnée :

Prendre un cavalier, se placer pour

l'attaque en avant et à droite, se mettre en garde.

Faire remarquer que, si les deux cavaliers sont très bien en garde, c'est-à-dire couverts, et qu'ils ne modifient pas leur garde, il n'y a rien de fait. L'instructeur prend alors une garde défectueuse qui laisse voir un jour soit au-dessus, soit au-dessous du poignet, et indique que c'est par là qu'il faut pointer, se laisser toucher une fois, puis parer; faire faire le même travail par l'élève. Même chose pour l'attaque en avant et à gauche, en prenant la garde à gauche bien entendu.

Mêmes moyens pour l'attaque et la défense à droite, l'élève étant tantôt celui qui attaque, tantôt celui qui pare.

Se placer ensuite pour l'attaque en arrière et à droite. Faire remarquer qu'il faut prendre la garde le bras tendu pour protéger son poignet et son avant-bras et tenir l'adversaire plus loin. Faire voir que, dans cette position, celui qui est pour-

suivi est dans d'excellentes conditions pour se défendre, ayant pour lui toute l'extension du bras, tandis que celui qui poursuit doit être en garde à gauche, ce qui fait perdre de la distance. Pour l'attaque à gauche, ne penser qu'à tenir l'adversaire à distance en prenant le sabre de la main gauche.

Se placer enfin pour l'attaque en *arrière et à gauche*. Faire voir au cavalier que sa défense est très compromise s'il ne se sert que de la main droite, et que de ce côté les rôles sont inversés, — le poursuivant attaquant dans la garde de droite qui est la meilleure; — lui montrer alors qu'en passant son sabre dans la main gauche, il rétablit l'équilibre et tient tout au moins l'adversaire à distance.

Il faut assouplir sans relâche le poignet gauche par des moulinets en arrière, faire sabrer tous les jours à gauche et en arrière avec cette main. Voir que la con-

duite du cheval ne souffre pas du changement de main; cette situation doit être très fugitive et on doit la modifier dès que l'on peut. Ce n'est qu'un moyen destiné à donner confiance au cavalier.

Dressage du cheval.

Avant de commencer l'escrime à cheval avec les sabres en bois ou la lance, il faut préparer les chevaux à ce travail.

Progression.

Conduite d'une main en insistant sur la bride, demi-voltes et demi-voltes renversées qu'on serre de plus en plus, ce qui conduit au demi-tour sur les épaules et sur les hanches, qu'on doit pouvoir faire très facilement aux trois allures.

Travailler l'arrêt brusque *sans à-coup*.

Montrer que le *poids du corps* est d'un grand secours; habituer, par le travail en

sens inverse, les chevaux à la vue des masques et au bruit des sabres qui se croisent.

Travailler la poursuite.

Défendre absolument tout à-coup de main de bride.

Habituer les chevaux à ce qu'on puisse galoper près d'eux, en arrière, à gauche ou à droite, pour éviter les accidents.

Tâcher de leur donner le plus de calme possible au milieu de chevaux qui les entourent ou qui les croisent aux allures vives.

Il serait à souhaiter qu'on fit une leçon très simple comme attaques et parades, qu'on apprendrait à cheval sur un cheval de bois ou sur toute autre chose, pourvu que l'on fût placé comme en selle, le professeur, placé de même, pouvant se déplacer facilement et démontrer *coup par coup*.

Tout le travail de sabre que les cavaliers

font aujourd'hui à la salle d'armes ne sert à rien et leur fausse les idées.

Le cavalier doit acquérir une sorte d'habitude du sabre qui lui mettra son arme bien dans la main, lui inculquera le goût de la pointe, et le portera à attaquer, parer, riposter d'*instinct*, sans hésitation et sans efforts.

Le sabre que je désirerais serait le suivant :

Droit avec une légère courbure au bout de façon à rendre le coup de sabre efficace;

La pointe dans la direction de la poignée;

Pas trop long;

Le poids dans la main;

Garde symétrique et pleine en partie, en tôle d'acier ou aluminium;

Lame ni trop raide ni trop flexible;

Suppression de la dragonne.

Au fond, la forme du sabre n'est rien, l'outil n'est rien, tout est dans le manche et la volonté de s'en servir.

MÉTHODE POUR L'EMPLOI DE LA LANCE

Avis du général de Brack.

« La lance est l'arme blanche dont l'effet moral est le plus puissant et dont les coups sont les plus meurtriers.

» La lance étant une arme lourde doit n'être maniée que les ongles en *dessus*; tous les mouvements qui nécessitent les ongles en dessous doivent être sévèrement interdits.

» Le cavalier doit se considérer comme centre d'un cercle dont la pointe de ses armes décrit une circonférence.

» Les pointés ne sont sûrs qu'autant que les ongles sont en dessus et que l'avant-bras et le corps appuient la di-

rection de l'arme. La lance doit être assez légère pour se manier facilement, *longuement*, sans déplacer le corps du lancier dans de prompts alentours parés.

» Il faut que le lancier porte indifféremment son arme à la botte *droite*, à la botte *gauche*, à la *main*, la repose sur le pommeau *de la selle*, se familiarise enfin avec elle jusqu'à ce point qu'elle lui devienne pour ainsi dire légère comme un fleuret. »

Assouplissements.

Pour arriver à se servir de sa lance avec aisance et sans se fatiguer, il faut commencer par assouplir le bras et le poignet ; les cavaliers doivent être exercés tous les jours.

Prendre de bonne heure la coiffure distinctive et la carabine à la grenadière pour forcer le cavalier à allonger davantage le bras dans les différents mouvements. Toujours tenir la lance au centre

de gravité ; pour cela, la faire *sauter dans la main* ; elle ne doit verser ni en avant ni en arrière et doit rester horizontale.

Moulinets latéraux.

Comme dans le Règlement, n° 82.

Moulinets en avant.

Comme dans le Règlement, n° 83.

Moulinets au-dessus de la tête.

Même position de main que pour les moulinets latéraux, mais le moulinet se fait au-dessus de la tête au lieu de passer de chaque côté du corps.

Moulinets en roue (coup allemand).

A l'indication : *Moulinets en roue*, placer la lance sur l'épaule droite, la hampe appuyée derrière la nuque, la pointe en

arrière et à gauche, la main près du sabot, le bras presque tendu et à droite.

A l'indication : *Commencez*, imprimer à la lance un mouvement de rotation de droite à gauche et au-dessus de la tête, en étendant vivement le bras en avant et en accompagnant le mouvement avec le haut du corps ; étendre complètement le bras à chaque tour pour entretenir le mouvement de rotation.

A l'indication : *Cessez*, ployer le bras, ramener la hampe sur le bras gauche et la ressaisir au centre de gravité.

Ce moulinet peut se faire également de gauche à droite par les moyens inverses.

Avoir soin de ne pas laisser baisser la pointe pendant la rotation.

En avant, parez ! (coup allemand à faire dans les assouplissements).

Le cavalier étant en garde, au commandement : *En avant, parez*, le cavalier

appuie l'avant-sabot contre le dos, en étendant le bras à droite. Chasser vivement la lance à gauche en l'élevant au-dessus de la tête et lui faire décrire un vigoureux mouvement de rotation, dont le premier temps d'arrêt est marqué sur le milieu du bras gauche.

Repousser la lance du bras gauche, la faire repasser rapidement au-dessus de la tête par un mouvement de rotation et revenir à la position primitive, l'arrière sabot appuyé contre le dos. Reprendre la garde.

Tous les mouvements que l'on peut inventer sont bons, pourvu qu'il y ait assouplissement et qu'on arrive à fortifier les muscles du cavalier.

Tous ces mouvements doivent être faits des *deux mains* et s'obtiennent très vite, excepté le moulinet en roue, qui demande une certaine force que tout le monde n'a pas.

Progression.

Accélérer le mouvement au fur et à mesure du progrès.

Répéter les moulinets en marchant en avant et en arrière.

A cheval. — Les faire de pied ferme, à toutes les allures, en faisant des voltes, *en sautant.*

Emploi de la lance.

Position en garde. — Comme dans le Règlement, n° 75. Il faut que la lance soit prise au centre de gravité et soit maintenue avec force par le bras contre le corps.

Pour s'assurer que la garde est bien comprise, l'instructeur donne cette instruction homme par homme ; puis, changeant de position à droite et à gauche, exige que la pointe soit toujours dirigée vers lui.

L'emploi de la lance comprend les coups de *pointe*, et, accessoirement, les coups de *hampe* et les coups de *sabot*.

Coups de pointe.

Les coups de pointe sont dits *actionnés* quand le bras seul pousse la lance en avant. Aux grandes allures, l'élan est donné à la lance par l'allure du cheval sans que le bras ait à intervenir.

Le cavalier donne les coups actionnés de toute sa force en penchant le corps en avant, et a soin de maintenir solidement sa lance contre le corps avec le bras.

Les coups de pointe sont dirigés sur la poitrine, la ceinture ou le flanc.

Coups de hampe.

Les coups de hampe sont dirigés sur la tête ou le bras de l'adversaire. S'en servir aussi contre le cheval. Le meilleur

est celui qui se donne dans le flanc ou les côtes lorsque l'adversaire lève le bras.

Ils se donnent de *beaucoup plus près* que les coups de pointe.

Toujours maintenir son arme avec la plus grande solidité.

Coups de sabot.

Sont dirigés sur le cheval ou sur l'adversaire, mais ne sont pratiques qu'en *arrière à droite, à droite, ou à terre* lorsqu'on n'a pas le temps de prendre la position pour pointer.

Procédés d'instruction pour apprendre les coups du Règlement.

Disposer deux cavaliers en face l'un de l'autre; *l'un* ne devra pas changer de place; l'autre au contraire, à la seule indication du coup à donner, modifiera sa position. Avoir toujours soin de désigner celui-ci.

A l'indication : *Coup en avant vers la droite*, le cavalier mobile se place de suite de façon à laisser son adversaire en avant et à droite.

Mise en garde. — *Veiller à la façon dont le coup de pointe est donné, à la position du coup de hampe qui doit être dirigé sur la tête ou le bras.*

Au commencement, les arrêter à cette position et ne dire «Frappez» que lorsque la position est bonne. L'élan doit être pris à gauche, et on doit frapper avec force à droite, l'arme maintenue solidement par le bras contre le corps. Veiller à ce que le coup de pointe qui suit ne traîne pas.

A l'indication : *Coup en avant vers la gauche*, même procédé, mais se laisser à gauche.

A l'indication : *Coup de côté à droite*, le cavalier mobile se place en face de son adversaire, et tous les deux font un

à-gauche et se mettent en garde. Même prescription que plus haut.

A l'indication : *Coup de côté à gauche*, chaque cavalier fait demi-tour à droite; prendre la garde à gauche par-dessus la main de bride.

Progression à suivre.

Étudier tous ces coups avec un mannequin, de pied ferme, en marchant; ne donner les coups de hampe que sur un mannequin très léger et bien étudier la distance à laquelle il faut les donner pour qu'ils soient efficaces.

Se servir du cheval de bois avec un mannequin, puis deux, trois, quatre. Ne donner qu'un coup sur chacun d'eux.

Répéter tout cela avec des chevaux tranquilles; ne pas se pencher trop à cheval, se servir du poids du corps comme aide pour se rapprocher ou s'éloigner de l'objectif.

Procédé pour faire feu à cheval ayant la lance.

Le cavalier étant en vedette, la lance au repos ou à la main, et devant faire feu (*soit comme signal, soit autrement*), doit faire ce qui suit : Placer la lance dans la main gauche, faire haut l'arme avec la carabine, la mettre dans la main gauche, *reposer de suite* la lance et apprêter l'arme pour faire feu.

On doit arriver à faire ce mouvement très rapidement; le faire à toutes les allures comme exercice d'assouplissement et d'adresse.

Charge.

Ne faire attention qu'à l'homme qu'on a devant soi et avoir une bonne position en garde. Dans *la mêlée*, ne pas se laisser entourer et serrer en peloton.

Le Règlement n'étant pas assez complet, il est indispensable de le compléter comme il suit :

Coups actionnés.

Reprendre chaque coup de pointe séparément :

En avant vers la droite, pointez.

En avant vers la gauche, pointez.

A droite » » pointez.

A gauche » » pointez.

Coup allemand.

Coup lancé en avant vers la gauche. pointez.

A ce commandement, passer la lance par-dessus la tête du cheval et la placer entre le pouce et l'index de la main de bride, qui la maintient solidement la pointe dirigée *vers la gauche*; glisser la main droite le long de la hampe, qu'elle

saisit à environ 0^m,50 du sabot, les ongles en dessous, le bras droit allongé.

Au commandement : *Pointez*, chasser avec force la lance en avant sur la gauche, la hampe glissant dans la main gauche et n'en sortant qu'à la fin du mouvement.

Retirer vivement la lance en arrière et la ramener dans la main gauche; la ressaisir au centre de gravité avec la main droite et reprendre la garde.

Ce mouvement peut aussi se faire à gauche suivant les mêmes procédés.

En arrière à droite. pointez.

A ce commandement, tourner la tête de ce côté, assurer la lance sous l'aisselle, changer la main de position et saisir la lance entre le pouce et l'index (comme un *porte-plume*) dirigés vers la pointe; relever vivement la pointe, lui faire décrire un demi-cercle d'avant en arrière, la main droite tenant la hampe, les ongles

en dessous, le pouce allongé et dirigé vers le sabot.

Au commandement : *Pointez*, porter le coup en allongeant le bras de toute sa longueur et en effaçant l'épaule droite.

Ramener la lance en avant, en faisant décrire à la pointe un demi-cercle, le sabot rasant la jambe droite; revenir en garde, la main changeant de position, la hampe assurée sous l'aisselle.

En arrière à gauche. pointez.

Faire décrire à la pointe de la lance un arc de cercle au-dessus de la tête du cheval, la hampe venant se placer sur le pli du bras gauche; changer la main de position, les ongles en dessus, *sans que le pouce quitte la hampe*, le bras droit étendu de toute sa longueur vers la droite, le sabot à droite des oreilles du cheval.

Au commandement : *Pointez*, porter avec force le coup de pointe, la hampe glissant sur le bras, marquer un temps

d'arrêt et revenir en garde en changeant la main de position.

A terre à droite. pointez.

Au commandement : *A terre à droite*, incliner la tête à droite, assurer la lance sous l'aisselle, changer la position de la main (prendre la lance comme un porte-plume), relever vivement la pointe et lui faire décrire trois quarts de cercle d'avant en arrière, le sabot rasant la jambe droite; placer la main droite à hauteur du col, les ongles à gauche. .

Au commandement : *Pointez*, donner avec force un coup de pointe à terre, marquer un temps d'arrêt, revenir en garde par le mouvement inverse et changer la position de la main.

A terre à gauche. pointez.

Au commandement : *A terre à gauche*, incliner la tête à gauche, exécuter la première partie du mouvement d'*en arrière à gauche*, *pointez*, mais redresser la lance

en allongeant le bras de toute sa longueur, la hampe appuyée contre l'avant-bras gauche.

Au commandement : *Pointez*, donner avec force le coup de pointe, la hampe glissant le long de l'avant-bras gauche ; marquer un temps d'arrêt et revenir en garde en changeant la main de position.

Cela peut se faire aussi sans changer la main de position, mais le coup est moins sûr.

Alentour, frapper.

Comme dans le Règlement, n° 80.

Coups doubles.

Après ou *avant* avoir porté un coup de pointe en avant vers la gauche, ou vers la droite, ou à gauche, on peut, sans revenir en garde, diriger un *coup de sabot* en arrière à droite ou à gauche lorsqu'on est attaqué par plusieurs adversaires et qu'on

n'a pas le temps de changer la direction de la pointe de la lance.

Le coup de sabot peut se donner à terre également.

Le coup se donne sur la poitrine ou le flanc de l'adversaire, mais surtout sur la tête du cheval.

Coups à volonté.

Exécuter tous les coups de l'emploi de la lance jusqu'au commandement : *En garde*. Faire toute la série en dirigeant les coups contre l'infanterie. Savoir se servir de la *lance des deux mains*.

Emploi de la lance sur plusieurs objectifs.

Il est indispensable d'habituer le cavalier à pointer des mannequins de hauteurs différentes, des têtes à terre, le faire aux trois allures, *en sautant*, donner des coups indifféremment à gauche et à droite.

Les cavaliers devenant plus adroits, rapprocher les mannequins.

Enfin, former des groupes de deux ou trois mannequins et habituer les cavaliers à passer à toutes les allures au milieu en les renversant tous ; il faut mettre une grande progression pour arriver à cet exercice, mais on y arrive.

Pointer toujours un *peu obliquement*, afin de ne pas être désarmé ou avoir le poignet foulé par le choc et la résistance offerte par l'objectif. Laisser au besoin un peu couler la hampe dans la main.

Ne jamais se servir des coups actionnés pour pointer en avant aux allures vives ; c'est la *direction du cheval qui est tout* et la bonté de la garde.

Dressage du cheval.

Comme *pour le sabre*, avoir soin de ne pas les frapper à l'instruction : on ne pourrait plus les faire se croiser.

On ne saurait trop répéter aux cavaliers que la lance n'est une arme redoutable qu'entre les mains de celui qui est absolument maître de son cheval, et on doit s'attacher à perfectionner les moyens de conduite en faisant ressortir la *prépondérance de l'équitation sur toutes les autres parties de l'instruction*.

On doit veiller à ce que les cavaliers ne perdent pas leur assiette et que les coups qu'on donne ne se répercutent pas sur la main de bride.

Le cavalier doit pencher le haut du corps en avant pour pointer, sans quitter pour ainsi dire le fond de la selle et en serrant fortement son cheval dans les cuisses et les jambes. Leur apprendre du reste à conduire les chevaux plutôt avec les jambes qu'avec les rênes.

Se servir du poids du corps comme aide.

QUELQUES CONSEILS POUR LE COMBAT

Lance contre lance.

Attaque en avant et à droite. — Les cavaliers engagent la hampe droite à droite; le coup de pointe s'évite par une opposition, et on riposte de la position donnée par la parade au-dessus ou au-dessous du poignet.

Attaque de gauche. — Même chose en se laissant à gauche.

Ne *jamais* se laisser attaquer en arrière par un lancier; si cependant on ne peut faire autrement, on n'a que la ressource de frapper le cheval de l'adversaire et de le détourner.

Lorsqu'on est sûr de soi et de son che-

val, le *coup lancé à gauche* réussit souvent. Pour cela, presque au moment où les hampes vont se croiser, retirer la sienne et pointer aussitôt dessus ou dessous la hampe de l'adversaire. Celui-ci, s'étant trouvé dans le vide, *hésite*; c'est ce court instant qu'il faut saisir pour pointer.

De même à *droite*, mettre l'adversaire dans le vide en retirant très peu sa lance au moment de l'engagement et pointer au moment précis où l'adversaire, désorienté de ne plus rien avoir devant lui, *hésite*.

Pour cela, il faut avoir le *coup d'œil* prompt, le sentiment de la *distance* et un cheval qui *obéisse juste*.

Faire tous ces exercices aux trois allures, en recommandant de ne pas aller trop vite au galop; travailler tout cela longuement et froidement, en se rendant compte des coups et des occasions qui peuvent se produire. Ne pas oublier qu'un coup de *hampe* ou un *coup de sabot* peuvent être

d'un grand secours dans certaines circonstances.

Lorsqu'on a touché, laisser glisser la hampe dans les doigts pour amortir le choc.

Lance contre sabre.

Le lancier doit toujours *attaquer*. Il donne un coup de pointe dès qu'il arrive à portée convenable, puis se couvre par une opposition, tout en obliquant un peu à gauche ou à droite, selon l'attaque, de façon à s'éloigner de son adversaire pour en éviter la riposte. Le faire d'autant plus vite qu'on a manqué son coup de pointe, et surtout ne pas laisser l'homme armé du sabre en *contact* avec la lance.

Le coup lancé à gauche et mettre dans le vide l'adversaire au dernier moment, rendent encore plus service contre le sabre que contre la lance. (Voir plus haut *Lance contre lance*.)

Le cavalier armé du sabre pare *tierce* ou *seconde* ou *prime* dans les attaques de droite, *quarte* ou *prime* dans celles de gauche.

Tâcher de détourner la pointe avec le fort du sabre sans en *perdre le contact*, *serrer* de suite sur le lancier, le *pointer* et se mettre aussitôt *hors d'atteinte* si on peut.

Le lancier peut se défendre de tous les côtés contre le sabre, tandis que le cavalier armé du sabre ne doit jamais se laisser attaquer par derrière par un lancier.

Lance contre deux sabres.

Ne jamais se laisser attaquer à la fois par les deux sabres, en mettre toujours un en tampon; au besoin, se faire poursuivre pour les séparer.

Les deux cavaliers armés du sabre doivent, au contraire, toujours chercher à

attaquer en même temps, l'un à droite, l'autre à gauche ou en arrière.

En résumé, pour la lance encore plus que pour le sabre, on voit que la manière de *monter* et le *dressage du cheval* sont les *gros facteurs* du combat.

On se sert peu des *En arrière-lance*; il vaut mieux, chaque fois qu'on le peut, *volter*, faire des demi-tours, etc., de façon à être toujours face en tête et *prêt à l'offensive*.

Les *En avant parez* peuvent souvent servir, surtout pour se faire de la place, et n'ont pas les inconvénients du moulinet en roue.

FIN

TABLE

Méthode pour l'emploi du sabre.

	Pages.
Assouplissements.....	9
Moulinet à gauche et à droite.....	10
Moulinet à droite et à gauche.....	11
Moulinet en arrière.....	11
Progression.....	12
Emploi du sabre.....	13
Coup de pointe.....	15
Coup de sabre.....	15
Procédés d'instruction pour apprendre les coups du Règlement.....	16
Les hommes doivent toujours avoir le casque et la carabine à la grenadière.....	16
Raisons d'être de ces procédés.....	18
Progression à suivre.....	20

Quelques indications pour le combat à cheval.

L'attaque vient en avant et à droite.....	25
L'attaque vient à droite.....	26

	Pages.
L'attaque vient en arrière et à droite.....	26
L'attaque vient en avant et à gauche.....	27
L'attaque vient à gauche.....	27
L'attaque vient en arrière et à gauche.....	28
Manière de donner cette leçon.....	28
Dressage du cheval.....	31
Progression.....	31

Méthode pour l'emploi de la lance.

Avis du général de Brack.....	35
Assouplissement.....	36
Moulinets latéraux.....	37
Moulinets en avant.....	37
Moulinets au-dessus de la tête.....	37
Moulinets en roue (coup allemand).....	37
En avant, parez (coup allemand à faire dans les assouplissements).....	38
Progression.....	40
Emploi de la lance.....	40
Coups de pointe.....	41
Coups de hampe.....	41
Coups de sabot.....	42
Procédés d'instruction pour apprendre les coups du Règlement.....	42
Progression à suivre.....	44
Procédé pour faire feu à cheval ayant la lance.	45
Charge.....	45
Coups actionnés.....	46
Coup allemand.....	46
Alentour, frappez.....	50

	Pages.
Coups doubles.....	50
Coups à volonté.....	51
Emploi de la lance sur plusieurs objectifs....	51
Dressage du cheval.....	52

Quelques conseils pour le combat.

Lance contre lance.....	55
Lance contre sabre.....	57
Lance contre deux sabres.....	58