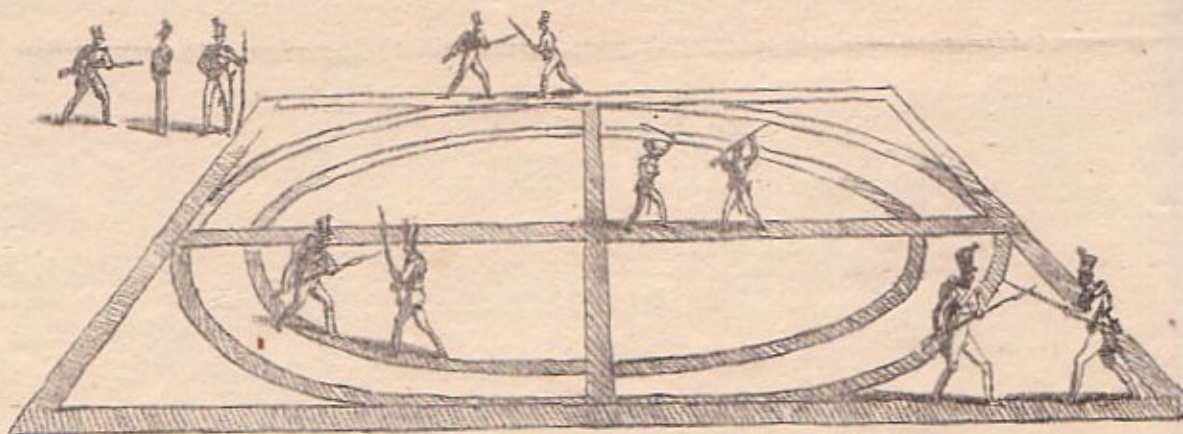


Pl. I.



terruin de l'école

INSTRUCTION PRELIMINAIRE.

CHOIX DU TERRAIN POUR L'EXERCICE.

(Voyez planche 1^{re}.)

On fera choix d'un terrain présentant une surface plane.

On décrira sur cette surface un cercle de vingt pieds de diamètre, que l'on divisera en quatre parties égales par deux lignes droites passant par le centre.

Le maître fera marcher l'élève dans ce cercle, à gauche et à droite, en avant et en arrière, puis circulairement, en lui faisant exécuter les différentes parades et ripostes qui seront l'objet de la leçon.

INSTRUCTION

OBSERVATION.

On peut tracer les lignes dont il vient d'être parlé, soit en rase campagne, soit dans un manège, soit dans une salle d'armes.

Après les exercices sur une surface plane, il sera à propos de les faire répéter sur un terrain raboteux, semé ou labouré, afin d'habituer le soldat à conserver la précision de ses mouvemens, malgré les inégalités du sol, et à ne jamais perdre l'équilibre.

HABILLEMENT ET ÉQUIPEMENT DU FANTASSIN

PENDANT LES LEÇONS.

A l'école du bâton, comme à celle de la baïonnette, le fantassin sera en petite tenue : lorsqu'il aura acquis une certaine adresse, on lui donnera le briquet, la giberne, et ensuite le sac, dont on augmentera successivement le poids, jusqu'à concurrence de cinquante livres.

Pour l'école du bâton, le fantassin devra être armé d'un bâton à hauteur d'épaule.

Pour l'école de la baïonnette, le fantassin devra être armé d'un fusil de bois, modelé sur un fusil de munition, et surmonté d'une baïonnette en fer, dont la pointe sera terminée par une pomme de bois.

Maitres et élèves auront des gants de buffle, un plastron en fer battu, auquel sera joint un tablier en cuir pour garantir les parties nobles!

ENSEIGNEMENT.

Il est nécessaire d'avoir , dans chaque compagnie , deux maîtres bâtonistes , et deux instructeurs pour l'enseignement du maniement de la baïonnette ; on pourrait employer utilement les maîtres d'escrime et les prévôts déjà existans dans les régimens , à l'effet de former une école.

I^{re}. LEÇON.

MANIEMENT DU BATON.

Cet exercice est un escrime à deux mains, qui a pour but de fortifier et d'assouplir les membres du soldat, d'appliquer son intelligence à des mouvemens qui exigent plus d'adresse encore que de force, et de le préparer au maniement de la baïonnette.

On se procurera facilement des maîtres bâtonistes dans les provinces méridionales de la France, où le jeu du bâton est plus particulièrement pratiqué.

Cet exercice n'ayant trait à l'enseignement dont nous nous occupons que comme moyen secondaire et préparatoire, et n'ayant point un rapport direct avec le maniement de la baïonnette, nous n'entrerons point ici dans le détail des mouvemens qu'il faudra faire exécuter aux élèves; le maître bâtoniste pourra varier ces mouvemens à son gré; nous devons nous en

rapporter, à cet égard, à son zèle et à son savoir-faire, qu'il sera sans doute jaloux de faire remarquer. Quelle que soit la méthode qu'il adopte, elle atteindra le but que nous nous proposons, si elle donne aux forces physiques du soldat tout le développement dont elles sont susceptibles. L'émulation, dans un exercice où l'amour-propre sera nécessairement engagé, garantit suffisamment le succès des maîtres et des élèves.

II^e. LEÇON.

MANIEMENT DE LA BAÏONNETTE.

A l'ouverture de la leçon , l'instructeur et l'élève seront chacun armés d'un fusil de munition sans baïonnette ; ils se placeront d'abord comme il est indiqué sur la planche première. Après avoir présenté les armes , l'élève apprendra à monter et à démonter la baïonnette avec promptitude et précision ; il exécutera les *à gauche*, les *à droite* et les *demi-tour*, puis *la charge en douze temps*, conformément à l'ordonnance.

Après ce préliminaire, le maître et l'élève échangeront leur fusil de munition contre le fusil de bois, puis se remettront à leur place pour continuer la leçon.

La baïonnette, comme le fleuret, est susceptible de deux parades, savoir :

- 1°. La parade en tierce ;
- 2°. La parade en quarte.

On appelle *tierce*, dans cette théorie, toutes les positions dans lesquelles la pointe de la baïonnette du fantassin est dirigée sur le tétou droit de son adversaire, et dans lesquelles l'arme de l'adversaire se trouve sur la gauche du fantassin.

On appelle *quarte*, toutes les positions dans lesquelles la pointe de la baïonnette du fantassin est dirigée sur le tétou gauche de son adversaire, et dans lesquelles l'arme de l'adversaire se trouve sur la droite du fantassin.

La pesanteur du fusil nous paraît devoir exclure les feintes et les ruses de la pointe et de l'espadaon.

A l'arme blanche, on appelle *offensive*, tout mouvement par lequel le fantassin attaque son adversaire : l'offensive exige *vigueur* et *vivacité*.

On appelle *défensive*, tout mouvement par lequel le fantassin s'efforce d'éviter les coups qui lui sont portés : la défensive exige *adresse* et *sang-froid*.

Temps, on désigne par le mot *temps*, le moment que l'on sait choisir pour fondre sur l'adversaire.

L'action de fondre est désignée sous le nom de *mouvement*.

EXERCICES

POUR LE MANIEMENT DE LA BAÏONNETTE.

ART. 1^{er}.

BAÏONNETTE AU CANON.

Un temps et deux mouvemens.

- 1°. Comme le premier mouvement de *remettez la baïonnette*.
- 2°. Comme le second mouvement de *remettez la baïonnette*, excepté que la main droite saisira la douille de la baïonnette, comme il a été prescrit à l'inspection des armes, pour l'arracher du fourreau et la porter brusquement au bout du canon; laisser la main droite à la branche de la baïonnette.

ART. II.

CROISER LA BAÏONNETTE.

Un temps et deux mouvemens.

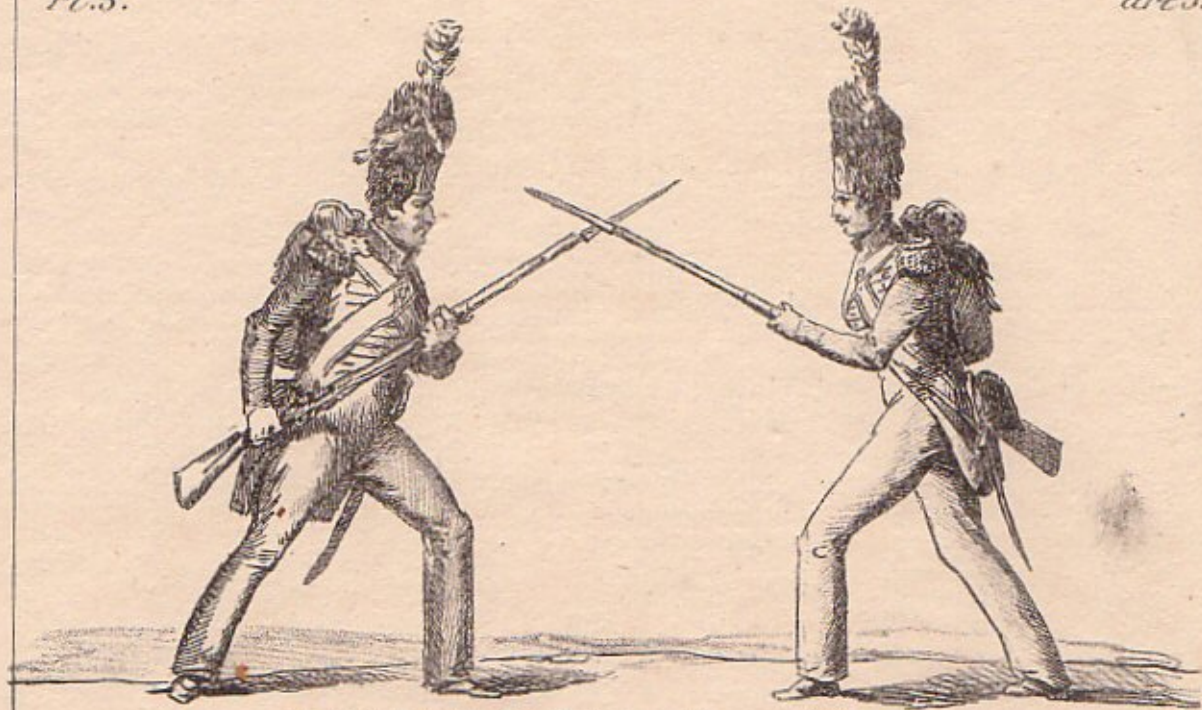
(Voyez planche 2.)

1°. Comme le premier mouvement du premier temps de la charge, empoigner l'arme à deux pouces au-dessous du chien.

2°. Abattre l'arme avec la main droite, dans la main gauche, qui la saisira un peu en avant de la première capucine, le canon en dessus, le coude gauche près du corps, la main droite appuyée sur la hanche droite, la pointe de la baïonnette à hauteur de l'œil. Les hommes des second et troisième rangs, auront l'attention que la pointe de leur baïonnette ne touche pas l'homme qui est devant eux.



croisix la Baionnette.



engagement des Baïonnettes en Tierce

ART. III.

ENGAGEMENT DES BAÏONNETTES EN TIERCE.

1. *Garde à vous.*

2. *A la baïonnette en tierce, parez.*

Un temps et deux mouvemens.

(*Voyez planche 3.*)

1°. Le haut du corps bien posé sur les hanches, sans roideur, la tête élevée; l'élève engage la baïonnette par un appel du pied gauche, et en tierce.

2°. Au commandement *parez*, il jettera légèrement la baïonnette de l'adversaire à droite, sans quitter le fer, et revenant à la position.

ART. IV.

ENGAGEMENT DES BAÏONNETTES EN QUARTE.

1. *Garde à vous.*

2. *A la baïonnette en quarte, parez.*

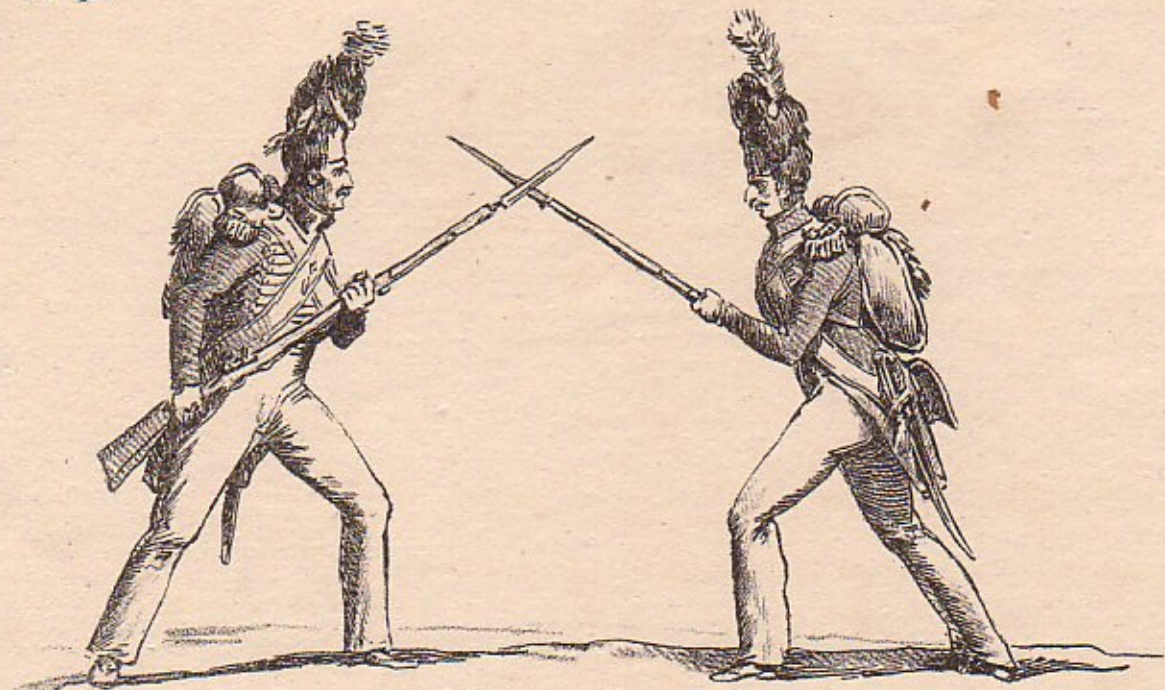
Un temps et deux mouvemens

(Voyez planche 4.)

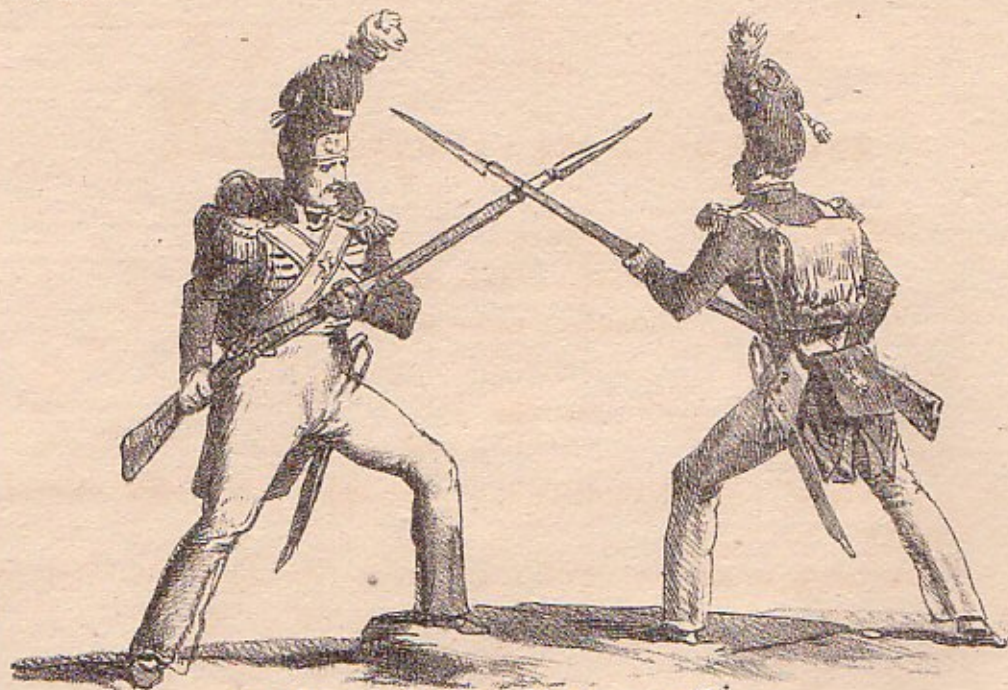
1°. Quitter le fer, passer en dessous, engager la baïonnette en quarte par un appel du pied gauche.

2°. Au commandement *parez*, écarter la baïonnette à gauche, sans quitter le fer, et revenir à la position.

Ensuite, on passe alternativement en tierce et en quarte, l'élève passant toujours son arme par-dessous celle de son adversaire.



engagement des Baïonnettes en Quarte



engagement des Canons en Tierce.

ART. V.

ENGAGEMENT DES CANONS EN TIERCE.

1. *Garde à vous.*

2. *Le canon en tierce, parez.*

Un temps et deux mouvemens.

(*Voyez planche 5.*)

1°. Quitter la baïonnette, repasser en dessous, avancer un pas par un appel du pied, engager le canon en tierce, à la brassadelle.

2°. Au commandement *parez*, sans quitter l'arme, écartez-la à droite, et revenez à la position.

ART. VI.

ENGAGEMENT DES CANONS EN QUARTE.

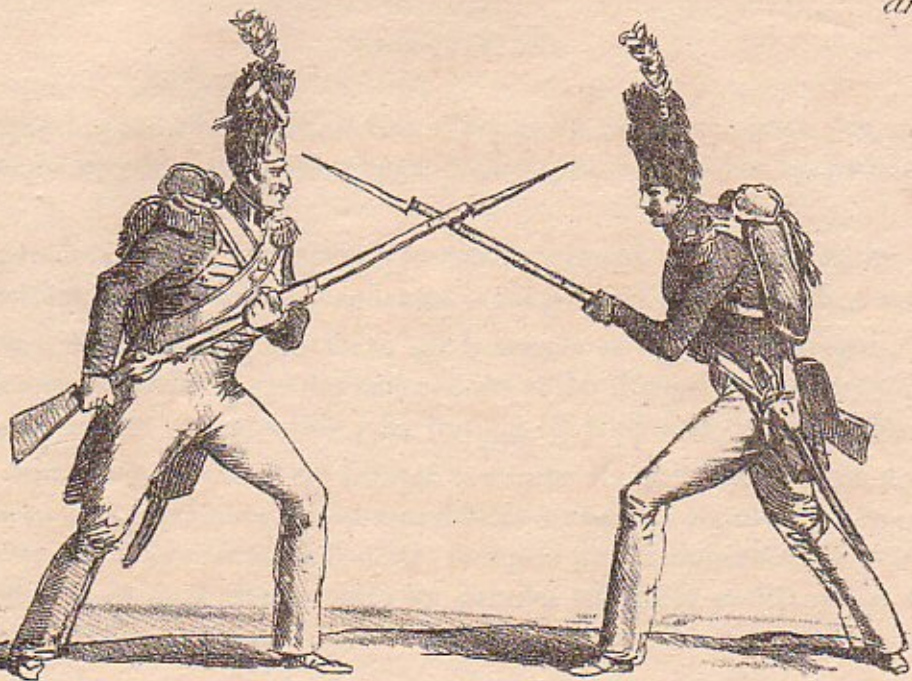
1. *Garde à vous.*
2. *Le canon en quarte , parez.*
Un temps et deux mouvemens.

(Voyez planche 6.)

- 1°. Repasser par dessous le canon avec vitesse ; l'engager en quarte à la brassadelle par un appel du pied.
- 2°. Au commandement *parez* , écarter l'arme de l'adversaire à gauche , sans la quitter , et revenir à la position , reculer un pas , par un appel du pied , *porter l'arme.*

Pl. 6.

art. 6.



engagement des Canons en Quarte

OBSERVATIONS.

Avant d'approcher son adversaire, il faut s'assurer de son arme ; pour s'en assurer, il faut toucher le fer. Le moyen de le toucher régulièrement est indiqué par les parades de tierce et de quarte.

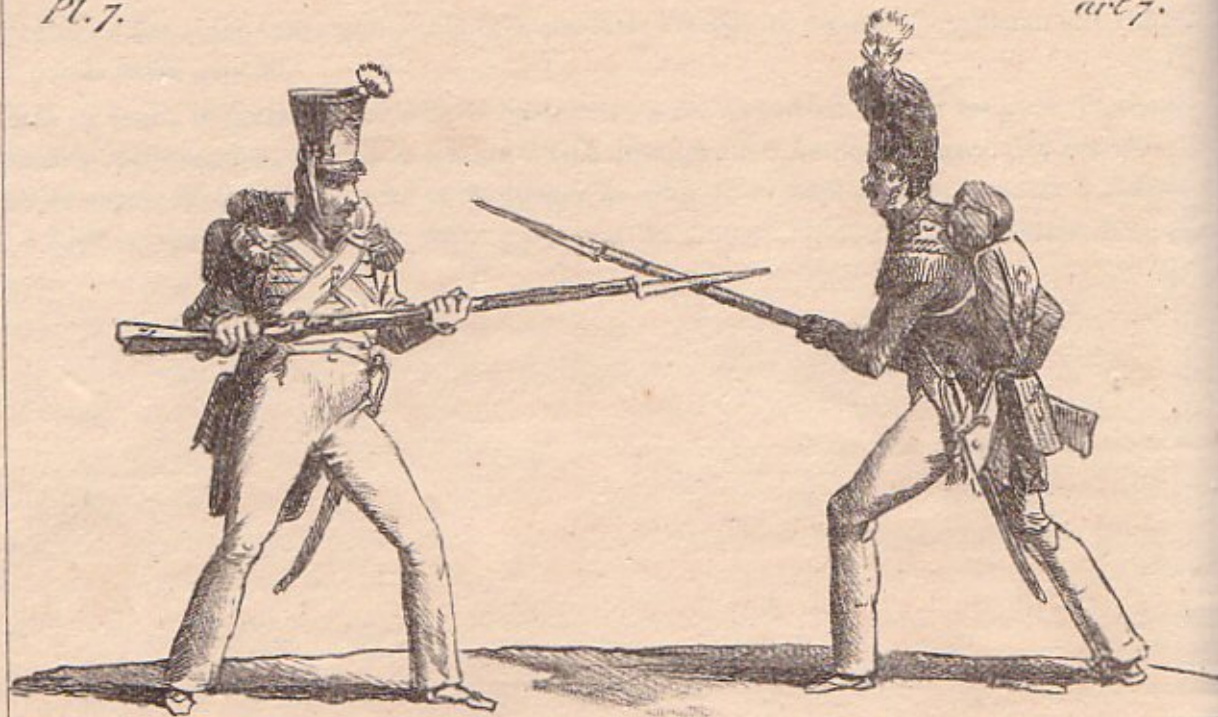
Ces deux parades, considérées comme le commencement de toutes actions offensives ou défensives, doivent être pratiquées long-temps avant d'entrer plus avant dans cette théorie.

Le maître fera donc marcher son élève sur le terrain en avant et en arrière, à gauche et à droite et en cercle, et toujours par des engagemens et des dégagemens, accompagnés d'appels du pied. Cet exercice est indispensable pour fortifier les jambes et surtout *le bras gauche*.

L'homme, depuis son enfance, est habitué à manier les objets de la main droite, et cette habitude laisse au bras gauche une maladresse difficile à vaincre ; cependant dans cette escrime, et d'après la manière de croiser la baïonnette, indiquée par l'ordonnance, le bras gauche joue un rôle principal en ce qu'il dirige toutes les parades offensives et défensives, tandis que la

main droite ne fait autre chose que soutenir le poids de l'arme, et donner l'impulsion aux coups ajustés par la main gauche.

Jusqu'à ce jour, le fantassin armé de la baïonnette a été considéré comme un pieu. Pour me conformer à l'ordonnance, et dans la crainte d'être désapprouvé, je ne prescrirai pas aux élèves de saisir la crosse de la main gauche et de diriger le coup de la main droite; je laisse à l'expérience à faire ce dernier pas: c'est assez pour moi de donner l'impulsion; le temps fera le reste.



abatre la Baïonnette

ART. VII.

ABATTRE LA BAÏONNETTE.

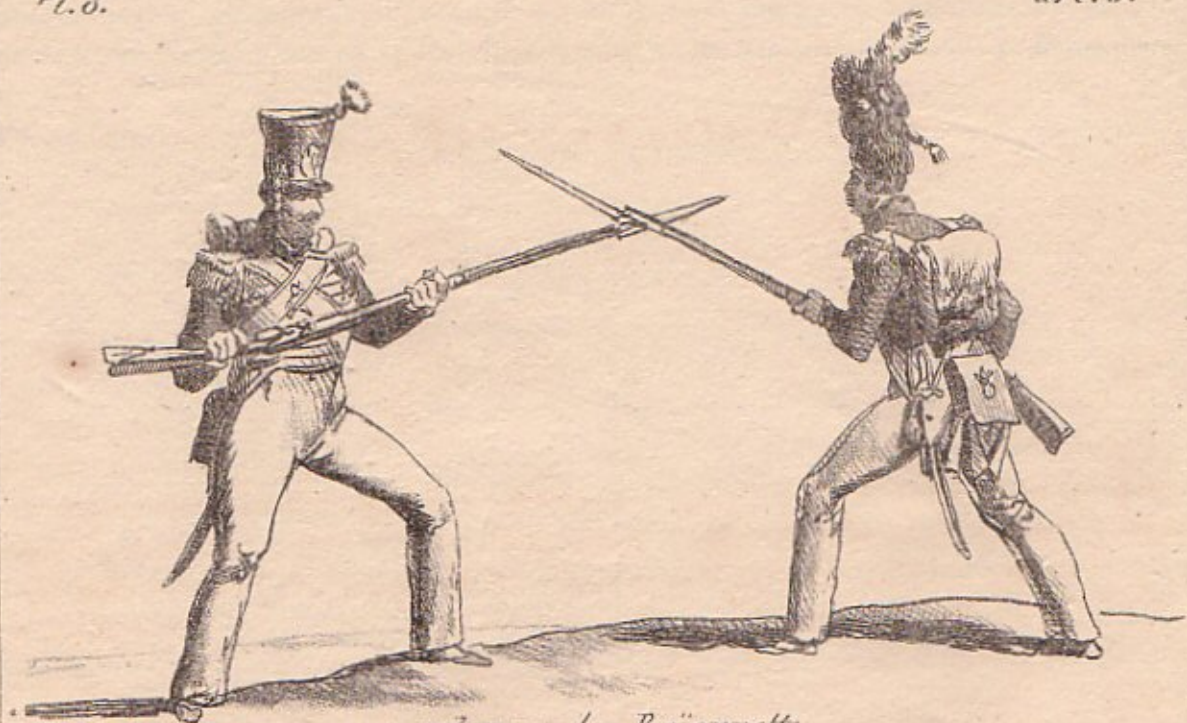
1. *Garde à vous.*
 2. *Abattez la baïonnette et ripostez.*
- Un temps et quatre mouvemens.

(Voyez planche 7.)

- 1°. Croiser la baïonnette.
- 2°. Avancer d'un pas, et engager l'arme en tierce.
- 3°. Au commandement *abattez et ripostez*, écartez légèrement la baïonnette à droite, avancez le pied droit, passez rapidement dessous l'arme de l'adversaire, prenez-la à la deuxième

capucine, en quarte, abattez l'arme, avancez le pied gauche, portez un coup de pointe dans la poitrine de l'adversaire, sautez en arrière dans la position de baïonnette croisée, et faites deux appels.

4°. Porter l'arme.



relever la Baïonnette

ART. VIII.

RELEVER LA BAÏONNETTE.

1. *Garde à vous.*

2. *Relevez la baïonnette et ripostez.*

Un temps et quatre mouvemens.

(Voyez planche 8.)

1°. Croiser la baïonnette.

2°. Parade en tierce.

3°. Au commandement *relevez et ripostez*, avancer le pied droit, prendre l'arme de l'adversaire en dessous, à la deuxième capucine; se relever avec vivacité, avancer le pied gauche, pointer, sauter en arrière dans la position de la baïonnette croisée, et faire deux appels de pied.

4°. Porter l'arme.

ART. IX.

ÉCARTER LA BAÏONNETTE A DROITE ET RIPOSTER.

1. *Garde à vous.*

2. *Écartez la baïonnette à droite et ripostez.*

Un temps et quatre mouvemens.

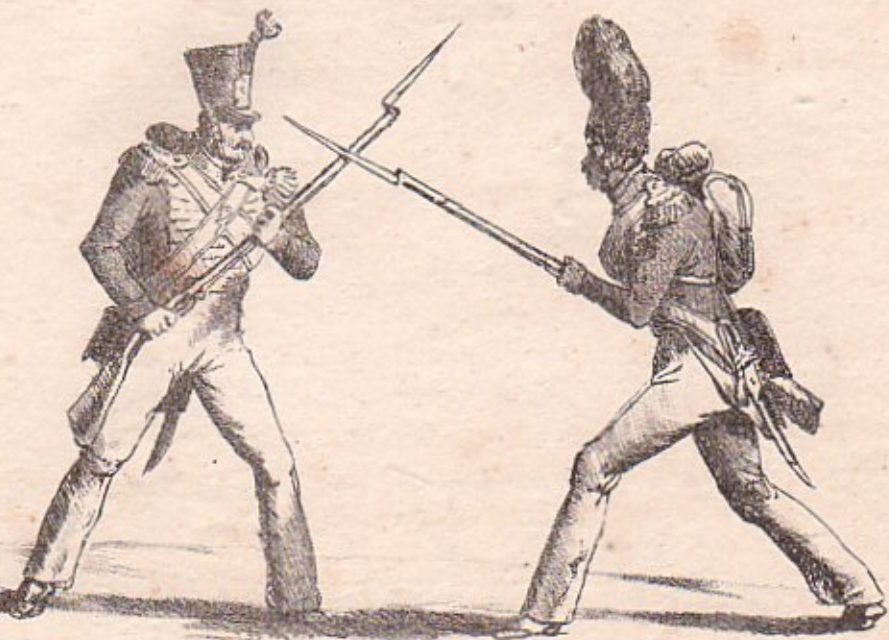
(*Voyez planche 9.*)

1°. Croiser la baïonnette.

2°. Parade en tierce.

3°. Au commandement *parez et ripostez*, sauter en avant et redresser l'arme dans une position perpendiculaire, quitter la ligne, jeter l'arme de l'adversaire à droite, et riposter d'un coup de baïonnette, sauter en arrière et faire deux appels.

4°. Porter l'arme.



écarter la Baïonnette à droite et riposter.



écarter la Baïonnette a gauche et riposter.

ART. X.

ÉCARTER LA BAÏONNETTE A GAUCHE ET RIPOSTER.

1. *Garde à vous.*
2. *Écartez la baïonnette à gauche et ripostez.*

Un temps et quatre mouvemens.

(Voyez planche 10.)

1°. Croiser la baïonnette.

2°. Parade en quarte.

3°. Au commandement *parez et ripostez*, sauter en avant et redresser l'arme dans une position perpendiculaire ; quitter la ligne, et jeter l'arme de l'adversaire à gauche, riposter d'un coup de pointe, sauter en arrière et faire deux appels.

4°. Porter l'arme.

ART. XI.

VOLTER ET A L'ENTOUR PARER.

1. *Garde à vous.*2. *A l'entour parer.*

Un temps et cinq mouvemens.

(Voyez planche 11.)

1°. Croiser la baïonnette.

2°. Saisir la crosse des deux mains derrière la sous-garde.

3°. Au commandement *parez*, avancer et reculer de même trois pas, en faisant un moulinet horizontal à gauche et à droite, à l'effet de chasser les ennemis dont le fantassin peut être entouré pour se faire passage, s'il est besoin.

4°. Reprendre la position de la baïonnette croisée et faire deux appels.

5°. Porter l'arme.



Volter et à bentour parer.



En avant lancer un coup de Bayonnette.

ART. XII.

EN AVANT LANCER UN COUP DE BAÏONNETTE.

1. *Garde à vous.*

2. *Lancez un coup de pointe.*

Un temps et quatre mouvemens.

(*Voyez planche 12.*)

1°. Croiser la baïonnette.

2°. Saisir l'arme de la main droite, derrière le chien; retirer le bras droit en arrière dans toute son étendue, le fusil horizontalement couché entre le premier doigt et le pouce de la main gauche, l'épaule droite effacée autant que possible.

3°. Lancer un coup de pointe en avant sur l'ennemi, abandonner l'arme de la main gauche,

et la ressaisir après avoir lancé ce coup, sauter en arrière dans la position de baïonnette croisée, et faire deux appels.

4°. Porter l'arme.



Coup de Baïonnette dans la mêlée.

ART. XIII.

COUP DE BAÏONNETTE DANS LA MÊLÉE.

1. *Garde à vous.*
2. *Offensive et défensive, crosse en l'air frappez et pointez.*
Un temps et cinq mouvemens.

(Voyez planche 13.)

1°. Croiser la baïonnette.

2°. Jeter l'arme horizontalement en l'air, entre le bras et le corps, à la hauteur de la coiffure ; porter les deux mains, les ongles en dessus, à la hauteur du front ; ressaisir l'arme, savoir : de la main gauche à la deuxième capucine, et de la main droite à la première.

3°. Au commandement *frappez*, porter un coup de crosse sur l'adversaire et revenir à la position.

4°. Au commandement *pointez*, étendre les deux bras perpendiculairement en l'air, se lever sur les pointes des pieds, pointer de haut en bas, sauter en arrière dans la position de la baïonnette croisée, faire deux appels.

5°. Porter l'arme.



Contre Lancier abattre le coup de Lance et désarmer.

CONTRE LANCIER, ABATTRE LE COUP DE LANCE.

1. *Garde à vous.*

2. *Offensive et défensive.*

Contre lancier, parez et ripostez.

Un temps et quatre mouvemens.

(*Voyez planche 14.*)

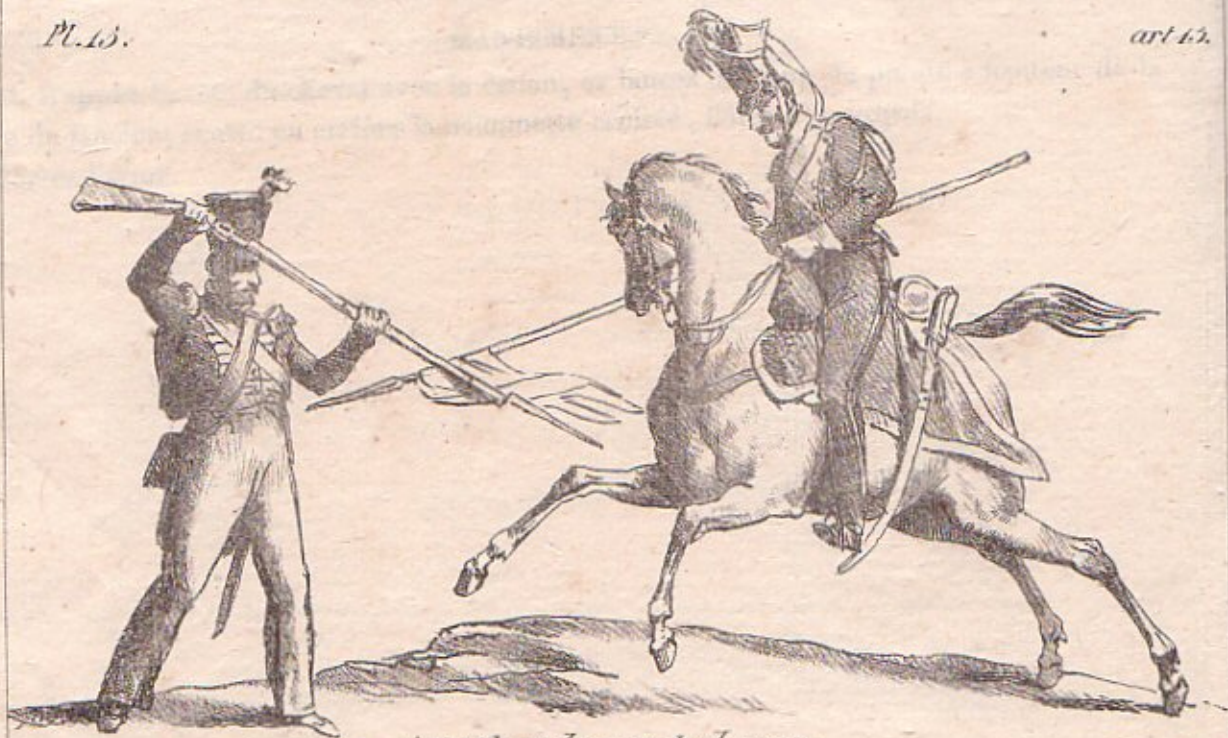
1°. Croisez la baïonnette.

2°. Au commandement *contre lancier*, portez l'arme perpendiculairement en avant du corps; les deux bras tendus, attendez de pied ferme le lancier.

3°. Au commandement *parez et ripostez*, faites le simulacre de pousser ou d'abattre la lance

en avant, frappez la tête du cheval avec le canon, et lancez un coup de pointe à hauteur de la ceinture du lancier; sautez en arrière la baïonnette croisée, faites deux appels.

4°. Portez l'arme.



contre l'ennemi, relever le coup de Lance.

ART. XV.

CONTRE LANCIER, RELEVER LE COUP DE LANCE.

1. *Garde à vous*

2. *Relevez la lance.*

Un temps et cinq mouvemens.

(*Voyez planche 15.*)

1°. Croisez la baïonnette.

2°. Couvrez-vous la face avec le fusil, la main droite près de l'oreille droite, la pointe de la baïonnette inclinée vers la terre; attendez le lancier dans cette position.

3°. Lorsqu'il veut pointer, saisissez sa lance en dessous, et jetez-la en l'air; frappez le cheval à la tête, et lancez un coup de pointe sur le lancier.

4°. Sautez en arrière la baïonnette croisée, faites deux appels du pied.

5°. Portez l'arme.

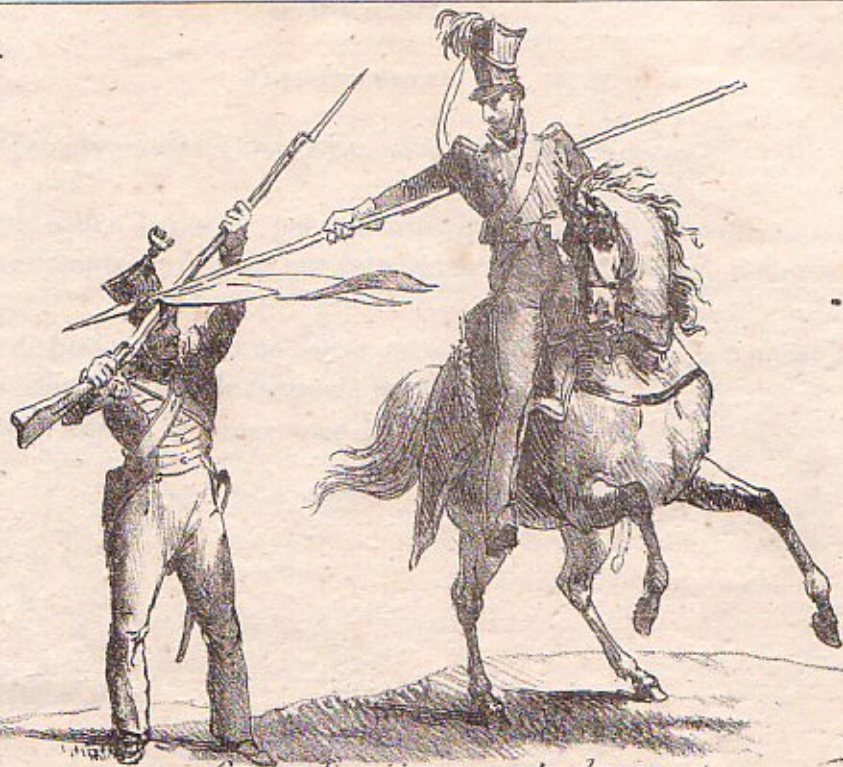
OBSERVATIONS.

Contre la parade du lancier proprement dite, le coup de bois.

La lance, susceptible d'être détournée par une arme plus courte, n'est nullement dangereuse pour le fantassin; pour dompter la frayeur que cette arme inspire à l'homme, il faut la lui rendre familière.

Cependant le coup de bois, quoiqu'il ne cause aucune blessure mortelle, produit de fortes contusions, et met presque toujours le fantassin hors de combat.

Il faut donc le prévenir contre ce danger par des exercices réitérés.



Contre Lancier parade de coup de revers.

ART. XVI.

CONTRE LANCIER, PARADE DE COUP DE REVERS.

1. *Garde à vous.*

2. *Offensive et défensive contre le coup de bois du lancier, parez et ripostez.*

Un temps et quatre mouvemens.

(*Voyez planche 16.*)

1°. Croiser la baïonnette.

2°. Saisir l'arme de la main gauche, les ongles en l'air à la brassadelle; allonger les bras dans toute leur étendue en avant, à gauche et à droite; faire le simulacre de garantir le corps, en opposant le canon aux coups du lancier.

3°. Au commandement *parez et ripostez*, ramener la main gauche à la première capucine,

en frappant la tête du cheval ; pointer le cavalier à hauteur de la ceinture ; chasser en arrière dans la position de la baïonnette croisée , et faire deux appels.

4°. Porter l'arme.



Fig. 1.

Fig. 2.

Contre la cavalerie Tête parer

Contre la cavalerie, résistance de pied ferme

ART. XVII.

CONTRE LA CAVALERIE, TÊTE PAREZ.

1. *Garde à vous.*

2. *Pour la tête, parez.*

Un temps et six mouvemens.

(Voyez fig. 1, planche 17.)

1°. Croiser la baïonnette.

2°. Au commandement *pour la tête, parez*, il faut saisir l'arme, savoir : de la main droite, avec les deux premiers doigts à la sous-garde, et de la main gauche à la grenadière de la seconde capucine, et porter l'arme horizontalement au-dessus et en avant de la tête, à l'effet de se garantir contre les coups de sabre verticaux.

- 3°. Au commandement *parez*, faire un simulacre en élevant l'arme horizontalement de deux pouces, et revenir à la parade.
- 4°. Frapper le cheval à la tête, et pointer sur le cavalier.
- 5°. Sauter en arrière, et faire deux appels du pied.
- 6°. Porter l'arme.

ART. XVIII.

CONTRE LA CAVALERIE, RÉSISTANCE DE PIED FERME.

1. *Garde à vous.*
 2. *Croisez la baïonnette.*
 3. *De pied ferme, parez.*
 4. *Redressez vos armes.*
- Un temps et quatre mouvemens.

(Voyez fig. 2, planche 17.)

- 1°. Croiser la baïonnette.
- 2°. Au commandement *contre la cavalerie, de pied ferme, parez*, relever l'arme, appuyer la crosse dans le coude du bras droit, le canon couché dans l'angle du coude gauche, la main

droite tenant la crosse derrière la sous-garde, la main gauche embrassant le chien : rester au temps.

3°. Au commandement *parez*, faire feu à bout portant, et revenir à la position ; faire le simulacre de parer, en dirigeant la baïonnette horizontalement à gauche et à droite.

4°. *Redressez vos armes* ; à ce commandement, croiser la baïonnette, recharger et porter l'arme.

Fig. 1



Fig. 2.



ART. XIX.

RÉSISTANCE CONTRE LE CHEVAL.

1. *Garde à vous.*
2. *Contre la cavalerie, genou à terre.*
3. *Parez.*
4. *Redressez vos rangs.*

Un temps et cinq mouvemens.

Voyez planche 18. $\left\{ \begin{array}{l} \text{La fig. 1 est la position préparatoire.} \\ \text{La fig. 2 représente l'action.} \end{array} \right.$

1°. Croiser la baïonnette.

2°. Le genou droit et le fusil à terre, savoir : la crosse contre la cheville du pied gauche ; le fusil et le corps dans une position perpendiculaire, et longeant la jambe gauche ; le bras

gauche couché sur la cuisse ; la main droite derrière le chien , et la main gauche embrassant le canon entre la première et la seconde capucine : rester au temps.

3°. Au commandement *parez* , le fantassin relève le fusil , fait feu à bout portant , enfonce la crosse d'un coup sec , dans la terre , devant le genou droit , comme un pieu ; le genou gauche derrière le canon , la main droite derrière la sous-garde , et la main gauche à la deuxième capucine , la baïonnette dirigée sur la poitrine du cheval , faisant un simulacre de parer , en la dirigeant à gauche et à droite.

4°. Au commandement *redressez-vous* , se relever la baïonnette croisée.

5°. Recharger et porter l'arme.

ART. XX.

REMETTRE LA BAÏONNETTE.

1. *Redressez la baïonnette.*

Un temps et quatre mouvemens.

1°. Descendre l'arme, en allongeant le bras gauche; la saisir en même temps avec la main droite, au-dessus et près de la première capucine, comme au premier mouvement de reposer sur les armes.

2°. Descendre l'arme de la main droite, le long de la cuisse gauche; la saisir de la main gauche, au-dessus de la droite, pour prendre la position du second mouvement de l'arme à gauche, mais sans placer le talon droit devant la boucle du pied gauche; ôter la baïonnette avec la main droite, la remettre dans le fourreau, et laisser la main droite près de la douille.

3°. Élever l'arme de la main gauche ; la saisir à la poignée avec la main droite , et porter l'arme. (Art. 125.)

4°. Présenter armes.

5°. Par le flanc droit , *à droite.*

6°. Rompez vos rangs , *marche.*

APPLICATION DES EXERCICES AU COMBAT EN MASSE.

La troisième leçon a pour objet l'application des exercices ou simulacres de la deuxième leçon, et prépare le fantassin au combat de masse contre masse.

Cet exercice s'exécute dans des cours ou manéges. Lorsqu'un colonel veut manœuvrer son régiment, les exercices individuels doivent toujours commencer une heure avant les exercices en masse, à l'effet de rappeler aux fantassins ce qu'ils auront à exécuter. Cependant, quels que soient les soins et les précautions que l'on prenne à l'égard de l'infanterie, on ne parviendra jamais à lui donner la force intrinsèque qu'elle est susceptible d'acquérir, si on ne l'exerce pas contre la cavalerie, et si on ne l'habitue pas à voir le cheval et les armes du cavalier sans crainte et de sang-froid.

Il est donc indispensable de joindre à chaque régiment d'infanterie, dix chevaux et dix sous-officiers de cavalerie. Ces sous-officiers doivent savoir manier la lance et le sabre; qu'on les

choisisse parmi ceux qui ont 16 années de service, et leur emploi sera considéré comme une retraite et une récompense.

Ils seront à la disposition du colonel du régiment d'infanterie. (On peut voir dans les dernières planches, quelles sont leurs fonctions.) Ils manœuvreront contre l'infanterie, en la chargeant avec la lance et le sabre; on pourrait profiter de l'occasion pour apprendre au fantassin à monter à cheval et en croupe derrière le cavalier.

Dans cette leçon, les maîtres et les élèves, armés du fusil et de la cuirasse, feront assaut; ils se feront porter tous les coups et parades indiqués. Ensuite les maîtres monteront à cheval, armés tour-à-tour d'une lance ou d'un sabre; ils combattront d'abord de pied ferme, ensuite ils chargeront le fantassin, d'abord au pas, ensuite au galop, en lui portant des coups, et en le menaçant par des voltes et des caracoles.

Le jour d'un assaut général, il sera bon d'accorder des primes aux plus adroits, et principalement à ceux qui auront fait les maîtres prisonniers avec leurs chevaux.

On peut placer dans une salle d'armes un pieu vêtu, en mannequin, d'une cuirasse et d'un casque.

Il sera armé d'un fusil surmonté de la baïonnette; ce fusil sera attaché avec des chaînes, au

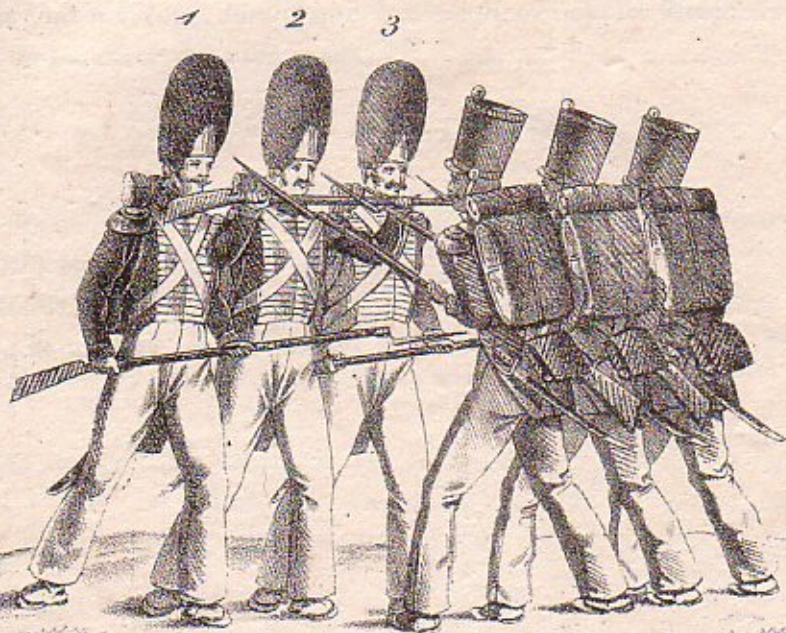
cou et aux cuisses ; la crosse sera fixée au centre du pieu , dans un anneau , afin que l'arme soit mobile , et retombe toujours dans l'attitude de baïonnette croisée. Le fantassin pourra parer et riposter contre ce pieu tous les coups de pointe , et s'exercer ainsi librement et à volonté.

ART. XXI.

DISPOSITION D'ATTAQUE D'UNE LIGNE D'INFANTERIE.

(Voyez planche 19.)

- 1°. Le régiment étant dans l'ordre ordinaire de bataille, on commandera *premier rang de chaque compagnie de la droite vers la gauche, comptez-vous par trois.*
- 2°. Le régiment exécutera le feu de bataillon en avançant.
- 3°. Après la formation de la ligne et l'exécution du dernier feu à trente pas de l'ennemi, les tambours battront la charge, et tous les nombres pairs du premier rang, porteront leurs fusils horizontalement au front, à hauteur de l'estomac, la baïonnette à gauche, la crosse à droite et au-dessus des canons des files latérales dont la baïonnette est croisée.
- 4°. En abordant l'ennemi, les nombres pairs lanceront des coups de baïonnette conformément à la *pl.* 12, et rapproché de plus près, les nombres pairs relèveront vivement les baïon-



Disposition d'attaque d'une ligne d'Infanterie.

nettes dont ils sont menacés , tandis que les nombres impairs feront de nouveau leurs devoirs de pointer et de pénétrer dans les rangs.

OBSERVATIONS.

S'il arrive qu'en marchant à l'ennemi quelques files du premier rang soient mises hors de combat , aussitôt elles seront remplacées par les serre-files.

Si les fantassins pénétrés dans les rangs sont empêchés de faire usage de leurs baïonnettes , dans l'attitude de croiser , ils prendront la position indiquée à la *pl.* 13.

OBSERVATIONS

SUR LA COLONNE D'ATTAQUE ET DE RÉSISTANCE CONTRE LA CAVALERIE.

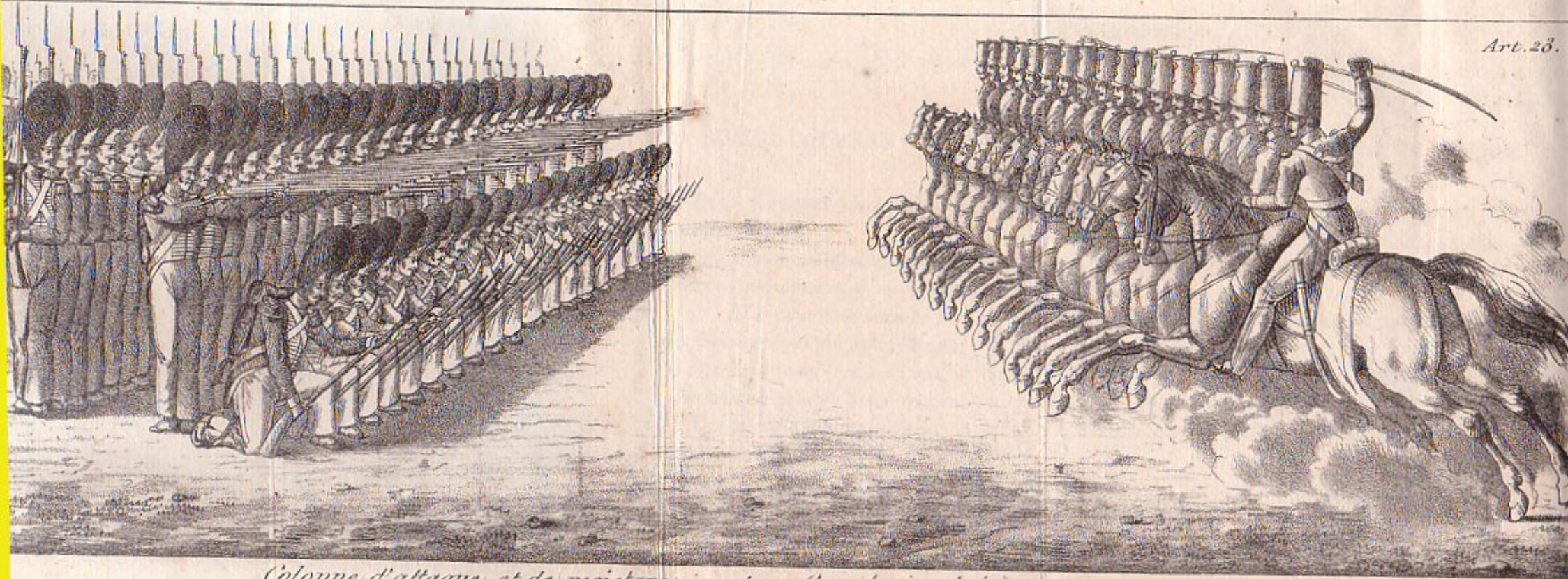
Dans plusieurs circonstances, l'infanterie est forcée de prendre une disposition contre la cavalerie :

1°. Elle peut être en marche en colonne, avec la crainte d'être harcelée sur ses flancs, ou même inopinément être attaquée par de la cavalerie.

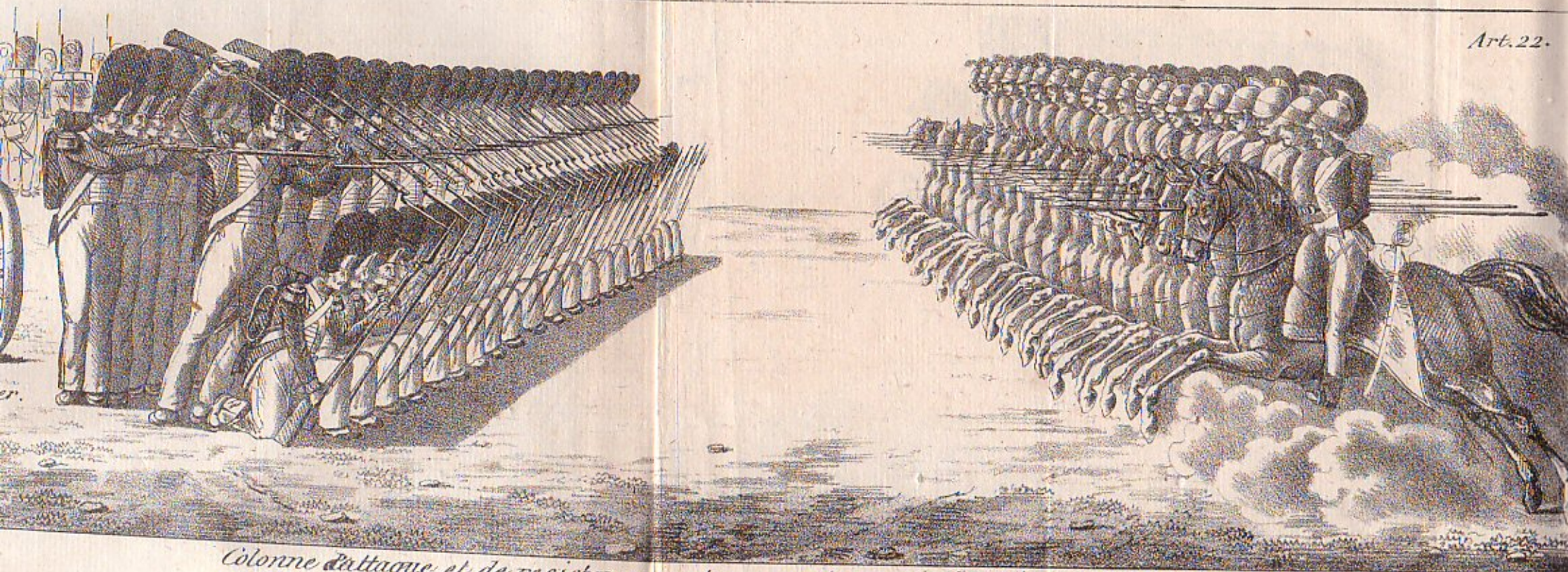
2°. Elle peut être formée en colonne d'attaque, disposée en bataille pour attaquer l'ennemi, et menacée par de la cavalerie.

3°. Elle peut être en bataille dans l'ordre déployé, et forcée de prendre rapidement une disposition solide, pour soutenir la charge d'une nombreuse cavalerie.

Les manœuvres ci-jointes s'appliquent à tous les cas où l'infanterie peut se trouver engagée avec la cavalerie.



Colonne d'attaque et de resistance contre Cavalerie Légère.



Colonne d'attaque et de résistance contre une charge de Lanciers.

ART. XXII.

COLONNE D'ATTAQUE ET DE RÉSISTANCE CONTRE LA CAVALERIE.

(Voyez planches 20 et 21.)

Le bataillon formé de huit pelotons dans l'ordre ordinaire de bataille, ayant à repousser une attaque de lanciers, le commandant fera les commandemens indiqués par l'ordonnance pour les feux de bataillon, en les faisant précéder de celui de

Dispositions contre les

{	Lanciers.
{	Hussards.
{	Cuirassiers.

1°. *Garde à vous.*

2°. *Bataillon, armez.*

A ce dernier commandement, les chefs de peloton changeront de place avec leurs sous-officiers

de remplacement, afin que le premier rang soit entièrement hérissé de baïonnettes. La cavalerie étant arrivée à cinquante ou soixante pas de distance, le chef de bataillon commandera :

Premier rang : *jou! feu!* et aussitôt après l'exécution de ce feu, ce même rang, sans relever les chiens des fusils, posera fortement la crosse du fusil dans la terre, contre le genou droit, en donnant pour point d'appui au canon le genou gauche, et en dirigeant de la main gauche la baïonnette à hauteur du poitrail des chevaux, et en portant tout le poids du corps en avant (*pl. 20, 1^{er}. rang*). Aussitôt après, le chef de bataillon fera exécuter le feu au second rang; après quoi, les hommes de ce rang porteront vivement et immédiatement la pointe de la baïonnette en avant et au-dessus de la tête de leurs chefs de file, en élevant la poignée à hauteur de l'œil, à l'effet de protéger le premier rang contre les lances de la cavalerie assaillante, et porter des coups de baïonnette oblique (*pl. 20, 2^e. rang*). Enfin le troisième rang, qui est dans la position d'apprêter armes, pourra fournir son feu, s'il est nécessaire (*voir l'ensemble du bataillon*).

OBSERVATIONS.

Il est essentiel, pour l'application de la disposition précitée, que les soldats se pénètrent bien

de ce qu'ils ont à faire dans les rangs respectifs où ils se trouvent placés. Ceux du premier rang ne devront considérer que la force de résistance qu'ils devront opposer à l'ennemi; le second rang, après avoir exécuté son feu, s'appliquera, par la position qui lui est donnée, à devenir l'égide du premier rang contre les armes des assaillans, et enfin le troisième rang sera à même d'achever, par son feu, la défaite de l'ennemi.

○ Lorsqu'il s'agira d'une attaque de cavalerie légère, la disposition précédente en sera modifiée en ce qui concerne le second rang, lequel, après son feu, prendra la position ordinaire de croisez la baïonnette, ou la position indiquée à la *pl. 17, fig. 2.*

ART. XXIII.

DISPOSITIONS CONTRE LES CUIRASSIERS.

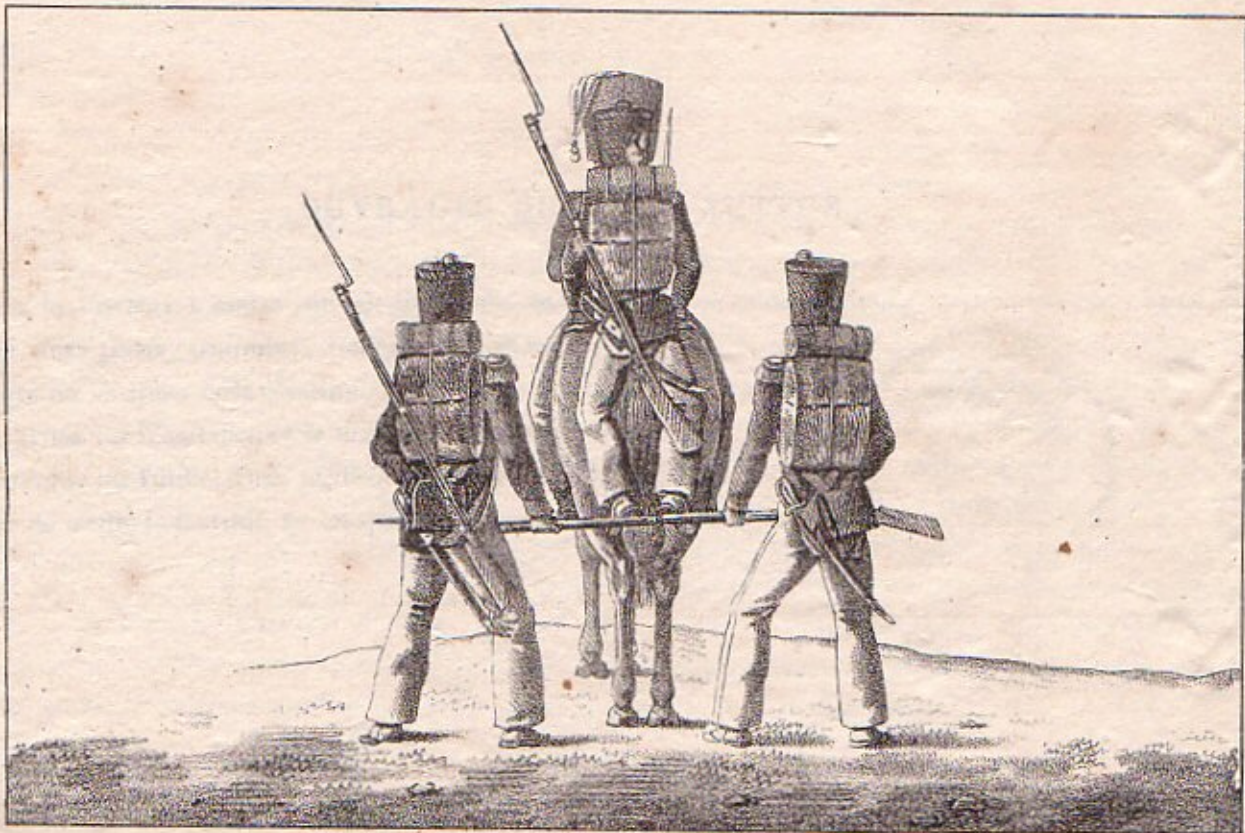
L'attaque d'une troupe de grosse cavalerie exigeant, par la force de son impulsion qui résulte du poids des chevaux, et des hommes et de l'armure de ces derniers, une résistance plus forte que celle de la cavalerie légère, nous proposons de former le bataillon sur six rangs, en ployant par demi-bataillon; à cet effet, aussitôt que le commandement applicable à cette disposition sera fait, les serre-files du demi-bataillon, sur lequel on ploiera, se porteront en arrière pour donner à l'autre demi-bataillon l'espace nécessaire. Dans cette position, les deux premiers rangs se placeront le genou en terre au commandement de *bataillon, armes*, et prendront, après le feu, la position indiquée pour la cavalerie légère; quant aux troisième et quatrième rangs, ils exécuteront les feux de rang selon l'exigence du cas; le cinquième rang pourra changer ses fusils avec le sixième qui ne fera que charger.

Lors du dédoublement du bataillon, les serre-files qui s'étaient portés en arrière, reprendront leur place aussitôt qu'ils seront démasqués par le demi-bataillon déployant.

OBSERVATIONS.

On s'apercevra que nous n'avons eu pour but que de faire connaître et appliquer des principes qui devront infailliblement ramener l'arme de l'infanterie à sa force et à sa consistance qui résultent de sa nature. A cet effet, nous la plaçons dans une position où, appuyée de cette valeur que l'infanterie française a toujours déployée, il sera impossible à la meilleure cavalerie du monde de l'entamer, et nous en formons une masse homogène et compacte, dont chaque individu présente en quelque sorte une palissade, et dont la réunion équivaut à un rempart hérissé de chevaux de frise, devant lequel tous les efforts de la cavalerie viendraient échouer.

Qu'un tacticien habile examine cet ouvrage avec impartialité, il y trouvera des ressources qui ne sont point offertes dans la phalange, la colonne de Follard, les pieux de Guibert, ni la densité de notre colonne d'attaque. Ici je m'arrête pour en dire davantage dans mon *Traité général de l'Art militaire*.



Moyen de mettre le Fantassin en croupe ..

MOYEN

DE METTRE LE FANTASSIN EN GROUPE DERRIÈRE UN CAVALIER.

PAR ALEX. MULLER,

ANCIEN CAPITAINE DE CAVALERIE, AUTEUR DE L'ESCRIME A CHEVAL ET DU MANIEMENT DE LA BAÏONNETTE, ETC.



VÉGÈCE rapporte que l'infanterie romaine sautait en croupe derrière la cavalerie; mais l'historien ne s'explique pas sur les moyens employés pour exécuter ce genre de voltige. Végèce n'était pas militaire; il l'ignorait peut-être, et, s'il le savait, il a mis trop peu d'importance à cet objet.

Quoi qu'il en soit, le mot *sauter* et le silence de l'historien ont occasionné des débats et des recherches parmi les tacticiens modernes; plusieurs propositions ont été faites en France; comme ailleurs, elles ont été rejetées, et l'on a fini par dire: La chose est impossible. Le savant

colonel Marbot rapporte que le dernier essai de ce genre, fut fait au camp de Boulogne, et que l'auteur (officier-général), fut tourné en ridicule pour avoir ajouté à la selle un troisième étrier, sur lequel le fantassin devait poser le pied pour s'élaner à cheval, moyennant le secours du cavalier. Nul doute que l'assertion de Végèce est exacte, et, pour s'en convaincre, il n'est besoin que de jeter un coup d'œil sur l'accoutrement de la cavalerie romaine.

Si la cavalerie romaine avait eu des étriers pour monter à cheval comme les modernes, on serait autorisé à croire que le mot *sauter* aurait été mal écrit ou défiguré; mais il fallait bien, pour transporter l'infanterie à cheval, qu'elle y sautât comme le cavalier.

Il est donc certain que l'infanterie romaine sautait à cheval, et notre infanterie en ferait autant si nos chevaux étaient harnachés suivant l'usage romain, et si notre infanterie portait aussi librement son bagage que le soldat de César ou de Pompée.

Sans rien préjuger sur la question, je crois que le fantassin romain sautait d'abord à cheval, en se plaçant sur la croupe, en inclinant la tête, et que le cavalier sautait ensuite en passant la jambe par dessus la tête du fantassin, comme cela se pratique encore aujourd'hui dans les cirques.

Quant à notre infanterie, il serait impossible de la faire sauter à cheval; nos selles sont trop

hautes, et l'attirail du cavalier trop embarrassant; il faudrait donc trouver un moyen simple et facile de poser le fantassin sur la croupe, non pour combattre, mais pour y rester seulement pendant le trajet déterminé par la manœuvre. Qu'il me soit donc permis de soumettre mon projet, et de dire comme Montaigne :

« Je donne ces idées comme miennes et non comme bonnes ».

L'ordre étant donné de mettre l'infanterie en croupe, les fantassins destinés à monter, se placeront sur un seul rang devant le bataillon, le fusil en bandouillère, et la cavalerie destinée à ce transport, se placera devant le front de bataille de l'infanterie, sur un rang, et à dix pas de distance; elle ouvrira les files comme pour mettre pied à terre; au commandement à *cheval*, au roulement, au coup de cornet, ou à tout autre signal donné, chaque fantassin se portera en avant, en se plaçant derrière sa monture; chacun sera suivi de deux hommes du bataillon, savoir: les serre-files des premier et second rangs; arrivés à la croupe du cheval, ils se placeront latéralement auprès du fantassin destiné à monter, savoir: celui du premier rang du bataillon, à droite, celui du second rang, à gauche, qui couchera son fusil à terre; la file de droite présentera aussitôt à la file de gauche, la baïonnette, qu'elle saisira de la main gauche et le canon de la main droite à la première capucine, les ongles en dessous; les deux files baisseront le fusil

à dix-huit pouces de terre, le fantassin montera sur le canon du fusil du pied gauche, il saisira la croupière de la main gauche, il posera ensuite le pied droit, se tenant dans une position perpendiculaire; les deux hommes se redresseront, et moyennant leur secours, le fantassin enfourchera la croupe en saisissant des deux mains la ceinture du cavalier. (*Voyez la planche ci-jointe.*)

OBSERVATIONS.

Pour habituer les chevaux à ce transport, il est nécessaire que la cavalerie légère les exerce tous les jours dans les écuries ou après le pansage, en faisant pratiquer cette méthode par des cavaliers, et en employant, au lieu de fusils, des fourches ou des manches de bois.