

6R

383/

1800-1830

/A

INSTRUCTION

POUR L'ESCRIME DE LA BAYONNETTE.

1) Principes généraux.

Afin de rendre la fantassin apte aux combats, il faut, avant toutes choses, lui apprendre à se servir de ses armes, savoir: *par le tir et par la baïonnette*. Le fusil avec sa *baïonnette*, est une machine de guerre formidable, très propre à l'attaque comme à la défense, et cela pour le soldat isolé ainsi que pour l'infanterie en rangs serrés, soit contre un adversaire à pied ou à cheval; elle est terrible entre les mains de gens robustes, qui veulent en faire l'instrument de leurs succès. L'escrime de cette arme est aussi bien soumise à des règles, que celle avec le sabre, l'espadaon et l'épée.

L'expérience de tous les tems démontre, que la victoire couronne ordinairement les efforts d'une troupe résolue à combattre son adversaire corps à corps, et qui, par son courage et son énergie, ne craint jamais d'aborder l'ennemi pour décider une affaire par un choc vigoureux. A cet effet, il s'agit de familiariser le soldat avec l'usage de l'arme blanche et de lui donner cette confiance en sa force, avant-coureur du succès; ce sera le moyen le plus efficace de le préparer aux véritables manœuvres de guerre.

Cette escrime comprend les différents genres de combat ci-après; savoir:

a) La lutte d'un fantassin contre un homme à pied armé d'un fusil.



R006295864

b) La lutte d'un fantassin contre un homme à pied armé d'un sabre ou d'une épée.

c) La lutte d'un fantassin contre un cavalier armé d'un sabre ou d'un espadon.

d) La lutte d'un fantassin contre un cavalier armé de la lance.

e) Le combat de l'infanterie à rangs serrés, et en position défensive, contre une troupe à pied.

f) Le combat d'un peloton ou d'une colonne d'infanterie, pour l'attaque d'une ligne d'infanterie.

g) Le combat de l'infanterie contre les charges de la cavalerie.

h) L'attaque et la défense des retranchements avec l'armé blanche.

Mais avant d'enseigner au soldat la manière de combattre, il s'agit de lui donner *l'instruction du maniement de son arme*, de fortifier ses nerfs par l'exercice, de donner à tout son corps l'aplomb nécessaire, de lui apprendre à courir au pas de charge, à sauter, à adopter ces mouvements vifs, ce port militaire, ce coup d'œil et cette assurance qui distinguent le véritable guerrier.

La position primitive de combat, pour croiser la baïonnette, est comme suit: l'homme fait à droite et porte le pied gauche à environ dix pouces en avant du talon droit; le genou gauche un peu ployé, le jaret droit tendu; le corps effacé sans gêne, l'épaule droite bien d'aplomb; le bras droit ployé, la main droite appuyée sur la hanche tenant l'arme croisée à deux pouces au dessous du chien, et la main gauche la soutenant un peu en avant de la première capucine; les yeux se fixent sur l'adversaire et la pointe de la baïonnette vient à hauteur de l'œil; tout le poids du corps repose également sur les deux jambes.

Pour avancer au pas d'escrime, on porte vivement le pied gauche à douze pouces en avant, et on fait suivre le pied droit sans glisser; cette marche continue, jusqu'au commandement de halte.

Pour se retirer, on rompt la semelle à l'opposé du pas en avant, en continuant ce mouvement jusqu'au commandement de halte.

Pour se fendre, on avance lestement le pied gauche de seize pouces environ, en ligne droite et en tendant le jaret droit; le pied droit doit rester ferme, et tout le corps d'aplomb sur la hanche droite; l'épaule droite s'efface en arrière et le bras droit porte l'arme en avant, pour lancer un coup d'estoc; le bras gauche suit ce mouvement

et se
dicul

I

et o

en m

la te

F

che

tion

tourn

bat e

P

nette

arme

juste

retira

la po

se fe

main

L

savoit

a

bras

b

c

vers

d

gauch

lance

ses f

C

de la

tancé

cont

gauch

la d

droit

relev

avoir

mou

I

l'adv

soit à

et se tend fortement; le genou gauche doit être perpendiculaire sur le talon.

Pour se remettre, on ploye vivement le genou droit et on retire la jambe gauche dans la position primitive; en même tems on retire l'arme avec les deux mains pour la tenir croisée.

Pour la volte, on tourne lestement sur le talon gauche et on fait suivre le pied droit dans la même direction, afin de faire face de tous côtés; on peut également tourner sur le pied droit, lorsque la manière dont le combat est engagé y invite.

2) Exercices d'escrime.

Pour apprendre à donner le *coup d'estoc* avec la baïonnette, on exercera d'abord l'homme à lancer vivement son arme droit en avant avec les deux mains, et à viser juste contre un objet quelconque avec la pointe; en la retirant, la crosse sera portée plus en arrière que dans la position, afin d'en augmenter l'impulsion. Ensuite on seindra en lancant de même son arme et en portant les mains en avant avec force et aplomb.

Le *coup d'estoc* peut se donner de quatre manières, savoir:

a) Sans se fendre, en allongeant vivement les deux bras, pour pointer de pied ferme.

b) En se fendant et allongeant les bras pour pointer.

c) En se fendant et en laissant glisser la main gauche vers la droite, pour allonger la botte.

d) En se fendant et lachant en même tems la main gauche; le bras droit s'allonge de toute son étendue pour lancer le coup de baïonnette et la main gauche reprend ses fonctions au moment de se reléver.

Cette manière de *lancer le coup d'estoc* porte la pointe de la baïonnette de douze jusqu'à quatorze pieds de distance, et peut s'employer avec avantage principalement contre la cavalerie, puisqu'on n'y abandonne pas la main gauche au coup de sabre; il s'agit donc d'y acquérir de la dextérité, à quel effet il faut observer: de se fendre droit devant soi et bien d'aplomb, afin de pouvoir se reléver aisément; de laisser le pied droit ferme en place pour avoir un point d'appuy qui empêche de faire un faux mouvement ou de s'abandonner trop en avant.

Les *parades* se font par l'action d'abattre l'arme de l'adversaire ou de l'écartier en frappant du fort au faible, soit à droite ou à gauche, pour se couvrir la tête et la poi-

trine et de pouvoir au même instant, riposter par un coup d'estoc lance droit en avant. Contre la cavalerie il faut parer par une impulsion, qui jette en l'air le sabre ou la lance de l'adversaire et lui porter un coup de riposte, avant qu'il ait le tems de venir lui même à la parade.

L'escrime de la baïonnette connaît huit parades; savoir :

- a) *Prime*, la pointe élevée, droit devant le visage, contre la cavalerie.
- b) *Seconde*, crosse en l'air contre le lancier, afin de reléver son arme en parant.
- c) *Tierce*, en frappant avec l'arme de droite à gauche, droit devant le corps.
- d) *Quarte*, en frappant de gauche à droite, droit devant le corps avec la main gauche.
- e) *Tierce haute*, en frappant de prime à gauche.
- f) *Quarte haute*, en frappant de prime à droite.
- g) *Tierce basse*, en abattant l'arme de droite à gauche.
- h) *Quarte basse*, en abattant l'arme de gauche à droite, pour terrasser celle de l'adversaire.

Pour attaquer, on se sert de *l'impulsion*, afin de rejeter l'arme de l'adversaire hors de sa direction par un coup sec et l'on se fend sur lui avec la promptitude de l'éclair, aussitôt qu'il est à découvert; ou bien l'on essaye des *fintes*, pour tromper sa parade et lui lancer un coup d'estoc.

Pour le *levier*, on engage la douille de la baïonnette dans celles de l'adversaire, pour lui enlever son arme, et on le terrasse d'un *coup de crosse* au moyen de la volée.

Lorsque l'homme aura acquis quelque dextérité dans le maniement de l'arme, on lui enseignera *l'action du combat et la charge à la baïonnette*, qui consiste à arriver au pas de charge sur l'adversaire, à modérer cette allure lorsqu'on s'en trouve à six ou huit pas de distance, et à employer contre lui, alternativement, les coups d'estoc, les parades, ripostes et toutes les fintes.

A cet effet on place d'abord le soldat à environ vingt pas devant un homme de paille, on le fait charger contre cette figure et se fendre dessus, à différentes distances afin de lui former le poignet et le coup d'œil. Ensuite on placera deux soldats, auquel on donnera des armes avec les baïonnettes boutonnées, l'un contre l'autre, et on leur enseignera la manière de s'attaquer et de se défendre d'après les principes détaillés ci-après. Lorsque l'homme sera rompu à cet exercice, on aura soin de le placer contre

un cavalier armé d'un sabre de bois ou d'une lancée émoussée, pour lui faire voir comment il doit combattre l'adversaire à cheval.

Par ces travaux le soldat s'accoutumera à un genre d'escrime qui, au moral et au physique, le rendra propre à toutes les actions de guerre et lui donnera la conviction intime que la baïonnette est le principal mobile d'une bonne infanterie.

3) Lutte de deux fantassins.

Lorsqu'un fantassin aura à combattre un adversaire armé comme lui d'un fusil avec sa baïonnette, il prendra une position moins gênée et moins roide, que celle prescrite pour l'école et calculée pour le soldat placée dans les rangs, afin de pouvoir manier son arme plus à l'aise et d'avoir le regard plus libre.

Pour la lutte d'un homme isolé, la parade et la riposte, sont plus avantageuses que l'attaque, parcequ'on reste plus maître de tous ses mouvements et qu'on est moins sujet à s'abandonner. Lorsqu'un adversaire vient fondre sur nous sans modérer ses mouvements, on lui oppose du sangfroid pour parer sa première botte et on recule de quelques pas s'il le faut, pour saisir le moment de lui lancer un coup d'estoc, soit dans le visage ou dans le bas ventre. Mais si l'adversaire ne donne pas de prise et sait également manier sa baïonnette, il faudra essayer les *fintes et l'impulsion*. Pour marquer la finte simple (*un, deux*) on fait un appel ou demi-appel du pied gauche, et on avance la pointe de la baïonnette en regardant fixement son adversaire, comme pour se fendre pour un coup droit, en dehors ou en dedans des armes; — mais lorsque celui-ci fait un mouvement pour venir à la parade, on dégage vivement et on lance la botte du côté où il se sera découvert. Si cela ne réussit pas, on essaiera la finte double (*un, deux, trois*) en trompant une seconde fois sa parade.

Pour parer cette botte et les fintes, on emploiera *tierce* ou *quarte*, en ripostant vivement aussitôt que par un coup du fort au faible on aura forcé l'arme de l'adversaire hors de sa direction; ou bien on prendra la position de *seconde* pour ramasser au demi-cercle l'arme qui veut nous frapper. Lorsque l'adversaire lance sa baïonnette d'une seule main, on parera de préférence *tierce* ou *quarte basse*, pour terrasser son arme par un coup sec qui souvent le désarmera et nous donnera la facilité de lui porter

en même tems une botte à fond. Pour parer *l'impulsion* et le *levier*, il s'agit de battre en retraite et de voler lestement, de ne pas se laisser engager son arme, mais de la retirer et de riposter au moment où l'adversaire ne s'y attend pas.

Ces préceptes sont surtout important à l'infanterie légère, qui se bat souvent en tirailleurs, et donnent une grande supériorité au soldat habile qui sait les mettre en action. Dans la *mêlée* après un choc, on tachera autant que possible de les suivre, puisqu'il nous donnent l'avantage immense: *de pouvoir atteindre un adversaire à une distance où celui-ci ne peut nous faire du mal*, s'il n'est également dressé à l'escrime, et dans tous les cas de savoir lui tenir tête en bon soldat et de parer ses coups.

4) *Lutte contre un homme armé d'un sabre.*

Lorsqu'un fantassin aura à combattre un officier ou un cavalier à pied, *armé d'un sabre ou d'un espadon*, il doit ne pas s'en approcher de trop près, pour conserver l'avantage de son arme longue contre celle plus courte de l'adversaire. Si l'adversaire a paré la première botte, le soldat retirera vivement son arme et en lancera une seconde avec vélocité, de manière à forcer la parade du sabre; il faut prendre garde que celui-ci ne puisse empoigner l'arme de la main gauche, à cet effet reculer et chercher son avantage pour lui porter un coup de baïonnette.

Parcontre, l'officier armé d'un sabre, parera *prime* ou *seconde*, tachera de saisir au même instant la douille de la baïonnette avec la main gauche, par une volte, et de se lancer sur l'adversaire en portant le pied gauche en avant, pour l'atteindre d'un coup de pointe dans le corps.

5) *Lutte contre un cavalier armé d'un sabre.*

Pour placer avec avantage un fantassin contre un cavalier, il faut avant toutes choses lui faire connaître le mécanisme de l'homme monté, ainsi que le fort et le faible du cheval. C'est le tir du fusil et la baïonnette qui sont les moyens de résistance du fantassin contre le cavalier; le premier peut manquer, mais jamais le dernier, si le soldat sait l'employer à propos et sans s'intimider.

On commencera donc par lui faire voir la portée d'un coup de baïonnette et celle d'un coup de sabre, pour prouver que le cavalier ne peut atteindre qu'à une longueur de cinq pieds, à partir de son corps, tandis que le fantassin lance son coup d'estoc, à neuf jusqu'à quatorze

pieds de distance, et cela avec une véhémence propre à forcer toutes les parades. Ensuite il est à remarquer, qu'un cavalier attaqué sur son côté gauche est déjà à demi vaincu. Le fantassin, maître de tous ses mouvements, plus lesté à voler, et à faire face de tous côtés que le cavalier le mieux monté, ne doit pas craindre de combattre celui-ci à l'arme blanche, car il a un avantage décidé sur lui.

La position du soldat d'infanterie pour recevoir un cavalier qui le charge, sera sans gêne, d'après la conformation de l'homme, et modifiée de la position primitive. S'il peut faire usage de son feu, il tirera de pied ferme à la distance de vingt-cinq à trente pas, sinon ou s'il a manqué son coup de fusil, la baïonnette lui reste; alors il tâchera de gagner, par des voltes et des mouvements très-vifs, le flanc gauche du cheval et de lui porter quelque coup de baïonnette, soit dans le nez, soit dans le flanc.

Mais enfin, si le terrain ou d'autres circonstances empêchent le fantassin de se mouvoir, il attendra le cavalier qui charge sur lui à la parade *prime*, *terce haute* ou *quarte haute*, ramassera ses coups de sabre avec la douille de la baïonnette, et ripostera avec la promptitude de l'éclair, pour mettre l'homme ou le cheval hors de combat. Oubien, on employe les *fintes* pour tromper les parades du sabre, dont les mouvements beaucoup plus larges que ceux de la baïonnette, découvriront le cavalier et laisseront jour à lui porter un coup mortel; le fantassin conservera son avantage en ne jamais s'approchant de trop près, afin de pouvoir atteindre sans risquer d'être atteint lui même, et en se fendant il n'abandonnera jamais ni la tête, ni le haut du corps.

Lorsqu'un cavalier bien monté, au lieu de se lancer contre le fantassin, tourne autour en *caracolant*, celui-ci doit suivre par des voltes multipliées tous les mouvements de son adversaire, tenir son arme prête et lui faire front de tous côtés, pour se fendre lestement, aussitôt que l'homme à cheval s'approchera à distance convenable; ou bien il reculera en demi-cercle, pour gagner la croupe du cheval et lancer un coup d'estoc à découvert.

Lorsque deux cavaliers viennent à la fois assaillir un seul fantassin, celui-ci devra ne pas se déconcerter, les attendre à distance convenable et prendre l'initiative pour gagner le flanc gauche du cavalier qui sera le plus proche de lui, l'attaquer, lui porter un coup mortel et tomber ensuite par une volte sur son camarade; mais si celui

qu'on aura attaqué le premier, au lieu d'attendre le mouvement, tourné bride à l'approche du fantassin, le fantassin devra se jeter sans perte de tems sur l'autre cavalier et mettre ce dernier hors de combat, avant que le premier ne puisse avoir tourné son cheval.

Lorsque deux cavaliers chargent ensemble le fantassin isolé, celui-ci se mettra en mouvement pour les tourner à gauche, puisqu'alors non seulement il pourra les attaquer par leur côté faible, mais encore paralyser l'un tandis qu'il mettra l'autre hors de combat. Il est prouvé, qu'avec de l'adresse et une prompte décision, un fantassin peut combattre jusqu'à trois cavaliers à la fois, lorsqu'il sait profiter de tous ses avantages, et ménager ses forces de manière à attaquer et à vaincre l'un après l'autre. Les chevaux frappés sur le museau avec la pointe de la baïonnette, deviennent rétifs et indociles, et ne veulent plus s'avancer contre l'homme à pied; d'autres s'effarent déjà en voyant briller l'arme dans la main d'un fantassin décidé qui vient à leur rencontre. C'est alors qu'il faut mettre tout en œuvre pour se tirer de cette situation dangereuse.

6) Lutte contre un lancier à cheval.

L'arme longue du lancier à cheval, est ce qu'il y a de plus dangereux pour le fantassin; cependant elle se pare d'autant plus aisément, que sa pointe s'éloigne d'avantage du bras qui la conduit, en la prenant du fort au faible.

Dans un combat singulier contre un lancier, il s'agit de ramasser son arme, de s'approcher de lui dans ce moment sans lui laisser la faculté de retirer sa lance et de riposter au même instant par un coup d'estoc. A cet effet la position *en seconde*, (crosse en l'air et la pointe de la baïonnette contre terre vers la pied gauche) est ce qu'il y a de mieux, afin de ramasser au demi-cercle, par une parade très vive en *terce* ou *quarte*, faisant ressort, la lance de l'adversaire, en ripostant promptement. Mais dans le rang cette parade ne peut avoir lieu, parcequ'on s'exposerait à frapper un coup de crosse sur l'épaule de l'homme à sa droite; alois il faut employer (de même que contre le sabre) les parades en *prime*, *haute-terce* et *haute-quarte*, afin de recevoir la lance avec la douille de la baïonnette.

Si le lancier, au lieu de caracoler autour du fantassin, fond sur lui de toute la vitesse de son cheval, ce dernier s'avancera d'un pas mesuré et ferme, il aura les yeux fixés sur la pointe de la lance; aussitôt que la cavalier bran-

dit son arme, il faut saisir le coup de tems, la ramasser et tacher de riposter par une botte bien ajustée, contre l'homme ou contre son cheval. Par la mesure des deux armes, le fantassin peut, en face et sur le flanc gauche, toucher de la baïonnette son adversaire monté, sans que celui-ci puisse l'atteindre à la même distance ; mais sur la droite la lance a une plus longue portée et le fantassin doit s'appliquer à parer s'il ne veut être touché le premier. En général le soldat à pied, doit attaquer le cavalier armé d'un sabre, mais se tenir sur la défensive contre un lancier ; son coup de baïonnette sera toujours décisif, n'importe qu'il atteigne l'homme ou le cheval.

7) *Combat de l'infanterie à rangs serrés, sur la défensive.*

Une ligne d'infanterie sur la défensive, fait d'abord usage de son feu ; mais si l'infanterie ennemie s'avance à l'attaque, elle ne doit pas attendre le choc de pied ferme, mais cesser le feu, croiser la baïonnette, lui épargner une partie du chemin et fondre sur elle à une trentaine de pas au moins.

Si l'assaillant ne soutient pas notre charge, on le poursuit à distance convenable, et sans se désunier ; si par contre il résiste, alors l'action du combat à la baïonnette commence. Les hommes du premier rang lancent des coups de baïonnette, pour mettre hors de combat le plus grand nombre d'ennemis possible et si ceux-ci savent également se servir de leurs armes, ils s'appliqueront à parer leurs coups, tandis que les hommes du second rang se fendent par les intervalles ; quelques hommes déterminés peuvent ramasser par les douilles trois et même jusqu'à cinq baïonnettes ennemies, renverser et dérouter par ce moyen tout un peloton. Le second rang doit essentiellement soutenir le premier et lancer des coups d'estoc tandis que tout sera en action ; si l'ennemi est très opiniâtre la mêlée aura lieu, dans laquelle nous devons nous appliquer à conserver, autant que possible, de l'ordre et de l'ensemble. Si malgré tous nos efforts nous sommes obligés de battre en retraite, ce mouvement devra s'exécuter à pas mesurés jusqu'à ce que la réserve nous ait joint. Si l'on a eu soin de placer quelques tirailleurs derrière le front, ceux-ci se lanceront sur l'ennemi par l'extrémité des deux ailes au moment de la retraite et arrêteront la poursuite, par leur feu et avec la baïonnette.

8) *Attaque d'une troupe d'infanterie.*

Dans l'attaque d'une troupe d'infanterie contre de l'infanterie ennemie, c'est l'adresse dans l'escrime de la baïonnette, le courage et l'intrépidité des soldats, l'énergie du commandant, qui décideront de la victoire, même contre un adversaire supérieur en nombre. L'attaque aura lieu ordinairement en colonne serrée, au pas de charge et l'arme au bras; à environ vingt pas de la ligne ennemie on commandera: *Croisez la baïonnette!* — La subdivision de la tête croiera l'arme, tandis que les autres serreront en avant.

Dans cet ordre on fond sur l'ennemi; si celui-ci attend le choc on commandera: *En action!* et on fera battre le roulement; si l'ennemi s'avance contre nous, on n'en continuera pas moins à charger, afin de percer sa ligne et la mettre en déroute; s'il tache de nous envelopper par les deux flancs, les hommes placés aux ailes des subdivisions de la colonne, lui feront face et se serviront de leurs baïonnettes jusqu'à ce que la tête se soit fait jour. Si l'ennemi se retire en abandonnant son terrain, soit avant la mêlée, soit après avoir été mis en déroute, on répare les brèches que pourrait avoir reçu la colonne, on reforme promptement les rangs et on poursuit en renversant tout ce qui veut résister encore.

C'est par l'ordre, l'ensemble et ce courage à toute épreuve, qui ne se dément ni au milieu d'une grêle de balles, ni à la vue des baïonnettes d'un adversaire également courageux, que s'obtiennent les avantages sur le champ de bataille; il faut prévenir tous mouvements intempestifs qui peuvent occasionner la désunion et la déroute de la troupe, en recommandant d'avance à chaque soldat ce qu'il aura à faire.

C'est aux officiers qu'il appartient de donner l'exemple dans une charge et d'enlever leur troupe; armés d'un bon sabre ou d'un espadon, les chefs de pelotons doivent se précipiter, s'il est nécessaire, dans les rangs ennemis, en parant les baïonnettes avec leur lame et avec la main gauche. A cet effet l'officier élève fortement les deux bras, pour écarter les armes de la file vis-à-vis, et pour ouvrir un passage aux braves qui l'entourent. Pour une pareille action d'éclat, la force et la résolution sont plus décisives qu'une grande habileté d'escrime.

9) *Combat de l'infanterie contre la cavalerie.*

L'infanterie oppose aux charges de cavalerie son ensemble inébranlable, son feu et la barrière de fer de ses baïonnettes. Le feu de rangs est ce qu'il y a de plus efficace; le second rang tirera à cent pas environ, le premier lorsque la ligne ennemie sera à la distance de trente pas; tous deux croiseront leurs armes aussitôt, et lanceront des coups d'estocs contre la cavalerie qui s'avance en carrière. Si cette cavalerie est armée de sabres, ses chevaux pourront être blessés à la tête et au poitrail, sans que les soldats dans le rang puissent être atteints; si parcontre ce sont des lanciers qui chargent, il s'agira de parer et d'éloigner leurs armes longues avant de se fendre. Lorsque l'infanterie sera sur quatre de hauteur, les deux derniers rangs, conserveront leur feu pour en faire usage à brule pour-point, et abattre les cavaliers qui seroient aux prises avec leurs chefs-de-file, en visant par dessus leurs têtes.

Au moyen de cette défense active, bien supérieure à la méthode de croiser la baïonnette et de rester dans cette position sans se fendre, une bonne infanterie devient véritablement invincible; il est peu de troupes à cheval qui oseront se mesurer avec elle, même en rase campagne, car les cavaliers se verront atteint sans pouvoir se venger. Quant aux cuirassiers, ce sont les chevaux qui sont la partie la plus vulnérable.

10) *Attaque et défense des retranchements.*

Pour assaillir des retranchements, l'infanterie aura soin de suivre les règles données pour le combat individuel de l'escrime à la baïonnette, puisqu'on ne peut franchir ces obstacles artificiels à rangs serrés. Le soldat portera son arme en balance dans la main droite, pour descendre le fossé et escalader le rempart; arrivé là, il s'appêtera à combattre à la baïonnette, l'adversaire qui aura le courage de l'attendre, soit sur la crête ou derrière le parapet. C'est le mouvement décisif, qui doit se faire, autant que possible, avec ensemble, pour ne pas engager quelques braves isolés dans la lutte.

Pour défendre les retranchements, il faut utiliser l'escrime de la baïonnette de manière, que lorsque l'assaillant se jète dans le fossé pour s'y rassembler et gravir ensuite le parapet, une partie de la garnison monte sur

la crête et repousse par des coups de fusils et des coups de baïonnette, ceux qui s'efforcent d'y prendre pied. C'est un combat corps à corps, où le défenseur doit avoir l'avantage s'il est soutenu convenablement.

Il est donc évident, que dans toutes les entreprises militaires, l'escrime de la baïonnette assure un avantage immense à l'infanterie, qui, dans ses exercices, en aura adopté le mécanisme et qui s'efforcera d'en saisir le véritable but.

Observations réglementaires.

Pour l'escrime de la baïonnette, il est nécessaire d'employer quelques *manièments des armes* qui ne sont pas compris dans le règlement concernant l'exercice de l'infanterie ; savoir :

1) *En avançant au pas de charge* on portera l'arme au bras jusqu'à ce que l'on soit arrivé à environ vingt pas de l'adversaire; alors on commande : *croisez-la-baïonnette!*

Conséquemment il faut que le soldat sache abattre son arme de la main droite en marchant, sans qu'on lui fasse perdre du tems par des commandemens inutiles pour porter d'abord l'arme et la croiser ensuite.

2) De pied ferme, pour *faire feu et se servir de la baïonnette* alternativement, il faut que le soldat soit exercé à baisser son arme de la position d'enjoue à celle de la baïonnette croisée, et l'inverse, ce qui s'exécutera au simple commandement et évitera la perte de tems qu'occasionnerait le mouvement de faire porter l'arme chaque fois.

3) *L'action du combat*, en allemand : *Caviren*, est une expression qui devra être familière à l'officier et au soldat; c'est celle de la lutte corps à corps, qui devient nécessaire aussitôt que le *choc au pas de charge* n'aura pas suffi pour culbuter l'adversaire.

Il faut que le commandement : *En action!* soit prononcé d'une voix de tonnerre, pour relever la confiance du soldat; pendant la mêlée tous les tambours battront le roulement.