

L'ESCRIME DU SABRE

A CHEVAL

L'ESCRIME DU SABRE A CHEVAL

PAR

A. ALESSANDRI

Ancien Maître d'Armes de la Garde républicaine

ET PAR

ÉMILE ANDRÉ

Auteur du *Jeu de l'Épée* (en collaboration avec JACON)
et du *Manuel d'Éscrime* (Fleuret-Épée-Sabre)

OUVRAGE

CONTENANT DEUX CHAPITRES SUR LE SABRE:
opposés à la Lance et à la Batainette



PARIS
ERNEST FLAMMARION, ÉDITEUR
26, Rue Racine, 26 (près l'Odéon)

AVANT-PROPOS

Pour le Manuel d'Escrime que j'ai publié il y a un an, j'avais déjà consulté M. Alessandri, au sujet du sabre et de l'épée, qu'il enseigne également d'une façon si raisonnée, si pratique.

En ce qui concerne le sabre, M. Alessandri avait beaucoup étudié cette arme dès l'époque où il était aux chasseurs d'Afrique ; et l'on sait que les régiments de chasseurs d'Afrique ont eu à se servir de l'arme blanche soit contre la cavalerie, soit contre l'infanterie, pendant la guerre de 1870.

Nous avons pensé utile, en tirant parti de l'expérience ainsi acquise, de rédiger une méthode d'escrime du sabre à cheval.

M. Alessandri et moi, nous souhaitons que cette publication soit bien accueillie dans l'Armée.

B. A.

L'ESCRIME DU SABRE A CHEVAL.

CHAPITRE I

UTILITÉ DE L'ESCRIME A CHEVAL : OCCASIONS QUE
L'ON RENCONTRE ENCORE DANS LA GUERRE MODERNE,
D'APPLIQUER CETTE ESCRIME. — DEGRÉ NÉCESSAIRE
DE CONNAISSANCE EN ÉQUITATION POUR MANIER
UTILÈMENT LE SABRE A CHEVAL.

Même avec le perfectionnement des armes à feu, il y aura toujours, dans les prochaines guerres, comme dans celle de 1870, des engagements de cavalerie contre cavalerie, ou même de cavalerie contre infanterie.

Ces engagements mettront en présence des troupes plus ou moins nombreuses; mais il n'est pas jusqu'aux petits combats entre reconnaissances

de cavalerie, combats parfois inévitables, qui n'aient une importance évidente, sinon par suite du nombre des combattants, du moins à cause des renseignements qu'ils sont chargés de prendre.

Pour que l'étude de l'Escrime à cheval donne des résultats, il faut naturellement que les hommes soient assez bons cavaliers pour avoir leurs chevaux bien en main ; et même, l'on peut dire qu'un bon cavalier, mauvais escrimeur, aurait l'avantage sur un adversaire bon escrimeur, mais médiocre cavalier.

Dans un combat individuel isolé, fait exceptionnel, il n'aurait qu'à diriger habilement son cheval, en des évolutions rapides, de façon à déranger l'adversaire ; il aurait facilement raison de lui, même en se tenant de face ; il pourrait s'approcher rapidement, porter un coup de sabre sur le chanfrein du cheval qui bondirait et mettrait son cavalier, s'il ne le désarçonnait pas, tout au moins dans l'impossibilité de se servir efficacement de son arme.

Mais en dehors de ce genre de combat excep-

tionnel, et d'une façon générale, en tout genre de combat à cheval, la supériorité en équitation assure un avantage plus marqué que la supériorité en escrime. Seulement, il faut joindre à la suffisante connaissance de l'équitation, la connaissance pratique de l'escrime, et l'on aurait d'autant plus tort de ne pas la cultiver, qu'on peut arriver, en un temps relativement court, à des résultats très appréciables.

Ajoutons qu'un cavalier sachant manier son sabre, a plus d'assurance, plus de confiance en lui-même, plus d'allure militaire.

CHAPITRE II

GENRE DE SABRE QUE L'ON DOIT EMPLOYER DANS LA CAVALERIE: UNE ARME LÉGÈREMENT COURBÉ, CONVÉNANT A LA FOIS AUX COUPS DE POINTE ET AUX COUPS DE TRANCHANT. — OBSERVATIONS SUR LES COUPS DE POINTE ET SUR LES COUPS DE TRANCHANT.

Le sabre dont on doit se servir dans la cavalerie, est un sabre légèrement courbé, un peu moins que celui des chasseurs, avec une poignée un peu plus longue et une garde garantissant un peu plus la main et le poignet.

Voici les raisons de notre préférence :

1^o Cette forme de sabre facilite la pénétration du tranchant. Pour les coups de taille, un sabre droit aurait moins de pénétration. ~

2^o Étant légèrement courbe, la forme de sabre que nous recommandons ne nuit pas aux coups de pointe. La pointe se trouve d'ailleurs directement dans la ligne de l'extrémité du pommeau.

Il ne faut pas que la courbe soit trop accentuée, non seulement parce que cela nuirait aux coups de pointe, mais parce qu'il y aurait une trop grande partie du tranchant qui ne porterait pas en donnant le coup (1).

La lame du sabre des chasseurs a une longueur suffisante.

La garde devrait être complétée pour garantir davantage.

La poignée devrait être un peu plus longue et un peu plus mince, pour que l'on eût mieux l'arme en main.

Il est d'autant plus utile de pouvoir bien manier l'arme, que c'est la façon de donner le coup, plutôt que le poids, qui donne de la pénétration.

Le sabre droit convient moins aux coups de tranchant. Or, tout en préférant les coups de pointe aux autres lorsque l'occasion se présente

(1) On a fait cette objection : même avec une lame peu courbe, les hommes ne seraient-ils pas tentés de frapper du tranchant au lieu de frapper de la pointe ?

Répondons : avec un peu d'exercice, même les hommes ayant peu de dispositions pour l'escrime s'habituent à frapper de la pointe autant qu'il faut. Il arrive, d'ailleurs, qu'ils le font instinctivement.

de les employer, tout en disant : « n'employez le tranchant que si vous ne pouvez pas frapper avec la pointe », il faut ajouter aussitôt, comme contre-partie, qu'en beaucoup de cas, dans l'escrime à cheval, les coups de tranchant sont tout indiqués.

Nous insisterons, à l'occasion, sur ce sujet, dans les chapitres suivants. Disons ceci dès maintenant :

Sans parler des cas spéciaux où l'on a un adversaire protégé, par exemple, par une cuirasse, contre les principaux coups de pointe, ce qui rend particulièrement utiles alors certains coups de tranchant, comme les coups de figure et les coups de manchette, il faut faire l'observation générale suivante :

Même dans le combat individuel, il arrive que le premier coup de pointe n'ayant pas porté et la distance diminuant, la position des adversaires très près l'un de l'autre, ou un peu en arrière l'un de l'autre, rend spécialement pratiques les coups de tranchant.

A-t-on affaire à plusieurs adversaires : l'emploi du tranchant est encore plus fréquemment utile. Pour se faire faire de la place et se débarrasser de

ses adversaires, il devient encore plus nécessaire de varier les coups, de frapper tantôt d'estoc, tantôt de taille.

Ajoutons que, soit dans le combat individuel, soit dans une mêlée, il est très pratique de frapper du tranchant sur le cheval, surtout sur la tête et parfois sur les jarrets de derrière.

Nous rappelons que pour les coups de tranchant le sabre courbe est plus efficace. Bien repassé, il a une grande pénétration.

Bien entendu, en portant les coups de tranchant, il faut se découvrir le moins possible. Ils peuvent et doivent se porter avec prudence, et l'on arrive, avec un peu d'exercice et de pratique des armes, à se garantir suffisamment en portant des coups de tranchant comme en frappant de la pointe.



Pour les dessins (1) de cet ouvrage, on s'est servi d'un sabre de chasseurs.

(1) Les positions ont été dessinées d'après des clichés Boïdon.

CHAPITRE III

EXERCICES PRÉPARATOIRES A LA SALLE D'ARMES

Il doit y avoir, pour l'escrime à cheval, deux sortes d'exercices préparatoires à la salle d'armes, à savoir :

1° L'étude de l'escrime habituelle de salle d'armes;

2° L'étude, dans la position dite du « cavalier à pied », de ce qu'il faut choisir dans l'escrime habituelle pour l'appliquer à cheval.

Tous ces exercices doivent se faire individuellement. Le maître d'armes et les prévôts doivent être cavaliers: tandis qu'il arrive actuellement qu'on envoie dans un régiment de cavalerie un maître d'armes qui a fait son temps dans l'infanterie.

Il faudrait quatre prévôts par escadron (1).

(1) En choisissant des hommes bien doués pour en faire des prévôts, on arrive, en un an, avec trois heures de travail par jour, à former des instructeurs donnant suffisamment la leçon.

Dans les salles régimentaires, on devrait se servir de sabres à lames d'acier et non de sabres en bois.

Chaque cavalier doit prendre, à la salle d'armes de son régiment, trois leçons par semaine, leçons de deux reprises.

Les exercices préparatoires de salle d'armes sont complétés par des exercices à cheval. Au bout de cinq à six mois, s'il y a un nombre suffisant d'instructeurs, chaque cavalier peut déjà se servir de son sabre avec habileté et avoir confiance en son arme, à cheval.

Car, avec le sabre de troupe, arme moins fine que le fleuret, il n'y a pas autant de coups à apprendre : il s'agit de les porter avec précision, de les bien donner d'une main déliée, et de posséder suffisamment certaines parades et ripostes.

Ajoutons que les hommes prennent généralement goût aux exercices de la salle d'armes. Même les moins bien doués arrivent à une certaine dextérité et prennent confiance en leur sabre.

Occupons-nous d'abord des exercices préparatoires de salle d'armes.

Nous n'avons pas à insister sur les exercices fai-

sant partie de l'escrime ordinaire, que l'on fait en prenant la garde ordinaire, c'est-à-dire en s'effaçant (1).

Après les exercices précédents, on passe, avons-nous dit, à une deuxième série d'exercices préparatoires, en prenant la position dite du cavalier à pied.

En garde, ils tiennent le sabre comme il est indiqué dans la fig. 1, en ayant soin de tourner le tranchant un peu en dessus pour que la lame ne soit pas présentée à plat. À plat, on aurait moins de force pour résister à un choc.

En ce qui concerne la position du pouce, un cavalier non exercé met instinctivement le pouce sur les autres doigts.

Un cavalier exercé, en tenant le pouce sur le dos de la poignée, dirige mieux son attaque, sent mieux la parade et résiste aussi facilement au choc que dans l'autre position. Cependant, pour les coups de tranchant, cela offre moins d'importance que pour les coups de pointe. Ajoutons que s'il y avait trop de chocs, le pouce pourrait être

(1) Voir à ce sujet le *Manuel d'Escrime*, publié par M. E. André.

fatigué par la commotion, auquel cas on le mettrait sur les autres doigts ; mais on a rarement autant de choes successifs à supporter.

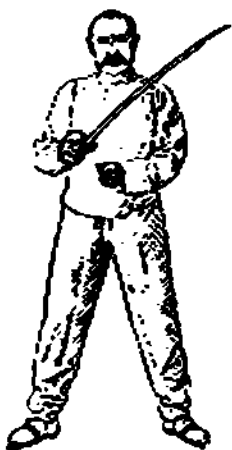


Fig. 1. — LA GARDE

Avant de passer à la deuxième série d'exercices, les hommes ont dû fréquenter la salle d'armes trois fois par semaine pendant plusieurs mois.

DEUXIÈME SÉRIE D'EXERCICES PRÉPARATOIRES

Dans la position dite du cavalier à pied, les hommes se tiennent de face, en plaçant la main gauche comme si elle avait à tenir les rênes, en écartant les jambes, et, d'une façon générale, en imitant à pied leur tenue en selle.

Dans la position du cavalier à pied, les hommes doivent être exercés individuellement à la salle d'armes par les prévôts, sous la surveillance du maître d'armes.

Les instructeurs se mettent à côté des hommes

en prenant, au début, également la position du cavalier à pied, et ils leur apprennent à exécuter les coups, parades et ripostes qu'il faut choisir dans l'escrime habituelle pour les pratiquer à cheval.

Nombre de coups, surtout ceux qui sont relativement compliqués, seraient peu pratiques ou même impossibles à cheval.

D'autre part, il faut songer que les cavaliers ennemis seraient garantis contre un certain nombre de coups, soit par leur équipement, soit par la selle et le paquetage (sans parler des cas spéciaux où il s'agit, par exemple, de cuirassiers.)

La selle et le paquetage garantissent contre les coups de pointe une grande partie de la ligne basse.

La coiffure protège contre les coups de tête.

L'équipement protège contre les coups de tranchant au corps.

Il en résulte :

1^o Que les coups de pointe doivent viser de préférence la poitrine et, d'une façon générale, le

buste, et aussi, à l'occasion, la figure, le côté, le dos ;

2° Que les coups de tranchant se porteront de préférence sur la figure, le cou, les bras - et, d'autre part, sur la tête du cheval et, à l'occasion, dans la mêlée, sur ses jarrets de derrière.

ATAQUES

Occupons-nous d'abord des attaques par coups de pointe.

L'instructeur exerce aux coups suivants :

(Les mots entre parenthèses se suppriment dans le commandement, dès que le cavalier est exercé aux mouvements.)

Rappelons que dans les coups portés en main de tierce, la main se tourne davantage à la terminaison du coup, le pouce en dessous.

Le cavalier étant en garde, et dans la position du cavalier à pied, l'instructeur commande :

(Main de tierce) en avant, à droite, pointez !

(Dans le dessin de couverture, le cavalier français (un chasseur d'Afrique) fait un « en avant à droite, pointez »).

(Main de tierce) en avant. à gauche, pointez !

(Main de quarte), en avant. à gauche, pointez !

Puis, pour frapper plus de côté :

(Main de quarte), à droite. pointez !




Fig. 2.  **POINTEZ !**
À GAUCHE.



Fig. 1.  **POINTEZ !**
À DROITE.

Pour les coups de pointe en avant, on n'a pas besoin d'élan, si l'on est en marche, à cause des mouvements du cheval, qui donnent une grande force de pénétration.



Fig. 4. — En arrière, à droite, poissez :

Mais pour les coups de côté, si l'on portait la main moins à gauche ou à droite qu'il n'est indiqué dans les figures, le coup de pointe n'aurait pas assez d'élan, pas assez de force.

D'autre part, si l'on objecte qu'en portant ainsi le bras à gauche ou à droite pour prendre de l'élan, on le découvre, nous répondons que dans le combat réel, le mouvement doit se faire à certaine distance et dans certaines conditions, en cas de mêlée surtout, comme nous le préciserons.

Outre les attaques déjà indiquées, quelles sont les autres attaques par coup de pointe à enseigner ? Il ne faut même pas parler, dans l'escrime du

sabre à cheval, des dégagés de la ligne de tierce à celle de quarte ou inversement.

Pour dégager, en attaque, il faut avoir engagé, avoir joint les deux sabres.

Et l'on n'engage pas le sabre à cheval.

Les adversaires portent d'ordinaire leur attaque sans prendre le contact du fer, sauf parfois sous forme d'attaque au fer, de battement lorsqu'ils en voient l'occasion.

En supposant qu'on eût engagé, il ne serait pas pratique de faire à cheval des dégagés de la ligne de tierce à celle de quarte ou inversement.

On serait trop lent à cause du poids du sabre; on ne porterait pas le coup assez vite. On s'exposerait, en cas de distance suffisante, à recevoir un coup sur l'avant-bras, ou, s'il y avait peu de distance entre les deux adversaires, à faire coup double.

Même précédé de battement, le dégagé de la ligne de tierce à celle de quarte ou inversement, ne serait pas pratique dans l'escrime du sabre à cheval, pour la raison que nous venons d'indiquer. Le coup ne pouvant être porté avec vitesse,

on s'exposerait à faire coup double ou à recevoir un coup de manchette.

Les dégagements de la ligne haute à la ligne basse eux-mêmes ne sont pas pratiques, sauf en certains cas que nous allons préciser.

Il faut d'abord remarquer que, pour porter le coup de pointe dans la ligne basse en partant de la ligne haute, autrement dit pour dégager dessous, on serait souvent gêné par la selle et par le paquetage, à moins que l'adversaire ne tienne son bras plus haut que dans la garde ordinaire.

Et surtout, en dégagant dessous, on s'exposerait, à moins d'avoir fait d'abord un battement écartant bien le sabre, à recevoir un coup sur l'avant-bras, ou à faire coup double, même en accentuant le tourné de la main à l'achèvement du coup porté au cavalier qu'on a à sa droite, le cas habituel.

Conclusion : les dégagés dessous ne sont pratiques dans l'escrime du sabre à cheval, que si l'on peut (1) les faire précéder de battements ayant

(1) Il faut supposer d'abord que l'allure des chevaux en donne le temps.

écarté le fer, et que si l'adversaire a une élévation de bras suffisante pour qu'on puisse bien diriger l'arme au-dessus de la selle.

Après un battement en ligne de tierce, ils se portent la main tournée les ongles en dessous.

Contre un cavalier placé à gauche, on ferait un battement de quarte dégagé dessous, en conservant la main les ongles en dessus.

Mais ce qui sera d'un emploi plus fréquent, ce sera après une attaque au fer, telle que battement, de pointer dans la même ligne, soit en tierce, soit en quarte.

Pour exercer à ces divers coups, l'instructeur commande :

Battement en tierce, coup de pointe (même ligne).

Battement en quarte, coup de pointe (même ligne).

Battement en tierce, coup de pointe dessous.

Battement en quarte, coup de pointe dessous.

Passons maintenant aux coups de tranchant, que l'on s'essayera à porter également dans la position du cavalier à pied.

L'instructeur fait bien noter la façon dont doit être porté le coup de tranchant, en sciant et en

ramenant l'arme à soi. On revient en garde de tierce.

Les mots entre parenthèses (main de tierce) (main de quarte), se suppriment dans le commandement dès que le cavalier est exercé aux mouvements.



Fig. 3. — EN AVANT À DROITE, SABREZ!

L'instructeur commande :

En avant à droite, sabrez!

En avant à gauche, sabrez!

(Dans ces deux mouvements la main est dans une position moyenne.)

Les « en avant sabrez » doivent viser la figure (et le cou) ou le bras, mais non la tête, à moins que le cavalier

ennemi ne soit plus protégé à la tête par une coiffure.

Autres commandements :

(Main de tierce), à droite, sabrez!

(Main de quarte), à gauche, sabrez ! (1)

(Main de tierce), en arrière, à droite, sabrez !

Pour ces divers coups, comme pour les coups de



Fig. 6. — À droite, sabrez !



Fig. 7. — À gauche, sabrez !

pointe, il faut bien observer la position telle qu'elle est dans les figures de notre méthode.

Pas plus que des dégagés, nous ne parlons, dans

(1) Tout en ramenant l'arme à soi après avoir porté le coup, on tourne la main, les ongles en dessous pour reprendre la garde de tierce.

l'escrime à cheval, des attaques par coups de tranchant en changeant de ligne, et cela pour les mêmes raisons que précédemment.



Fig. 7. — EN ARRÊT
À DROITE, SABRE !

On s'exposerait également à recevoir un coup sur l'avant-bras ou à faire coup double.

Même précédés de battements, les coups de tranchant, en changeant de ligne de tierce à quarte ou inversement, exposeraient à des coups de manchette ou à coups doubles.

Si l'on a l'occasion d'attaquer le fer, par un battement, il pourra être très pratique de le faire et d'exécuter aus-

sitôt un coup de tranchant dans la même ligne, à la figure ou au cou, soit directement, soit en tournant la main de tierce à quarte ou inversement, ou de porter un coup de manchette.

L'instructeur commandera par exemple :

Ballement en tierce, coup de figure à droite en tierce.

Ballement en tierce, coup de figure à gauche (en tournant la main de tierce à quarte).

(Contre un cavalier à votre gauche) Ballement en quarte, coup de figure en quarte.

(Contre un cavalier à votre gauche) Ballement en quarte, coup de figure à droite en tournant la main de quarte à tierce.

• Telles sont les attaques à enseigner. Nous ne parlons pas de coups avec feintes. Et, en effet, nous ne conseillons pas l'emploi des feintes à cheval, ni de la pointe ni du tranchant. Ce ne serait pas du tout pratique, à notre avis, et contrairement à ce qui est enseigné dans certaines méthodes. En effet, il faut à la fois tenir compte du poids de l'arme employée, et des mouvements des chevaux.

Pendant l'exécution de la feinte, l'adversaire tirerait sur vous, et notamment vous porterait le coup de manchette. Parfois, s'il en voyait l'occasion, il tirerait sur la tête de votre cheval.

En somme, il n'est pas pratique de faire à cheval

des coups avec feintes de la pointe ou du tranchant, même avec une seule feinte (1).

Si l'on fait les feintes de loin, on ne risque pas les inconvénients indiqués ; mais en revanche, l'adversaire n'a qu'à n'y pas répondre.

Moulinets

Après les diverses attaques indiquées, on exerce à faire les moulinets.

Répondons d'abord à cette objection que, en faisant des moulinets, les cavaliers blessent leurs propres chevaux, et arrivent à les rendre rétifs.

C'est qu'alors ils sont mal exercés.

Tout soldat peut arriver, au bout d'un temps d'exercice assez court de moulinets à pied, à les exécuter à cheval sans atteindre sa monture, qui s'habitue très bien à voir passer le sabre autour de sa tête.

Cela dit, expliquons l'utilité des moulinets.

(1) Il ne faut pas confondre avec des feintes les mouvements de gauche à droite ou inversement, en garde de tierce, le bras ployé, que nous conseillerons plus loin. Ce ne sont pas des feintes, ce n'est pas la menace d'un coup, c'est une forme de mise en garde, en se tenant prêt à parer ou à attaquer.

Ils exercent le poignet et l'habituent aux mouvements qui donnent de la pénétration au coup de tranchant.

Au sabre, ils ont la même utilité que les exercices de doigté au fleuret ou à l'épée.

Bien exercé aux moulینets, on dirige le sabre avec sûreté, on conduit rapidement l'arme, on la dirige, au lieu de l'abandonner, de laisser aller le bras.

Outre ces avantages comme mouvements d'exercice, les moulینets sont utiles dans la défensive. Les moulینets en arrière servent à parer un coup de pointe ou un coup de tranchant derrière soi. D'autre part, entre cavaliers armés du sabre, ils servent dans le combat d'un seul contre deux ou plusieurs adversaires. Ils « font faire de la place. »

Contre un lancier, le moulینet peut être employé à certaine distance, en le complétant au besoin par une parade, pour écarter la lance.

Contre l'infanterie, ce sont des moulینets ou des mouvements de moulینets qui servent à parer les coups de baïonnette.

Si les moulینets sont utiles, soit comme mouve-

ments d'exercice, soit comme défensive dans l'escrime à cheval, ce qui n'est pas pratique, en revanche, c'est d'attaquer par un moulinet ou par un



Fig. 9. — tierce



Fig. 10. — quarte

demi-moulinet. Il faut un jeu plus serré, à cheval comme à la salle d'armes, et à plus forte raison.

Parados

Les parados dans l'escrime à cheval, entre cavaliers également armés du sabre, sont :

La tierce.

La *quarte*.

La *quarte haute*.

La *prime*.

La *prime haute*.

Et parfois la *seconde* et la *septime*.

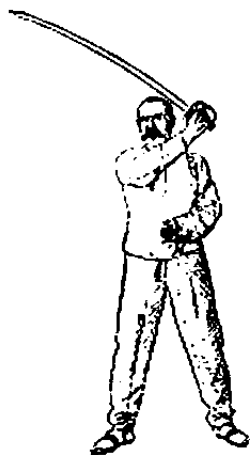


Fig. 11. — QUARTE HAUTE

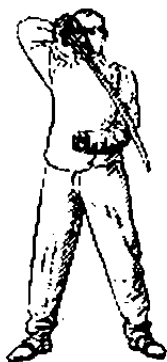


Fig. 12. — PRIME

Les parades principales sont la tierce et la quarte ; la tierce contre le cavalier venant à droite, la quarte contre le cavalier venant à gauche.

Elles parent les coups de pointe dirigés à la poitrine et à la figure, et les principaux coups de tranchant.

La prime haute et la quarte haute servent à parer, outre la tête, la figure et le cou.

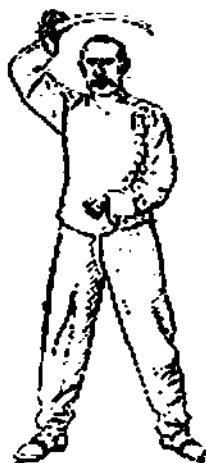


Fig. 1. — PRIME
HAUTE

(La prime haute sert aussi à parer la tête du cheval en certains cas (1). Mais dans le combat, il est généralement préférable autant que possible, d'incliner la tête du cheval à droite ou à gauche.)

La prime sert à parer tout le côté gauche. Mieux vaut, en général, la remplacer par la quarte, facilitant mieux la

riposte.

La seconde et la septime servent parfois à

(1) Pour la parade de la tête du cheval par la prime haute comme c'est seulement l'extrémité de l'arme qui se trouve opposée à l'ennemi (même en se dressant sur les étriers) à cause de la distance, le sabre du pareur risque de heurter par contre-coup, la tête de son cheval.

parer dans la ligne basse, par exemple, des coups, de pointe portés de côté. (Étant de côté par rapport à l'adversaire, on n'a pas le flanc protégé contre son coup de pointe par la selle et le paquetage.)

Pour l'exécution de ces parades, voir le *Manuel d'Ésime* déjà cité et les figures ci-jointes (9, 10, 11, 12, 13).

Il ne faut pas parler de contres avec des armes aussi lourdes que les armes d'ordonnance. On serait trop long à parer et l'on perdrait l'avantage de la riposte, si l'on avait eu le temps de parer, même avec le contre de tierce. Rappelons que les mouliacets servent de parades en certains cas.

Ripostes

Il faut naturellement choisir, dans l'escrime du sabre à cheval, les coups les plus simples comme ripostes.

Après la parade de tierce

Les ripostes à employer sont les suivantes :

RIPOSTES DE POINTE

- 1° Riposte directe en tierce ;
- 2° Riposte dessous, parfois, en cas d'élévation

suffisante du bras de l'adversaire. On conserve la main de tierce.

RIPOSTES DE TRANCHANT

- 1^o Coup de figure ou de cou en tournant la main de quarte (1), sans changer de ligne ;
- 2^o Coup de figure direct sans changer de ligne et en conservant la main de tierce ;
- 3^o Coup de manchette sans changer de ligne ;
- 4^o Coup sur la main de bride.

Après la parade de quarte

RIPOSTES DE POINTE

- 1^o Riposte directe en quarte ;
- 2^o Riposte dessous, parfois, en cas d'élévation suffisante du bras de l'adversaire.

RIPOSTES DE TRANCHANT

- 1^o Coup de figure ou de cou en tournant la main de quarte à tierce (2) sans changer de ligne ;
- 2^o Coup de figure direct sans changer de ligne et sans tourner la main ;
- 3^o Coup de manchette, sans changer de ligne,

(1) Ce mouvement donne beaucoup de pénétration au coup.

(2) Même remarque que dans la précédente note.

en cas d'élévation suffisante du bras de l'adversaire ;

4^o Coup sur la main de bride.

Après la parade de quarte haute

Riposte de pointe à la poitrine.

Coup de manchette sur le bras droit, sans changer de ligne.

Après la parade de prime haute

Riposte de pointe à la poitrine. (C'est la meilleure riposte après cette parade, mais à l'occasion on ripostera par le tranchant.)

RIPOSTES DE TRANCHANT

1^o Par une forte pression sur le sabre, riposter de tierce à quarte par le coup de figure à gauche ;

2^o Si l'on est très près de l'adversaire, par le coup de figure dedans, en changeant de ligne, en coupant. Si l'on n'était pas très près, on s'exposerait en changeant de ligne pour riposter, à recevoir un coup de l'adversaire ;

3^o Par le coup de manchette sans changer de ligne ;

4° Par un « à droite sabrez » sur la main de bride.
Après la parade de prime haute pour la tête du cheval (voir les réserves faites à ce sujet), on ripostera par un coup de pointe ou par un coup de tranchant.

Après la parade de prime

Riposte de pointe à la poitrine.

Ripostes de tranchant (à gauche ou à droite) à la figure par un mouvement de moulinet.

Rappelons que mieux vaut parer quarte ; cette parade facilite mieux la riposte de pointe et les ripostes de tranchant.

Après la parade de seconde

(Rappelons que cette parade se fait sur un cavalier qui attaque à droite, de flanc.)

Riposte de pointe à la poitrine.

RIPOSTES DE TRANCHANT

- 1° Par un coup de manchette ;
- 2° Par un coup de figure à gauche ;
- 3° Par un coup de figure à droite.

Après la parade de septime

(Rappelons que cette parade se fait sur un cavalier qui attaque à gauche, de flanc.)

Riposte de pointe à la poitrine.

RIPOSTES DE TRANCHANT

1° Par coup de figure à gauche ou à droite ;

2° Par coup de manchette.

Après le moulinet en arrière formant parade, on riposte par un « à droite sabrez » ou un « à gauche sabrez », ou un « en arrière sabrez » ou par des coups de pointe, si l'on en trouve l'occasion assez rare en pareil cas.

On exercera à faire les parades et ripostes indiquées, par les commandements habituels de l'escrime ordinaire du sabre à la salle d'armes.

Outre les diverses ripostes sur l'adversaire, l'instructeur rappelle qu'à l'occasion, après avoir paré, faute de pouvoir atteindre le cavalier, on frappe sur le cheval.



OBSERVATIONS GÉNÉRALES SUR LES RIPOSTES PAR COUPS
COMPOSÉS ET SUR LES CONTRE-RIPOSTES

Dans l'escrime à cheval, il ne faut pas parler de ripostes par coups composés. On n'aurait pas le temps de les faire ; et, en admettant qu'on eût le temps, on risquerait d'être arrêté par l'adversaire.

De même, il n'est pas question, dans nos exercices, de contre-ripostes. Les distances se trouvent trop vite gagnées de part et d'autre pour que l'on puisse continuer la phrase.

C'est tout à fait par exception que peut se produire la contre-riposte entre deux cavaliers. Il faut les supposer serrés l'un près de l'autre, ayant le parti pris de se frapper exclusivement l'un l'autre, et maintenant leurs chevaux.

CHAPITRE IV

EXERCICES A CHEVAL

Les cavaliers, familiarisés avec la deuxième série d'exercices préparatoires de la salle d'armes, devraient être exercés ensuite à exécuter à cheval les mouvements de cette deuxième série, c'est-à-dire ce qu'ils ont fait dans la position du cavalier à pied.

Ils devraient l'exécuter d'abord individuellement, puis simultanément, sous la direction des instructeurs.

Comme l'indique la théorie, on les exercerait ensuite à diriger les coups sur un mannequin.

Les courses de têtes forment aussi un exercice utile.

Un exercice consistant à porter des coups de pointe et des coups de tranchant sur des cônes en glaise pour s'habituer à donner de la pénétration

aux coups et pour se rendre compte de leur portée, est également à pratiquer.

On pourra même faire des assauts, des simulacres de combat à cheval à la condition de ne pas frapper sur les chevaux, surtout sur la tête, ce qui les rendrait vicieux.

Dans les simulacres de combat à cheval faits dans divers régiments, on convient même, pour empêcher les cavaliers de frapper les chevaux, qu'ils n'emploieront que les coups de pointe. Ils risquent moins, en effet, avec ce système, d'atteindre les chevaux. Mais on ne peut contester que ce genre de combat, sans coup de tranchant, offre beaucoup de convention.

En tous cas, c'est un genre d'exercice qui apprend aux hommes à diriger les chevaux pour s'approcher d'un adversaire, à apprécier la distance, à porter certains coups.

Pour ces simulacres de combat, on doit employer gants, masques et sabres à lames d'acier.

Ajoutons qu'il suffirait d'un petit nombre d'exercices de ce genre pour compléter l'instruction des hommes.

CHAPITRE V

Conseils pour le combat réel. — Différents cas à examiner

Il faut distinguer entre deux principales sortes de combats à cheval : le combat en ligne, et le combat individuel.

Il faut un jeu aussi simple que possible, surtout pour le premier. Comme l'instructeur doit le faire observer, pour le combat en ligne, la tactique est particulièrement simple, et même, l'on peut dire nettement, pour ce genre de combat, que dans le résultat final, entre cavaliers exercés, il y a une grande part de chance, car il n'y a qu'un coup à échanger, rapidement, en passant.

En chargeant, les cavaliers doivent s'entendre tacitement pour prendre chacun le cavalier ennemi passant à leur droite.

A la différence de ce qui sera souvent recommandé dans le combat individuel, ils ne doivent

pas, dans le combat en ligne, attaquer le cheval de leur adversaire, car ils s'exposeraient ainsi à rester en arrière de leurs camarades.

Cela dit, il s'agit de passer rapidement, en guettant les mouvements de l'adversaire, et celui des deux cavaliers opposés qui allonge le bras le premier a le désavantage : l'autre n'a qu'à parer d'opposition et à riposter de préférence de la pointe (1) (sauf avec un cuirassier, ou avec un adversaire garanti par un plastron).

On doit donc soi-même, ne pas allonger le bras, mais plutôt rester en garde, et faire de petits mouvements à droite et à gauche, le bras ployé, en tenant la main de tierce. Il vaut mieux faire ces petits mouvements que d'avoir la main immobile. Rappelons que le tranchant du sabre doit, en garde, être tenu un peu tourné en dessus, que la lame ne doit pas être à plat.

(1) Nous rappelons que pour le coup de pointe en avant, on n'a pas besoin de prendre d'élan pour porter le coup, le mouvement du cheval en dispense.

D'autre part, il n'y a pas à craindre d'être retenu, ou d'avoir le bras gêné par le corps de l'adversaire qu'on a atteint ; le blessé tourne de lui-même, et l'on se dégage ainsi naturellement.

Si, dans la charge en ligne, deux cavaliers arrivent en face l'un de l'autre, avec la même garde prudente, ne livrant rien ni l'un ni l'autre, qu'en résultera-t-il ?

Il pourra se faire que la distance ne soit plus suffisante entre eux pour qu'ils tentent un coup de pointe, dont tous deux se méfieraient. Un coup de tranchant suivi d'une parade et d'une vive riposte de tranchant également parée, pourra former la seule phrase d'armes qu'ils feront en passant. Par exemple, ce sera un coup de figure paré par la tierce, suivi d'une riposte de figure parée par la prime. Quant à la contre-riposte, les deux cavaliers sont déjà hors d'atteinte, du moins l'un de l'autre, et ont affaire à d'autres adversaires. Au combat en ligne succèdent les combats individuels de la mêlée.

A propos de la charge en ligne, faisons encore les observations suivantes :

D'après le règlement actuellement en usage dans la charge en ligne, on fait faire les mouvements suivants :

1^{er} rang. en tierce, pointez ! 2^e rang. en avant. sabrez !

En arrivant en position d'*e* en tierce, pointez ! *x*, cela produit peut-être un effet imposant sur des soldats non exercés ; mais autrement, c'est trop indiquer l'attaque qu'on veut faire.

Sur cette attaque, le battement formant parade, suivi d'un coup de pointe ou d'un coup de tranchant, a son utilité marquée.

A notre avis, le 1^{er} rang, devrait être, nous le répétons, en garde de tierce, mais ne décider son attaque ou sa parade qu'à l'approche de la poitrine de son adversaire.

Nous supposons toujours que les cavaliers sont bien exercés.

Quant au 2^e rang, l'en avant sabrez, peut être très utile suivant le résultat du choc du 1^{er} rang. Tout dépendra de ce qu'aura produit ce choc.

Pour le combat individuel, à plus forte raison, il ne faut pas indiquer d'attaque précise sur l'adversaire avant d'être à portée. L'attaque doit être faite par surprise, soit sur le cheval, soit sur le cavalier.

Si l'on peut faire un battement pour exécuter ensuite un coup droit ou tirer dessous dans les conditions indiquées, ou pour porter un coup de tranchant dans la même ligne, le battement formant parade rend ce genre de coup pratique.

Notons qu'il doit se faire le bras non complètement allongé, afin de mieux parer, s'il est trompé.

Maintenant, supposons que dans le combat individuel les deux adversaires ont tous deux l'habileté : 1° de garer leurs chevaux, et 2° de ne pas livrer le fer, d'attendre en garde de tierce une faute de l'adversaire.

C'est alors l'affaire au plus malin de tâcher de se faire attaquer pour parer et riposter, en profitant de toutes ses connaissances en équitation (1), et en enlevant son cheval à propos.

Entre deux adversaires bons cavaliers, qui ont des chevaux bien dressés et assez de champ pour

(1) Si deux cavaliers étaient seuls, comme en ces simulacres de combats que l'on voit dans les carroufels, et si l'un d'eux était beaucoup plus habile en équitation, ou beaucoup mieux monté, il pourrait par exemple tourner son adversaire. Mais de pareils cas ne se voient guère que dans les simulacres de combats, avec plus ou moins de convention.

évoluer, qui, d'autre part, ont la pratique de l'escrime et du coup d'œil, le combat pourrait même durer assez longtemps, s'ils étaient seuls, comme deux duellistes.

Mais ce serait un fait exceptionnel de voir ainsi deux cavaliers isolés aux prises.

Dans la réalité, les cavaliers ne peuvent temporer comme dans un duel ; ils ont plus ou moins vite affaire à d'autres cavaliers qui sont dans la mêlée.

Il faut donc agir avec décision, mais toujours en se bornant aux coups simples que nous avons indiqués, et le plus rapidement possible, d'autant plus qu'on n'est pas seul. Ce n'est plus un combat en champ clos. Et les mouvements des chevaux aidant, on se trouve vite séparé d'un premier adversaire, et en présence d'un autre, même de plusieurs autres.

Il s'agit d'échanger sans relâche avec chacun de ceux que l'on trouve devant soi ou à côté de soi des coups simples et rapides, en tirant à l'occasion sur le cheval de l'adversaire, ou sur le cheval d'un autre cavalier ennemi qui vient à portée. Débar-

rassé d'un adversaire, qu'on l'ait blessé ou non, — car après avoir frappé et paré l'un et l'autre, les adversaires se trouvent souvent séparés, — on frappe sur un autre cavalier ennemi, en profitant à l'occasion de ce qu'il est aux prises avec un camarade. Les « en avant », les « à droite » et « à gauche pointez ou sabrez », les « en arrière pointez ou sabrez » ont leur utilité spéciale dans ces cas de mêlée.

Si l'on a affaire soi-même à deux adversaires, il faut naturellement plus de vitesse que jamais, frapper à droite et à gauche comme on peut et rapidement, et les coups de tranchant sont particulièrement utiles en pareils cas pour se faire faire de la place. Après quoi, on emploie autant que possible les coups de pointe. D'une façon générale, d'ailleurs, en cas de mêlée, on suit surtout son inspiration, en faisant ce qu'on peut, mais avec d'autant plus de vitesse et d'à-propos qu'on aura mieux été exercé.

Danger d'employer certains coups, et manière
d'en profiter si l'adversaire les emploie

Dans les exercices qui précèdent, nous n'avons pas recommandé l'emploi des coups sur la tête, 1° parce qu'ils seraient généralement amortis par la coiffure, même si ce n'est pas un casque, et 2° parce qu'en les exécutant, il arrive souvent qu'on s'expose trop.

Si l'adversaire veut porter le coup de tête, soit sans avoir joint le fer, soit après l'avoir joint d'une façon quelconque, il faut pointer en tierce en pleine poitrine, si la distance le permet, sans s'occuper de parer ; ou bien l'on porte un coup de manchette.

On devance l'adversaire, on l'atteint avant d'être atteint soi-même et on l'arrête. Du reste, en pointant on est garanti par la garde du sabre, en tournant bien la main à l'achèvement du coup de pointe en tierce, comme nous l'avons indiqué (Voir le dessin de couverture).

Si l'adversaire qui porte le coup de tête est protégé par une cuirasse ou par un plastron, on porte

le coup de manchette. C'est plus pratique que de parer et de riposter.

Au sujet des dégagés dans l'escrime du sabre à cheval, nous avons déjà précisé quelles réserves il importait de faire sur leur emploi, et à quoi l'on s'exposerait en voulant dégager de tierces à quarte ou inversement, ou même en voulant dégager dessous, sauf dans certaines conditions spécifiées.

Nous avons aussi indiqué les inconvénients de l'emploi des feintes à cheval.

Si l'adversaire veut faire une feinte de près, on l'arrête par un coup de pointe ou par un coup de manchette, ou l'on pare et riposte dès sa première feinte après avoir rencontré le fer, d'autant mieux que les feintes ne peuvent se faire assez rapidement avec les sabres de cavalerie.

**CAS SPÉCIAUX. — ON A DEVANT SOI UN CHIRASSIER
OU UN ADVERSAIRE AYANT LA POITRINE GARANTIE
PAR UN PASTRON EMPÊCHANT LA PÉNÉTRATION DES
COUPS DE POINTE COMME DES COUPS DE TRANCHANT.**

Tous les coups recommandés précédemment, sauf les coups de pointe à la poitrine, sont à employer. En d'autres termes, on emploiera les coups

de pointe à la figure, et, s'il s'agit d'un adversaire non protégé entièrement, les coups de pointe dans le côté, dans le dos ; et, d'autre part, les coups de tranchant à la figure (1), au cou, à l'avant-bras droit, à la main de bride.

Passons à la défensive :

Si l'adversaire, ainsi garanti, porte un coup de pointe à la poitrine, on pare en tierce (ou quarte suivant les cas) et l'on riposte par un coup de pointe à la figure ou, de préférence, parce qu'on risquera moins de passer, par un coup de tranchant à la figure.

S'il porte un coup de tête, on peut attendre, parer et riposter ; mais si en visant la tête, il présente l'avant-bras à suffisante portée, mieux vaut, sans attendre son coup, lui porter un coup sur l'avant-bras.

**CAS OU PLUSIEURS CAVALIERS SONT CERNÉS PAR DE
NOMBREUX CAVALIERS ÉGALEMENT ARMÉS DU SABRE.**

Les cavaliers qui se voient sur le point d'être cernés doivent se mettre à une certaine distance

(1) Et à la tête, si l'adversaire a une coiffure qui le protège d'une façon insuffisante ; *a fortiori* s'il a la tête nue.

les uns des autres et faire tourner les derrières des chevaux à droite et à gauche, en formant une sorte de cercle.

Ils peuvent alors tenir longtemps les adversaires en échec, les empêcher d'avancer en frappant, à l'occasion, sur les chevaux dès que ceux-ci sont poussés dans le cercle.

CHAPITRE VI

Le sabre contre la lance

Un cavalier bien exercé au sabre et ayant confiance dans son arme, doué de sang-froid, pourrait combattre avec avantage le lancier.

Celui-ci est, sans doute, favorisé par la longueur de l'arme,

Mais il a un jeu peu varié; il n'a guère qu'un coup de pointe à donner, et, s'il l'a manqué, il a peu de chances de se défendre avec les coups de hampe de la lance.

Dès que le cavalier armé du sabre a pris contact avec la lance, il a l'avantage de la situation. Il se trouve avoir de côté la longue arme de son adversaire, être hors de son atteinte, tandis que lui-même, la distance se rapprochant, se trouve à portée, avec son arme relativement courte, pour porter soit un coup de pointe, soit un coup de tranchant.

La difficulté pour le sabreur (1) est en somme d'arriver à prendre contact avec l'arme de son adversaire, que celui-ci doit naturellement chercher à dérober pour porter son coup de pointe sans rencontrer le sabre. Par quelles parades le sabreur évitera-t-il la lance, soit à droite, soit à gauche ?

Remarquons qu'il doit d'autant plus tâcher d'avoir son adversaire à sa droite que le lancier n'a pour ainsi dire pas de côté faible. A gauche, avec son arme longue, il est presque aussi fort qu'à droite.

A droite, le sabreur écartera la lance par les parades de tierce et de seconde — de seconde, si le lancier, venant de côté, attaque le flanc ; — il répétera au besoin ces parades, et ripostera soit par le coup de pointe à la poitrine, soit par les coups de figure ou de manchette.

A gauche, le sabreur écartera la lance par la prime ou encore mieux par la quarte, et, dans la

(1) Le mot *sabreur* est pris ici dans le sens d'homme armé du sabre, et non dans le sens de tireur portant uniquement des coups de tranchant, sens que ce mot a parfois par opposition à *pointeur*.

ligne basso, si le lancier, venant de côté, attaque le flanc, par la septime.

La quarte et la septime peuvent être répétées à l'occasion.

Après la parade de quarte, le sabreur a les mêmes ripostes que celles indiquées contre un autre sabreur ; riposte de pointe, ou ripostes de tranchant à la figure ou à la manchette.

De plus, il peut, contre le lancier arrivant à gauche et de côté, faire un moulinet suivi d'une parade de quarte, mais mieux vaut la septime répétée au besoin.

Ajoutons que contre le coup de hampe du lancier, le sabreur doit, soit se pencher sur l'encolure, soit parer et riposter. Il se penchera sur l'encolure surtout en présence des mouvements dits : « A l'entour, frappez », mouvements plutôt de *fantasia* avec l'extrémité de la lance ; puis, toujours en présence de ces mouvements, le sabreur ne doit pas hésiter à enlever son cheval et à tâcher de s'approcher d'un bond de l'ennemi. Il est d'ailleurs probable que dans un combat réel l'ennemi ne ferait guère ces mouvements.

En d'autres cas, le sabreur doit plutôt s'avancer prudemment, en guettant avec sang-froid l'occasion d'écarter la lance.

Mais tout en croyant qu'un cavalier bien exercé au maniement du sabre à cheval peut affronter avec avantage le choc du lancier dans les conditions indiquées plus haut, nous sommes partisans de l'augmentation du nombre des lanciers pour les raisons suivantes :

1^o Parce que l'on peut craindre qu'il n'y ait pas toujours des hommes suffisamment exercés au maniement du sabre à cheval ;

2^o Parce que l'« effet moral » de la lance est réel et qu'il est efficace, surtout contre les cavaliers insuffisamment exercés au sabre ; contre ceux-ci, d'ailleurs, même en dehors de toute question d'« effet moral », le lancier aurait beaucoup de chances d'avoir l'avantage.

Si l'on joint à cela ce fait que la lance est d'un maniement plus simple que celui du sabre, qu'elle comporte moins d'« escrime » et peut s'apprendre plus rapidement, on peut en conclure qu'il serait à souhaiter de voir augmenter le nombre des lan-

ciers. Dans quelle proportion ? Il est assez difficile de le préciser et, en tous cas, cela ne rentre pas dans le plan de cet ouvrage.

Ajoutons simplement ceci : les cuirassiers, ayant déjà une armure qui a le double avantage de les garantir et d'avoir un effet moral, peuvent plus facilement que d'autres corps de cavalerie se dispenser de la lance, d'autant plus qu'ils sont déjà lourdement chargés.

CHAPITRE VII

Le sabre contre la baïonnette

Malgré le perfectionnement des armes à feu, on peut supposer encore, dans la guerre moderne, en dehors même des cas où les munitions seraient épuisées, des rencontres à l'arme blanche, entre cavaliers armés du sabre, et entre fantassins se servant de leurs baïonnettes.

Les cavaliers ne peuvent plus guère attaquer l'infanterie de face que si elle n'a plus de munitions.

Contre l'infanterie rangée de face et croisant la baïonnette, les premiers cavaliers armés du sabre qui cherchent à enfoncer les lignes, ne songent pas et ne peuvent songer à faire de l'escrime ; ils ont héroïquement fait le sacrifice de leur existence, et tout au moins, risquent des chutes et des blessures graves pour enfoncer les lignes ennemies,

ou y mettre le désordre, afin de livrer passage à leurs camarades.

Lorsque les fantassins ne se présentent pas en ligne serrée, de face, soit qu'ils aient été désunis, soit que, surpris, ils n'aient pas eu le temps de se grouper en bon ordre, les cavaliers armés du sabre ont alors plus d'escrime réelle à faire. Mais ce n'est évidemment pas un jeu compliqué qui est indiqué pour eux, et les mouvements qu'ils ont à faire sont d'abord les suivants :

A droite, parer et pointer,

A droite, parer et sabrer.

A gauche, parer et pointer.

A gauche, parer et sabrer.

C'est une façon spéciale de parer que le cavalier emploie contre la baïonnette. Voici, du reste, le détail de ces mouvements :

A droite, parer et pointer : lever le sabre un peu en arrière à droite, le dos de l'arme en avant, puis abaisser le sabre et le relever vivement en « ramassant » la baïonnette ou les baïonnattes avec le dos du sabre, puis pointer.

A droite, parer et sabrer : Même mouvement au début, à la fin on sabre au lieu de pointer.



Fig. 22. — A DROITE, PAREZ ET SABREZ : (1^{er} mouvement)



Fig. 23. — A GAUCHE, PAREZ ET SABREZ : (1^{er} mouvement)

Le mouvement final par lequel on sabre, peut servir au besoin de nouvelle parade contre le même adversaire ou contre un autre ennemi.

C'est une des raisons pour lesquelles il pourra être préférable de sabrer plutôt que de pointer. Cela dépendra aussi de la position des adversaires

de la distance où se trouve celui qu'on vise, et aussi, bien entendu, de l'allure des chevaux.

Si l'on est à bonne distance pour pointer et si l'on n'a pas besoin de faire une nouvelle parade, sous forme de coup de tranchant, sur le même adversaire ou sur un autre ennemi, on pointera de préférence.

À droite et à gauche on peut pointer soit en main de tierce, soit en main de quarte, suivant l'occasion.

Si l'on est trop près pour pointer utilement, ou si l'on dépasse trop vite l'adversaire par suite de l'allure du cheval, ce sont des cas où le coup de tranchant sera indiqué, outre le cas mentionné ci-dessus où le coup de tranchant peut former parade.

Ajoutons qu'après cette parade spéciale que forme le « ramassement » de la baïonnette avec le dos du sabre, le coup de tranchant vient un peu plus vite que le coup de pointe.

Pour l'*à gauche, parer et pointer* ou *sabrer*, lever le sabre en avant, le dos de l'arme en avant, puis abaisser le sabre et le relever vivement

en arrière en ramassant la baïonnette ou les baïonnettes avec le dos du sabre, puis pointer ou sabrer.

Mêmes observations que précédemment sur le choix entre les coups de pointe et les coups de tranchant.

Et bien entendu, à l'occasion, dans la mêlée, on alternera entre ces coups, suivant les cas, suivant l'inspiration du moment; et on les complétera les uns par les autres, en faisant *à droite* (ou *à gauche*) *parez, pointez et sabrez*, ou *à droite* (ou *à gauche*), *parez, sabrez et pointez*.

Ajoutons que dans la précédente guerre, il y a eu de curieux exemples de cavaliers français armés du sabre passant au galop à côté de fantassins allemands qui, presque couchés à terre, cherchaient, tantôt à tirer des coups de fusil, tantôt à frapper de la baïonnette; bien que passant très près des canons de fusil, beaucoup de cavaliers n'étaient pas atteints ou peu grièvement, et ils firent de graves blessures de la pointe ou du tranchant, surtout de la pointe, à un assez grand nombre de leurs adversaires.



En terminant cette étude, il nous reste à dire que notre goût pour l'arme dont nous nous occupons spécialement, ne nous empêche certes pas de souhaiter le développement des exercices de tir dans la cavalerie, surtout avec les carabines perfectionnées dont elle est munie maintenant.

S'il y avait beaucoup de bons tireurs dans nos régiments de cavalerie, on aurait moins à s'occuper de l'effet moral de la lance de la cavalerie allemande, où l'on commence d'ailleurs, dit-on, à attacher moins d'importance à cette arme, tout en lui donnant plus de place qu'elle n'en a dans notre armée.

Que l'on attache plus ou moins d'importance à l'emploi du sabre, on doit reconnaître que cette arme, d'ailleurs moins encombrante que la lance, paraît devoir rester indéfiniment la fidèle compagne du cavalier.

Souhaitons que l'on sache mieux manier l'arme qu'on a au côté, ne fût-ce que pour l'« effet moral », dont il ne faut certes pas nier l'importance dans les questions militaires. Un cava-

lier sachant manier un sabre a plus d'assurance, plus de confiance en lui-même, plus d'allure militaire. Et nous avons cherché à montrer que la connaissance de l'escrime du sabre à cheval n'était d'ailleurs pas si compliquée, si difficile à apprendre, surtout si l'on tient compte des qualités instinctives de nos soldats de toutes les époques.



TABLE DES MATIÈRES

Avant-propos.....	5
CHAPITRE I : Utilité de l'escrime à cheval ; occasions que l'on rencontre encore dans la guerre moderne, d'appliquer cette escrime. — Degré nécessaire de connaissance en équitation pour manier utilement le sabre à cheval.....	7
CHAPITRE II : Genre de sabre que l'on doit employer dans la cavalerie : une arme légèrement courbe, convenant à la fois aux coups de pointe et aux coups de tranchant. — Observations sur les coups de pointe et sur les coups de tranchant.	11
CHAPITRE III : Exercices préparatoires à la salle d'armes.....	15
CHAPITRE IV : Exercices à cheval.....	41
CHAPITRE V : Conseils pour le combat réel. — Différents cas à examiner.....	43
CHAPITRE VI : Le sabre contre la lance.....	55
CHAPITRE VII : Le sabre contre la baïonnette....	61

PARIS
IMPRIMERIE L. POCHY
21, rue Croix-des-Petits-Champs, 21