Zeitschrift: Revue Militaire Suisse
Herausgeber: Association de la Revue Militaire Suisse
Band: 21 (1876)
Heft: 11

Artikel: Tir au but et estimation des distances
Autor: [s.n.]
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-334192

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 12.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

REVUE MILITAIRE SUISSE

No 11. Lausanne, le 10 Juin 1876. XXIe Année.

SOMMAIRE. — **Instruction sur le tir au but et estimation des distances. — Tir fédéral. — Fête de Morat. — Bibliographie** : *Guerre de Bourgogne. Batailles de Grandson et de Morat*, par le colonel Perrier, de Fribourg. Brochure in-8o. — *Deutsche Rundschau* (Revue allemande), dirigée par Julien Rodenberg. — **Pièces officielles. — Nouvelles et chronique.**

SUPPLÉMENT EXTRAORDINAIRE. — Rapport du Département militaire fédéral sur sa gestion en 1875, avec tableaux.

TIR AU BUT ET ESTIMATION DES DISTANCES [1]

PREMIÈRE PARTIE.

A. Exercices préparatoires pour le tir à la cible

1. Un bon tireur doit posséder les qualités requises afin de pouvoir maintenir son arme en joue immobile, dans toutes les positions du corps, jusqu'à l'instant où le projectile a quitté le canon.

L'enseignement pratique des diverses règles à suivre pour arriver à l'adresse requise du tireur doit se donner méthodiquement en classant par leçons successives les points principaux, qui sont :

Exercices préparatoires sans armes.

Exercices pour se familiariser avec le maniement de l'arme.

Exercices pour viser.

Comme ces divers exercices sont chargés d'une foule de détails qui réclament dans la plupart des cas l'instruction donnée homme par homme, les classes d'instruction ne devront pas excéder le nombre de 12 hommes.

I. EXERCICES DE GYMNASTIQUE.

a) Sans armes

2. On sortira du règlement de gymnastique les exercices suivants :

Exercices des jambes, s'élever sur la pointe du pied, plier les genoux.

Tourner la tête.

Balancer les bras et lancer les poings.

Exercices du haut du corps, tourner et ployer.

Se mettre à genoux et à terre.

b) Avec le fusil

3. *Saisissez l'arme à gauche — Un!*

Etant dans la position de l'arme aux pieds. Faire un demi à droite en pivotant sur le pied droit, avancer le pied gauche, de la même manière que pour la position de « armes ». En même temps lancer l'arme avec la main droite en haut à gauche. La main gauche reçoit l'arme en avant de la hausse (au centre de gravité), de manière que l'avant-bras se trouve plié à l'équerre par rapport au haut du bras

[1] Instruction pour l'infanterie suisse, adoptée par le Département militaire fédéral le 7 avril 1875.

resté perpendiculaire. Le fusil est placé perpendiculairement, le canon tourné contre le corps. La main droite est posée sur la hanche.

4. *Saisissez l'arme à droite — Un!*

Mouvement analogue au précédent. On fait un demi à gauche, le pied droit est avancé, la main droite saisit l'arme et la gauche repose sur la hanche.

5. *Lancez l'arme en avant (de côté) — Un! — Deux!*

L'arme ayant été saisie. Au commandement de « un » le bras armé est lancé vigoureusement en avant ou de côté, suivant le commandement, de manière à ce que le bras soit horizontal; le fusil reste perpendiculaire. Au commandement de « deux » on reprend la position de « saisissez armes. »

6. *Conduisez l'arme de côté — Un! — Deux!*

De la position de l'arme lancée en avant, au commandement de « un, » l'arme est conduite horizontalement de côté et en arrière autant que le permet l'articulation de l'épaule. Au commandement de « deux » (à donner après un instant d'arrêt) on revient de la même manière dans la position première.

7. *Moulinet du fusil — Un! — Halte!*

Egalement en partant de l'arme lancée en avant. Au commandement de « un, » en faisant tourner le poignet, on fait mouvoir l'arme de telle sorte que la bouche du canon décrit une ligne circulaire en avant, en bas, en arrière et à gauche (droite) et ensuite une même ligne du côté droit (gauche). C'est en somme le mouvement que l'on nomme moulinet dans l'escrime. Le mouvement est continué jusqu'au commandement de « halte, » auquel commandement l'arme reprend la position perpendiculaire.

Pour revenir à la position de l'arme aux pieds on commande :

Reposez — armes!

la main droite rapporte alors l'arme du côté droit.

8. *Otez la main droite — et tournez le bras!*

Etant dans la position de « joue. »

Le soldat ôte la main droite du fusil et exécute au commandement le mouvement du bras qui est prescrit dans l'instruction de la gymnastique. Dans ce mouvement l'arme doit être tenue en joue immobile par la seule main gauche.

Au commandement de : *Placez la main droite!*

celle-ci est replacée comme il est prescrit dans la position de joue.

II. EXERCICES DE POINTAGE AU CHEVALET.

9. Ces exercices ont pour but de démontrer aux recrues la manière exacte de pointer, de s'assurer si chaque homme a bien compris ce qui lui a été enseigné sur la manière de diriger et pointer l'arme au moment du tir. C'est pendant cette instruction que l'on pourra traiter les points principaux qui influent sur la manière de viser et sur les résultats du tir.

Autant que possible, on fera ces exercices aux distances vraies correspondant aux différentes élévations de la hausse, attendu que c'est de cette seule manière que les conditions naturelles s'expliquent clairement. Comme point de mire, on prendra la cible d'ordonnance n° I.

A défaut de chevalets, on se servira simplement de trépieds sur lesquels on aura placé un sac de sable.

10. *Ligne de l'axe* (ligne de tir).

Indiquer les deux points de cette ligne. Après avoir enlevé la culasse mobile, on placera des recticules sur la bouche du canon, et une douille, percée d'un petit trou au centre, sera placée dans la chambre à cartouche.

Ces deux points sont dirigés sur la cible en passant par le centre du canon. Cela démontrera la position du canon, si l'on ne tient compte que de l'action des gaz de la poudre et de la résistance de l'air.

11. *Trajectoire.*

Démontrer par le moyen d'un essai sur des cibles de trajectoires les conditions naturelles d'une trajectoire moyenne (par exemple 3 à 400 mètres).

L'instructeur démontrera dans cet essai les élévations, les abaissements et la forme générale de la trajectoire, — il indiquera les causes qui font dévier la trajectoire de sa direction première, — il expliquera l'effet de la pesanteur, ses lois et les causes retardatrices dues à l'action de la résistance de l'air.

Par le moyen de cibles placées dans les intervalles compris par les espaces dangereux, en avant et en arrière du but, on démontrera les effets produits et la valeur de la dernière partie de la trajectoire. Les déviations verticales des coups atteints donneront l'occasion de faire voir la gerbe de trajectoires des projectiles tirés. Par exemple, un projectile portant trop haut, passe par dessus la première cible indiquant le commencement de l'espace dangereux, touche la cible de distance normale dans sa moitié supérieure, et la dernière cible représentant la fin de l'espace dangereux, dans sa partie inférieure, ce projectile frappe par conséquent le sol en arrière de cette dernière cible.

Par le fait de cette déviation, les espaces dangereux sont augmentés, étant calculée seulement pour la trajectoire du milieu de la gerbe.

12. *Ligne de mire.*

Diriger l'arme en pointant sur une ligne perpendiculaire (comme le bord de la figure), de manière à ce que le cran de mire soit partagé par la surface postérieure du guidon : Pointer par le milieu du cran de mire sur le sommet du guidon.

On placera la tête de la même manière que dans la position en joue à bras franc; on fermera l'œil gauche.

On observera rigoureusement si l'arme est placée d'aplomb, les ailettes de la mire se trouvant perpendiculaires.

Les hommes qui, à plusieurs reprises, commettent des fautes de pointage, seront repris à part, le bon pointage de l'arme étant l'élément indispensable d'un tir précis.

13. *Viser le centre.*

Aussitôt qu'il ne suffit plus de viser sur la verticale, mais qu'il faut en outre tenir compte de la hauteur, la manière de prendre le guidon acquiert une grande importance.

On distingue trois manières de prendre le guidon :

Fin, lorsque seule la partie supérieure du guidon se montre dans le cran de mire;

Rasé, lorsque le sommet du guidon arrive juste à la hauteur de la ligne formée par le bord de la feuille de mire;

Plein, lorsque le sommet du guidon dépasse cette ligne.

Il est impossible de mesurer exactement le guidon fin ou plein; par conséquent ces deux manières de prendre le guidon ne peuvent pas donner des résultats exacts dans le sens de la hauteur. Par contre, LE GUIDON RASÉ, restant toujours le même, est la manière la plus rationnelle et la plus facile à apprendre pour arriver au tir de précision. C'est à partir de la ligne supérieure de la feuille de mire que sont basées toutes les expériences de tir et que l'on a calculé les graduations; c'est pour ces raisons que l'on prescrit comme normale cette manière de prendre le guidon.

On expliquera les différences provenant des diverses manières de prendre le guidon. Avec le guidon fin on tire trop bas, avec le guidon plein on tire trop haut. Faire pointer avec guidon rasé sur le milieu du carton.

Autres points de mire : Tête, épaule, poitrine, genoux; on visera à ces différents points aux distances intermédiaires ou dans le cas où un fusil porterait trop bas ou trop haut; spécialement lorsqu'on voudra tirer avec la mire la plus basse jusqu'à la distance de 300 m. Faire viser à la tête ou au bord de la cible, pour les distances plus courtes que 225 m., soit portée de hausse :

A 50 m.	$^1/_3$ m.	à viser plus bas.
A 100 m. et 150 m.	$^1/_2$ m.	
A 200 m.	$^1/_4$ m.	

Placer la hausse à une graduation plus haute que la distance ne le comporte et viser ensuite sans bouger l'arme, placer la hausse à la graduation voulue et viser de nouveau: Les différentes élévations des points de mire correspondent aux différences de hauteurs auxquelles le projectile atteindrait. Ensuite placer la hausse plus bas d'une graduation, puis la ramener à la hauteur voulue :

Démontrer combien le coup aurait porté plus haut, respectivement plus bas si la hausse était placée à un trait plus haut ou plus bas.

16. Inversement : Avec une hausse placée conformément à la distance, viser, puis, sans bouger l'arme, élever d'un trait la hausse, respectivement la baisser de 100 m., mêmes différences que ci-dessus:

Indiquer combien il faudrait prendre plus haut, respectivement plus bas, pour pouvoir atteindre le but avec la hausse placée d'une graduation plus basse ou plus haute que la distance.

17. Faire observer aux différentes distances les proportions qu'il y a entre le guidon pris dès le tenon de baïonnette jusqu'au sommet et la hauteur d'un homme; indiquer ces proportions comme points de repaire servant à évaluer les distances.

18. Faire pointer la *ligne de mire* sur la cible, puis sans changer la position de l'arme, faire regarder par la ligne de l'axe : La différence de hauteur de ces deux lignes dans le plan vertical du but s'appelle HAUTEUR DE CHUTE. L'angle formé par le croisement de ces deux lignes s'appelle ANGLE DE MIRE ; il se trouve un peu en avant de la bouche

du canon; sa grandeur et sa position changent avec les distances; plus on doit prendre d'élévation, plus l'angle deviendra grand et plus le point, où ces deux lignes se coupent, se rapprochera de la bouche.

Chercher le point de croisement par le moyen d'une petite cible interposée.

19. La *hauteur de chute* croît avec la distance; en changeant la distance, démontrer chaque fois sur la cible la différence de hauteur entre les lignes de l'axe et de mire. D'un autre côté, on voit par la graduation que plus la distance est grande, plus les traits de la graduation sont éloignés les uns des autres.

20. *Pencher l'arme.* Avec une arme fortement penchée viser une verticale, puis, sans changer la position de l'arme, regarder par la ligne de l'axe. Cette ligne est guidée du côté où l'arme est penchée, et, avec elle, la trajectoire dévie du même côté, étant dans un plan vertical à la ligne de l'axe.

La déviation n'est pas seulement latérale, elle fait encore porter plus bas, attendu que la hausse est descendue sous l'horizontale en même temps qu'on a tourné l'arme.

Le projectile dévie donc du côté où l'on a penché l'arme, et en outre, le coup porté trop bas, cette faute croît avec les distances. Il est par conséquent important, ensuite de ce qu'il a été dit plus haut, de surveiller exactement la position d'aplomb de l'arme.

21. *Décentrer le guidon* ou prendre celui-ci hors du milieu du cran de mire, a pour effet, comme un déplacement de ce dernier, de procurer une déviation du coup du côté où le guidon aura été décentré.

22. *Influence de la lumière.* Lorsque le guidon est éclairé, il paraît plus gros, on ne remplit par suite pas assez le cran de mire et l'on tirera bas. Lorsque le temps est sombre, le guidon n'est pas distinctement visible; on le prend alors ordinairement trop plein, ce qui fait tirer trop haut.

Si le guidon est éclairé d'un côté, il paraît là plus fort, ce qui, de même que pour un déplacement de guidon, entraîne une déviation du côté opposé. Il faut, par conséquent, emparer du côté éclairé.

Si le guidon brille, on fera bien, pour mieux mirer, de le noircir, par exemple avec de la crasse de poudre.

23. *Influence du vent.* Lorsque le vent presse contre le projectile, la résistance de l'air est augmentée, on tirera bas et inversement haut lorsque le vent souffle dans la direction du projectile. Il est cependant à observer dans le dernier cas si peut-être le vent ne viendrait pas d'en haut.

Des courants d'air latéraux amènent des déviations latérales; il faut donc emparer du côté d'où vient le vent. Lorsqu'ils sont réguliers, leur influence augmente avec la distance, ils en ont en tous cas moins que les rafales.

A de grandes distances et sur des buts de petite dimension, on observera tout particulièrement les coups de vent.

Dans le cas où l'influence de l'éclairage et les effets du vent se feraient sentir, on en profitera pour démontrer cette influence à l'exercice sur le chevalet; dans le cas contraire, on supposera ces

causes, afin de se rendre compte si les hommes ont bien compris.

24. *Correction de la hausse après un coup haut ou bas.* On a déjà fait ressortir plus haut (art. 15 et 16) les différences qui se font remarquer dans le tir, lorsqu'on place la hausse à 100 m. plus haut ou plus bas que la distance.

La théorie de tir donne en chiffres ronds, lesquels peuvent facilement se graver dans la mémoire, la valeur de ces différences suivant les distances.

Si cependant le cas se présente qu'on tire, avec la hausse correspondante à la distance, trop haut ou trop bas, il s'agit de trouver le point plus bas ou plus haut auquel il faudra viser pour égaliser la différence entre le point de mire et le point atteint. Dès le moment que le tireur a trouvé la valeur de cette différence, il lui sera facile, par le moyen de la proportion des hausses entre elles, de calculer de la manière la plus simple les corrections à apporter aux hausses.

Etant donné que l'on ait constaté à la distance de 400 m. une déviation d'environ 1 m. trop bas. En montant la mire de 100 m. (de 400 à 500 m.), à cette distance, le point touché se trouvera placé à 2 m. plus haut. Mais comme il ne s'agit de corriger la hausse que pour 1 m., par conséquent la moitié, il en résulte qu'il suffira de placer la hausse à la graduation correspondant à 450 m.

Cette différence admise pour toutes les distances à 1 mètre, donne lieu d'après les hausses proportionnées :

à	une correction de la graduation	soit en chiffres ronds :
300 m.	$^2/_3$	70 m.
500 m.	$^1/_3$	30 m.
600 m.	$^1/_4$	25 m.
700 m.	$^1/_5$	20 m.

ainsi de suite.

Il faudra aussi, par le moyen d'exemples à l'exercice au chevalet, faire comprendre clairement ces proportions que l'on doit avoir dans la mémoire pour obtenir une manière rationnelle de corriger les hausses.

III. APPRÊTER L'ARME, CHARGE, EXERCICE A BRAS FRANC POUR METTRE EN JOUE ET POUR VISER.

Ecole du soldat, 2me partie.

25. Au début, on fera exercer dans une tenue commode, plus tard les exercices se feront en tenue complète. Pour que ces exercices remplissent leur but, il faut les répéter chaque jour, mais seulement pendant un temps un peu court (demi heure au plus) et le plus possible en alternant avec des exercices préparatoires de gymnastique.

Les exercices pour mettre en joue et pour viser doivent toujours se faire contre des cibles. Lorsque la distance dont on dispose est courte, on employera des cibles d'une grandeur réduite proportionnellement. Ces cibles peuvent être placées à demeure, soit contre les murs des casernes, soit sur la place d'exercice aux endroits les plus convenables.

26. L'instructeur observera avec le plus grand soin la position de

chaque homme pendant qu'il est en joue ; il s'assurera si la hausse et le guidon sont perpendiculaires, la main gauche appuyant la crosse à l'épaule, la tête seulement légèrement penchée en avant, le corps droit sur les jambes, les genoux tendus ; il s'assurera que l'homme n'exerce pas une pression brusque sur la détente, mais qu'il la tire successivement, sans bouger ni le bras ni la main, également que l'œil droit reste ouvert et dirigé sur le but après que le coup est parti.

B. Le tir au but

I. FORME ET GENRE DE CIBLES.

27. *Cible n° I.* 1 m. 80/1 m. 80. (Fig. 1.)

Composée d'une figure d'homme noire et reposant sur le bord inférieur de la cible, elle a les dimensions suivantes :

Rectangle des jambes 75/36 cm.
Poitrine, un rectangle de 60/60 »
Tête » de 30/18 »

La hauteur totale de la figure est par conséquent de 1 m. 65 cent. et le sommet de la tête est séparé du bord supérieur de la cible de 15 centimètres.

Au milieu de la cible, un carton blanc de 30 cent. de diamètre.

Sur les deux côtés extérieurs de la cible, se trouvent deux bandes de couleur bleue perpendiculaires et d'une largeur de 40 cent., ces bandes bleues encadrent la bande du milieu d'un mètre de largeur.

Valeur des touchés et manière de marquer :

Touchés.	(Points.)	Palette.
Dans les bandes bleues extérieures	1	blanche.
Dans la bande intérieure d'un mètre	2	noire.
Dans le mannequin	3	blanche.
Dans le carton	4	rouge, avec croix fédérale.

Cette cible s'emploie pour les feux individuels jusqu'à la distance de 450 mètres.

28. *Cible n° 2.* 2^{m} 40/3^{m}

avec trois mannequins reposant sur le bord inférieur de la cible, d'après la cible V. Le mannequin du milieu au centre de la cible, distance entre les figures : 30 cent.

Les coups touchés dans les figures seront marqués avec une croix, sur laquelle on marquera (⊠), si c'est le mannequin du centre qui est atteint; un point à droite ou un point à gauche si ce sont les figures de droite ou de gauche qui ont été atteintes (X ·· X) ; les touchés dans la cible se marquent par I. Il ne sera pas compté de points dans ces cibles.

Ces cibles s'emploient pour les feux individuels aux distances de 500 à 1000 mètres.

29. *Cible n° 3.* 1/1 (Cible d'un mètre.) (Fig. 2.)

Avec la figure de la tête et de la poitrine de la cible I ; au-dessus de la tête il reste un espace de 10 cent.

Valeur des touchés et manière de marquer.

Touchés dans	Points.	Palettes.
la cible	2	noire.
la figure (mannequin)	3	blanche.

Cette cible sert d'introduction aux exercices de tir individuels aux petites distances sur des buts de dimensions réduites.

30. *Cible n° 4.* Cibles de colonnes 1 m. 80 sur 5 m. 40. (Fig. 3).

Pour les feux de salves et les feux d'ensemble, servant aussi pour démontrer les effets du tir aux grandes distances en plaçant par exemple trois cibles les unes derrière les autres.

Comme points de mire à viser on colle sur la cible une série de figures 5.

On comptera seulement les touchés sans tenir compte des coups atteints dans les figures.

31. *Cible n° 5.* 1 m. 65/60 cm.

Figure découpée d'un soldat complétement équipé.

Les dimensions de la figure sont les mêmes que pour la cible I, avec la différence que les angles sont arrondis.

32. *Cible n° 6.* 82, 5/60 cm.

Consistant dans la moitié supérieure de la cible de figure 5, soit demi-figure.

33. *Cible n° 7.* 55/60 cm.

le tiers supérieur de la fig. 5 ou tiers de figure.

On compte comme touchés les coups atteints dans les parties représentant l'équipement, ils sont inscrits par une croix (X).

Les cibles de figure sont employées dans les feux individuels des classes de tireurs les plus avancés, de même que dans les feux en tirailleurs.

34. Les cibles III à VII peuvent aussi être employées comme cibles mouvantes et disparaissantes ; leur emploi dans ce cas est réservé spécialement aux exercices des écoles de tir et à ceux des carabiniers,

35. On observera sévèrement que toutes les cibles aient les dimensions prescrites et qu'elles les conservent.

Il est enfin préférable que les cibles I, II, III soient tendues sur des cadres de bois, la cible IV collée sur toile, en tenant compte du rétrécissement de la toile. Les figures, demi-figures et tiers de figures collées sur carton.

Les cibles doivent en outre toujours reposer sur le sol sans intervalle.

Afin de faciliter le tir de précision et de permettre, tout en gagnant du temps, de marquer les coups exactement et de permettre la correction du tir, il est à désirer, au moins pour les cibles I, d'avoir un stand avec des coulisses où celles-ci puissent glisser.

II. EXERCICES DE TIR INDIVIDUEL

a) Marche à suivre pour le tir avec conditions.

36. *3e classe.*

Numéro.	Distance.	Cibles.	Position.
1.	150 m.	I.	appuyé, debout.
2.	150 »	I.	debout à bras franc.

3.	225 »	I.	à genoux	»
4.	300 »	I.	à terre	»

37. 2e *classe.*

1.	225 m.	I.	debout à bras franc.	
2.	300 »	I.	à genoux	»
3.	150 »	III.	»	»
4.	225 »	III.	à terre	»
5.	400 »	I.	»	»
6.	200 »	V.	à genoux	»

38. 1re *classe.*

1.	225 m.	V.	debout à bras franc.	
2.	400 »	I.	à genoux	»
3.	250 »	V.	»	»
4.	200 »	VI.	à terre	»
5.	300 »	VI.	à genoux ou à terre.	
6.	600 »	II.	»	»

39. Le tir commence par le premier exercice de la IIIe classe et sera continué par chacun aussi loin que le nombre de cartouches fixé le permettra.

Les conditions à remplir pour pouvoir passer d'un exercice au suivant, sont égales pour chaque série de 5 coups à toutes les distances et classes.

Ces conditions consistent dans :
une somme de 10 points dans les cibles I et III.
3 touchés dans les cibles de figures.

Pour les hommes désignés comme carabiniers, après qu'ils auront appris à connaître leur nouvelle arme par le moyen de coups d'essais, les conditions à remplir seront augmentées comme suit :
12 points dans les cibles I et III.
4 touchés dans les cibles de figures.

Si cependant un carabinier obtenait, dans deux séries se suivant sans interruption, le double des résultats réclamés des fusiliers, par exemple en 10 coups 20 points ou, suivant le cas, 6 touchés, il passera alors à l'exercice suivant.

Pour les exercices 5 et 6 de la 1re classe, il n'est point imposé de conditions.

40. Chaque recrue pourra employer jusqu'à 100 cartouches pour le tir des exercices à conditions A l'exercice 6 de la 1re classe, il sera tiré 10 cartouches par tous les hommes arrivés en 1re classe. Il leur sera au besoin accordé un surplus de munitions dans le cas où ils auraient employé leurs 100 cartouches aux exercices à conditions. Pour remplacer le surplus accordé, de même que pour les coups de contrôle, les cartouches qui auraient raté, etc., pour le tir d'instruction, il sera compté 5 % en plus du nombre de 100 cartouches par recrue. S'il restait des cartouches disponibles aux hommes après qu'ils ont tiré les exercices 5 et 6, on pourra les employer pour des tirs spéciaux, tels que ceux réservés aux exercices pour carabiniers, indiqués à l'article 76.

On évitera de faire passer un tireur d'une classe dans une classe

inférieure; il sera préférable de vouer à ceux qui ont de la peine à remplir les conditions un soin tout particulier.

On pourra dispenser des tirs à longues distances les hommes à vue faible, ils ne peuvent alors pas passer à une classe supérieure.

41. *Tenue.* Pour les exercices de la 3e classe tenue sans sac ; on prendra la tenue de campagne à partir de l'exercice 1 de la 2e classe.

(A suivre.)

TIR FÉDÉRAL DE LAUSANNE

(Dimanche 16 — Lundi 24 juillet 1876.)

Quelques personnes ayant émis des doutes sur la solidité de la cantine de la fête, le Conseil d'Etat a fait expertiser cette grandiose construction par une commission spéciale, composée de MM. de la Harpe, architecte; Gaudard, ingénieur; Simon, Auguste, maître charpentier à Aubonne. Le rapport de cette commission n'a pas encore été déposé; on dit qu'il conclura à ce que l'édifice est dans de parfaites conditions de solidité.

Le pavillon des prix se construit rapidement. On peut dès maintenant se rendre compte de ce qu'il sera, et chacun reconnaît que son aspect est des plus gracieux. La cantine à bière, située dans le bois, et qui sera desservie par des Suissesses aux costumes des vingt-deux cantons, est ouverte depuis quelques jours.

La Société d'horticulture de Lausanne ne reste pas en arrière. De nombreux ouvriers fouillent le sol qui doit servir à l'exposition, préparent les places réservées aux exposants et arrangent les allées. Les charpentiers élèvent les constructions, déjà bien avancées. Les organisateurs de cette exposition se multiplient et font preuve d'un dévouement digne d'éloges. Espérons que leurs efforts aboutiront à un succès complet.

La Société des Beaux-arts organise, de son côté, une exposition de tableaux au musée Arlaud. Elle reçoit, à cet effet, un subside de l'Etat d'un millier de francs.

La liste des prix monte actuellement (10 juin) à environ 135,000 fr.

Le bruit a couru que les étrangers qui assisteront au tir n'y pourraient pas faire usage de leurs armes. C'est faux. Toutes les armes de guerre seront admises aux conditions et réserves des articles IX, XIV-XVII du règlement, dont nous avons donné un extrait dans notre dernier numéro, et qu'il est bon de reproduire textuellement ici :

Art. 9. Le prix d'inscription à la cible « cavalerie » est de 15 fr., y compris la carte de fête ; la passe donne le droit de tirer six coups; la seule arme admise à cette cible est le mousqueton de cavalerie suisse. Les dragons et les guides de l'élite et de la landwehr ont seuls le droit d'y tirer. L'inscription ne leur sera délivrée que sur la présentation du livret de service ou d'une carte de légitimation indiquant qu'ils font partie d'une société de tir de cavalerie.

Art. 14. Conformément à l'art. 17 des statuts, ne seront admises que les armes à munitions fédérales avec la mire et le guidon découverts, ce dernier non limé en-dessous, le poids de l'arme ne pouvant excéder 5 kil. 5 (11 livres).

Art. 15. Les armes à double détente ne pourront pas servir comme armes à