

LE POINT D'HONNEUR
ET
LE DUEL
Dispositions spéciales d'après guerre

Règlements modernes
et
Opinions autorisées du XVI^e siècle à nos jours

De Georges Dubois, statuaire et Maître d'Armes.
Albin Michel, éditeur. Paris, 1922

résumé par Thomas ANDREU

30 octobre 2018

But de l'Ouvrage

Cette étude du Maître George Dubois s'adresse aux hommes exposés à l'éventualité d'une "affaire d'honneur". Elle contient les règlements régissant le duel, ainsi que les arguments à opposer à « *des hommes sans conscience, qui par bas orgueil, légèreté ou intérêt pécuniaire, osent organiser des duels, sans soucis du trouble qu'ils jettent.* »

Elle se propose d'étudier ce qu'est le "Point d'honneur" en France, dans ses pratiques contemporaines à la date de l'écriture (1920) et dans son État de l'art historique.

NdR : Toutes les citations sont issues du texte de l'ouvrage.

Première partie

TRÊVE DE TRENTE JOURS

La tradition de la Trêve des trente jours, c'est-à-dire de laisser passer du temps avant le jour du duel, est utile à plusieurs niveaux.

Elle permet à un duelliste ne connaissant pas l'escrime ou à un novice engagé contre un escrimeur entraîné de disposer d'assez de temps pour se former. Le temps proposé par le Maître Dubois est de trente jours, ce qui est insuffisant pour former un grand escrimeur, mais permet à un homme courageux d'avoir les connaissances nécessaires pour opposer une résistance sérieuse.

De plus, cela évite les dérives publicitaires, ou le cas où le duel est utilisé comme une couverture pour un meurtre.

Enfin, cela prévient les combats entre deux hommes trop ignorants pour se battre correctement, et donc défendre leurs honneurs respectifs.

DE L'APPRÉCIATION DES INJURES

Il faut envisager les injures selon un cadre où les intentions des deux parties sont identiques. Si l'un des deux utilise la sophistique, la rhétorique où une déformation volontaire des mots pour interpréter l'insulte, il n'est pas possible de clairement définir la nature de l'injure.

L'offensé est celui dont l'honneur ou la moralité sont atteints. Si l'injure touche un parent ou un ami par ricochet, il est également considéré comme offensé.

L'ENVOI DU CARTEL

Si l'offensé n'a pas pu échanger immédiatement sa carte avec l'offenseur dans l'immédiateté de l'incident, il doit envoyer ses témoins — au nombre de deux — chez l'offenseur. Les témoins de l'offensé doivent se mettre en rapport avec ceux de

l'offenseur. Si ce dernier n'a pas eu le temps de constituer ses témoins, il les enverra chez l'un des témoins de l'offensé.

Les échanges entre les témoins et l'offenseur doivent être courtois, mais brefs.

Par la suite, ce sont les quatre témoins qui se mettent d'accord sur les termes de la réparation.

SEUL l'offensé est en droit d'envoyer des témoins. Il est tout à fait en droit de refuser de répondre à une injure, ou de s'adresser aux tribunaux plutôt que de chercher une réparation par les armes.

CALOMNIE ET MÉDISANCE

Dans les cas de calomnie et de médisance, il peut être délicat de désigner qui est l'offenseur et qui est l'offensé. Le calomnieux peut se considérer comme offensé par la remise en cause de sa parole.

Généralement, la vérité doit être faite avant la réparation. Cependant, les excuses d'un menteur suffisent à laver l'affront.

PARENTÉ

On ne se bat pas avec un parent au premier degré.

De façon générale, se battre avec un membre de sa famille n'est pas conseillé.

Les témoins peuvent faire partie de la famille, dans les cas graves qui touchent la famille entière.

DUEL DE PRESSE

Le signataire du texte en est responsable. À défaut de signature, le directeur du journal accepte la responsabilité de ce qu'il publie. Les sources doivent rester secrètes.

Attention : si les règles valent pour le journaliste digne de ce nom, elles ne s'appliquent pas aux périodiques basés sur la calomnie et la publication anonyme. Dans ce dernier cas, il est conseillé de les renvoyer à la justice, car « *On ferait beaucoup d'honneur aux tenanciers de cas officines en leur demandant une réparation d'honneur.* »

CRÉANCIERS ET DÉBITEURS

Il est conseillé que les dettes soient réglées avant de chercher réparation.

« *Il appartient aux témoins du débiteur de solutionner la difficulté en prêtant à leur ami la somme nécessaire à lui rendre toute liberté d'action.*

Le dévouement des témoins va rarement jusque là. »

SUPERFÉTATION

Dans certains cas très graves, nécessitant « *Une solution extrêmement sévère* », il y a lieu de reporter un duel en cas de blessure incapacitante.

Il est noté que les témoins se doivent de considérer les conséquences de ce type de décision (condition familiale du combattant, personnes à charges, et motivation du combattant à mettre sa vie en jeu.).

HIÉRARCHIE

Sauf injure très grave ou voie de fait, il est impossible de régler un conflit avec un supérieur hiérarchique. Ce dernier aura toujours le refuge du grade, qu'il soit offensé ou offenseur.

SUBSTITUTION

Un homme peut toujours se substituer à un père ou un frère indisposé.

Un frère peut se substituer à son beau-frère indisposé dans le cadre d'une insulte faite à sa sœur.

L'accompagnant d'un vieillard ou d'un infirme insulté peut revendiquer le droit de venger l'outrage.

Un mutilé de guerre sans frère ou parent peut se faire représenter par un compagnon d'armes et assister au combat.

Un homme abandonné de tous et incapable de se battre pour des raisons physiques, dans le cas où il est la victime d'outrages répétés, peut être représenté par un homme qui accepte de prendre pour son compte toute insulte faite à l'homme.

MINORITÉ

Sauf émancipation, la majorité en duel est la majorité légale. Les militaires mineurs peuvent être autorisés à se battre par leur officier.

Dans le cas d'une insulte grave, l'âge de l'offensé ne peut pas être retenu contre lui pour lui refuser le droit de défendre son honneur.

LE MAÎTRE D'ARMES COMME TÉMOIN

Le maître d'armes peut être témoin, y compris pour un de ses élèves, mais doit être remplacé sur le terrain pour ne pas offrir d'avantage à un duelliste.

Il peut être présent si la partie adverse lui en donne l'autorisation, mais il doit s'abstenir de parler au duelliste entre les reprises.

Un maître d'armes peut être témoin pour un confrère sans réserve.

LE MAÎTRE D'ARMES ET LE DUEL

Un professeur d'escrime, s'il est offensé, peut exiger un duel à l'épée dans un conflit avec un confrère ou un escrimeur de talent.

Le maître Dubois conseille aux maîtres d'armes insultés par un profane de faire noter l'insulte par procès-verbal et d'en rester là. Un duel à l'épée serait refusé, car considéré comme déloyal par la partie adverse, mais un duel au pistolet serait déloyal pour lui.

FLEURET CONTRE ÉPÉE

Le combat épée contre fleuret est admissible, car il s'agit de deux armes d'estoc, et que la légèreté du fleuret est contrebalancée par la rigidité de l'épée. C'est admis uniquement pour un fleurettiste entraîné, avec un fleuret monté avec une coquille de 135mm. Cela se justifie, car on ne prive pas le fleurettiste de son avantage en lui imposant l'épée.

AMBIDEXTRE

Si les témoins le précisent avant le jour du duel, un ambidextre peut être autorisé à changer de main, uniquement d'une reprise à l'autre.

L'ambidextre blessé au bras armé ne devrait pas être autorisé à changer de bras en cas de blessure, car il aurait deux chances de vaincre plutôt qu'une. Si les deux combattants sont ambidextres, ils sont autorisés à continuer avec l'autre bras, car ils disposent des mêmes chances au départ.

L'EMPLOI DE LA MAIN NON ARMÉE POUR ÉCARTER L'ÉPÉE DE L'ADVERSAIRE

L'utilisation de la main non armée en duel est **INTERDITE**.

Les articulations du poignet et de la main sont très susceptibles de bloquer la lame adverse, et de permettre au blessé le temps de donner un coup mortel. Dans ce cas, l'issue du duel doit être considérée comme un meurtre.

Si le duelliste n'arrive pas à garder sa main non armée en retrait, il faut l'attacher au passant de sa ceinture.

EXCUSES SUR LE TERRAIN

« 1° On as toujours le droit de se repentir.

2° Il ne faut jamais laisser perdre à un lâche l'occasion de manifester publiquement et officiellement la bassesse de son âme. »

Si l'injure est grave (insulte faite à la famille, à l'épouse ou agression), l'offensé est en droit de refuser l'excuse sur le terrain. Si dans ce cas, l'offenseur refuse le

combat malgré tout, les quatre témoins doivent « *le carencer avec des considérants définissant la lâcheté de sa conduite* ».

DUELS EXCEPTIONNELS

Les armes habituelles et admises par tous sont : l'épée, le sabre, le fleuret, le pistolet et le revolver.

Exceptionnellement, la baïonnette peut être admise pour les militaires habitués de l'arme. Attention : le duel à la baïonnette sera difficile à diriger.

Deuxième partie

Règlement relatif aux affaires d'honneur

EXAMEN DE L'AFFAIRE

Avant de constituer ou de se constituer témoin, il faut s'assurer du sérieux de l'affaire. Pour cela, il faut s'assurer qu'elle relève de l'honneur et non pas de l'amour propre.

DU CHOIX DES TÉMOINS

Le bon sens est le guide principal pour choisir ses témoins. Il faut garder en tête que les témoins choisis représentent le combattant et décident des détails du duel.

Avoir un témoin plus âgé, expérimenté et calme, est toujours une bonne idée.

DEVOIR DES TÉMOINS.

Les témoins doivent garder à l'esprit que le duel est une mesure d'exception, qui peut pousser l'un des deux combattants à devenir un meurtrier.

Il faut bien comprendre que l'honneur n'est pas l'amour propre, et qu'un règlement par procès-verbal reconnaissant une injure ne remettant pas en cause l'honneur de l'insulté est parfaitement honorable.

Une insulte de sang chaud est souvent regrettée le lendemain par celui qui l'a proférée, et c'est tout à son honneur de présenter ses excuses.

Fondamentalement, le rôle des témoins est de s'assurer qu'il n'y a pas d'autre issue possible que le duel, ce que leurs postures extérieures à l'affaire leur permettent de faire.

RENCONTRE DES TÉMOINS

Laisser trainer l'histoire le temps que les esprits aient l'occasion de se calmer est toujours une bonne idée.

Si les témoins ne parviennent pas à calmer l'affaire sans affrontement, ils doivent poser les termes de la rencontre.

Le seul cas insoluble, de l'avis de Maître Dubois, est celui où l'insulté est frappé et où l'insulteur refuse de faire ses excuses.

LA QUESTION DE L'ARBITRAGE

Les témoins doivent désigner un arbitre, neutre, qui tranchera entre l'avis des deux parties. Des témoins n'arrivant pas à se mettre d'accord sur le choix d'un arbitre peuvent être tentés de désigner deux arbitres, mais ce n'est qu'une façon de reporter leurs désaccords sur les arbitres.

EXCEPTION DE MILIEUX

Les codes de duel n'ont **aucune** valeur juridique. Ce ne sont que des conseils et des avis.

Certains codes parlent d'une "exception de milieux", c'est-à-dire "on ne se bat pas avec tout le monde."

Selon le maître Dubois, il n'y a pas d'exception de milieux entre honnêtes gens. Un ouvrier a le droit de défendre son honneur face à un mondain, particulièrement si cet ouvrier est un officier de réserve et le mondain un soldat de seconde classe.

« *Nous ne sommes plus à l'époque où l'on bâtonnait les vilains.* » Surtout quand les "vilains" en question ont été promus sur le champ de bataille où ont connu les tranchées à Verdun.

LA DISQUALIFICATION

Un homme qui refuse de se battre ne perd pas par disqualification. Il refuse seulement de se battre. « *Le ridicule de la plupart des duels modernes expliquant cette attitude.* »

PROCÈS-VERBAL DE CARENCE

C'est un document signé par les quatre témoins quand un adversaire refuse de combat une fois que la rencontre a été signée.

Le document signifie le refus, rien de plus.

Attention : Rabaisser un homme publiquement, quelle que soit la raison, peut être pris comme une insulte.

UNE AFFAIRE D'HONNEUR SE RÈGLE, DIT-ON, DANS LES 48H

« *Non* »

JURY D'HONNEUR

Les quatre témoins constituent *ipso facto* un jury d'honneur.

Il n'y a pas besoin d'autre chose, et encore moins de gens qui gagnent leur vie en faisant ça.

SI UNE RENCONTRE EST DÉCIDÉE

Si l'épée est choisie, les conditions générales adoptées sont les suivantes :

Les armes Une paire d'épées réglementaires pour chaque adversaire. Coquilles de 135mm, lames de 88cm, poignée de 22cm au maximum. Les épées montées à l'italienne sont autorisées, mais sans l'emploi d'aucune lanière ni martingale.

Les duellistes Ils doivent être vêtus d'un pantalon sans bretelles et n'avoir le torse protégé que par une chemise molle ou un maillot. L'hiver, on doit accepter le chandail de laine porté à même la peau. Les chaussures sont au choix de chacun.

Note : La soie est proscrite pour le caleçon où le maillot, car elle fait glisser les pointes.

LE TERRAIN

Le terrain se compose généralement d'une piste de 34 mètres, ce qui laisse à chaque combattant quinze mètres pour rompre. Les témoins peuvent s'accorder sur une distance particulière. Le terrain doit être fermé, sans pierres ni cailloux et sans herbe. S'il pleut, prévoir du sable pour étancher les flaques.

Le duelliste qui a perdu tout son terrain est disqualifié, c'est-à-dire qu'à l'avenir, il ne pourra ni donner ni exiger une réparation par les armes.

Le terrain perdu peut être rendu, surtout pour des escrimeurs inexpérimentés. On replace l'homme qui a perdu tout son terrain à 3m de la limite.

LES REPRISES

Généralement, on compte 2min de duel entrecoupées de 2min de repos. Des escrimeurs expérimentés peuvent se voir imposer des reprises de 3min. Le chronomètre est tenu par l'un des témoins. La reprise ne peut être interrompue que par le directeur de combat — un escrimeur expérimenté — ou le médecin dans le cas où son client risque de perdre connaissance à cause d'un problème cardiaque.

Le nombre de reprises est illimité. Le duel ne prend fin que lorsqu'un des adversaires est blessé et ne peut continuer, sauf s'il a été prévu de s'arrêter à la première blessure.

ARRÊT DU COMBAT

Le duel prend fin soit à la première blessure, soit à la première blessure qui empêche de combattre.

L'incapacité est déclarée soit par le combattant, soit par son médecin.

Celui qui a donné le coup ne peut en aucun cas décider d'arrêter le combat, ou pousser son adversaire à continuer.

Si le blessé souhaite continuer et que le médecin déclare ne plus accepter la responsabilité de la suite du combat, les quatre témoins doivent y mettre fin.

LES PROCÈS-VERBAUX

Un procès-verbal préliminaire à la rencontre doit être bref. Il contient l'identité des combattants, l'arme et la date de la rencontre.

Au dos, on rédige celui de la rencontre. Il contient la date et le lieu de la rencontre, le vainqueur et la blessure avec le nom du médecin qui l'a constatée. On note également la réconciliation ou la non-réconciliation des duellistes.

LE DUEL AU PISTOLET

Le revolver n'est pas admis dans le civil. La facilité de se procurer l'arme (en 1920) rendrait les rencontres trop nombreuses. Dans l'armée et pour des duels très graves, les officiers se battent parfois au pistolet d'ordonnance.

On utilise le pistolet, car les combattants se ratent toujours et que l'arme est chère à louer (50 francs plus un dépôt de 500 francs en 1920).

Le plus simple est de louer une boîte à frais commun et de demander de l'aide à un employé de l'armurerie si aucun témoin ne sait recharger.

Le terrain doit être nu, sans arbres ni lignes permettant d'aider le tir (attention aux sillons dans les champs).

La distance est de 25 ou 30 pas, si possibles mètres. C'est le témoin le plus grand qui compte les pas.

POUR LE COMBAT

Un combat au pistolet se déroule de la façon suivante :

1. Arme dirigée vers la terre, un peu en avant du pied de devant. Tireurs droits, col relevé et pieds écartés (35 à 40 cm).
2. Le directeur de combat demande : "Êtes-vous prêt ?" Réponse : "Prêt."

3. Le directeur de combat commande : "Feu!", les combattants lèvent leur arme.
4. Le directeur de combat compte : "1, 2, 3", les combattant peuvent tirer.

On peut tirer dès le commandement de "Feu!", mais jamais après le "3".

Le directeur de combat annonce la cadence de compte avant le duel, pour qu'il n'y ait pas de surprise. Les coups ratés ou non tirés après le "3" sont considérés comme tirés.

En général, le duel se fait à deux balles — une par adversaire. Il est possible d'utiliser quatre balles — deux par adversaire.

Les duels au visé sont très graves et très rares. Au maximum, le temps de visé est de 10s, mais le maître Dubois conseille 6s.

Le Duel au visé se déroule de la façon suivante :

1. Arme dirigée vers la terre, un peu en avant du pied de devant. Tireurs droits, col relevé et pieds écartés (35 à 40 cm).
2. Le directeur de combat demande : "Êtes-vous prêt?" Réponse : "Prêt."
3. Le directeur de combat commande : "Feu!", les combattants lèvent leur arme.
4. Le directeur de combat compte : "1, 2, 3, 4, 5, 6(, 7, 8, 9, 10)", les combattants peuvent tirer.

Tout comme pour le duel classique, on peut tirer dès le commandement de "Feu!", mais jamais après le la fin du décompte. Le directeur de combat annonce la cadence de compte avant le duel.

Tout comme pour un duel à l'épée, il faut deux docteurs.

LES DOCTEURS

Tout duel doit se faire en présence de deux docteurs, en cas de coup double.

Un médecin seul et toujours en droit de ne prendre sur lui que la responsabilité de la survie d'un seul des participants.

Le devoir des témoins dans le cas d'un docteur absent est de remettre le duel au lendemain.

Troisième partie

Pensée et opinions sur le Point d'Honneur et le duel du XVI^e à nos jours (1920)

Dans cette partie, Maître Georges Dubois fait un état de l'art des précédentes publications concernant le duel.