

4^e SPAHIS MAROCAINS



SOCIÉTÉ D'HISTOIRE
ET D'ARCHÉOLOGIE
DE SENLIS
Ancien Comité Archéologique

DD 276^B

FÊTE DU RÉGIMENT

SENLIS — Septembre 1938



Société d'Histoire et
d'Archéologie de Senlis

Notice : 2419

CB : 4680

SHAS



0 000000 046800

VILLE DE SENLIS

4^e Régiment de Spahis Marocains

FÊTE DU RÉGIMENT

Dimanche 11 Septembre 1938

à 14 heures 30

Sur le Terrain de manœuvre

PROGRAMME OFFICIEL

==== 2 Francs ====

PROGRAMME

PREMIÈRE PARTIE

CONCOURS DE VOLTIGE AU GALOP ET DE PIED FERME

10 Prix Individuels

ÉPREUVE DU GROUPE DE COMBAT

disputée par les Groupes de Combat d'élite des Escadrons

et de l'Escadron de Mitrailleuses et d'Engins

du 4^e Régiment de Spahis Marocains

Le Groupe de Combat, commandé par un Sous-Lieutenant, est un groupe de combattants disposant d'une arme automatique : Fusil-Mitrailleur.

Il est constitué par deux escouades : Escouade de Fusiliers-Mitrailleurs, escouade d'éclaireurs, l'une et l'autre aux ordres d'un brigadier.

Le Groupe de Mitrailleuses dispose de deux pièces de Mitrailleuses.

4 Prix de Groupe

Début de l'Épreuve

Le Groupe est au bivouac, chevaux dessellés, hommes roulés dans le burnous noir, faisceaux formés. Officier sous la tente coloniale.

La Fanfare sonne le boute-selle.

Alerte au Bivouac.

Seller, s'armer, placer les burnous noir, sous les selles, former le Peloton.

Le temps écoulé depuis la sonnerie du boute-selle jusqu'au moment où le peloton est formé, compte en secondes qui seront déduites du total des points obtenus par le Groupe.

Un jury spécial appréciera la tenue du peloton présenté. Note d'ensemble cotée de 0 à 30 points.

Présentation du Groupe d'élite

En bataille, les spécialistes à la gauche du Groupe de Combat normal, le cheval de bât sur un troisième rang avec le serre file.

Le Motocycliste à la gauche du peloton.

Le Groupe d'élite arrive au pas devant la Tribune officielle et présente le sabre.

Le radio tient le cheval de l'Officier qui met pied à terre, salue la Marraine et lui offre le poing pour la conduire à la Tribune qui lui est réservée.

Le Groupe escorte la Marraine au port du sabre, la salue du sabre quand elle s'est installée, porte le sabre et le remet, fait deux tours de piste au galop en sautant deux obstacles.

Escouade de Fusiliers-Mitrailleurs

L'Escouade arrive au galop, met pied à terre, sort son Fusil-Mitrailleur, combat.

Elle progresse sous l'appui de ses feux.

Ses "chevaux de main" manœuvrent au galop et franchissent un obstacle.

En fin d'engagement, les combattants remontent à cheval.

Épreuve cotée de 0 à 100 points.

Escouade d'Éclaireurs

L'Escouade arrive au galop, se déploie en fourrageurs, dispersion sur les mannequins. Deux éclaireurs à terre (chevaux tués) sautant en croupe derrière deux camarades.

Jeu de la Rose. Ralliement. — Coté sur 100 points.

Trompette

Se présente devant un jury idoine.

Sonne trois sonneries réglementaires à la demande du jury.

Compose une fantaisie sur une sonnerie réglementaire.

(Épreuve facultative). — Coté de 0 à 10 points.

Maréchal-Ferrant

Se présente devant un jury idoine.

Pose un pansement au boulet postérieur de son cheval, sans aide de personne pour tenir son cheval.

Remonte à cheval et va passer trois obstacles pour voir si le pansement tient bien. — Coté de 0 à 10 points.

Infirmier-Brancardier

L'Infirmier se présente devant un jury idoine.

Il pose un pansement sur la tête d'un camarade placé sur un brancard.

Porte le brancard avec l'aide du brancardier ; les deux cavaliers conduisant en même temps leurs chevaux par la bride.

Coté de 0 à 10 points.

Pionnier

Le Pionnier dispose un piège à chars sur le parcours du Spahi motocycliste. — Coté de 0 à 10 points.

Secrétaire

Le Secrétaire rédige un compliment en vers à la Marraine.

Coté de 0 à 25 points (Note donnée par la Marraine).

Radio-Télégraphiste

Le Radio-télégraphiste se présente devant un jury qualifié.

Il traduit en signaux morses, le compliment à la Marraine.

Coté de 0 à 10 points.

Motocycliste

Le spahi motocycliste se présente devant un jury qualifié.

Il accomplit un parcours imposé en terrain varié en portant un œuf dans une cuillère tenue entre ses dents. — Coté de 0 à 10 points.

Estafette

Se présente devant un jury qualifié.
Fera un parcours à travers pays. Devra trouver la meilleure cachette pour un compte-rendu secret.
Coté de 0 à 10 points.

Cuisinier

Se présente devant un jury qualifié.
Allumer un feu rapide et faire cuire deux œufs sur le plat, à déguster par un jury idoine.
Coté de 0 à 10 points.

Rassemblement

A la sonnerie " Rassemblement " du trompette, le Groupe se reforme en face de sa Mairaine, la salue et l'escorte au pas jusqu'à la Tribune d'honneur.

DEUXIEME PARTIE

ÉPREUVE HIPPIQUE POUR LES SOUS-OFFICIERS DU 4^e RÉGIMENT DE SPAHIS MAROCAINS

Chaque Escadron présente deux équipes de 5 Sous-Officiers
Une équipe de Sous-Officiers français, une équipe de Sous-Officiers indigènes
Ces 5 Sous-Officiers doivent passer alignés, tous les obstacles du parcours
L'équipe gagnante sera celle qui totalisera le minimum de points
d'après le barème suivant :

Obstacle renversé : 5 points
Refus : 5 points
Dérobé : 5 points
Défaut d'alignement : 5 points (par obstacle)
Le temps est décompté : 1 point par minute employée

Six Prix d'Équipe

TROISIÈME PARTIE

REPRISE DE MANÈGE DES OFFICIERS DU 4^e SPAHIS MAROCAINS

QUATRIÈME PARTIE

Grande Fantasia Marocaine





Par les soins des Imprimeries Réunies de Senlis