

MÉTODO
DE MANEJAR
A LANÇA OU PIQUE

PARA O CONHECIMENTO
DE
TODOS OS QUE QUISEREM FAZER UM USO SEGURO
DAS REFERIDAS ARMAS

Ano de M. DCCC. IX.

Lisboa

Na oficina de António Rodrigues Galhardo

Impressor do conselho de guerra



Transcrito e actualizado por: José Cipriano

Revisto por: Catarina Pereira e Rui Ferreira

da Espada Negra Grupo de Estudo HEMA

2016

“Nullus est casus pro dignitate, et libertate Patrie non ferendus”

-Cicero

Não há risco algum, que pela dignidade e liberdade da Pátria não se deva sofrer.

MÉTODO DE MANEJAR

O PIQUE, OU LANÇA,

para o conhecimento de todos os que quiserem fazer um uso
seguro das referidas armas

Antes da invenção da pólvora não havia armas mais valentes, como as lanças ou piques, de que os antigos faziam tanto apreço, sem que ao mesmo tempo tirassem todo o partido que se deve deduzir de semelhantes armas; pois fundavam a sua defesa em escudos e outras diversas guarnições, com que se imaginavam cobertos e resguardados, consistindo então todo o jogo de armas em ajustar os estoques ao ponto ao ponto onde se dirigiam e não nas paradas ou defesas da arma que empunhavam, o que ainda hoje observamos no simulacro e descrição de jogos bélicos, cavalhadas e jogo das justas de que derivou o nome, etc. De maneira a que as lanças, ou piques, mostravam só a s suas qualidades de ataque e não de defesa pois supriam as suas qualidades com a parada do escudo, ficando-lhes a lança inutil toda a vez que não fosse acompanhada com o socorro do escudo quando a lança ou pique escusam de depender senão meramente de si, tendo de principio que se sabe obter partido das suas posições ou paradas.

Visto, portanto, o não se fazer uso de semelhante guarnição, e ser desnecessária, até pela incomodidade do peso, é muito conveniente darmos uma ideia clara do jogo de lança, ou pique, e vermos, não só a melhor maneira de formar o ataque, mas também as guardas, ou defesas, cujo proveito em uma batalha é a segurança da vida, que pode provir da subtileza de uma parada a tempo, ou de um ataque seguro.

A lança ou pique tem vantagem sobre outras armas, tanto pelo seu alcance, como porque no meio da confusão da batalha, nunca prejudica quem maneja, como sucede nas armas de fogo; em uma palavra teriam os antigos chamado ás lanças e piques, “Rainha das Armas” por antonomásia.

A história antiga e moderna faz-nos ver que as maiores batalhas são decididas devido ao ordinário ferro frio, o que sem dúvida abona a força da lança, que dirigida com ordem produziu os maravilhosos efeitos, que entre célebres factos a tática Romana oferece á nossa admiração.

Postos estes princípios, e examinando as actuais circunstâncias começaremos a mostrar pelo que respeita à lança, ou pique os tempos, paradas, fintas, afundos e golpes, dando uma ideia fiel para que os jogadores possam tirar todas as vantagens que destas armas se pode tirar.

Definições.

Tempo tomado, ou atirado nas armas = entende-se por aproveitar, ou vencer o movimento do adversário através de outro mais rápido.

Parada = É toda aquela posição que impede o afundo e golpe, de maneira a que a arma em guarda fique aproximada do corpo do adversário.

A guarda natural é a mais rápida a partir para todos os movimentos e a mais forte para atacar e aparar.

Finta= entendido por todo o jogo de armas, quando se marca um afundo, ou golpe ao inimigo, e esperando que este acuda á defesa por um dos lados, se lhe ultrapassa a lança ou pique, pelo lado oposto, por onde se despede o bote em ofensa: é propriamente dito um engano que se faz e como tal assim é chamado.

Afundo ou estoque = É todo o movimento para a frente que parte das paradas para ferir o adversário; e o golpe pode partir das mesmas paradas para cortá-lo; porém ás vezes também é consequência do bote.

[5]

Os antigos usavam nas hastes diversos ferros com mais ou menos modificações, veja-se estampa I, de características mais, ou menos, ofensivos: uns têm só a seu favor a estocada enquanto outros permitem a estocada e o corte.

Seria um assunto fastidioso, especialmente quando pretendemos brevidade, ventilarmos sobre a melhoria ou superioridade relativamente entre os ferros de cada classe. A maneira de jogar é a mesma entre todos os ferros da primeira classe, e só nos da segunda há alguma diferença devido ao facto de admitirem cortes, de que faremos uma breve exposição.

A lança ou pique não deve passar os 132cm, em toda a sua extensão, incluindo o ferro, os movimentos das pernas para avançar, ou retirar são muito convenientes porque ajudam os braços e são um meio para se poder executar um ataque rápido e acelerado: averte-se ser igualmente necessário que as hastes sejam bem fortes e direitas e os ferros bem cravados e agudos.

Primeira parada

A posição desta parada consiste em empunhar a lança, ou pique, de modo a que a ponta fique na direcção da cabeça do adversário, com a mão esquerda ao meio da haste e a direita um palmo distante da nádega da perna direita; os calcanhares entre si na distância de 20cm na mesma linha, devendo o corpo estar bem apoiado sobre as pernas, de maneira a que quando se atirar o estoque se possa avançar para a frente na mesma linha, partindo com o pé esquerdo : também se pode avançar com o pé direito para diante do esquerdo; e é certo que se avança mais porém fica-se com o corpo constringido: contudo deve-se sempre buscar a guarda natural como se vê na estampa II. : a retirada se observa da mesma maneira por movimentos contrários; e por isso é preciso habituar-se o jogador a avançar, retirar e mudar de direcção, porém sempre em guarda e em opposição ao adversário.

Esta posição chama-se guarda, natural, mais ou menos desviada para os lados conforme for preciso para repelir os afundos do

adversário; o corpo estará bem apoiado sobre as pernas e um bocado encovado, sustendo a maior parte do peso sobre a perna de trás.

Partida de primeira guarda.

Da guarda natural o jogador lançará o afundo, o qual consiste em firmar bem o pé direito no terreno para que a sola fique bem assente no terreno; estendendo a curva da perna direita tanto quanto se pode estender, e com velocidade avançar o pé esquerdo para a frente quanto puder caber na sua alçada, de modo a que o joelho fique perpendicular ao peito do mesmo pé; os calcanhares na mesma linha; as mãos fazem a pega alta; os braços estender-se-ão para expedir o afundo tanto quanto se podem estender; afirmar o estoque e o corpo equilibrado de tal maneira que se possa facilmente retornar á guarda caso seja necessário. Veja-se estampa III.

Parada, ou guarda alta.

Depois da partida de estoque, supondo que o adversário se defendeu e atirou o golpe alto, deveremos recorrer à guarda alta, esta consiste em o jogador levar o pé esquerdo atrás do direito a uma distância mais ou menos de 15cm ; as pernas bem direitas; a mão direita mais alta qua a cabeça e perpendicular ao olho direito; o braço direito curvo; a mão esquerda defronte ao ombro; nunca perdendo a pega da guarda natural nesta aptitude como se Vê na estampa IV. Desta parada ou guarda alta também se lança o afundo, da maneira que já dissemos da guarda natural, como se vê na estampa III, e geralmente de todas a guardas se despedem os afundos, deste mesmo modo, relativamente ao estoque; por isso faremos uma menção adiante dos cortes a respeito dos ferros da segunda classe, pela parada que se vai mostrar, a qual impede as estocadas, tanto por dentro como por fora das armas.

Da guarda se despede igualmente o afundo, como da guarda natural, com a única diferença sendo que para se atirar o afundo, partindo da guarda alta, não é preciso mais que avançar o corpo, como se faz na guarda natural; porque as mãos já estão na posição em que

devem ficar: com este afundo ofenderemos o adversário toda a vez que o procurarmos, ou atacarmos para a frente: porém se for preciso retirar, o jogador poderá da mesma guarda alta expedir o afundo da maneira seguinte.

Levará o pé direito para trás do esquerdo tanto quanto for preciso para que torne a ficar na posição de atirar o afundo da guarda natural; e atirado que seja ficará com a perna direita estendida; o joelho da que avança ficará perpendicular ao talão como já se disse, sustendo a lança, ou pique, como se mostra na estampa III.

Este afundo é muito forte; deve-se usá-lo também na retirada: é também preciso ter muita atenção para que o adversário não entre para dentro da medida, ficando o comprimento da lança, ou pique superior ao corpo do adversário: neste caso rapidamente nos devemos retirar, com um traçar da lança cruzando-a, ou ensarilhando-a. Tanto a guarda natural como a guarda alta são as principais paradas deste maneio; assim como para a ofensa não deveremos usar outros afundos senão os dois respectivos às mesmas paradas; quando o jogador utiliza os ferros de primeira classe, que só ferem de estocada; porque os de segunda admitem o corte; e portanto além dos dois afundos da guarda natural e guarda alta, pôde o jogador usar da parada de segunda a qual consiste em recair na posição seguinte.

Suponhamos que o adversário se encontra a avançar para a nossa frente, então deve-se passar á guarda de segunda levando o pé direito para diante do esquerdo nunca menos de 30 cm, ou para mais se for preciso, o corpo ficará voltado com a frente para a esquerda; o pé direito sempre na linha do adversário e o calcanhar do mesmo pé defronte do pé esquerdo, com a perna esquerda virada, descrevendo a quarta parte de um circulo; as mãos na mesma pega como na guarda natural; a extremidade da lança perpendicular á terra, afastada do joelho para o lado esquerdo; a mão esquerdo; a mão esquerda á frente da cabeça e a direita na pega indicada. Veja-se estampa V. Desta parada de segunda nasce o golpe sobre a cabeça do adversário, recaindo depois na guarda natural.

Suponhamos que o jogador da guarda alta quer passar á parada de segunda, escusa de levar o pé direito para a frente; porque o já o tem nesta posição; porém não se executa o que se disse a respeito da mesma parada de segunda. Veja-se estampa V.

Esta parada de segunda é de importância no jogo dos ferros de segunda classe, assim como de pouca consideração e risco nos da primeira. O jogador nunca deve retirar a ponta da direcção do adversário, quero dizer, que o jogador dos ferros de primeira classe terá sempre a ponta na direcção do peito ou cabeça do seu adversário; porque logo que se descuide terá o tempo contado e por consequência a vida perdida, o que não sucede nos ferros de segunda classe; porque impedem com o golpe os tempos tomados nas armas.

Muita gente pelo pouco conhecimento que tem deste jogo, assumirá que o manejar a lança, ou pique, é a mesma coisa que jogar ao pau, por alguma semelhança que exista em algumas posições; porém, há tanta diferença que a experiência com a arma nos dará toda a razão e todo aquele que estiver bem certo e ágil no manejo aqui explicito notará em muitas vantagens que tem sobre o atirador do pau, enquanto este trabalha vulnerável, principalmente contraferros de segunda classe.

Observação

Todas as fintas neste jogo se podem opor por meio de uma contra; esta consiste em ultrapassar o ferro para o lado de fora, ao movimento do adversário, por exemplo, o adversário atira um afundopassando o seu ferro por baixo do nosso, deveremos também passar o nosso ferro pelo lado oposto, fazendo resvalar a arma do adversário, por exemplo, quando o adversário atira um afundo passando o seu ferro por baixo do nosso, deveremos também passar o nosso ferro pelo lado oposto, fazendo resvalar a arma do adversário para inutilizar o seu afundo; porém não se deve deixar o adversário fintar continuamente; pois deve-se desfazer-lhe a finta da mesma maneira, e tomar-lhe o tempo, recorrendo ás paradas singelas,

executando em seguida a resposta, ou de afundo, ou de golpe, conforme o caso exigir.

Temos falado quanto ao manejo individual, é justo que demos algumas ideias sobre o maciço, ou forma de atacar em massa, regulando-nos em tudo pela tática dos Romanos como inventores, mestres e apreciadores desta arma.

Método do exercício da lança ou pique em conjunto.

Depois das tropas, ou brigadas estarem versadas nas marchas e contra-marchas, nas meias voltas e conversões para formar e desfilar as colunas serradas etc. Seguindo-se em tudo a ordem estabelecida ao regulamento militar, devemos dar as ideias do manejo da lança, ou pique, da maneira que se vai mostrar relativamente a cada batalhão.

Logo que um batalhão se forme em linha, os chefes mandarão compor a primeira fileira de indivíduos que usarem das lanças de segunda classe; e a segunda e terceira dos piques. Será de grande utilidade que as frentes de cada batalhão sejam cobertas e protegidas por um certo número de caçadores¹, como presentemente se observa nos diferentes corpos do Exército na forma da ordenança moderna, usando estes as armas de fogo que lhes competem.

Quando o batalhão pretender formar o ataque, a vanguarda matém-se firme no mesmo espaço e a segunda fileira mover-se-á meio passo para o lado direito; a terceira dará um passo ou o que for preciso para meterem a haste da lança sem perturbarem o soldado á sua frente, seguindo-se a ordem da execução dos fogos, que faz, a tropa quando necessário a sua utilização; e supondo-se o batalhão formado, o chefe mandará = alinhar= e tomado o alinhamento, todos devem ter a lança no braço direito bem aprumada, cuja pega é mais prompta para recair no ataque e na guarda natural.

Para fazer continência militar segundo o uso de todas as tropas, são quais forem as suas armas, o chefe mandará:

¹ NOTA DO TRADUTOR: *Um “caçador” é um tipo de soldado de cavalaria ou de infantaria ligeira existente nas forças armadas de alguns países incluindo Espanha e Portugal.

Apresentar armas.

Todos ao mesmo tempo põem as armas na frente, vindo a mão esquerda á altura do ombro direito a fazer a pega, para vir a lança para a frente, o que logo se executa, ficando a direita defronte do ventre, e desviada do corpo, e a esquerda na altura do peito; o corpo firme, e bem aprumado e os oficiais farão a continência devida a este tempo, abatendo a espada que devem usar, a qual deve ser direita, e com dois corte, Segue-se

Voz=Armas no braço

Vem a arma a seu lugar com muita rapidez, e a mão esquerda ao mesmo tempo para o lado esquerdo; estes movimentos admitem-se em um tempo somente.

Também se deve mandar descansar sobre as armas por um tempo, e três movimentos; o primeiro é pegar a mão esquerda na haste na altura do ombro; o segundo vai a mão direita por cima da esquerda fazer a pega na altura da cabeça; o terceiro vem a lança á terra, e a mão esquerda imediatamente para o lado, ficando a direita na altura do ombro, até o comandante mandar descansar ou seguir o manejo.

Voz= Armas no braço.

Este tempo desfaz os movimentos que acabámos de fazer.

Advertência

A excepção da revista das armas, ou de serem apresentadas não têm mais lugar as fileiras abertas; e o exercicio é unido.

Voz= Em Guarda

Ao som desta voz todos passarão o pé direito á retaguarda do esquerdo: fitando todos na guarda natural. Veja-se estampa II. Ora se com efeito os atiradores guarnecem os lados das secções deverão carregar a este tempo as armas, ficando na acção de prepararem, nesse tempo é que a segunda e terceira fileira devem ganhar a distância

[11]

necessária para meter a lança. Ou pique, na posição indicada, sem que o perturbe o soldado da frente como já dissemos.

Voz = Atirar

A esta voz todos atirarão a estocada como está indicado na estampa III. Que é partida da primeira guarda: logo que se executar este movimento se tornará á guarda natural; como mostra a estampa II.

Voz= Guarda alta

Imediatamente vem as lanças á guarda como se vê na estampa IV.

Voz= Atirar

Todos atirarão a estocada desta mesma parada como se executou da guarda natural. Veja-se estampa III.

Voz= Guarda de segunda

Rapidamente vem o soldado à segunda posição, ou parada do lado esquerdo, como mostra a estampa V. Levando o pé direito adiante do esquerdo.

Voz= Atirar

Todos os soldados expulsarão o seu afundo, figurando o corte, recaindo todos na guarda natural.

Depois deste manejo a pé firme, se mandará avançar ao passo ordinário, e ao acelerado, e a posição da lança, ou pique na guarda natural, pronta a partir para o afundo onde se destina o seu emprego.

Voz= Avançar

A esta voz, marcharão todos no alinhamento, e na posição indicada; e se o comandante mandar fazer meia volta imediatamente vem a lança á posição de = armas no braço. As meias voltas devem sempre ser para a direita, e nas mais operações executa-se o que está indicado sobre os principios estabelecidos, que são os mais sólidos.

Quando se pretenda mandar pôr as armas em adoração segue-se o que faz a tropa de linha neste artigo, principiando por tirar o chapéu, do seguinte modo = tirar o chapéu= á primeira parte da voz levarão todos a mão esquerda aos chapéus; e á segunda levarão para o lado esquerdo, ficando as copas voltadas para a coxa da perna esquerda; depois continuará o comandante =Armas em adoração= imediatamente ajoelharão todos, sendo a perna esquerda a que se move para a frente, para o joelho direito se prostrar no chão, ficando com o ferro da lança inclinado para a terra, e a haste apoiada sobre a curva do braço esquerdo. Quando se quiser mandar pôr as armas em terra, para descansar se dirá =armas em terra= esta execução tem um tempo e dois movimentos; o primeiro é avançar com a perna esquerda, e inclinar o corpo tanto quanto necessário para a mão direita conseguir pôr a lança em terra, o segundo levanta-se o corpo e vem o pé outra vez a seu lugar. Segue-se a voz =armas no braço= pega-se na lança, seguindo a orem dos movimentos precedentes; com a diferença de se levantar a arma e ir ao braço. Isto serve para todos o fazerem com igualdade e militarmente, pois que o grande objecto é o mesmo de atirar, e para como está dito.

Vamos dar agora uma breve instrução do ataque da cavalaria, e da contra infantaria a respeito da lança ou pique: logo que a cavalaria avançar, o oficial mandará =ataque á cavalaria= a esta voz a infantaria deve esperar; e a uma distancia de 15 a 20 passos passará á guarda alta; porque o movimento que se faz, espanta, e desune os cavalos que normalmente vacilarão a qualquer acenopor mais rápidos que venhão na carreira; depois a vanguarda meterá o joelho direito em terra com o cabo da lança firmado no terreno: Veja-se estampa VI. Para fortalecer esta posição, a segunda fileira atira a pontoada; e a terceira em guarda alta.

Á voz =armas no braço= todos levarão as armas ao braço direito, e a vanguarda deve-se levantar.

[13]

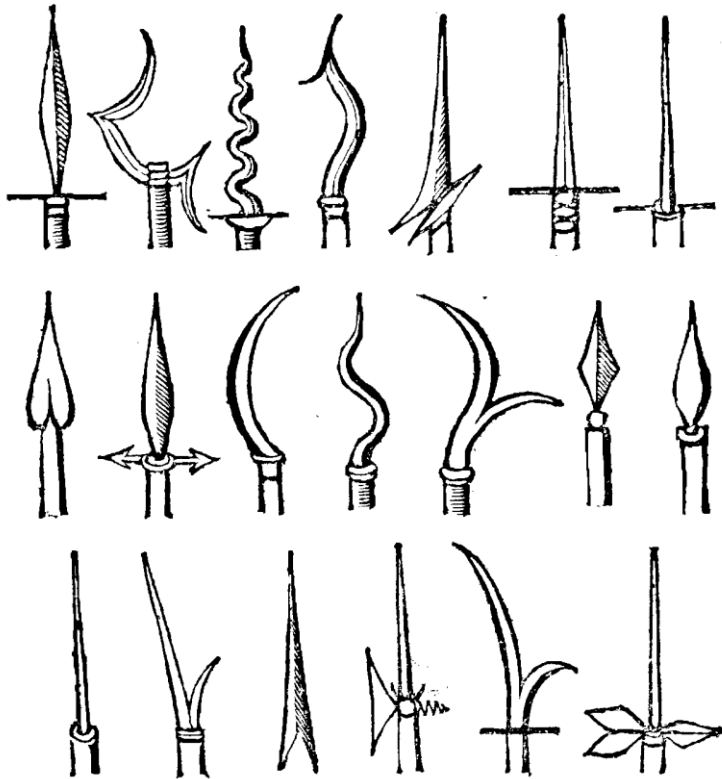
Este maneiio serve para todos o fazerem uniformemente; pois o melhor ataque, e o mais seguro, é o de debandada contra as armas de fogo; porque não só os adversários são por si prejudicados no mesmo, como a lança tem superioridade no sistema de não dar tempo de sobra para os adversários carregarem as armas.

Os comandantes deverão postar as suas tropas de tal maneira que nunca fiquem expostas a sofrer em cheio o fogo dos inimigos, por isso o melhor metodo é o de atacar decisivamente.

São muito importantes a subordinação, disciplina, união, vontade e o valor; porque com boa ordem deveremos retirar um proveito vantajoso da nossa empresa.

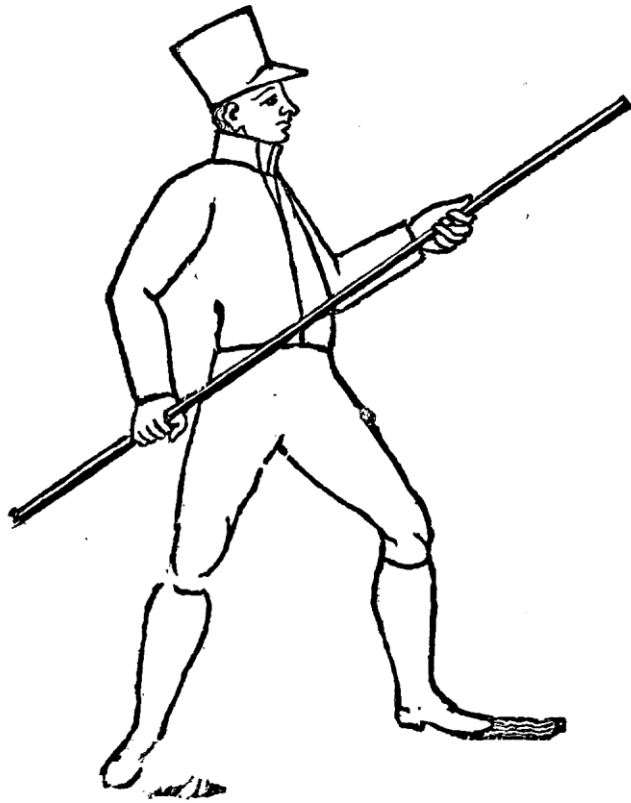
FIM.

ESTAMPA I.



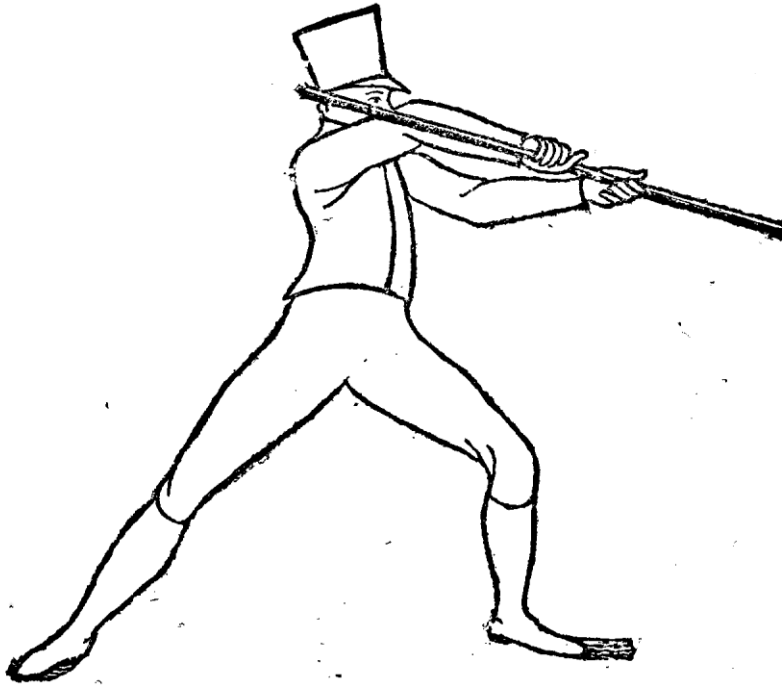
Diferentes ferros que se podem admitir nas hastes para o manejo, de que se trata; advertindo que os cortes são de segunda classe; e os de ponta aguda de primeira.

ESTAMPA II.



Guarda natural, ou primeira parada.

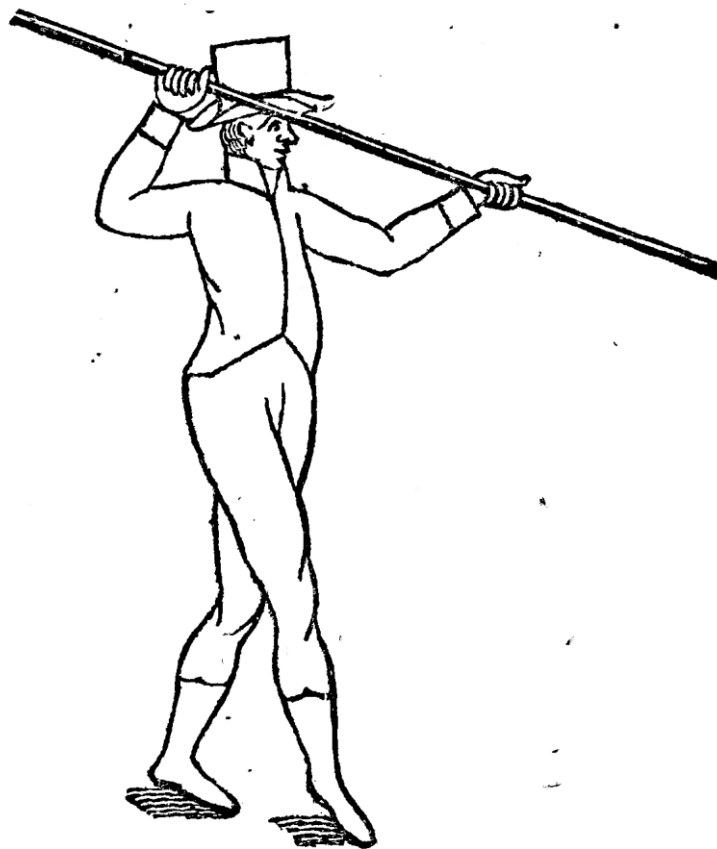
ESTAMPA III.



Bote, ou partida da primeira parade.

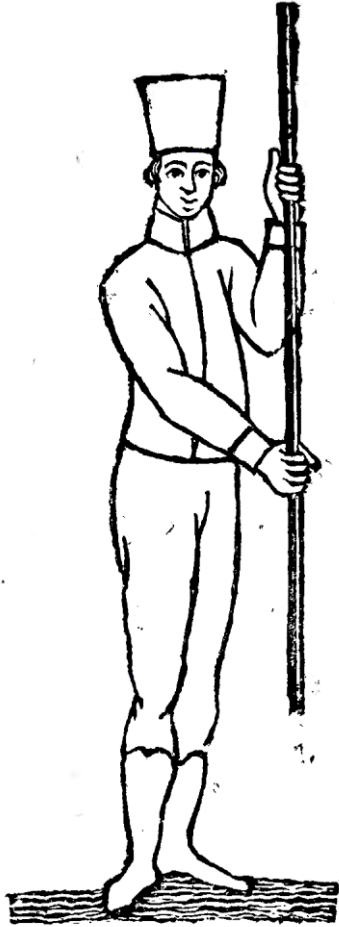
Esta partida é atirada de duas formas, a primeira é como se mostra na presente figura, a segunda é a parte da haste, que fica cobrindo o braço por fora, ficar por dentro, com a diferença da mão ficar de unhas voltadas para cima, e a ponta sempre na direcção do peito do adversário.

ESTAMPA IV.



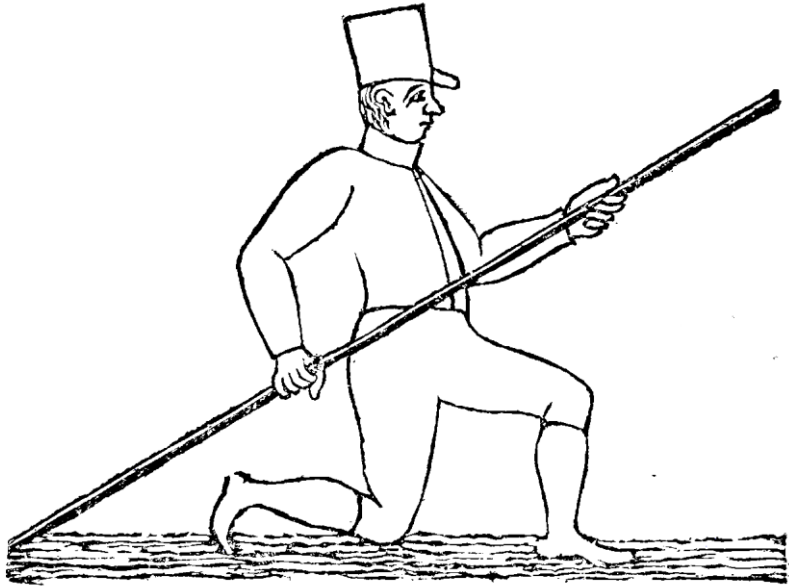
Primeira guarda alta.

ESTAMPA V.



Guarda de segunda, de onde parte o golpe.

ESTAMPA VI.



Posição de espera ao ataque da Cavalaria.