

**Zeitschrift:** Revue Militaire Suisse  
**Herausgeber:** Association de la Revue Militaire Suisse  
**Band:** 84 (1939)  
**Heft:** 10

**Artikel:** Instruction individuelle de combattant dans l'emploi des armes lourdes  
**Autor:** Reisser, P.  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-341954>

### **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:** 06.03.2026

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

# Instruction individuelle du combattant dans l'emploi des armes lourdes<sup>1</sup>

## INTRODUCTION.

Au combat, le canonnier d'infanterie, tout comme son camarade fusilier, est appelé à progresser, à observer, à se protéger et à faire usage de son mousqueton.

Pour pouvoir remplir leurs missions, les armes lourdes doivent être intimement liées à celles de l'infanterie. Leurs servants seront exposés aux mêmes dangers que le fusilier ou le mitrailleur. Par conséquent, ils devront apprendre à *utiliser le terrain pour avancer, observer, s'abriter et tirer.*

Chacun de ces points fera l'objet d'une leçon.

### 1. *Utilisation du terrain pour avancer* (R. E. 97).

*But* : Apprendre à se déplacer sans être vu et sans être atteint.

*Durée* : 45 minutes.

Avant de se déplacer le combattant devra : *réfléchir et décider où il veut aller, par où, comment et quand.*

Suivant la nature du terrain il aura à bondir, à ramper, à cheminer. On préparera les bonds, on étudiera les différentes façons de ramper et l'attitude à observer dans un cheminement. Ces trois façons de progresser pourront être exercées aussi simultanément.

L'itinéraire sera, soit imposé, soit laissé au choix de l'homme.

<sup>1</sup> Un tirage à part de cet article, spécial en son genre, sera fait si les demandes sont assez nombreuses. — Administration de la *Revue Militaire Suisse* : Avenue de la Gare 33, Lausanne.

## EXEMPLES :

Itinéraire imposé : (Fig. 1).

*Ordre* : « L'ennemi occupe ce buisson S. Conducteur F, avancez jusqu'au bord du talus D en utilisant cette haie H ».

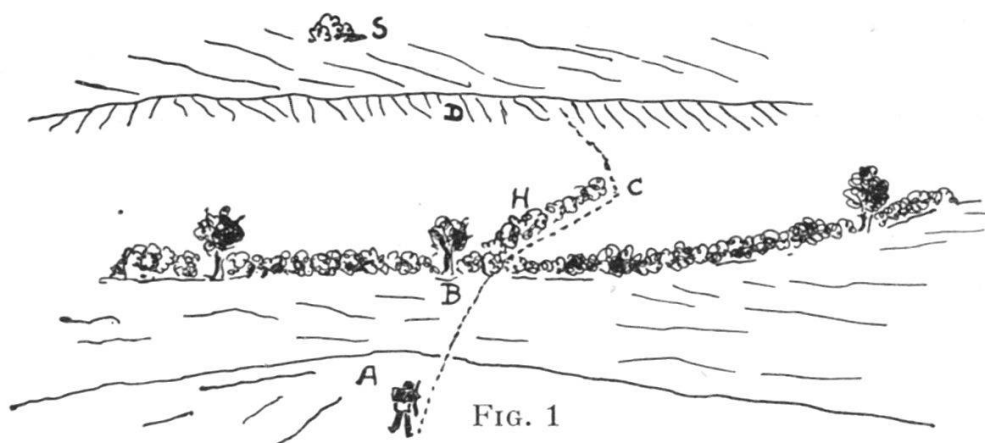


FIG. 1

*Déroulement* : L'homme atteindra le ruisseau B en passant la crête A d'un bond très rapide pour surprendre l'attention de l'ennemi. Du buisson, il atteindra l'extrémité C de la haie, en empruntant le côté droit de celle-ci et en rampant. La distance de la haie au talus sera franchie en 2 ou 3 bonds très rapides, mais courts.

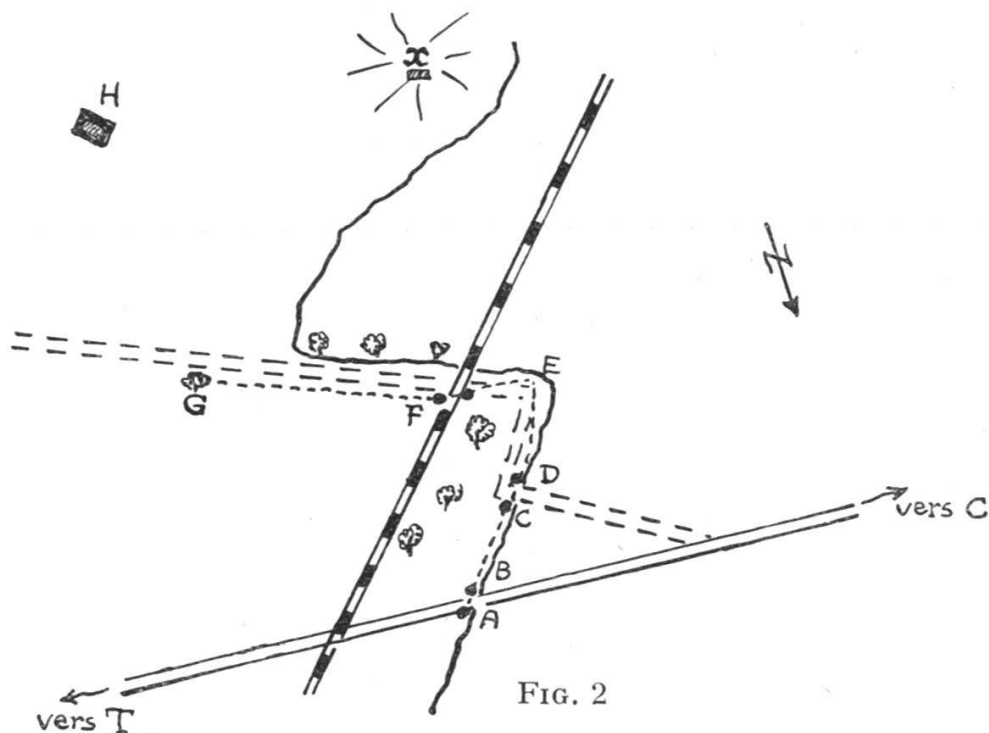


FIG. 2

Itinéraire non imposé : (Fig. 2).

*Ordre* : « L'ennemi occupe la ferme H et cette crête X. Canonnier Z., d'ici A, allez vous placer dans ces buissons G ».

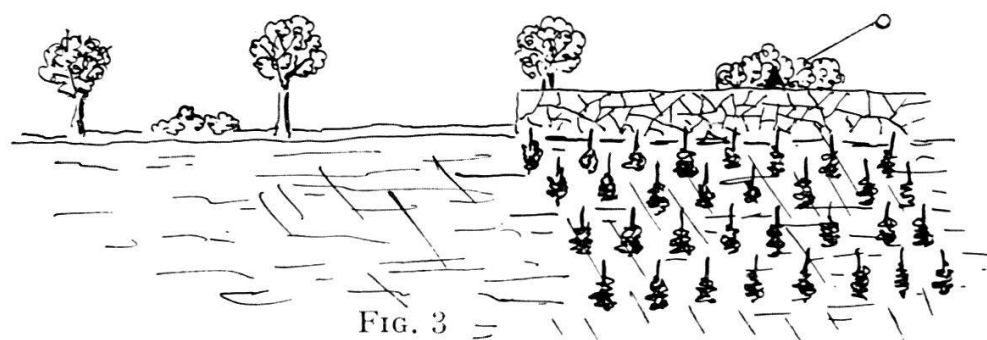
*Déroulement* : a) Pour atteindre G, l'itinéraire le plus sûr sera le ruisseau, et non pas la traversée du glacis en ligne droite par bonds successifs ;

b) Le passage de A à B se fera d'un bond pour traverser la route ; de B à C, en cheminant le long du ruisseau ; de C à D, d'un bond pour traverser le chemin ; de D à E, en cheminant ; de E à F, d'un bond très rapide, et de F à G, en rampant dans le fossé.

## 2. Utilisation du terrain pour observer (R. E. 99).

*But* : Apprendre à se placer pour observer sans être vu et sans trahir sa présence ; comment observer ; comment rendre compte de son observation.

*Durée* : 45 minutes.



On enseignera :

a) à *utiliser* judicieusement les masques et abris naturels et artificiels qu'offre le terrain (couleurs, formes, éclairage), afin que l'observation soit complète et s'effectue dans les conditions les meilleures (aménagement du poste) surtout si cette observation doit être de longue durée.

EXEMPLE : (Fig. 3)

*Ordre* : « L'ennemi occupe ce bois. Canonnier R., placez-vous dans cette région pour observer cette lisière ».

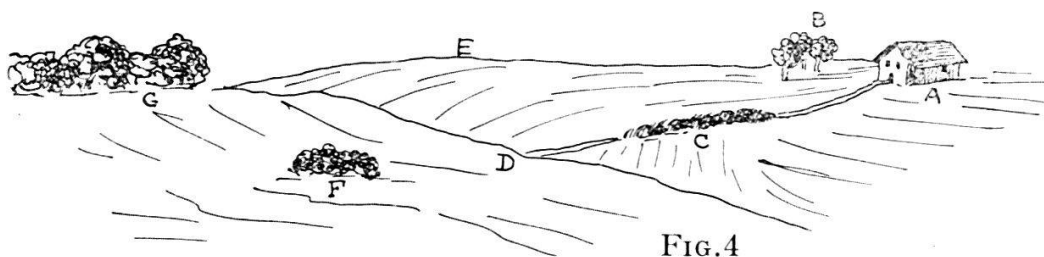
*Déroutement* : Placé derrière le mur dans le buisson O, l'observateur se trouvera protégé et dissimulé, même si l'éclairage se trouve à dos.

b) *comment observer* un secteur délimité, c'est-à-dire fixer son attention sur certains points du terrain et non pas regarder au hasard ; comment observer aux petites et aux grandes distances ; comment observer en marchant ; observation de jour et de nuit.

c) *comment rendre compte*, en traitant les points suivants : l'endroit d'où l'observation a été faite ; *qui* ou *quoi* a été observé ; *quand*, *où*, *comment*, c'est-à-dire ce que la personne ou l'objet observé faisait au moment où il a été vu.

EXEMPLE : (Fig. 4)

*Ordre* : « L'ennemi occupe cette crête. Conducteur J, observez le secteur limité à droite par la ferme, à gauche par la corne de bois, et rapportez-moi vos observations.



*Déroutement* : Les points sur lesquels l'observateur devra fixer son attention sont :

- 1° la ferme A (fenêtres, portes, lucarnes, etc.) ;
- 2° le groupe d'arbres B ;
- 3° la haie C, ainsi que le chemin ;
- 4° le repli du terrain D sur toute sa longueur ;
- 5° la crête E ;
- 6° le buisson F ;
- 7° la lisière G.

Pour donner plus de vraisemblance et d'intérêt à cette observation, et au rapport qui s'ensuivra, on chargera quelques hommes — et ceci de préférence à l'insu de l'observateur — d'évoluer ou d'opérer sur certains points du secteur.

### 3. Utilisation du terrain pour s'abriter.

*But* : Apprendre à utiliser le terrain pour se soustraire aux effets des projectiles.

*Durée* : 60 minutes.

Le combattant doit savoir distinguer un abri d'un couvert; le premier arrête ou non les projectiles et les éclats suivant la nature de ceux-ci, tandis que le second ne fait que dissimuler le combattant aux vues ennemies.

On traitera cette question sous deux formes :

A) *théorique* :

- a) étude des trajectoires d'infanterie et d'artillerie ;
- b) étude des éclatements des projectiles d'artillerie (coup de hache, coup de pioche, coup de faux) ;
- c) étude de l'épaisseur des divers matériaux susceptibles d'arrêter la balle.

B) *pratique* :

- a) utilisation des replis de terrain pour se protéger de la balle (savoir comment se placer).

EXEMPLE : (Fig. 5 et 6)

*Ordre* : « Vous recevez du feu de cette maison. Canonnier F, abritez-vous derrière ce repli de terrain ».

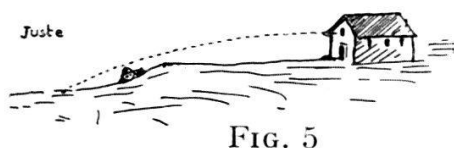


FIG. 5

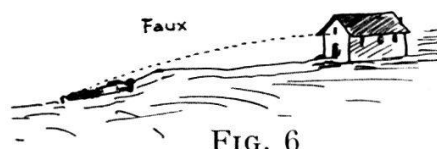


FIG. 6

*Déroulement* : Le repli du terrain étant de faible hauteur et pouvant recevoir des feux provenant de la partie supérieure de la maison, dans le second cas (fig. 6) l'homme offrira une trop grande surface et ne sera pas abrité, tandis qu'il pourra l'être dans le premier cas (fig. 5).

- b) utilisation du terrain pour se protéger des projectiles d'artillerie et d'armes lourdes (emploi des outils) ;

- c) aménagement d'un abri pour atténuer l'effet des projectiles (éclats de pierre) ;

- d) dissimulation aux vues aériennes et terrestres par le camouflage (adaptation au terrain).

#### 4. Utilisation du terrain pour tirer.

*But* : Apprendre à se placer pour voir, en se dissimulant et en s'abritant autant que possible, et pour pouvoir tirer.

*Durée* : 30 minutes.

Ce point n'est pas le plus important pour le servant des armes lourdes, qui ne fera usage du mousqueton qu'en cas de surprise, ou dans la défensive. Néanmoins, il faut prévoir :

- a) le choix d'un emplacement pour tirer ;
- b) la manière de se placer pour tirer (position assise, à genoux, debout, couchée ; confort ; stabilité de l'arme) ;
- c) l'aménagement de l'emplacement (emploi des outils).

##### EXEMPLE :

*Ordre* : « Un ennemi occupe ces buissons. Canonnier H, placez-vous dans cette région, sans être vu, afin de pouvoir tirer sur cet ennemi ».

Quelques utilisations judicieuses du terrain : (Fig. 7 à 11).



FIG. 7



FIG. 8



FIG. 9



FIG. 10



FIG. 11

*Déroulement* : Ces couverts et abris n'ont de valeur que s'ils permettent de *voir* le but, de *pouvoir tirer* et d'être suffisamment *abrité*.

## L'ÉQUIPE DE LA PIÈCE

### INTRODUCTION.

Dans l'instruction de l'équipe, il faut beaucoup insister sur la rapidité et la précision du travail. Que chaque homme sache exactement ce qu'il a à faire dans la mesure de ses fonctions.

Le choix des procédés de mise en direction est l'affaire du chef de pièce ; il découle de la mission à remplir, du terrain et du temps dont le chef dispose. Celui-ci devra prendre une décision rapide.

Les mêmes exercices seront répétés dans des terrains différents, présentant des difficultés nouvelles, afin d'obtenir une certaine souplesse dans le travail de l'équipe et une adaptation rapide aux conditions nouvelles.

Chaque fois que la situation et la mission l'exigeront, on emploiera des outils.

#### CANON D'INFANTERIE (can. inf.).

Le canon d'infanterie est essentiellement l'arme anti-chars ; sa mise en batterie sera commandée par les cheminement et les points de passage obligatoires des chars.

L'équipe sera instruite en fonction des cas suivants :

1. Le canon d'infanterie attribué à une compagnie d'avant-garde.
2. Le feu de surprise.
3. Le camouflage rapide d'une position.
4. Le camouflage et l'installation d'une position défensive.

##### *1. Le canon d'infanterie attribué à une compagnie d'avant-garde.*

*But :* Pour le chef de pièce : apprécier, décider, donner des ordres rapides. Pour l'équipe : prendre position dans le plus court délai.

*Durée :* 1 heure.

*Situation* (fig. 12) : L'ennemi est signalé dans la région de C. Le canon attribué à une compagnie d'avant-garde marche en direction de H. Des observateurs, progressant très en avant, signalent l'arrivée de tanks.

*Ordre au chef de pièce :* « Caporal G, l'ennemi est signalé dans la région de C. Avec la compagnie d'avant-garde, marchez en direction de cette maison. Des observateurs

vous signaleront l'arrivée de tanks. Départ. Au signal donné par les observateurs :

*Ordre du chef de pièce :* « Tank. Pièce G, ici, en position ; direction générale : la route. Tank de droite. Dérive : 0010 ; distance : 10. »

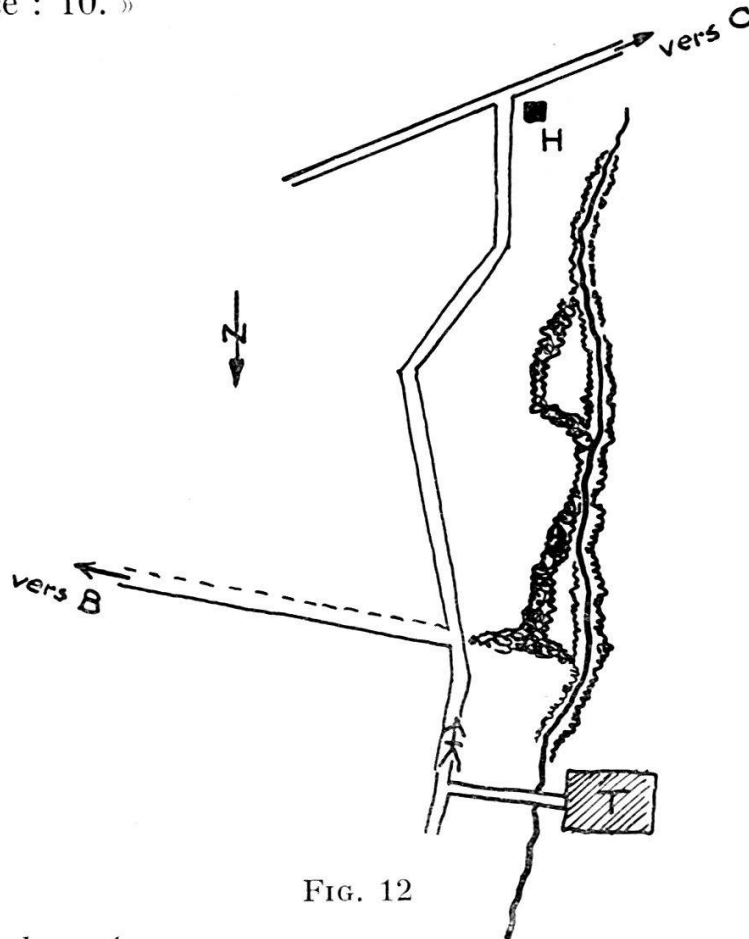


FIG. 12

*Déroulement :*

1° L'ordre « de munition » n'est pas nécessaire : l'ordre de « tank » signifie : obus de rupture.

2° Les servants seront munis de bretelles de munitions.

3° La pièce sera tirée par les servants, bèches écartées, appareil de pointage fixé, etc...

4° La prise de position se fera sur béquille si le temps le permet.

5° S'il n'y a pas d'aide-pointeur, le chef de pièce, après avoir donné son ordre, sautera à la place réservée à l'aide-tireur.

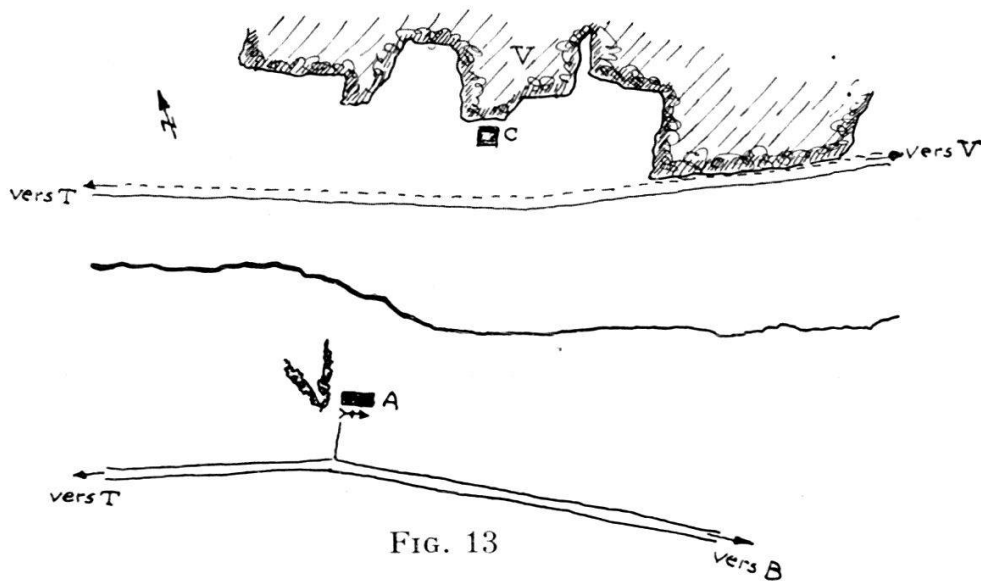
6° Le tank sera représenté par un cycliste.

## 2. Feu de surprise.

*But* : Pour l'équipe, développer entre autres, la rapidité du travail ; pour le chef de pièce, préparer le feu de surprise, donner l'ordre.

*Durée* : 1 heure.

*Situation* : (fig. 13) : L'ennemi occupe le bois V, la pièce est à couvert derrière la ferme A. Un poste d'observation est repéré dans la maison C.



*Ordre au chef de pièce* : Caporal X, l'ennemi occupe ce bois. Un poste d'observation est repéré à la fenêtre supérieure, à droite de cette maison.

*Mission* : effectuez un tir de surprise sur ce poste. »

*Ordre du chef de pièce* : « Pièce X, dérive 3200. Obus long. Distance..... En position ».

*Déroulement* :

1<sup>o</sup> *Tout en restant à couvert*, le chef de pièce oriente ses hommes, estime ou fait télémétrer la distance, désigne l'emplacement de la pièce (direction générale) et indique le but au pointeur.

2<sup>o</sup> L'ordre de tir est donné et exécuté à couvert.

3<sup>o</sup> A l'ordre « en position », la pièce sort du couvert prend position sur roues, est chargée ; elle tire ; le but atteint, elle se remet rapidement à couvert.

4° On expliquera aux hommes l'importance qu'il y a à exécuter cet exercice rapidement, sans quoi la pièce sera mise hors de combat, ou tout au moins les servants, avant d'avoir pu remplir sa mission.

### 3. Le camouflage rapide d'une position.

*But :* Prise de position et camouflage rapides.

*Durée :* 1 heure.

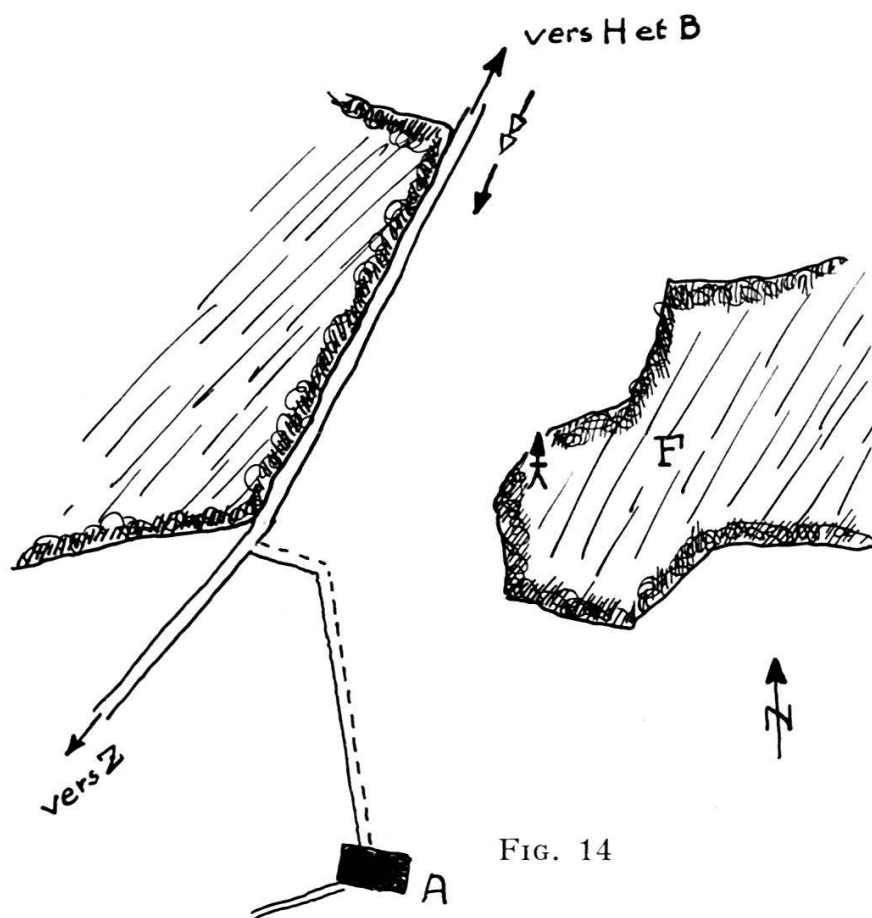


FIG. 14

*Situation* (fig. 14) : Combat en retraite. L'ennemi, venant de B, attaque en direction de Z. Le bataillon se replie. Le canon d'infanterie, venant de H, prend position à la lisière du bois F avec mission de ralentir l'avance des engins motorisés.

*Ordre au chef de pièce :* « Caporal R, l'ennemi nous poursuit ; votre pièce en position à la lisière de ce bois. *Mission :* barrez la route et le glacis. »

*Ordre du chef de pièce :* « Pièce R, ici, en position ; direction générale : le milieu du glacis ; dérive : 3200 ; obus de rupture, distance...., feu sur ordre. »

*Déroulement :*

1<sup>o</sup> La pièce ne sera chargée que sur ordre de « tank en face » ou « tank de droite », etc.

2<sup>o</sup> Il est bien entendu que par camouflage on entend la protection contre les vues *aériennes* autant que terrestres.

3<sup>o</sup> De l'exécution du camouflage dépendra en partie la durée de résistance de l'équipe, car une pièce repérée est une pièce perdue.

4<sup>o</sup> On inculquera aux hommes qu'ils doivent résister d'une manière acharnée, le cas échéant, se faire tuer sur place, et qu'ils n'ont pas le droit de quitter la position sans ordre. Ils ne doivent considérer que leur mission.

#### 4. *Le camouflage et l'installation d'une position défensive.*

*But :* Pour le chef de pièce, apprendre à choisir la position et à organiser le travail ; pour l'équipe, à se camoufler, à installer et organiser la position défensive.

*Durée :* 6 heures.

*Situation* (fig. 15) : L'ennemi occupe le village A. Le bataillon s'installe défensivement dans les bois V et S, front le village. Le canon d'infanterie doit prendre position à la lisière F, en bordure de la route A-C.

*Ordre au chef de pièce :* « Caporal V, l'ennemi occupe le village A. Le bataillon s'installe défensivement dans ces bois. Votre pièce, en position à cette lisière. *Mission :* barrez le secteur limité à droite par la corne de bois, à gauche par la route incluse. »

*Ordre du chef de pièce :* « Pièce V, ici, en position, direction générale la maison de droite. Canonniers J, H, F, marquez l'emplacement de la pièce et commencez à creuser. Conducteurs X, Y, Z, creusez un dépôt de munitions, etc... »

*Déroulement :*

1<sup>o</sup> L'emplacement de la pièce sera celui qui permettra

de remplir la mission de la manière la plus complète, et à utiliser au mieux les avantages qu'offre le terrain.

2° Le travail sera organisé par équipes de 2 ou 3 hommes, pour creuser et camoufler la position, les dépôts de munitions et les cheminements qui relient les dépôts à la pièce.

3° On choisira des positions de rechange.

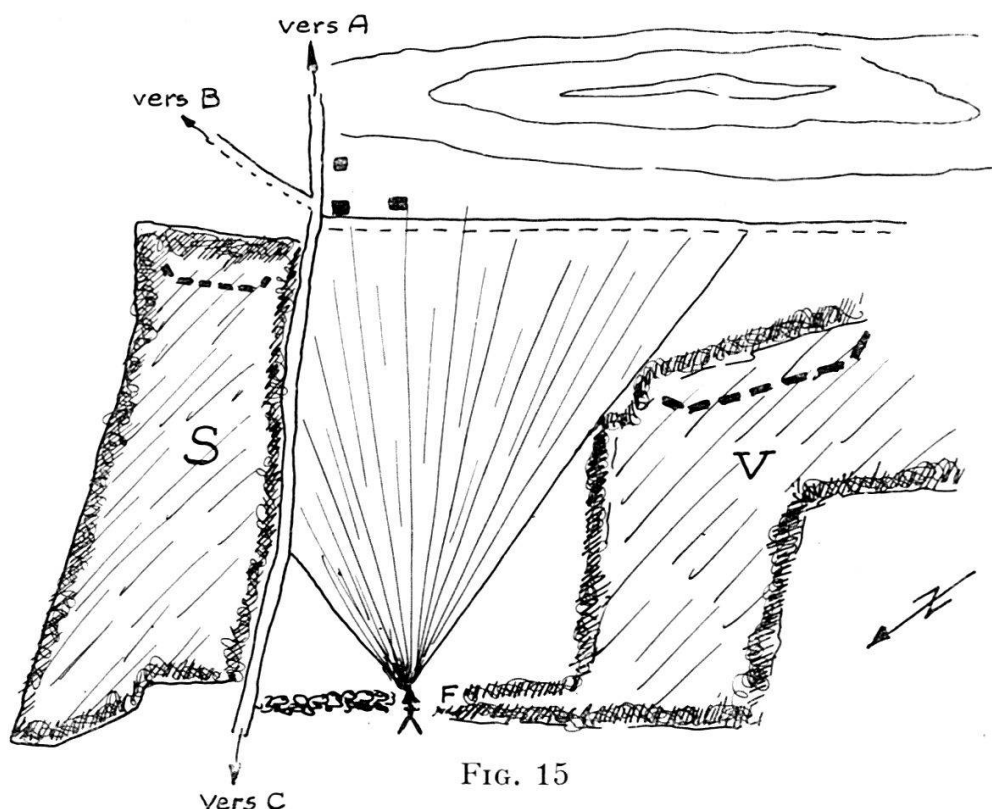


FIG. 15

4° On montrera aux hommes que la pièce fait partie d'un dispositif général ; que même s'ils sont débordés, le chef de pièce n'a pas le droit de changer de but sans ordre, ce qui aurait les conséquences les plus graves : trouée dans le feu d'arrêt, par laquelle les chars pourraient s'engager en masse.

### LANCE-MINES (Lm.)

Pour l'équipe de lance-mines, on préparera les exercices suivants :

1. Progression de l'équipe dans le terrain.
2. Prise rapide d'une position.

3. Destruction d'un but repéré.
4. Camouflage et installation d'une position défensive.

1. *Progression de l'équipe dans le terrain.*

*But :* Avancer en utilisant le terrain.

*Durée :* 1 heure.

*Situation (fig. 16) :* L'ennemi occupe le bois V. Le lance-mines est à couvert au bord du ruisseau A.

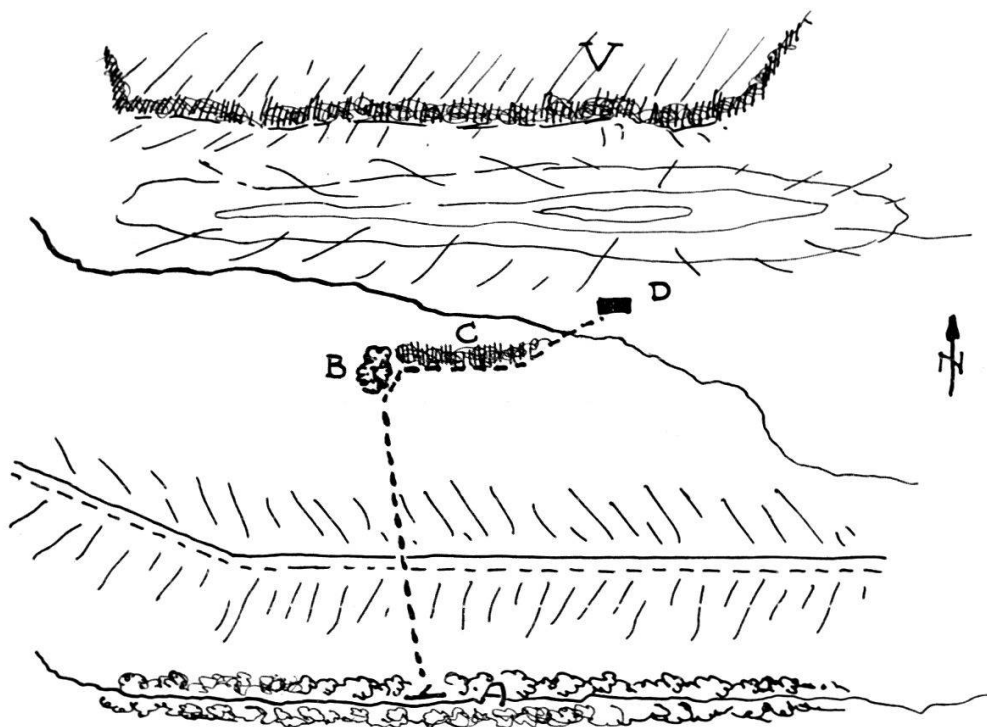


FIG. 16

*Ordre au chef de pièce :* « Caporal K., l'ennemi occupe ce bois. Avec votre pièce, allez prendre position dans la combe derrière cette maison isolée D. »

*Ordre du chef de pièce :* « Groupe K., à moi ! »

*Déroulement :*

1° Le caporal reconnaîtra le terrain, orientera ses hommes sur la façon de se déplacer.

2° Itinéraire : de A à B, l'équipe devra franchir une petite crête, que longe un chemin de troisième classe ; cette crête étant visible du bois V, son passage se fera par

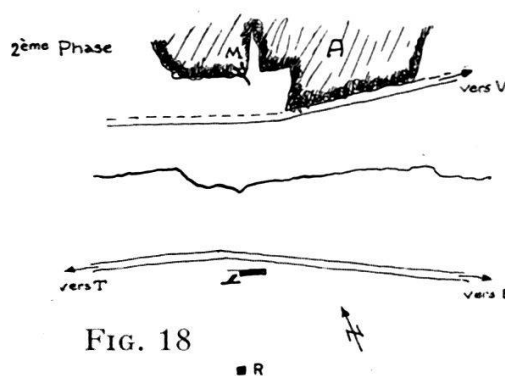
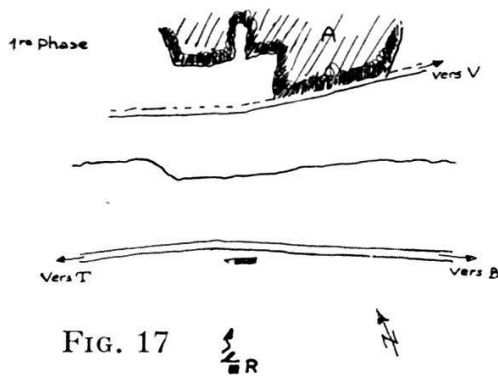
un bond d'ensemble. Des buissons B, l'équipe cheminera le long du talus C ; de l'extrémité de ce talus, elle atteindra la maison D par bonds individuels.

## 2. Prise rapide d'une position.

*But* : Pour le chef de pièce, prendre une décision et donner des ordres rapides, choisir le procédé de mise en direction. Pour l'équipe, prendre position rapidement.

*Durée* : 1 heure.

*Situation* (fig. 17 et 18) : L'ennemi occupe le bois A. Le lance-mines est attribué à une compagnie de fusiliers qui



progresses en direction du bois. L'équipe elle-même progresse entre la maison R et la route T-B.

*Ordre au chef de pièce* : « Caporal J., l'ennemi occupe ces lisières ; la compagnie à laquelle vous êtes attribué progresse en direction du bois. Portez-vous avec votre groupe en direction de la route. Départ. »

*Ordre du chef de pièce* : « Gr. J., à moi ! »

*Incident* : La section de 1<sup>er</sup> échelon de la compagnie est arrêtée par le feu d'une mitrailleuse située à la corne M du bois.

*Ordre au chef de pièce* : « Caporal J., une mitrailleuse se trouve à cette corne de bois ; elle empêche la section de 1<sup>er</sup> échelon d'avancer. Détruisez cette mitrailleuse. »

*Ordre du chef de pièce* : « Pièce J., ici, en position, direction générale le champ encadré par la forêt. Distance : 40 ; obus charge 2. »

« Pièce J., point de pointage en arrière le fil à plomb ; dérive : 3200, obus charge 2 ; distance : 45. Un coup. »

*Déroulement :*

1<sup>o</sup> Pour la mise en direction, parmi les procédés rapides qu'il a à sa disposition tel que pointage direct, pointage latéral, ou le fil à plomb, le chef de pièce choisira celui que lui dictera le terrain. Dans le cas présent, ce sera le fil à plomb.

2<sup>o</sup> Si la plaque de base n'est pas enterrée, le caporal commandera : « deux coups », afin de fixer la plaque de base au sol.

### 3. Destruction d'un but repéré.

*But :* Effectuer un tir rapide de destruction.

*Durée :* 1 heure.

*Situation* (fig. 19) : Attaque. L'ennemi s'est replié sur la ligne bois T-hameau B-bois H. La compagnie à laquelle est attribué le lance-mines atteint le village A ; son prochain objectif est le hameau B.

*Ordre au chef de pièce :* « Caporal C., l'ennemi s'est replié dans ces bois et ce hameau ; la compagnie va attaquer le hameau, à cheval sur la route. Pour soutenir cette action, tenez-vous prêt à détruire toute résistance dans le secteur compris entre les deux lisières incluses. »

*Préparation du tir :* Le chef de pièce choisira avant tout le poste d'observation qui lui permettra de désigner l'emplacement de la pièce. Pendant la prise de position, il chargera un homme d'observer le secteur désigné, il lui prêter ses jumelles. Le télémètreur établira un croquis panoramique du secteur, avec les distances aux différents points susceptibles de dissimuler une arme automatique. Le lance-mines sera mis en surveillance sur un point central du secteur, de façon à intervenir immédiatement, par une simple correction de dérive et de distance. Point de surveillance : le cimetière D. Position du lance-mines : la gravière C.

*Ordre du chef de pièce :* « Pièce C., ici, en position ; direc-

tion générale : le clocher du village ; distance : 40, obus charge 2. »

*Ordre de tir* : « Pièce C., point de pointage en arrière le goniomètre ; dérive : x ; obus charge 2 ; distance : 45 ; feu sur ordre ».

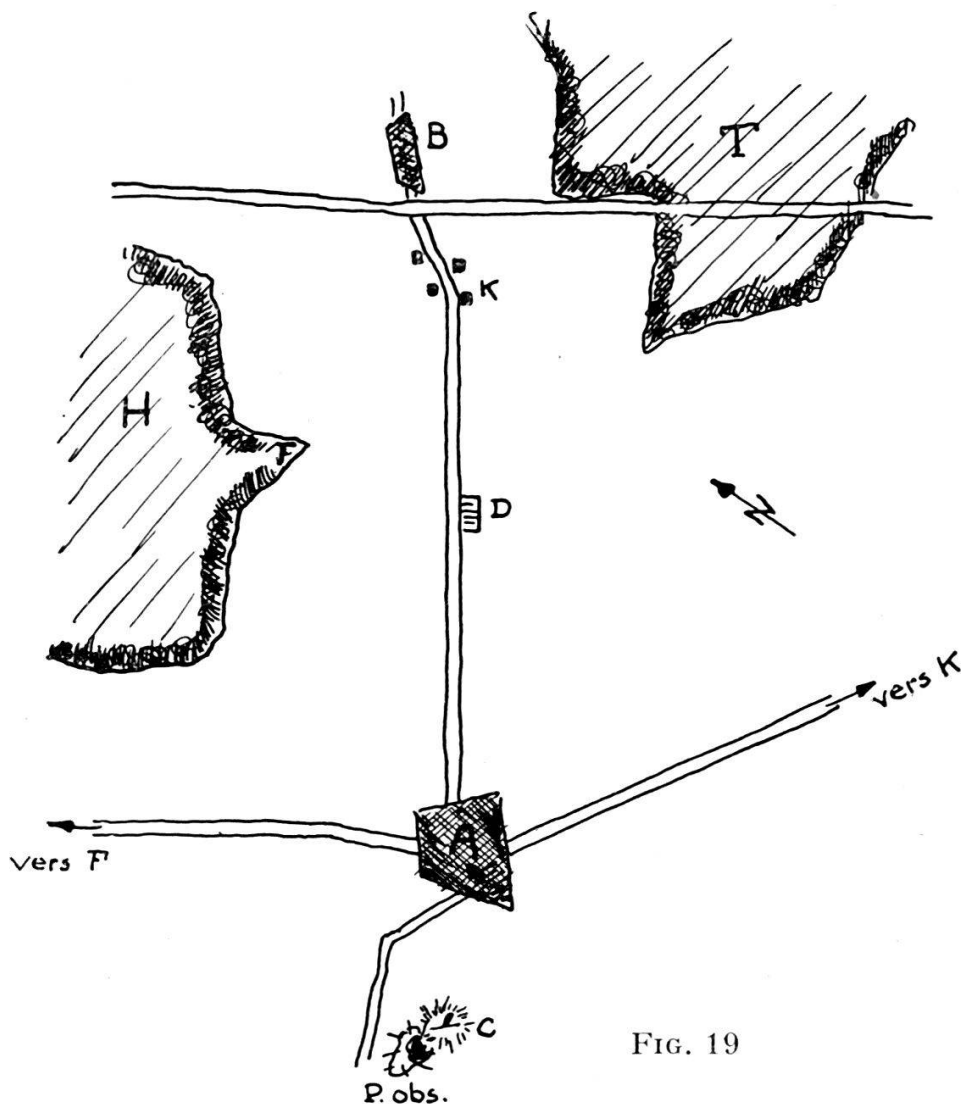


FIG. 19

*Premier incident* : La section de gauche de la cp. est arrêtée dès sa sortie du village par le feu d'une arme automatique, se trouvant à la corne F du bois H.

*Ordre du chef de pièce* (qui, de son poste d'observateur, a remarqué cet incident) : « Pièce C., dérive + 60 ; obus charge 2 ; distance : 49. Un coup. »

*Deuxième incident* : Une forte résistance se révèle dans les

premières maisons K du hameau B et gêne considérablement la progression de la cp.

*Ordre au chef de pièce :* « Caporal C., l'attaque de la compagnie est ralentie par une forte résistance dans la première maison à droite de la route, en avant du hameau ; effectuez un tir de destruction sur cette maison ».

*Ordre du chef de pièce* <sup>4</sup> « Pièce C., dérive : moins x ; distance ..... Un coup (transport de feu). »

*Déroulement :*

1<sup>o</sup> La pièce, son ravitaillement, le poste d'observation, en un mot toute l'organisation sera camouflée.

2<sup>o</sup> Le ravitaillement en munitions, le fonctionnement de la chaîne des pourvoyeurs, la transmission des ordres de munitions seront étudiés.

3<sup>o</sup> On ordonnera au chef de pièce : le déclenchement du feu, l'arrêt du feu, la limite de feu la plus rapprochée et la plus éloignée.

4<sup>o</sup> On insistera auprès du chef de pièce sur la nécessité de bien organiser la préparation du tir ; sur le danger d'une observation du secteur qui ne fonctionnerait pas dès le début et de toute perte de temps dans le repérage des armes automatiques ennemies. On montrera aux hommes l'importance que revêt le travail de chacun. Si, par exemple, le ravitaillement en munitions fonctionne mal, telle résistance ne sera réduite qu'avec retard et les chances de succès de l'attaque sont diminuées d'autant.

#### 4. *Camouflage et installation d'une position défensive.*

*But :* Pour le chef de pièce, apprendre à choisir la position et à organiser le travail ; pour l'équipe, camoufler, installer et organiser une position défensive.

*Durée :* 6 heures.

*Situation* (fig. 20) : L'ennemi occupe la région comprise entre les villages A et B. Le bataillon s'installe défensivement dans le bois V. Le lance-mines prend position dans la clairière a.

*Ordre au chef de pièce :* « Caporal E., l'ennemi occupe la région comprise entre ces deux villages. Le bataillon s'installe défensivement dans ce bois. Votre pièce en position dans cette clairière. *Mission :* soyez prêt à ouvrir le feu dans le secteur compris entre ce boqueteau x et cette ferme y. »

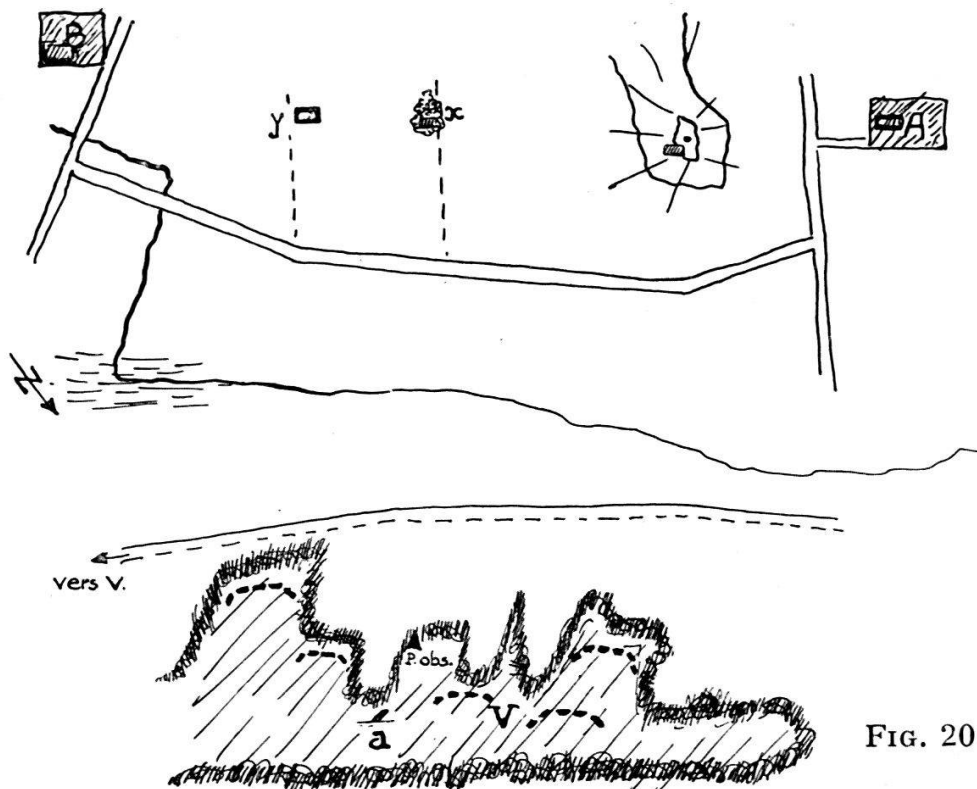


FIG. 20

*Ordre du chef de pièce :* « Pièce E., ici, en position ; direction générale : le jalon ; canonnières F. et H., marquez la position et commencez à creuser, etc... »

*Ordre de tir :* « Pièce E., point de pointage en avant le goniomètre, dérive..... Obus charge ..., distance ...., feu sur ordre. »

*Déroulement :*

1<sup>o</sup> La position sera choisie soit à l'intérieur soit en arrière du bois, suivant l'observation, suivant le terrain et le moyen de liaison entre le poste d'observation et la pièce. Eviter la lisière qui se présente aux vues de l'ennemi et qui est exposée aux feux de son artillerie.

2° Le travail sera organisé par équipes de 2 ou 3 hommes.

3° La pièce et les dépôts de munitions seront entièrement enterrés et camouflés. Le ravitaillement en munitions du dernier dépôt à la pièce se fera par un tunnel, et en utilisant une corde pour tirer les caissettes.

4° La position sera aménagée confortablement pour permettre de durer ; on choisira des positions de rechange.

P. REISSER. Lt.  
Cp. E. M. Bat. fus. 3.

---