

Zeitschrift: Revue Militaire Suisse
Herausgeber: Association de la Revue Militaire Suisse
Band: 87 (1942)
Heft: 2

Artikel: La guerre en haute montagne
Autor: Gallusser, R.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-342105>

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: 15.01.2026

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

La guerre en haute montagne

Les nécessités de notre défense nationale nous incitent à porter toujours plus notre attention sur l'instruction de la troupe en haute montagne. C'est la raison pour laquelle nous nous proposons de publier ici diverses études relatives à la formation technique et tactique du soldat alpin. (Réd.)

QUELQUES RÉFLEXIONS PRÉLIMINAIRES.

Choisissons un de ces secteurs « secondaires » en montagne, où il est impossible d'engager de gros effectifs à cause des difficultés de ravitaillement et de logement, où l'évolution de n'importe quelle colonne motorisée ou hippomobile est exclue par le terrain même.

De pareils secteurs sont fréquents chez nous. Généralement vastes, dénués de toute ressource, ils ne sont intéressants que parce qu'ils permettent certaines actions de surprise, d'ailleurs très limitées, dans d'autres secteurs voisins.

Entre les hauts sommets et leurs arêtes, quelques rares cols, « pas » ou « fenêtres » permettent le passage de faibles détachements alpins ; les trains et les armes lourdes ne peuvent les suivre. Seul, le ravitaillement à dos d'homme est possible.

Plus bas, quelques sentiers, un alpage, ou une cabane, forment les points de passage importants, avant de pouvoir s'engager dans les forêts et les ravins menant dans le secteur principal (voir croquis).

Ce secteur « secondaire » alpin aura une importance variable en fonction du secteur voisin *principal* qu'il domine. Ce secteur principal est généralement une vallée, avec toutes ses ressources en moyens de communication, routes, voies ferrées, villages, etc.

Dans cette vallée, il sera possible d'engager de gros effectifs et tous les moyens de combat de la technique moderne ; là se produira le choc décisif. Mais le résultat final peut être hâté, retardé ou même enrayé momentanément grâce à l'action de ces faibles *détachements alpins*, évoluant dans les secteurs « secondaires » voisins, en collaboration étroite avec le gros dans la vallée. Ils peuvent agir sur les flancs et l'arrière de l'ennemi, transmettre des observations importantes par radio.

Le *choix* des hommes formant un détachement alpin doit être minutieux ; en plus d'une solide expérience en montagne, ils devront avoir fait la preuve de leur esprit de *discipline*, de camaraderie et d'abnégation.

Par un entraînement spécial, il faudra développer le plus possible leurs qualités d'endurance, de mobilité, de précision et d'initiative.

L'*équipement* de ces hommes exige une attention spéciale. C'est un matériel coûteux, peu connu, donc rare ! Il faut qu'il soit solide et *très léger*. Il doit permettre au combattant de vivre par n'importe quel temps en montagne, mais il ne doit le gêner en rien dans sa mobilité.

L'*arme* par excellence sera le mousqueton. L'armement collectif (tel que Fm., mitr. et Lm.) devient une entrave par son poids. La consommation en munitions de ces armes ne correspond souvent ni aux *buts à détruire*, ni aux possibilités de ravitaillement.

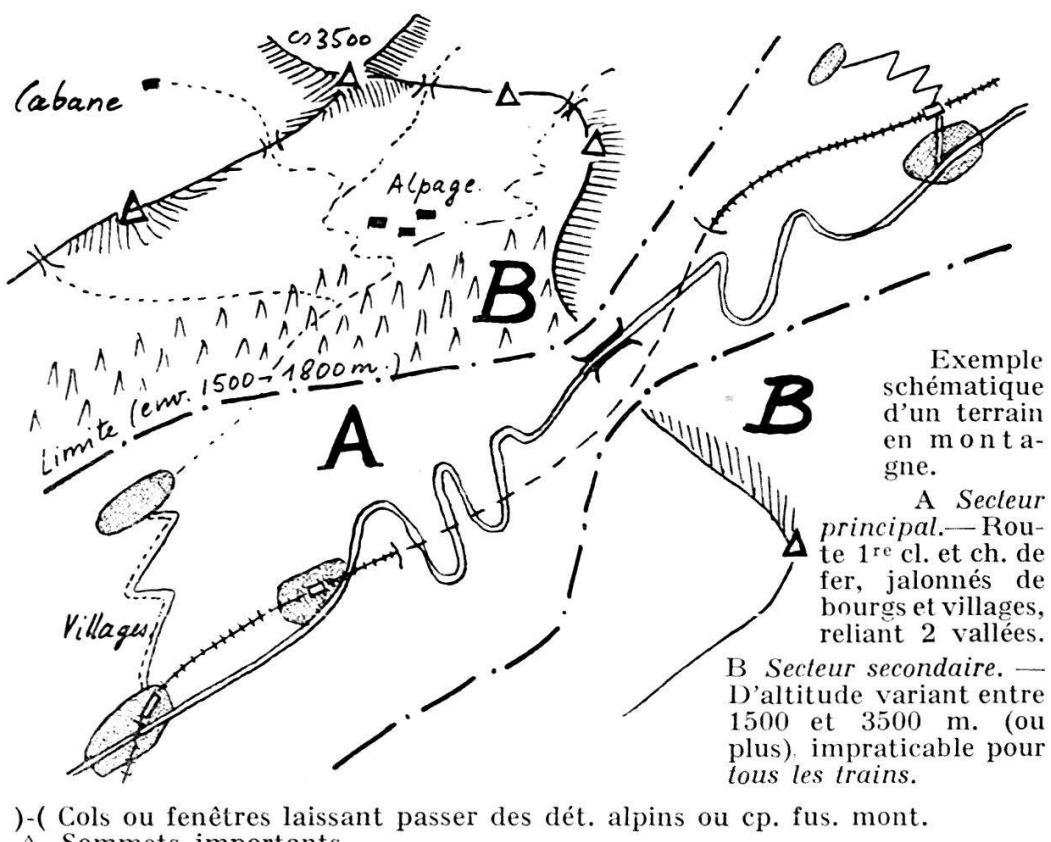
Seuls, les grenades à main, les charges explosives, les pistolets-mitrailleurs seront d'une certaine utilité, à condition de ne pas exagérer leur dotation ni leur importance. Ces armes secondaires peuvent compléter, d'une manière heureuse, l'emploi du mousqueton, surtout dans le combat rapproché.

La *tactique* dans ces secteurs alpins semble très simple. Sommairement, elle pourrait être comparée à une partie de *jeu de moulin* :

Vu l'étendue du secteur et les faibles effectifs à disposition, on ne pourra établir un front continu, mais seulement occuper

certains points très importants... et *les tenir* : ce sont certains sommets, quelques passages, de rares cabanes.

En supposant que l'adversaire en fasse autant, il y aura *lutte de vitesse*, pour occuper d'abord les points principaux. Puis, en fermant ou en ouvrant le système des « moulins », on peut faire tomber certaines positions.



Lorsqu'un des partis se sera assuré un certain nombre de points de passage successifs, il pourra profiter de la faiblesse momentanée de l'ennemi dans ce secteur et faire un saut dans le jeu adverse, c'est-à-dire le surprendre dans la vallée, lui détruire un ouvrage, harceler ses convois, puis disparaître.

Mais cette comparaison entre le jeu du moulin et la tactique n'est plus possible si l'on veut tenir compte de ces trois facteurs :

1^o La *liaison* longue et difficile enlève souvent au chef de secteur la vue d'ensemble ;

2^o Les difficultés et les dangers du *ravitaillement* des postes combattants et

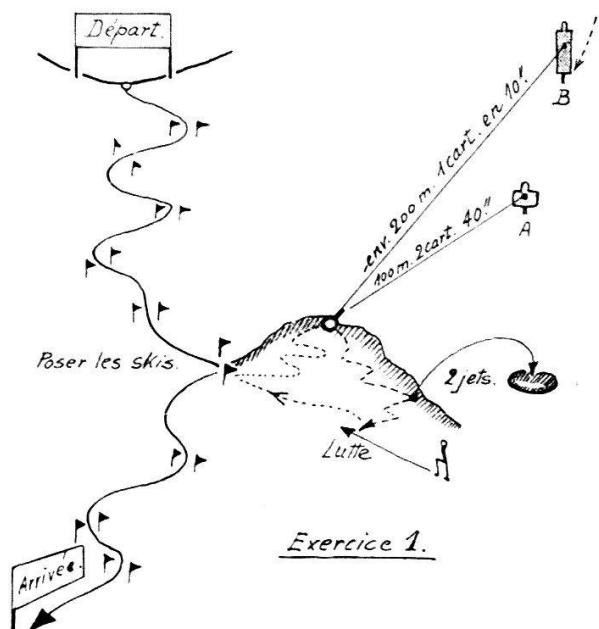
3^o Le *temps* qui est souvent le pire ennemi, car il peut faire abandonner les positions les plus durement conquises sans un coup de feu.

Qu'il nous soit permis de rappeler ici le principe que pour un *combattant* en haute montagne il faut, au minimum, 2 hommes à l'arrière : un au repos, un au ravitaillement. Il faut que ces 3 hommes se relaient mutuellement toutes les 48 heures, parfois même toutes les 24 heures. Nous reprendrons en détail certains problèmes d'instruction du tir et d'exercices tactiques, ayant pour but de former le combattant alpin.

L'INSTRUCTION DU COMBATTANT EN HAUTE MONTAGNE.

Exercice N° 1.

But de l'exercice : contrôler l'habileté et la vitesse du patrouilleur, puis, individuellement, sur une piste, lui demander un effort maximum !



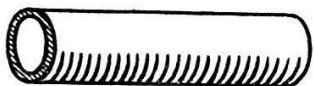
se trouvent à des distances variables et se comportent de manières différentes !

Entre l'arrivée et le départ, il faut une dénivellation de 100 à 200 m. La descente sera coupée par un certain nombre de portails, qu'il faudra franchir selon les règles du slalom. A mi-parcours, l'homme doit enlever ses skis, grimper sur un promontoire et prendre position avec son mousqueton. Un arbitre lui désignera successivement les buts A et B, qui

A (env. 100-150 m., cible G ou tête) est un ennemi qui est déjà en position. Il s'est révélé à notre patrouilleur par son tir en direction du bas de la vallée. Notre patrouilleur a eu la chance de le repérer et de le surprendre. Il disposera donc de 2 coups et de 40 secondes au maximum pour le toucher.

Survient un deuxième ennemi, attiré par les premiers coups de feu et voulant secourir son camarade. (Le but n'est visible que momentanément : cible E ou F 10'', seulement 1 carton !)

D'autres ennemis se sont glissés au pied du promontoire. Notre patrouilleur les devine seulement par leurs traces, il ne peut les atteindre à coups de mousqueton.



Cylindre de bois — 5 cm. diam.
Poids, env. 500 gr. — Long. 15 cm.

2 grenades à main doivent être jetées dans un trou de 2 m. de diamètre.

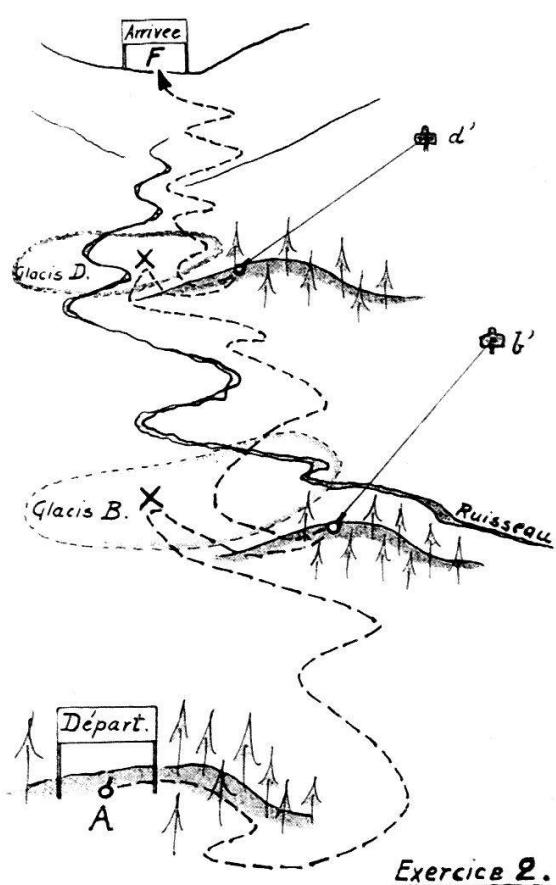
Finalement, il voit bondir près de lui un ennemi qui veut probablement s'emparer de ses skis. Il engage la lutte corps à corps (sans arme ni sac) et doit le mettre sur les épaules. La lutte ne doit pas durer plus de 30''. Alors, seulement, il pourra remettre ses skis et terminer son parcours.

On mesure le temps du parcours à ski et du combat séparément. Les fautes de tir, de jet ou de lutte sont transformées en secondes de pénalisation. L'homme doit s'annoncer correctement à l'arrivée et au départ. Un arbitre contrôlera sa tenue et sa position.

Ce parcours peut être varié à l'infini ; simplifié ou rendu plus difficile selon le savoir des participants, leur nombre et *le temps dont on dispose* ! Afin d'éviter de graves erreurs, il faut que le parcours soit expliqué en détail, voire même exécuté une fois devant tout le monde afin que *tous* les hommes comprennent ce dont il s'agit.

Il faut des arbitres pour le slalom, pour le tir, pour les jets. Le lutteur sera toujours remplacé par des concurrents ayant fini leur parcours, ils seront à même de se rendre compte de leurs propres fautes. Si l'on ne dispose pas de murs, de rochers ou de couverts préparés comme pare-balles suffisants,

permettant à un homme de lever la cible au coup de sifflet, il faudra placer des cibles fixes dans le terrain et contrôler les touchés après le passage de chaque concurrent ! La piste doit être bien organisée, sans aucune complication inutile. Le parcours ne devrait pas durer plus de 5 à 10 minutes au maximum. Par un classement équitable, il s'agira non seulement de déceler les meilleurs, mais de faire ressortir les points faibles qu'il faudra reprendre en détail.



Exercice N° 2.

But de l'exercice : contrôler l'endurance, la vitesse, le sens du terrain et la précision du tir de chaque patrouilleur.

Emplacement à choisir :

Différence d'altitude de 200 à 300 m. entre l'arrivée et le départ. Terrain très varié, si possible un lit de ruisseau ou une combe menant à un petit col.

Jeu : Le patrouilleur peut observer pendant un certain laps de temps, depuis la position A, le terrain qu'il doit franchir. Il reçoit sa mission : porter un *ordre* urgent au poste F.

La liaison entre A et F est rompue par un ennemi peu nombreux qui harcèle sans cesse les hommes de liaison.

Le patrouilleur part ; il doit franchir les endroits découverts aussi vite que possible, utiliser tous les angles morts. Lorsqu'il ne peut plus passer, il cherchera à prendre position et à tirer sur l'ennemi qui lui barre le passage.

Chaque fois qu'il est sensé recevoir du feu ennemi, un arbitre lance un coup de sifflet ; le patrouilleur doit rechercher immédiatement un couvert. L'arbitre lui désignera ensuite la source du feu. Il devra chercher une bonne position pour tirer (maximum 2 cartons sur une cible G ou tête, en 40").

Si les arbitres doivent siffler 3 fois ou si le patrouilleur ne peut toucher successivement les 2 buts, il sera éliminé ; il peut passer où il veut dans une zone assez large *fixée d'avance*.

2 arbitres se trouvent sur les 2 glacis B et D qui ne peuvent être franchis qu'après avoir atteint les buts respectifs b' et d'.

Le calcul du temps effectif, plus les pénalisations de tir (prises de positions, manipulation de l'arme), plus les pénalisations de tenue (annonce à l'arrivée et au départ) et de la répétition exacte de l'ordre reçu au poste F, donnera le classement final.

Remarques : Les mêmes que pour l'exercice 1 (concernant la préparation). La différence principale réside en ce que le skieur en descente est plus difficile à atteindre, grâce à sa vitesse et à sa mobilité (virages) ; il peut franchir des glacis ! Par contre, le skieur qui monte est lent et doit rechercher les couverts, étudiés sur le terrain.

Exercice N° 3.

But de l'exercice : Parcours de patrouille, demandant un gros effort physique de tous, éprouvant l'esprit de camaraderie et la discipline envers le chef de patrouille.

Celui-ci devra fournir la preuve de ses capacités morales, techniques et physiques, *de son ascendant sur ses hommes*.

Terrain : Parcours d'une durée de 2 heures à 5 heures, comprenant plusieurs fortes montées (d'un total de 800 à 1500 m. de différence de niveau).

Jeu : Le chef de patrouille reçoit l'ordre préliminaire la veille au soir ; on ne lui désigne que la durée de l'exercice, la tenue, la région (si c'est nécessaire au point de vue cartes) et l'heure et le lieu de l'inspection. Toute la préparation de

la patrouille lui incombe, elle sera contrôlée et sanctionnée (uniformité des paquetages, état de l'armement, des souliers, des skis, etc.). La patrouille (composée de 2 groupes de 6 hommes, plus le chef de patrouille : of. ou sof.) sera inspectée à fond une demi-heure avant le départ. Si l'état de préparation est insuffisant, la patrouille ne pourra pas prendre le départ.

Pendant ce temps, le chef de patrouille reçoit le *deuxième ordre de patrouille* (affiché près du départ) ; il pourra se préparer pendant 20 à 30 minutes, sans donner aucun ordre !

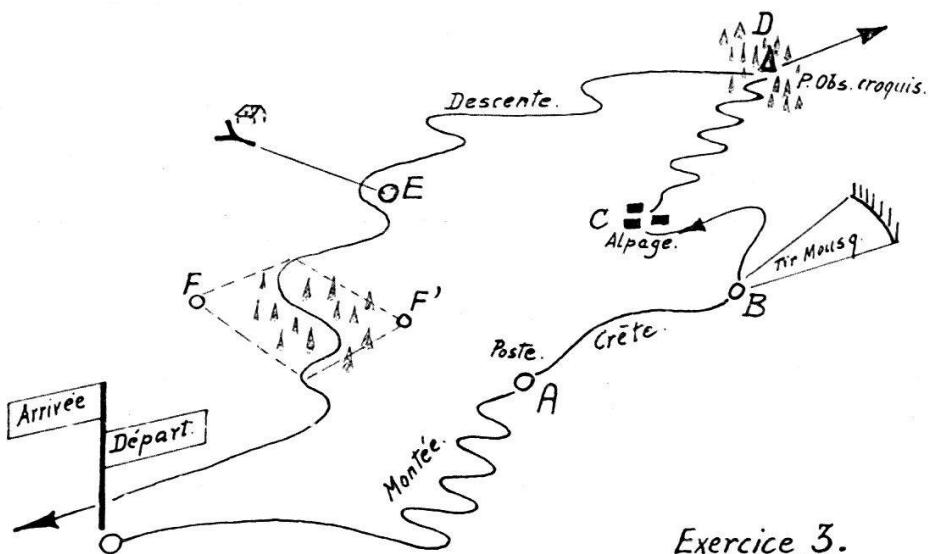
Cet ordre ne contient que quelques points de passage (indiqués en coordonnées), par exemple A - B - C - D - E - F. Il peut choisir l'itinéraire qui lui semble bon pour atteindre ces points selon l'ordre indiqué.

Il aura par exemple les tâches suivantes à résoudre (rapport affiché au départ) :

1. Transmettre un rapport au chef de poste A (arbitre).
2. Surprendre et abattre par un tir de patrouille un détachement ennemi qui monte dans la combe au delà de B.
(Cette mission peut lui être donnée oralement par l'arbitre qui est au poste B, lors de l'arrivée de la patrouille.)
3. Surprendre et faire prisonnier un faible poste ennemi se trouvant dans les chalets de C (sans un coup de feu ! attention au contrôle des armes après B). Un chef et quelques arbitres arrêteront la mêlée avant qu'elle ne dégénère en bagarre.
4. Organiser rapidement un P. obs. au point D en direction de J. Le chef doit *faire un croquis* — pendant que la patrouille se repose, prend la ration intermédiaire et cuit du thé à couvert (maximum : 20 minutes).
5. Dans une descente, la patrouille sera attaquée par surprise. Elle recevra du feu d'un Fm. ennemi barrant le passage en E. Contrôle de la réaction des hommes (mise à couvert) et des ordres du chef pour trouver et détruire cette source de feu ennemi (tir au mousq. ou manœuvre d'approche à

couvert et jet de grenades à main). Le passage ne sera libre que si le but est touché.

6. Passer entre deux postes ennemis connus (en F - F') sans se faire voir ; prendre de grands intervalles (vitesse, suivre les couverts).
7. Annoncer la patrouille rentrante. Une *inspection serrée* de chaque homme suivra. Une heure après l'arrivée, le chef doit rendre un rapport de patrouille écrit, complet, avec croquis de route et croquis panoramique de D.



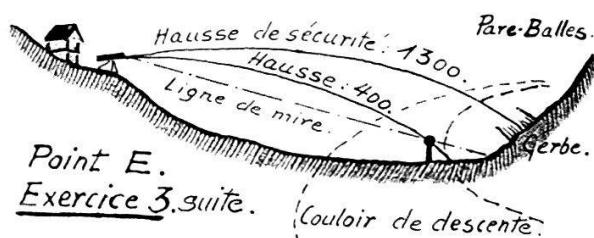
Pendant ce temps, le remplaçant du chef de patrouille fait faire le *service intérieur* approfondi qui sera aussi inspecté.

Les départs auront lieu toutes les 30 à 45 minutes. L'organisation du parcours et du service d'arbitrage demandent une préparation très sérieuse. Nous avons eu l'occasion de voir en été 1941 l'intérêt passionné qu'ont montré tous les concurrents qui appartenaient à un Rgt. ter. lors d'un semblable exercice. L'effort avait été rude pour eux, mais ils ont appris quelque chose et se sont donnés corps et âme à leur patrouille.

N. B. : Il est possible et même très intéressant de faire tirer le Fm. à balles sur la patrouille qui passe. Un certain

nombre de mesures de sécurité sont à prendre pour éviter tout accident :

1. Le Fm. doit être sur appui *ant.* et *post.* bien fixé sur un sol résistant.
2. Le terrain battu (arrivée des projectiles ou pare-balles) doit être ample, uni (pas de buissons ou de blocs de rochers) et raide *afin d'éviter tout ricochet !*
3. Un réglage minutieux du tir sera fait avant le passage des concurrents, un observateur contrôlera l'arrivée et l'effet des projectiles. On connaîtra la distance de tir et la *hausse exacte !*
4. On se tiendra exactement aux indications du Règlement de tir d'inf. concernant la *hausse de sécurité* (spécialement aux indications concernant la dispersion des canons A et B).
5. Un of. de sécurité est responsable de la manipulation et du tir au Fm. (changement de canon, charger et retirer les cartouches). Un arbitre dirigera le tir, par signes, en suivant de près la patrouille qui passe.



Au contraire, il éveillera un vif intérêt pour tous !

La surprise sera réelle !

Le Fm. ne tirera que 2 magasins par exemple, soit environ 10 rafales de 5-8 cartouches bien espacées, ce qui représente le feu de 1 à 2 minutes.

La patrouille doit bondir à couvert et rechercher la provenance du feu.

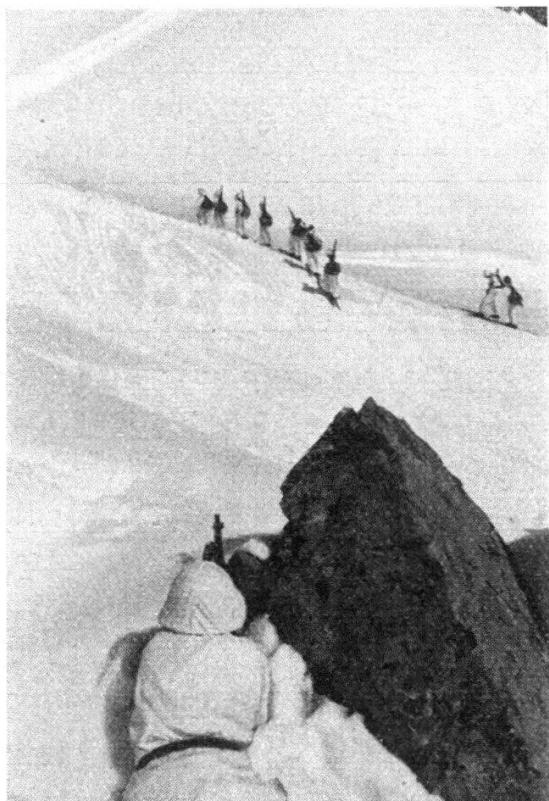
On sera vivement étonné de la grande difficulté de l'observation au début, car le son déroute considérablement et l'effet moral est plutôt grand !

En choisissant son terrain d'une manière sensée et en se tenant à ces quelques indications, cet exercice ne présente aucun danger.

Il ne faudra pas choisir des distances supérieures à 400 m. et éviter un camouflage trop soigné du Fm.



(1) Patrouille de « blancs » à l'entraînement.



Si l'arme est découverte, l'arbitre désignera un but (placé plus haut, de côté et en arrière du Fm. de telle façon que tout danger soit exclu pour les servants du Fm.), par exemple *2 ou 3 cibles G* groupées. Le chef de patrouille pourra déclencher le feu ou le mouvement de sa patrouille pour liquider ce but ennemi. Sa tâche remplie, l'arbitre donnera le libre passage à toute la patrouille.

(2) Formation trop serrée.

Exercice N° 4.

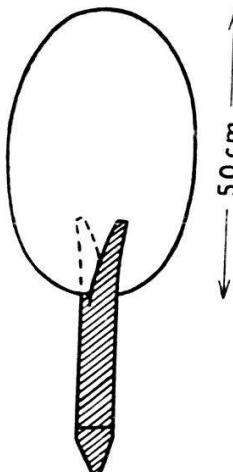
But de l'exercice : Donner une mission simple et précise à une patrouille. Contrôler l'exécution et la décision du chef de patrouille en éprouvant son dispositif.

Terrain : Libre, si possible dans le secteur réel des patrouilles. (Il faudra cependant tenir compte des *sécurités de tir* et de frontière.)

Jeu : Une patrouille reçoit un ordre complet semblable à l'exercice N° 3, mais ne lui fixant qu'un certain nombre de points de passage pour atteindre un certain but ; c'est une *patrouille de chasse*.

Une autre patrouille reçoit la mission de *prendre* le point (D) et de *le tenir* ; en outre, elle devra retarder le passage de détachements alpins ennemis en F et F' et prévenir le P.C. si le passage est forcé malgré tout : c'est une *patrouille fixe*. On peut envoyer successivement, à 1 ou 2 heures d'intervalle, 4 ou 5 patrouilles de chasse ayant la même mission.

Il faut que la patrouille fixe ait une avance suffisante pour étudier son dispositif et en effectuer les premiers travaux de fortification (soit au moins 2 heures). Elle continuera d'améliorer son dispositif de défense (p. obs., igloos, abris, cuisine, camouflage !). Le chef du secteur effectuera au milieu de l'exercice une *relève selon les règles de l'art*. Le ravitaillement de cette patrouille fixe ainsi que le service sanitaire (évacuation) devra fonctionner (2 patrouilles de plus). L'exercice pourra même continuer de nuit.



Règles du jeu et tir : La patrouille de chasse doit *s'immobiliser au premier coup de sifflet* de l'arbitre-chef (le coup de sifflet sera donné au moment où le chef de patrouille fixe déciderait de déclencher son feu dans la réalité). Chaque homme plante à sa place une petite palette-cible en carton. Au deu-

Palette en carton pour chaque patrouilleur.

xième coup de sifflet, la patrouille se met à couvert. S'étant assuré, d'un coup d'œil, que tout le monde est en sécurité, l'arbitre-chef (un of.) accorde à la patrouille fixe une certaine *durée de feu* dépendant de l'allure qu'avait la patrouille de chasse. Sur le commandement de son chef de patrouille, le feu est déclenché. L'arbitre arrête le feu d'un troisième coup de sifflet au bout du temps accordé.



Chaque défenseur a creusé son trou en peu de temps grâce à sa pelle d'avalanches. La patr. de chasse va être prise sous le feu de la patr. fixe qui défend le passage.

(15" si la patrouille de chasse avait une allure rapide en arrivant dans la zone de tir ; 30" si elle avait une allure moyenne et 45" si elle avait une allure lente.)

Ayant fait retirer les cartouches et assurer les armes des défenseurs, on contrôle les *touchés* ainsi que le nombre de cartouches tirées. Ensuite, la patrouille de chasse est neutralisée. Elle pourra continuer après un repos ordonné par l'arbitre-chef. En tous cas, elle ne peut tirer à balles sur la position, mais elle peut faire part de ses observations utiles au chef arbitré qui discutera certains points avec le chef de patrouille fixe. Celui-ci devra améliorer son dispositif en attendant

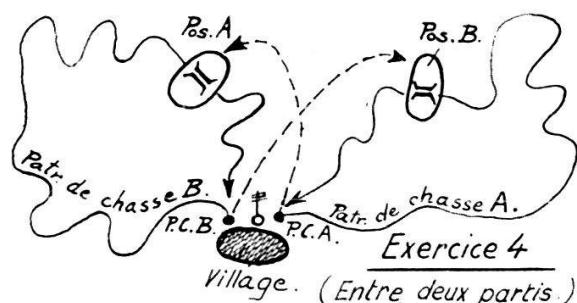
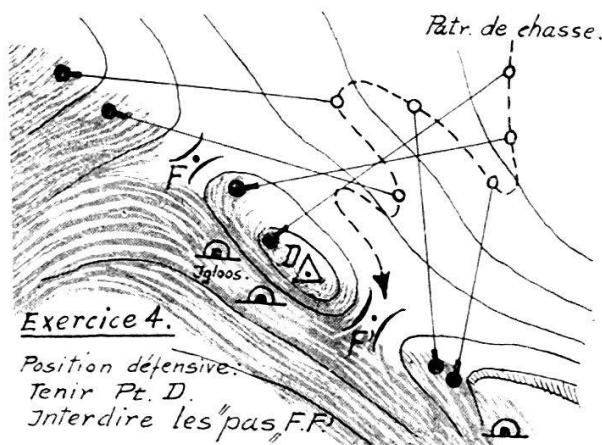
l'action suivante. Il ne devra pas oublier les rapports, la liaison, le ravitaillement, le repos, le guet ainsi que l'alarme, pour parer à telle ou telle situation.

Dans certains cas, le chef-arbitre pourra autoriser un survivant de la *patrouille de chasse* attaquée à s'échapper afin de porter un renseignement à la patrouille de chasse suivante.

Celle-ci essayera d'éviter le poste en question. Que fera le chef de la *patrouille fixe*? Sa mission lui ordonne de *tenir son point*, mais aussi de retarder ou d'empêcher le passage d'autres détachements ennemis. En tous cas, il doit *lancer* immédiatement *un bon coureur* avec un rapport précis auprès de son chef, au P. C. Ce rapport contiendra : effectif, passage, heure, direction, etc.

Cet exercice permet de mettre en action un grand nombre de patrouilles pendant de nombreuses heures. Le chef de secteur aura ainsi l'occasion de faire jouer tout un système de patrouilles de chasse, de ravitaillement, de relève, patrouille fixe et patrouilles sanitaires, en se servant de *deux positions* (ou patrouilles fixes) par exemple.

On pourra former 2 partis (A et B) devant chacun *tenir une position* et fournir un certain nombre de *patrouilles de chasse*. Il sera possible de comparer l'activité des deux *partis* ayant à fournir un effort semblable. Il faudra faire très attention au tir, surtout de nuit (les palettes seront remplacées par des lampions). Aucune patrouille ne



quittera les points de position A ou B *sans que le chef-arbitre responsable ait contrôlé le retrait des cartouches.*

Chaque patrouille pourra recevoir durant l'exercice deux missions. Par exemple : patrouille de chasse B1 part à 0700, rentre au P. C. vers 1200, se repose jusqu'à 1400, reçoit la deuxième mission de relever la patrouille fixe dans la *position B.*

Exercice N° 5.

But de l'exercice : Permettre la manœuvre libre entre deux partis disposant d'au moins 5 patrouilles chacun, dans un secteur alpin donné.

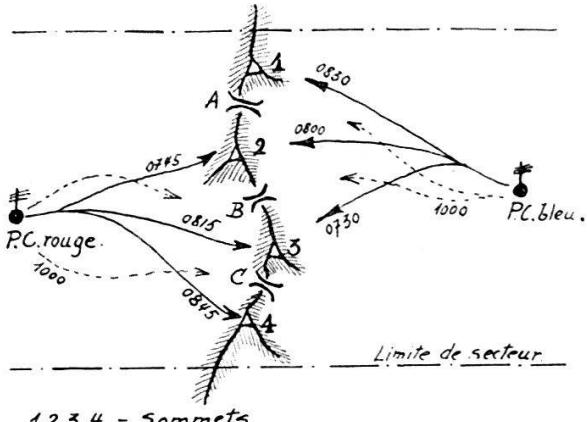
Cet exercice ne pourra être fait qu'avec des patrouilles et des chefs ayant été éprouvés successivement lors des exercices 1 à 4. Il est inutile de vouloir se lancer dans de pareils exercices en voulant *improviser.*

Terrain : Le secteur doit être grand, avec de fortes différences de niveau. Il sera limité très exactement afin d'empêcher des mouvements impossibles.

Détail : Chaque patrouille sera accompagnée d'un *arbitre* qui tient un journal de patrouille pour le chef-arbitre. Aux points de passage obligés, les plus importants, il y aura un chef-arbitre. On ne tire qu'à *blanc.*

Un parti peut être habillé en blanc, l'autre en gris-vert. Il faudra *interdire, sous peine d'élimination,* tout déguisement, ainsi que tout emploi de moyens de transport autres que le ski ou la marche (il se peut qu'il y ait dans le secteur un téléférique ou des monte-pentes, ou des luges attelées).

Chaque parti recevra une mission contenant l'occupation



d'un certain nombre de points importants, ainsi que les *heures de départ* des patrouilles (surtout celles de l'exploration et de la chasse).

Le ravitaillement et les évacuations devront aussi jouer. L'exercice ne doit pas durer trop longtemps.

Chaque parti devra organiser son P. C. (avec infirmerie, cantonnements de repos, et locaux de ravitaillement).

Il s'agira pour l'ennemi de reconnaître le dispositif adverse et de le harceler.

Les patrouilles de chasse ou d'exploration ne pourront passer la ligne A - B que si elles sont couvertes à gauche et à droite par des patrouilles fixes, dans les points 1 - 2 - 3 - 4, etc. Il y aura donc lutte de vitesse au début pour la conquête de ces différents points. Dans certains cas, ceux qui sont perdus devront être repris, en lançant deux patrouilles à nouveau sur le dit point.

Capitaine GALLUSSER.
