

Zeitschrift: Revue Militaire Suisse
Herausgeber: Association de la Revue Militaire Suisse
Band: 98 (1953)
Heft: 2

Artikel: Tirs de combat
Autor: Nicolas, D.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-342510>

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: 22.02.2026

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

REVUE MILITAIRE SUISSE

Rédaction-Direction: Colonel-brigadier Roger Masson

Rédacteur-Adjoint: Major Georges Rapp

Administration: Lt-colonel Ernest Buetiger

Editeurs et expédition: Imprimeries Réunies S. A., av. Gare 33, Lausanne
(Tél. 23 36 33 — Chèq. post. II. 5209.)

Annonces: Publicitas S. A., succursale, rue Centrale 15, Lausanne

ABONNEMENT: Suisse: 1 an Fr. 12.—; 6 mois Fr. 7.—; 3 mois Fr. 4.—
Etranger: 1 an Fr. 15.—; 6 mois Fr. 8.—; 3 mois Fr. 4.50

Prix du numéro: Fr. 1.50

Tirs de combat

Remarque préliminaire.

Les instructions ci-dessous n'avaient aucunement été conçues dans le dessein d'une publication. Elles ne devaient servir qu'aux simples besoins d'une école de recrues.

J'ai appris, par la suite, que certains chefs, qui en avaient connaissance, désiraient s'en inspirer pour d'autres services. Ils m'ont dit qu'elles pourraient être utiles à maints de nos commandants de compagnie.

Aussi me permettrai-je de les livrer brutes à la sagacité des lecteurs de notre *Revue Militaire*, en espérant qu'ils pourront en tirer quelque profit, si mince soit-il.

Pour qu'il en saisissent exactement le sens et la portée, voici tout d'abord les directives qui avaient été initialement données à ce propos et qu'elles ont complété.

« Les tirs de combat serviront à enseigner, pour tous les types d'armes :

- a) la manœuvre des feux au combat, telle qu'elle est indiquée aux différents chapitres de l'instruction sur le tir de l'infanterie II,
- b) les conditions du tir par-dessus la troupe et dans ses intervalles,
- c) les divers tirs formels d'assaut (selon Règl. Inf. II b, chiffres 28 à 32).

Vu la brièveté de cette période capitale d'instruction, il faudra *d'emblée* mener parallèlement :

- a) l'instruction du tir de combat *individuel* (*à toutes les diverses espèces d'armes*) sous la *direction du chef de groupe*, spécialement instruit à cet effet,
- b) l'instruction du tir de combat par équipe ou par groupe — *le sof. étant un exécutant* — sous la *direction du chef de section*,
- c) l'instruction du tir de combat de la section, sans ou avec l'appui des armes de la section de feu, afin d'enseigner la combinaison des feux et du mouvement, sous la *direction du Cdt. de Cp.*

On développera essentiellement la manœuvre des tirs de surprise. Il s'agira de pratiquer « le tir à tuer », tout en échappant aux vues et aux coups de l'adversaire. Ces tirs de combat devront faire appel à *l'intelligence* de l'homme, qui devra choisir son comportement, hors de tous schémas, au mieux des conditions de la situation hypothétique donnée.

On veillera, cependant, à ce que ces genres de tir ne provoquent aucun relâchement dans la manipulation formelle des armes. A cet effet, les directeurs d'exercice ne laisseront impitoyablement tirer que ceux qui démontrent la maîtrise parfaite de la manipulation de leur arme. Ils feront recommencer l'exercice jusqu'à ce que l'exécutant exécute correctement les mouvements ; au besoin, ils le renverront à l'instruction formelle.

Il s'agira, en outre, d'instruire *chacun* aux fonctions du *tireur* (et non pas de former des spécialistes-tireurs et des spécialistes-servants). Il faudra, par conséquent, changer les diverses fonctions à chaque exercice.

Tous ces tirs s'effectueront dans le souci constant de *l'économie des munitions* : obtenir l'efficacité avec le minimum de coups ; pas d'appui *continu* des feux pendant toute la durée du mouvement ; tenir compte de l'effet durable de tirs courts et violents sur l'ennemi.

Ces tirs de combat devront servir à enseigner aux cadres *tous les divers types de missions tactiques* (par exemple : le décrochage et la retraite, la défensive aussi bien que l'offensive).

Dans le même esprit, on effectuera au minimum une séance d'instruction du tir de combat de nuit.

De ce fait, ces tirs de combat serviront supplémentairement à enseigner aux cadres, spécialement aux Cdt. de Cp. et aux chefs de section, en prévision de leur activité dans les CR. et en service actif :

- le choix des places de tir et les conditions de leur utilisation en fonction des divers types d'armes et des exercices prévus (voir I.T.I. III).
- la manière de « monter » de tels exercices et de les varier,
- les mesures de sécurité pour les tirs en campagne (publication de tir, sentinelles extérieures, sentinelles intérieures, etc.), pour éviter les accidents, aussi bien que pour éviter les dégâts inconsidérés aux forêts, aux cultures et aux installations de tout genre. On veillera notamment à éviter tous les ricochets (voir I.T.I. III, chiffre 84 et 87). »

1. Préambule.

Les constatations faites durant ce début de « petite course » indiquent qu'en plusieurs lieux, les instructions sur les tirs de combat ne sont pas comprises ou appliquées, et même que des conceptions fausses règnent sur ce genre d'exercice.

On en arrive notamment à enseigner à nos exécutants, aussi bien aux hommes du rang qu'aux chefs, des procédés qui ne constitueraient dans la réalité que de *véritables entreprises de suicide*.

Les chefs qui inculquent ou qui tolèrent de tels procédés, commettent ce faisant un véritable crime.

Il est par conséquent urgent et indispensable de ramener partout l'instruction sur la bonne voie.

2. Buts des tirs de combat.

Il s'agit d'apprendre à nos exécutants à résoudre des *missions de combat* par *leurs feux*.

L'*efficacité* du tir constitue en conséquence l'élément capital de chaque exercice. Elle doit faire l'objet principal de la critique. L'exercice doit être conçu en fonction de cela.

Il est faux de constater que certaines critiques pourraient s'appliquer à des exercices effectués uniquement avec des cartouches à blanc.

3. Choix des thèmes.

Il est faux de n'enseigner invariablement que le groupe de premier échelon qui marche à l'ennemi avec des renseignements très vagues et qui finit chaque fois par se laisser *bêtement* surprendre par les feux de l'adversaire.

Je relève tout d'abord qu'une troupe, qui se laisse surprendre de cette façon, subira d'emblée de fortes pertes qui la désorganiseront et que, privée de la plus élémentaire liberté de manœuvre et démoralisée, elle restera clouée au sol, n'étant plus capable de reprendre l'initiative d'une opération quelconque. L'histoire de ces dernières guerres nous le démontre abondamment.

Il s'agit donc essentiellement, non pas d'apprendre à nos hommes à se laisser surprendre, mais de leur apprendre à surprendre, eux, leur adversaire.

Il faut que la surprise soit à leur profit et non pas à leur détriment. Cela ne signifie aucunement qu'il faille proscrire d'une façon absolue tous les exercices où l'exécutant se fasse surprendre. Il est juste et il est bon qu'il apprenne aussi à tenter de surmonter les désordres initiaux provoqués par la surprise qu'il a subie et à s'efforcer de recouvrer sa liberté de manœuvre.

Mais, dans l'ensemble, ces exercices ne doivent représenter *qu'une minorité*. La majeure partie des thèmes doit apprendre à l'exécutant à *surprendre* son adversaire.

Il faut prendre systématiquement à cet effet des thèmes (à résoudre par les feux) :

- de défensive a) organisée et préparée
 b) improvisée
- d'offensive a) attaque préparée d'un ennemi nettement
 connu
 b) exploration forcée pour découvrir l'ennemi
- de retraite.

Il est indispensable que nos exécutants apprennent à résoudre *tous* ces genres de tâches. Les missions les plus simples qui en découleront consisteront :

- a) à détruire une ou plusieurs armes ou postes d'observation ennemis,
- b) à anéantir une troupe en mouvement.

Puis les missions se compliqueront :

- il ne s'agira plus seulement de détruire des armes ennemies, mais d'appuyer en même temps l'action d'une autre troupe amie (choix du moment !).
Par exemple : il faudra détruire ou neutraliser tels buts ennemis pour permettre le décrochement et le repli de certains de nos éléments.
- il s'agira d'anéantir une troupe ennemie en mouvement en détruisant en même temps l'arme ou les armes ennemies qui la soutiennent,
- il s'agira de trouver le moyen de s'assurer la supériorité des feux contre des adversaires plus nombreux, en échappant aux feux d'un certain nombre de leurs armes pendant qu'on détruit les autres.

Le directeur de l'exercice, dans ce domaine, n'a qu'à faire un effort d'imagination pour se placer dans des situations de guerre ; il trouvera aussitôt mille autres cas semblables, qu'il pourra faire traiter à l'exécutant.

4. Préparatifs.

L'exécution de tels exercices réclame passablement de temps. D'autre part, il faut que notre troupe en fasse *le plus possible*, afin d'acquérir la dextérité nécessaire pour apprendre à se tirer d'affaire de toutes les situations. Il s'agit donc de gagner du temps par tous les moyens :

- Il faut tout d'abord que la place de tir ait été *préalablement équipée* : il faut que le dispositif de sûreté (sentinelles de tir, observateurs de sécurité) soit mis en place, il faut que les cibles soient prêtes *au moment où la troupe arrive*, de façon que les exercices puissent démarrer aussitôt, sans plus aucune perte de temps.
- Il faut que le directeur de l'exercice ait préparé ses exercices, qu'il sache exactement ce qu'il veut faire, en fonction d'un plan systématique d'instruction.

Dans les deux domaines ci-dessus, *il faut énergiquement proscrire le règne de l'impréparation et de l'improvisation.*

- Il faut ensuite limiter l'exercice à l'essentiel — l'exécution d'une tâche de feu — et laisser de côté ce qui pourrait tout aussi bien s'exercer sans cartouches, ou s'exercer avec des cartouches à blanc.
- Enfin, il faut « serrer » l'organisation, de façon que l'on ne perde quasi aucune minute. Par exemple, lorsqu'une troupe exécute une tâche, il faut que la troupe suivante soit déjà prête, équipée, de façon qu'on puisse commencer aussitôt avec elle l'exercice suivant, dès que l'on juge bon d'arrêter l'exercice en cours.

5. Procédés d'exécution.

Le combat de l'extrême avant, qui est l'apanage du fantassin, ne se laisse jamais circonscrire dans des formes très rigides. Chaque cas, chaque situation constitue un cas ou une situation concrète qui doit être résolu pour lui-même et non pas en fonction d'un schéma quelconque.

Chaque solution exige *le bon sens* et *l'intelligence* de l'exécutant. Ce sont ces qualités auxquelles il faut faire principalement appel dans l'exécution de tels exercices.

Pour cela, il est nécessaire que le directeur de l'exercice veille à ne pas fausser d'une manière quelconque le déroulement de l'exercice. Il doit placer les exécutants dans les conditions qui seraient réellement les leurs en guerre.

Par exemple :

- il fausse d'emblée la tâche et en compromet a priori l'exécution, lorsqu'il donne la situation et la mission à son sous-ordre, debout sur une crête exposée aux feux de l'ennemi,
- il la fausse encore s'il intervient en cours d'exécution par des remarques, des conseils ou des questions quelconques dans la sphère de commandement de ses subordonnés.

Il faut donc que le directeur de l'exercice :

- se fasse d'abord présenter la troupe pour qu'il puisse vérifier l'exactitude de l'organisation interne et de l'équipement,
- place cette troupe dans une « situation initiale » : à couvert et dans une formation qui variera à chaque fois en fonction du but de l'exercice (l'exécution la plus simple consiste à

placer la troupe, possédant toute sa liberté d'action, en paquet serré dans un couvert. Une exécution plus compliquée consistera à placer la troupe a priori dans une situation plus difficile, où ses hommes seront très répartis dans le terrain et où ils se trouveront en partie « bloqués » par les feux adverses),

- donne la mission au chef de cette troupe, en se plaçant lui-même dans la situation de combat, de façon que ce dernier se comporte d'emblée comme il le ferait en réalité (que ce soit pour venir chercher les ordres auprès de son chef, ou pour apprécier sa situation et le terrain, ou encore pour effectuer les reconnaissances nécessaires,)
- sorte lui-même de la situation, — dès que son subordonné a reçu sa mission —, afin qu'il puisse suivre l'exécution dans tous les détails,
- évite toute intervention quelconque en cours d'exécution : le chef subordonné doit être entièrement livré à lui-même ; *entièrement responsable* de sa troupe et de l'exécution de la mission qui lui a été confiée, il doit disposer de son entière liberté de commandement,
- fasse sa critique *seulement en fin* d'exercice :
à ce propos, il ne séparera pas le chef de ses subordonnés, sauf dans le cas exceptionnel où il devra adresser des reproches très graves au chef.
Il critiquera la solution d'ensemble, aussi bien pour ce qui concerne le chef que pour ce qui concerne l'homme du rang. Chef et subordonnés sont, en effet, solidairement responsables de l'exécution de la mission. Si le chef tombe, n'importe qui doit pouvoir le remplacer.
A cet effet, l'art de commander ne doit pas constituer une science ésotérique et secrète réservée à quelques initiés privilégiés : les gradés.
Il s'agit de créer *l'esprit d'équipe*.

Dans le courant de l'exercice, le directeur de l'exercice (assisté éventuellement d'un ou de plusieurs aides) représente « l'ennemi ». Il joue *les réactions* de l'adversaire, spécialement *ses feux*.

Ces réactions servent à deux fins :

- a) elles font partie a priori du scénario de l'exercice, en fonction des buts d'instruction que l'on s'est proposé ;
- b) elles sanctionnent éventuellement les fautes par la mise hors de combat de certains exécutants, pour bien marquer qu'à la guerre *tout surcroît d'instruction se traduit par une économie de sang versé*. Ces « mises hors de combat » provoquent à leur tour des réactions de l'exécutant afin qu'il compense les « vides » et récupère le matériel ; ils permettent aussi de mieux faire ressortir la terrible responsabilité du chef, de qui dépend en grande partie la vie ou la mort de ses subordonnés ; elles contribuent à renforcer l'esprit de l'équipe.

L'exécution intégrale de l'exercice doit comprendre :

- la prise de position,
- le tir,
- le paquetage de l'arme.

Par conséquent, il ne faut pas limiter la mission à l'exécution du tir. Le directeur de l'exercice, dans sa donnée d'ordres, doit inclure d'emblée une action qui oblige l'exécutant à paqueter son arme.

Par exemple : Cpl. X., détruisez le but A en prenant position dans telle région, puis repliez-vous derrière telle crête.

Le directeur de l'exercice doit aussi inclure a priori dans l'exercice *des prescriptions de manœuvre*, qui doivent servir à exercer la manipulation complète de l'arme au combat :

- le réapprovisionnement de l'arme,
- le graissage de combat,
- le changement de canon,
- le remplacement d'une pièce défectueuse.

Par exemple : Après un magasin ou demi-magasin déjà, vous procéderez au changement de canon et au graissage de combat ; ou bien, après dix cartouches, vous changerez le percuteur que l'on supposera cassé, etc.

Le directeur laisse ainsi l'exercice se dérouler en notant les fautes qui se commettent, pour les traiter à la critique. Il possède évidemment le droit *d'interrompre* à n'importe quel moment un exercice dès que les exécutants commettent des fautes trop nom-

breuses ou trop graves, ou dès qu'il y a risque de danger. Cette interruption fait dans tous les cas l'objet d'une critique fort sévère.

Après cette critique, le chef peut faire recommencer l'exercice. Mais dans la plupart des cas, il vaut mieux que le directeur de l'exercice renvoie cette troupe à l'instruction, afin que le subordonné puisse faire disparaître les défauts signalés. Après un certain délai, il lui donnera l'occasion de refaire ses preuves pour qu'elle démontre que, la critique ayant porté ses fruits, elle s'est corrigée.

Autant on pourra se montrer bienveillant dans la critique envers des fautes qui ne découleraient que d'une appréciation erronée de la situation, autant il faudra se montrer impitoyable envers tout ce qui révélerait un manque de discipline, un manque d'autorité, un manque d'allant.

6. Du choix des armes et des munitions.

La complexité du combat moderne a créé toute une *diversité d'armes* jusque dans la plus petite cellule de combat : le groupe de fusiliers.

Le caporal, naguère simple exécutant de première classe dans une section, est devenu de ce fait, un chef tactique qui, en toute indépendance, doit pouvoir juger et engager à bon escient ses différentes armes, en fonction de leurs caractéristiques et en fonction de l'effet qu'il veut en obtenir.

Doit-il les engager toutes ? Dans ce cas, comment leur répartit-il éventuellement les missions d'après les divers objectifs qu'il doit contrebattre ? Ou bien, doit-il faire un choix dans la panoplie dont il dispose pour ne faire intervenir qu'une seule arme ou qu'un seul genre d'armes ?

Non seulement le chef, mais le combattant lui-même doit connaître clairement les limites de l'action de son arme, aussi bien d'après les qualités techniques de celle-ci que d'après ses aptitudes de tireur ; il doit savoir notamment résister à la tentation de tirer de trop loin, lorsqu'il ne peut plus être assuré de placer ses coups au but.

Dans ce choix encore, la question de l'économie des munitions pourra souvent jouer un rôle déterminant. Il vaudra souvent mieux employer le tir précis du tireur d'élite, qui, d'une seule

balle bien ajustée, est capable de mettre l'adversaire hors de combat, plutôt que de recourir à l'action de l'arme automatique, grosse dévoreuse de munitions.

Du reste, quelle que soit l'arme engagée, il faut lutter énergiquement contre tout *gaspillage de munitions*. Il faut apprendre à nos hommes à toucher à coup sûr et vite. D'emblée, *on limitera le nombre des balles* que l'on mettra à disposition pour l'exécution d'une tâche de combat, afin d'inculquer à chacun *le souci de l'économie des munitions*.

Les exercices de tir de combat doivent permettre, à chaque fois, de faire ressortir ces genres de problème, pour donner l'occasion à l'exécutant de les résoudre en toute initiative et en toute indépendance. Le directeur de l'exercice y parviendra hors de tout schéma, en faisant simplement varier *le nombre et la distance des objectifs* justiciables des feux de l'exécutant.

7. Du placement des cibles.

Les considérations de la sécurité qui nous interdisent tout risque de ricochet, ainsi que le souci d'éviter des dommages, notamment aux arbres, nous empêchent de placer les cibles aux endroits « tactiquement justes », où se trouverait l'ennemi dans la réalité, c'est-à-dire sur les crêtes, derrière des arbres, en bordure d'une lisière de forêt, dans des buissons, dans l'embrasure d'une fenêtre, etc.

Ils nous astreignent à placer les cibles immédiatement devant des pare-balles, autrement dit en plein devant des pentes qui nous font perpendiculairement face. Cette lourde hypothèque ne doit aucunement nous faire oublier la réalité du *vide du champ de bataille*. Les buts, constitués par les armes ennemies, sont en vérité très difficilement discernables, étant très petits et bien camouflés. On a beaucoup de peine à les reconnaître à l'œil nu, à les désigner aux tireurs, à les viser.

Parfois, mais très rarement, les buts sont représentés par l'apparition fugitive d'hommes à découvert. Les objectifs sont relativement grands, mais ils disparaissent presque aussitôt.

L'équipement des places de tir ne doit point induire nos combattants en erreur. Il est faux de ne les faire tirer que sur des grandes cibles, largement visibles. Il est faux, de même, qu'ils

prennent beaucoup de temps pour mettre leurs armes en position ou qu'ils tirent longuement sur des buts qui sont censés être mobiles.

Il est faux encore de ne pas employer de cibles pour ne tirer que sur des « objectifs naturels » ; non seulement on se trouve dans l'incapacité de juger l'efficacité réelle du tir, mais encore on escamote la difficulté majeure qui consiste à repérer les buts très peu visibles dans le terrain.

Ils doivent essentiellement apprendre à tirer sur des buts *très petits et difficiles à découvrir* dans le terrain. Parfois le directeur de l'exercice, dans sa donnée d'ordres, leur désignera directement l'objectif ou les objectifs qu'ils devront contrebattre. D'autres fois, il appartiendra à l'exécutant lui-même de découvrir les sources des feux ennemis qui l'importunent et qui lui sont « marqués » par le directeur de l'exercice.

Il faut, en effet, développer le sens et le souci de l'*observation* au combat (emploi des jumelles) !

Enfin, mais plus rarement, ils devront apprendre la technique du tir sur des buts mouvants et fugitifs en jetant sur de grands mannequins, immédiatement visibles de chacun, dans de très courts délais, un feu aussi dense que bref.

8. De la prise de position.

Aux courtes distances, où se joue le combat du fantassin, il faut se rendre nettement compte que toute prise de position devient extrêmement difficile sous les vues des tireurs ennemis.

Il ne faut point oublier que le combattant est à la fois un chasseur et un gibier. Si l'on songe déjà à la somme d'intelligence, d'observation et de ruse qui est nécessaire au chasseur de chamois pour atteindre son inoffensive proie, on peut assez facilement déduire ce qu'il faut à notre combattant pour qu'il acquière la suprématie sur son adversaire, pour qu'il devienne le chasseur et non le chassé !

Par conséquent, il faut combattre énergiquement une des marottes actuelles qui veut prescrire à notre fantassin l'unique procédé de sortir entièrement du couvert et de se mettre d'abord debout sur la position avant de mettre son arme en batterie.

Cette manière de faire, qui peut exceptionnellement convenir pour le tir subit et rapide sur un objectif en mouvement, ressortit essentiellement aux « entreprises de suicide » que j'ai incriminées dans le préambule du présent document.

Il doit appartenir au chef *responsable* de juger *dans chaque cas* la méthode la meilleure pour mettre son arme ou ses armes en position. Il doit se souvenir qu'il arrivera rarement à ses fins s'il ne sait pas occuper sa position *à l'insu* de son adversaire (importance du camouflage, de la ruse). Il doit se rappeler que la surprise à son profit constituera toujours la meilleure chance de succès.

Mais il appartient en tout premier lieu au directeur de l'exercice de s'imprégner de ces vérités premières, afin de ne pas enseigner des procédés faux et afin d'instruire et d'éduquer nos combattants aux conditions réelles de la guerre.

9. Des hausses et des intervalles de sécurité.

Le souci permanent de la sécurité des exécutants, notamment des combattants de l'extrême avant, est parfaitement justifié : tout doit être effectivement mis en œuvre pour éviter des accidents qui saperaient la confiance et l'agressivité du fantassin, de qui dépend, en définitive, le sort de la bataille.

Mais, en aucun cas, ce souci ne doit dégénérer en une crainte exagérée, et aboutir à des procédés qui s'apparentent plus au bluff qu'à la réalité du champ de bataille.

On constate, en effet, que, bien souvent, les armes d'appui se bornent à tirer *très haut* par-dessus les troupes et que leurs tirs s'abattent quelque part dans la nature, très loin des combattants de l'extrême avant, qu'ils sont censés soutenir. Tout l'exercice est conçu ainsi uniquement en fonction de la peur d'un accident.

Cette remarque vaut autant pour l'artillerie, les lance-mines, les mitrailleuses, que pour les FM du chef de section.

En définitive, on remarque trop souvent que tout le problème de la liaison du fusilier et des armes qui doivent « l'appuyer » se résout bien plus par le bruit que par l'efficacité de leurs tirs. Un des exemples les plus fréquents est donné dans nos exercices, par la manière dont s'effectue le démarrage de maintes de nos atta-

ques ou de nos assauts : le fantassin s'élance au déclenchement du vacarme des tirs, sans que quiconque s'avise de vérifier l'effet réel des feux.

Cette pratique fautive doit disparaître. Elle ne constitue qu'un leurre, qui provoquerait de sinistres mécomptes à la guerre : des hécatombes, et parmi les survivants à tous les échelons, des pertes de confiance jusqu'à la chute complète du moral, génératrice des désastres.

Les tirs de combat ne consistent donc pas seulement en des tirs que l'on effectue sur des cibles disposées simplement au petit bonheur sur les flancs d'un pare-balles quelconque, et dans lesquels on combine les feux et le mouvement en tenant compte uniquement des besoins de la sécurité. *Ils représentent quelque chose de plus* : ils doivent apprendre à nos troupes à résoudre de véritables tâches de combat.

Il s'agit, par conséquent, pour le directeur de l'exercice, de placer l'ennemi dans le terrain comme celui-ci le serait tant soit peu dans la réalité, avec ses sources de feux frontales et ses armes en flancement ; il s'agit, en outre, pour lui, de déterminer les secteurs dans lesquels les dites armes adverses seraient censées agir, ainsi que les moments précis où elles se dévoileraient pour intervenir. En bref, il s'agit tout d'abord pour le directeur de l'exercice de « jouer » l'ennemi, et pour l'exécutant de résoudre la mission qui lui est confiée (attaque, repli, rocade, etc.), en fonction de cet adversaire de façon à le neutraliser *de bout en bout* pendant toute la durée de son action, chaque fois qu'il s'exposerait aux feux de celui-ci.

Dans de tels exercices, le souci de la sécurité n'en subsiste pas moins ; mais loin de prendre la place primordiale et de déterminer a priori un déroulement schématique de l'action, il s'incorpore au problème tactique pour faire découvrir à l'exécutant des solutions qui combinent la sécurité à l'impératif absolu de l'efficacité des feux au moment nécessaire.

Car, il ne faut point oublier, — contrairement à une opinion trop répandue — *que nos prescriptions de sécurité valent tout autant, sinon plus, pour la guerre que pour la paix.*

Le combattant de l'extrême avant, sur lequel s'accumulera déjà toute la furie des armes adverses, doit posséder la certitude

absolue que les échelons arrière, qui sont chargés de le soutenir dans sa terrible tâche, ne mettront jamais sa vie inconsidérément en danger, en faisant fi de toutes les considérations de sa sécurité.

Il est indispensable, à cet effet, d'apprendre à notre troupe, à tous les échelons de la hiérarchie, à *tirer au plus près* de ses divers éléments de combats. Il est indispensable de concevoir les exercices et leur déroulement *uniquement* en fonction de cette exigence-ci.

Il est évident qu'à la guerre les buts ennemis ne se trouveront pas toujours à la proximité immédiate de nos premiers éléments, et qu'ils seront souvent fort éloignés d'eux. Le problème de leur destruction ou de leur neutralisation n'offre toutefois aucune difficulté *tactique* : nos armes d'appui, qui seront chargées de les contrebattre, n'auront besoin aucunement de se soucier de nos éléments plus avancés ; elles ne risqueront pas de les mettre en danger ; elles se borneront à résoudre une tâche *technique* de tir. De même, nos éléments avancés, qui devront tirer profit de tels tirs pour mener leur mission à chef, n'auront aucunement besoin de se préoccuper de coordonner étroitement leur action avec les dits feux ; ils pourront manœuvrer quasi en toute indépendance.

Rien ne sert, par conséquent, pour la formation de nos chefs et de notre troupe, de choisir pour les tirs de combat de semblables thèmes tactiques. Ce qu'ils faut leur apprendre, ce sont les *tirs au plus près de la troupe*, dans lesquels ils doivent faire un usage intensif des « hausses et des intervalles de sécurité », tels qu'ils sont prescrits dans notre « Instruction sur le tir d'infanterie ».

Il faut essentiellement les familiariser avec les conditions-limites des tirs par-dessus la troupe et dans ses intervalles.

S'ils savent résoudre ce genre de problème, ils sauront résoudre tous les autres. Ils auront développé leur science guerrière dans la liaison des armes. De plus, ayant acquis une confiance sans borne dans leurs divers partenaires, ils auront porté leur agressivité au paroxysme. Et c'est cela en définitive qui importe.

D. NICOLAS, col. EMG.
