

**Zeitschrift:** Revue Militaire Suisse  
**Herausgeber:** Association de la Revue Militaire Suisse  
**Band:** 88 (1943)  
**Heft:** 9

**Artikel:** Le combat à l'intérieur des localités  
**Autor:** Reisser, J.  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-342210>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **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. [Voir Informations légales.](#)

### **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. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 02.03.2025

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

## Le combat à l'intérieur des localités

Ce genre de combat figure parmi les tâches qui peuvent être confiées aux compagnies de grenadiers nouvellement constituées.

Avant les directives pour l'instruction des dites compagnies, le règlement provisoire de l'infanterie mentionnait déjà le combat de localité, comme un des cas particuliers du combat de l'infanterie, c'est-à-dire un combat que notre infanterie est en mesure de livrer.

L'assaillant eut de tous temps l'avantage de pouvoir fixer le lieu et l'heure de l'attaque. Le défenseur, de son côté, peut choisir les points sur lesquels il veut se défendre. L'avènement du char et de l'avion lui ont fait abandonner les beaux champs de tir, pour rechercher les endroits qui permettent l'élimination, partielle tout au moins, de ces nouveaux moyens de combat. Les bois et les localités s'y prêtant tout particulièrement, il est naturel que les combats qui s'y livrent, retiennent notre attention.

Avant de passer à l'examen de l'attaque et de la défense d'une localité, précisons quelques notions générales :

1. Il ne faut pas confondre « Combat de rue » et « Combat de localité ». Le premier entre plutôt dans le cadre des opérations de police et ne sera pas traité ici.
2. La rue, c'est le champ de tir de toutes les armes, c'est aussi le cheminement des chars ; tandis que la maison, c'est le couvert qui permet la progression. Aménagée, elle devient un fortin. Détruite, elle reste par ses caves, un abri sûr.

3. Le principe qui dit « Voir loin mais commander court », doit être appliqué avec la plus grande rigueur.
4. On peut sans crainte dire que la victoire finale est égale à la somme des victoires individuelles.
5. Le combat de localité se développe dans l'espace à trois dimensions, ce qui complique sensiblement l'exercice du commandement.

#### ATTAQUE D'UNE LOCALITÉ.

L'attaque a généralement pour but final l'anéantissement des forces ennemies et l'occupation du point d'appui que constitue la localité qui, au préalable, a été isolée par débordement. Si la localité a une certaine étendue, elle est subdivisée en secteurs, eux-mêmes organisés en points d'appui fermés. On cherchera donc à y enfoncer des coins, pour dissocier le tout et isoler les différents centres de résistance. Après quoi, en appliquant toujours le même principe et en agissant du fort au faible, on fera tomber successivement les différentes résistances.

Il faut distinguer deux phases à caractères nettement différents :

- 1<sup>o</sup> L'approche et l'occupation de la lisière de la localité.  
En un mot l'abordage ;
- 2<sup>o</sup> La pénétration en coin, c'est-à-dire le combat à l'intérieur de la localité.

Pour la première phase, il est possible de constituer avec tous les moyens lourds, un puissant appui de feu battant les lisières. C'est le combat que nous connaissons, avec sa combinaison classique du feu et du mouvement jusque dans la base d'assaut représentée ici par les lisières. La contre-attaque des chars est plus à craindre que l'intervention de l'aviation et les tirs de harcèlement. C'est la raison pour laquelle, à moins d'être exécutée de nuit, cette phase ne peut pas être

considérée comme un combat infanterie contre infanterie.

La seconde phase, celle qui nous intéresse le plus parce que nouvelle, demande une préparation soignée. Rien ne saurait être négligé dans l'examen de la situation, car il ne s'agit pas d'un assaut furieux, mais bien d'une attaque dans laquelle les feux de protection ont pris l'importance des feux d'appui.

Les impondérables et les risques qu'ils comportent étant nombreux, il faut que chaque exécutant, chef ou combattant individuel, soit bien pénétré de sa *mission* et de la conduite à tenir une fois la mission remplie.

Une localité est un véritable gouffre à effectifs. Par ailleurs, nous pouvons admettre que parallèlement à la mise en état de défense de la localité, il y a eu évacuation ou fuite de la population civile qui est hostile à l'occupant. Il ne faut donc pas s'attendre à rencontrer l'adversaire dans chaque immeuble, mais le danger n'en est pas moins grand. Les renseignements sur l'*ennemi*, ses effectifs, ses moyens, son dispositif et son plan de défense sont rarement précis et complets, parce que la recherche même du renseignement n'est pas chose aisée. C'est dans ce domaine que l'absence des chars et de l'avion se fait sentir. Les éléments au contact ont peu à craindre de l'aviation et de l'artillerie ennemie, parce que le contact est étroit et les positions difficiles à reconnaître. Mais cette réaction ne manquera pas de se faire sentir durement sur les éléments qui suivent et qu'il est plus facile de localiser. Le canon d'assaut, tirant à bout portant, est plus dangereux que le char de combat qui manque de liberté de mouvement et craint tout particulièrement les rues étroites.

Le *terrain*, très compartimenté dans le plan horizontal et dans le plan vertical, doit être examiné en fonction de ce qui est connu de l'ennemi. Il est constitué par des quartiers, divisés en pâtés de maisons par des avenues et des rues. Ces pâtés de maisons sont eux-mêmes souvent coupés par des rues, des ruelles et des cours intérieures. Un compartiment de terrain sera donc formé par l'ensemble des maisons qui

sont groupées entre des rues de même importance. Les façades donnant dans les dites rues, ainsi que les toits des maisons, déterminent les limites du compartiment dans les trois dimensions. Sortir dans la rue ou monter sur un toit, c'est s'exposer aux feux des compartiments voisins. Par conséquent, la progression se fait par les maisons et devient très lente. L'axe d'attaque est coupé de nombreux objectifs intermédiaires qui nécessitent chaque fois un nouvel examen de la situation et de nouveaux ordres.

Les *moyens* à employer sont fonction du terrain et de l'ennemi. Il ne s'agit pas de faire l'inventaire de ce que l'on a, mais au contraire d'établir la liste de ce qu'il faut, quitte à remanier les unités et à procéder à une nouvelle répartition des moyens. On passe toujours où l'on veut, si l'on y met le prix. Le feu d'appui à distance doit être reporté sur des buts nettement délimités ou sur les quartiers et compartiments voisins, sous forme de tir d'encagement. A cause de la dispersion, le tir à distance, de l'artillerie, est dangereux pour une infanterie qu'il est difficile de situer. Les feux de protection des armes que l'infanterie emporte avec elle et qu'elle actionne directement, complètent les feux d'appui et permettent les mouvements à découvert. Le lance-mines, comme arme d'accompagnement, prend toute sa valeur. Il en est de même du canon d'infanterie, plus maniable et plus facile à mettre en position que le 75, pour le tir dans les embrasures. Comme arme antichars, il voit sa tâche simplifiée par le fait que les rues canalisent les chars qui se présentent à la suite les uns des autres. La mitrailleuse lourde souffre du manque de maniabilité. Elle peut être utilisée pour compléter les tirs d'encagement, en couvrant les flancs de la progression. Le fantassin doit se surpasser. Il escalade, enfonce, anéantit et détruit, en faisant un usage constant de toutes les armes du combat rapproché. Lance-flammes, fusil-mitrailleur, mitrailleuse, fusil, baïonnette, grenade, revolver et pistolet, tout y passe. Parce qu'il en a les moyens, le

grenadier est chargé de toutes les tâches difficiles. Il ouvre le chemin au fusilier chargé du nettoyage et de la sûreté. A l'effet destructeur de l'artillerie, il substitue celui non moins efficace des charges explosives. Il est fantassin et sapeur, hardi et prudent, rien ne le retient.

La mise en action de tels moyens exige une idée de manœuvre simple, claire, précise, connue de tous. Il faut coordonner et synchroniser, pour ne pas exposer inutilement ses propres troupes. Le chef, quel que soit son grade, est à la fois auteur et metteur en scène. Il doit vivre l'action avant de l'ordonner et d'en diriger l'exécution. Les difficultés de liaison l'obligent à être devant, partout. Il donne le plus souvent des ordres particuliers et fait procéder au nettoyage systématique des lieux occupés. Les pièges sont enlevés. Le terrain conquis doit être aménagé et tenu.

En résumé, recherchons le corps à corps, afin de pouvoir lutter à armes égales.

#### DÉFENSE D'UNE LOCALITÉ.

Plaçons-nous dans la situation d'un chef chargé de défendre une localité et cherchons avec lui la solution du problème.

La *mission* se résume en général en un mot : tenir, c'est-à-dire vivre et se battre aussi longtemps que cela sera nécessaire ou humainement possible. Peu importe pourquoi il faut tenir. A Stalingrad, les armées du général von Paulus devaient tout d'abord tenir jusqu'à l'arrivée des renforts chargés de rétablir l'équilibre des forces. Cette dernière opération ayant échoué, elles ont continué à tenir, pour fixer l'ennemi le plus longtemps possible. Pour tenir jusqu'au bout il faut tenir physiquement et moralement.

L'*ennemi* N° 1 c'est l'avion. C'est de lui que nous viennent tous les maux, parce que lui seul voit. Il observe, attaque à la bombe, au canon et à la mitrailleuse, dirige et corrige le tir de l'artillerie. Tel un essaim d'abeilles qui s'acharnent

sur une victime, les bombardiers viennent, partent et reviennent dans un bruit assourdissant qui agit sur le moral et les nerfs du défenseur. Leurs bombes instantanées soufflent les maisons et les quartiers. Leurs bombes à retardement minent et renversent les obstacles. Si l'effet recherché n'est pas obtenu, ils reviennent et tout recommence jusqu'à ce que la place soit mûre. C'est à ce moment-là qu'apparaît l'ennemi N° 2, le char. Profitant des destructions et du désarroi, conduit par l'avion auquel il est relié par la T.S.F., tel un reptile, il avance, achevant dans le plan horizontal, le travail de l'avion. Mais ni le char, ni l'avion ne peuvent occuper le terrain. Ils préparent et créent les cheminements nécessaires au fantassin. Ce dernier, progressant à découvert ou utilisant les cheminements qui conduisent à la localité, profite de l'appui de feu fourni par l'aviation et les chars, pour aborder la localité et y prendre pied. Aidé par les chars et les canons d'assaut, il pénètre ensuite dans la défense, pour anéantir ce qui est encore en vie. Il manœuvre les résistances et dissocie le système défensif.

Si la vie n'est plus possible en surface, il faut comme le ver, s'enfoncer dans le sol. Mais il y a d'autres *moyens*. Contre l'avion d'observation, il faut camoufler, user de ruses. Pour se protéger de la bombe et de l'obus, il faut créer des abris solides, étanches aux gaz. C'est le premier point dans l'ordre d'urgence des travaux. On construit ensuite des obstacles antichars aussi nombreux que possible. Le canon d'infanterie, l'arquebuse, la mine antichars, le lance-flammes servent à détruire les chars. Le lance-mines bat les cheminements qui conduisent à la localité et appuie les contre-attaques. Installée à la lisière, la mitrailleuse interdit la progression ennemie par les glacis, s'efforce d'empêcher l'exploration et l'abordage, veille sur les champs de mines. Dans la localité, elle assure la liaison par le feu entre les différents noyaux de résistance, par des tirs en enfilade. Le fantassin, avec toutes ses armes pour le combat rapproché, observe. Il est en réserve, prêt à



la contre-attaque, prêt au corps à corps. Dans les ruines, il lutte à armes égales contre l'autre fantassin, son adversaire, sans plus craindre ni l'avion, ni le char. Le feu, ennemi impartial, doit servir le défenseur. Les organisations locales restées sur place, telles que pompiers et gardes locales, s'y emploieront en supprimant par l'enlèvement ou l'incendie volontaire, tout ce qui est combustible et pourrait gêner le défenseur pendant le combat.

Ainsi, nous avons fait l'inventaire de nos moyens, qu'il faut répartir pour être fort partout.

Le *terrain*. Il faut l'examiner en fonction de l'ennemi, de ses moyens. La défense d'une localité absorbe beaucoup d'hommes. Il ne faut donc pas hésiter à détruire ou miner ce qui ne peut pas être tenu, sans omettre les valeurs négatives. Les constructions suffisamment résistantes sont aménagées en fortins et abris. Les cheminements nécessaires à l'intervention des réserves sont préparés. C'est le terrain qui détermine les emplacements des centres de résistance.

Le *plan de défense*, qui est ici la contre-partie de l'idée de manœuvre dans l'offensive, est une combinaison du plan de feu pris au sens large, et de l'intervention de la réserve. Le chef exprimera par exemple comme suit, l'idée qui doit servir de base à ses ordres aux subordonnés.

Je veux :

- 1<sup>o</sup> Organiser à la lisière de la localité une ligne de sûreté, pour empêcher l'exploration et l'abordage par l'infanterie et les chars, au moyen d'un champ de mines battu par des mitrailleuses et par le feu des lances-mines battant les cheminements cachés aux vues.
- 2<sup>o</sup> Arrêter les chars à la lisière du point d'appui, pour les séparer de l'infanterie ennemie et anéantir cette dernière dans les maisons.
- 3<sup>o</sup> Disposer d'une réserve d'infanterie (grenadiers s'il y en a) en mesure de contre-attaquer à l'intérieur du



point d'appui pour colmater les brèches et d'une réserve d'armes antichars pour interdire aux chars toute activité à l'intérieur du point d'appui.

- 4° Mettre hommes, armes et munitions à l'abri pendant le bombardement.

A cet effet, j'organise l'intérieur de la localité en un grand point d'appui de forme polygonale. Chacun des sommets du polygone est lui-même un point d'appui secondaire fermé. Le centre de gravité du tout constitue le point d'appui du commandement et de la réserve.

Il est presque évident qu'une disposition linéaire des points d'appui secondaires complique l'exercice du commandement et rend impossible l'intervention de la réserve. Ce qui facilite l'ennemi dans son travail de dissociation. Sans y inclure les lisières de la localité, il ne faut pas craindre de donner au point d'appui le plus d'étendue possible, à cause du danger aérien qui est de loin le plus grand. Cependant, étendre trop peut nuire à la cohésion du tout et rendre la défense antichars par trop compliquée, tout en absorbant beaucoup de personnel. Une ceinture de barrages ne suffit pas. En la perçant, ne serait-ce qu'en un endroit, les chars se précipiteraient dans la localité et dans une course folle à travers les rues, créeraient le plus grand désordre dans les rangs de la défense. La ceinture doit au contraire être doublée de nombreux obstacles intérieurs, de façon à constituer un véritable labyrinthe ne permettant pas de reconnaître le noyautage du dispositif défensif. Les barrages extérieurs sont doublés d'armes antichars, tandis que les barrages intérieurs sont tenus par des équipes luttant en combat rapproché. Ce genre de combat n'est possible que contre des chars isolés et roulant lentement.

L'infanterie doit aménager en fortins tous les immeubles susceptibles de résister, partiellement tout au moins, au bombardement. Tout ce qui n'est pas occupé doit être détruit ou truffé de mines que l'assaillant déclenche lui-même en

progressant. Pas de plan de feu rigide, mais des armes mobiles. Il faut avoir l'œil ouvert et agir rapidement. A tous les échelons, plus faibles sont les moyens, plus forte doit être la réserve.

Aucune mitrailleuse ou Fm. T. ne doit être montée pour le tir contre avions. Si des armes plus puissantes sont disponibles, elles seront placées hors des points d'appui secondaires, car elles ne manqueront pas d'attirer sur elles une bonne partie des bombes. La plupart d'entre elles auront cessé d'exister, avant l'abordage de la localité.

S'il n'a pas été fait mention de l'artillerie, c'est qu'elle doit rester à disposition des échelons supérieurs, pour appuyer les opérations de dégagement venant de l'extérieur de la localité, car la libération ne peut venir que de là.

L'idée dominante dans la défense doit être de survivre au bombardement, en gardant intactes les armes et les munitions. Ensuite, c'est un combat infanterie contre infanterie, dans lequel le défenseur ne reste pas passif, il agit comme l'attaquant.

*Conclusion.* Le combat à l'intérieur d'une localité est difficile à mener. Il doit être étudié sur place, malgré les ennuis que cette étude peut occasionner, parce que les ressources et les difficultés qu'offre le terrain sur lequel il se déroule, nous sont encore totalement inconnues. La plupart des principes généraux du combat lui sont applicables, même d'une manière plus rigoureuse encore. Le combat de localité constitue en somme pour les chefs subalternes, une véritable épreuve de capacité. Il mérite qu'une place plus grande lui soit faite dans les programmes d'instruction des cadres, cours de cadres en particulier.

Cap. J. REISSER.

Of. instr. inf.

---