

Zeitschrift: Revue Militaire Suisse
Herausgeber: Association de la Revue Militaire Suisse
Band: 95 (1950)
Heft: 3

Artikel: Directives de combat dans l'armée américaine [fin]
Autor: Patton, G.-S. / Nicolas
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-342470>

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: 17.05.2025

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

Directives de combat dans l'armée américaine

(fin)

III. RÈGLES TACTIQUES

1. Généralités.

a) *Des principes du combat.*

1. Il n'existe aucune solution tactique éprouvée qui puisse s'appliquer à toutes les situations.

2. Il n'existe qu'un seul principe tactique immuable : utiliser toutes les occasions qui se présentent pour blesser ou tuer un nombre maximum d'ennemis ou pour détruire le maximum de matériel dans un minimum de temps.

3. Au combat, les pertes sont toujours directement proportionnelles au temps pendant lequel on reste soumis à l'efficacité des feux ennemis. Vos propres feux réduiront l'efficacité et la densité des feux adverses, tandis que la rapidité d'exécution de l'attaque diminuera le temps pendant lequel vous resterez exposés aux dits feux. Une pinte de sueur économisera des dizaines de litres de sang !

4. On gagne la bataille en épouvantant l'ennemi. On l'épouvante en lui infligeant beaucoup de pertes. On produit ces pertes par les feux.

Les feux à revers ont un pouvoir meurtrier trois fois plus grand au moins que les feux frontaux. Mais pour parvenir à tirer à revers, il faut d'abord fixer l'ennemi par des feux frontaux et déborder rapidement ses flancs. On évitera autant que possible d'attaquer frontalement une position préparée.

5. Saisissez votre adversaire par le nez au moyen de vos feux et tapez-lui dans le flanc ou dans les reins au moyen de vos feux à partir de positions que vous aurez obtenues par le mouvement.

6. Frappez dur. Engagez à cet effet deux bataillons par régiment, ou deux divisions par CA ou deux CA par armée, afin d'obtenir du coup un maximum de puissance avant que l'ennemi puisse déployer la sienne.

7. Vous n'aurez jamais trop de force. Mettez chaque fois en action le maximum possible d'hommes et de canons, à la condition que ce souci ne vous fasse pas trop retarder le déclenchement de votre attaque. L'Allemand est passé maître dans l'emploi de l'outil de pionnier.

8. Plus grandes seront vos forces et plus violente sera votre attaque — que ce soit par le nombre des hommes, des chars ou des munitions que vous aurez engagés — plus faibles seront proportionnellement vos pertes.

9. Ne cédez jamais un pouce de terrain. Garder ce que l'on possède coûte toujours moins que reconquérir ce que l'on a perdu. Ne faites, de nuit, jamais reculer des troupes pour leur donner du repos ou les réorganiser, et ne le faites de jour que lorsque c'est absolument nécessaire. De tels mouvements de repli peuvent engendrer des paniques.

10. Vos lance-mines et votre artillerie sont des armes superbes lorsqu'ils tirent. Ils ne sont plus que de la ferraille quand ils se taisent. Veillez donc à ce qu'ils tirent !

b) De quelques règles tactiques particulières.

1. Employer les routes pour la marche ; les champs pour combattre. En France, vous trouverez souvent les routes minées ou détruites, maintes fois en plusieurs places ; ce sera certainement le cas quand nous nous approcherons de l'ennemi. Quittez alors les routes et n'interrompez pas votre progression. Mais si les routes sont en bon état, vous économiserez du temps

et des efforts en vous en servant jusqu'au moment où les feux vous en chasseront.

2. Les troupes ne se déploieront en lignes que lorsque les feux ennemis les y forceront.

3. Quand vous progresserez dans un terrain coupé où vous risquez d'être attaqués par des chars, et que vous employerez à cet effet le procédé dit « du jeu du cheval fondu », tel que je vous l'ai décrit dans mes notes de Sicile, veillez à ce que vos canons antichars soient toujours en positions dominantes.

4. En terrain montagneux, assurez-vous des hauts. Le meilleur procédé à cet effet consiste à effectuer les reconnaissances de jour, puis à attaquer de nuit au moyen d'une section que l'on renforcera aux premières lueurs de l'aube.

5. Pour forcer un col, emparez-vous tout d'abord des hauts. Il existe toujours des cheminements pour atteindre leur revers. Souvenez-vous que les larges routes d'approche qui vous tenteront sont invariablement défendues par l'ennemi et que, à vouloir les utiliser avant de s'être emparé des hauteurs qui les dominent, on court au suicide.

6. Les mines ont un effet essentiellement moral. Les pertes qu'elles produisent ne représentent pas plus du 10 % du total des pertes. Si vous vous heurtez à un champ de mines, traversez-le ou contournez-le. Il est impossible en effet de miner tout un pays ; les mines du monde entier n'y suffiraient pas. Vous aurez toujours plus vite fait de le contourner ; la détection demande beaucoup de temps. Néanmoins, les sapeurs s'occuperont toujours de déminer le chemin direct, pendant que les éléments avancés continueront eux à progresser après avoir tourné l'obstacle. Veillez à ce que toutes vos troupes, quel que soit leur genre, possèdent des détecteurs de mines et sachent les utiliser. Vous *devez* — je le répète — vous *devez* passer !

7. Ne permettez jamais à une unité de s'enterrer avant que l'objectif final soit atteint ; mais à ce moment, employez à fond l'outil de pionnier, les barbelés et les mines.

8. Les artilleurs établiront leurs tranchées-abris pour les servants à 10 m. au maximum des canons. Ils éviteront de les placer sous des arbres, car ceux-ci font éclater les obus adverses en l'air comme des coups fusants à bonne hauteur d'efficacité. Ils disposeront leurs filets de camouflage de façon qu'ils puissent les retirer instantanément lorsqu'ils devront ouvrir le feu.

9. Calculez largement votre temps dans la préparation d'une attaque. Un bataillon d'infanterie a besoin au moins de deux heures pour se préparer à exécuter une attaque proprement coordonnée. Toute précipitation provoquera inutilement des pertes.

10. Au combat, les petites unités — les sections, les compagnies, voire les bataillons — ne peuvent faire que l'une des trois choses suivantes : avancer, tenir ou reculer. Lorsqu'elles tiennent ou reculent, elles ne constituent que des cibles offertes aux coups de l'adversaire. C'est pourquoi, elles devront avancer. Prises sous des feux, en particulier sous des feux d'artillerie, elles leur échapperont en continuant leur progression. En aucun cas, elle ne devront chercher à reculer. Il est très rare que l'artillerie raccourcisse ses tirs.

11. On dépêchera les détachements de sûreté au plus loin ; on en postera de même pour la nuit. Une voiture radio, dissimulée en dehors de la route, mais placée de façon que l'équipage puisse observer le trafic sur celle-ci, soit directement, soit par le moyen d'un observateur avancé, pourra fournir des renseignements d'une importance vitale.

12. Nous sommes beaucoup trop lents à établir les champs de mines et de barbelés dans la défensive pour encercler nos points d'appui. Il faudra reprendre l'instruction à cet effet pour obtenir plus d'habileté dans la pose et la relève des mines.

13. Chaque division d'infanterie recevra si possible un bataillon de lance-mines lourds (105 mm.) et l'on dotera ainsi chaque régiment d'infanterie au combat d'une semblable compagnie.

c) *De l'instruction générale des troupes.*

1. Il faut accorder plus d'importance à l'endurcissement des hommes et des officiers. Chacun doit être capable de franchir un mille (environ 1600 m.) en tenue de combat en 10 minutes et de parcourir 8 milles (environ 13 km.) en 2 heures. Il sera quasi impossible de conserver cette condition physique au combat. Mais si les hommes sont bien entraînés au moment où ils entreront dans la bataille, leurs capacités physiques ne baisseront pas durant cette période au point de devenir inquiétantes.

2. On gaspille beaucoup de temps à démonter et à remonter les lance-mines et les mitrailleuses. Il faut driller les prises de position jusqu'à ce qu'elles passent à l'état de réflexes et puissent s'effectuer dans l'obscurité. Je recommande l'emploi de la méthode « de l'échelle » pour déterminer les portées du lance-mines.

3. Il est pitoyable de constater combien nos troupes savent mal combattre de nuit. Ne confondons pas ce procédé avec son contraire : la mise en place de nuit pour attaquer à l'aube. Nous devons apprendre à attaquer dans l'obscurité.

4. Aiguiser et affûter vos haches, vos pioches et vos bûches et conservez-les toujours aiguisées.

5. Ce sont les sections et les groupes qui mènent le combat. Accordez beaucoup d'importance à l'instruction du combat des petites unités, afin d'obtenir dans ce domaine la même précision que dans le drill en ordre serré. Une bonne solution exécutée vigoureusement à l'instant même vaut mieux qu'une solution excellente exécutée 10 minutes plus tard.

6. Pour l'instruction dans le cadre du groupe jusqu'à celui du régiment, utiliser la caisse à sable, où chacun — de l'officier au soldat — apprendra à donner les ordres qu'il donnerait au combat.

Il n'est nullement nécessaire à cet effet de posséder des installations coûteuses et compliquées. Le moindre bout de terrain à côté d'un bâtiment peut parfaitement convenir.

7. Les officiers et les hommes doivent connaître leur équipement. Ils pratiqueront l'instruction à cet effet dans la tenue qu'ils porteront plus tard au combat. Ils veilleront à ce que leur équipement soit en parfait état au moment où ils entreront en campagne.

d) *Consignes pour les officiers.*

1. Les officiers devront avoir confiance en eux-mêmes et en leurs hommes. Le drill en ordre serré, dirigé minutieusement par les officiers, et des marches par section d'une durée de 48 à 60 heures, pendant lesquelles la section est livrée complètement à elle-même, constituent deux des meilleurs moyens pour atteindre ce résultat.

2. Une troupe inexpérimentée doit être dotée pour ses premiers engagements — à tous les échelons du commandement jusque et y compris celui des officiers généraux — de chefs agressifs qui se montreront sur la ligne de feu durant l'action.

3. L'adjutant général ou le secrétaire de l'état-major général dans chaque unité d'armée tiendra pour l'information immédiate et constante de son chef un tableau indiquant les pertes en hommes et en matériel, le nombre des prisonniers et les quantités de matériel que l'on aura capturés, ainsi que les remplacements d'hommes et de matériel que l'on aura effectués. On dressera deux listes à cet effet. La première se basera sur les on-dit. La seconde donnera les chiffres certains avec l'indication de la date. Ces deux listes — vous le verrez — divergeront étonnamment peu.

4. Lorsque vous désirez recevoir un appui quelconque d'artillerie ou d'aviation, notez l'heure de départ de votre demande et l'heure à laquelle vous obtenez cet appui. Prenez note aussi des cas où cet appui demandé ou promis ferait défaut.

5. On commet universellement la faute de ne pas répéter les ordres oraux. Cette faute produira à coup sûr de graves erreurs.

6. Les rapports et les ordres doivent être rédigés en style militaire concis.

7. Avancez au maximum vos lignes de téléphone. Une liaison par fil vaut trois liaisons par radio, tant en rapidité qu'en sûreté.

8. Les cdt. bat. et cp. omettent d'utiliser leurs coureurs ou leurs appareils radio « walkie-talkie ». Ils commettent souvent l'erreur de ne pas avoir de coureurs avec eux ou à leur proximité.

9. Les postes de la Police militaire, placés à une bifurcation, doivent être munis de cartes ou de croquis leur indiquant la destination des routes et les troupes qui se trouvent sur ces routes.

10. Ne concentrez pas vos postes de radio à proximité immédiate de votre PC, si ce PC doit rester plus de 6 heures au même endroit.

Si vous avez besoin d'utiliser vos radios pendant une longue durée, éloignez-les et dispersez-les.

e) *Des prisonniers.*

Les prisonniers allemands de plus de 40 ans parlent plus facilement que les jeunes. Il faut les questionner séparément et ne plus les remettre en contact avec les jeunes. Les prisonniers d'autre nationalité parlent en général volontiers. Ils doivent aussi être entendus à part et séparés ensuite des jeunes nazis.

f) *Des tirs sans nécessité.*

Le chef d'artillerie réprimera les tirs sans nécessité de l'artillerie.

g) *Des fausses exigences.*

La cascade des ordres du haut en bas de la hiérarchie tend à surcharger les officiers des échelons inférieurs de demandes excessives dans les domaines de l'instruction et des rapports. Soulagez-les en éliminant toutes les exigences qui ne sont pas essentielles.

2. De l'infanterie.

a) L'infanterie doit marcher à l'ennemi. Elle doit tirer pour avancer. Lorsqu'elle ne découvre aucun but véritable, les feux de toutes ses armes doivent fouiller la zone occupée par l'ennemi. Utiliser le procédé du tir en marche. Il diminuera l'efficacité des tirs adverses et vous donnera confiance.

Tirez court. Les ricochets produisent un bruit démoralisant et des blessures. S'arrêter sous les feux ennemis est une folie. S'arrêter sous les feux ennemis et ne pas leur riposter est un suicide. Avancez pour échapper aux feux. Les officiers donneront l'exemple.

b) Les armes lourdes dictent l'allure de la progression. Dans le bataillon, la compagnie d'armes lourdes fait avancer le bataillon. Dans le régiment, c'est la compagnie de canons. Mais il appartient aux fusiliers et aux fusiliers-mitrailleurs de veiller à ce que les armes lourdes puissent aussi progresser. Autrement dit, les fusils et les mitrailleuses d'une part et les armes lourdes d'autre part, doivent mutuellement s'entr'aider pour avancer à tour de rôle.

c) Les lance-mines consomment beaucoup. Le lance-mines de 81 mm. tire 800 coups et celui de 60 mm. 500 coups par jour. Pour assurer un tel approvisionnement, on utilisera toutes les possibilités de transport ; chaque fusilier notamment qui se trouvera à proximité de lance-mines devra transporter un obus, qu'il déposera en un lieu préalablement fixé au moment où il pénétrera dans la ligne des feux. Les lances-mine, les mitrailleuses et les canons antichars, s'ils ne progressent point, devront toujours se trouver en position, prêts à tirer.

d) On disposera les canons anti chars de façon que leur champ d'observation n'excède pas la portée utile de leur tir anti chars et conséquemment qu'ils ne puissent pas être vus par des observateurs ennemis placés à une plus grande distance, à moins qu'on les emploie comme artillerie légère.

e) La baïonnette tue peu d'hommes; elle en épouvante beaucoup. Fixez les baïonnettes au canon dès que le duel des feux commence. Aiguisiez-les. Les Allemands haïssent ce genre de combat dans lequel nos hommes leur sont supérieurs. Il faut que nos hommes le sachent.

f) Le fusil M-1 est le fusil le plus meurtrier du monde. Si vous ne découvrez pas l'ennemi, tirez au moins là où vous pensez qu'il peut se trouver.

g) Pour neutraliser une mitrailleuse avec des armes à trajectoires tendues, prenez position à proximité de son axe de tir et parallèlement à celui-ci. De cette façon vous obligerez ses servants à se terrer, jusqu'au moment où vos grenadiers, les prenant à revers, pourront les achever à la grenade et à la baïonnette.

h) On ne sait quasi pas répartir les feux dans notre armée. Il en résulte que tous nos feux se concentrent sur quelques buts visibles, tandis que, ailleurs, du fait de son invisibilité, l'ennemi peut tirer en toute impunité sur nos troupes. C'est une faute, qu'il faut faire disparaître.

i) Le bataillon constitue la plus faible unité tactique qui puisse recevoir une mission indépendante. Dans ce cas, on le renforcera d'artillerie, de canons antichars, de canons de DCA et, si possible, de chars et de sapeurs.

j) L'infanterie « blindée » (c'est-à-dire l'infanterie motorisée qui accompagne généralement les chars) ne restera pas sur ses véhicules pour attaquer. Elle ne s'en servira que pour se déployer ou pour se regrouper et non pour combattre.

k) Les attaques de nuit s'effectueront tout autant avec le clair de lune que dans l'obscurité totale. Dans les nuits sombres, on les déclenchera 2 1/2 heures avant l'aube; sinon, au moment où la lune se lève. Elles exigent de soigneuses reconnaissances effectuées de jour et une orientation approfondie des exécutants. On leur fixera des objectifs limités facilement repérables dans l'obscurité. Comme dispositif d'attaque, adoptez la colonne ou la ligne de colonnes avec des distances

et des intervalles réduits. Conservez de la profondeur ; c'est une nécessité.

l) Préparez-vous chaque fois des appuis de feux, en premier lieu pour prendre l'ennemi à partie sitôt que votre infanterie l'aura découvert ; en second lieu, pour briser les contre-attaques qui se produiront à l'aube. Faites précéder les colonnes d'assaut de détachements de sûreté qui se couvriront eux-mêmes à leur tour par des patrouilles. Les gros réabsorberont les détachements avancés lors de la prise de contact. En plus des colonnes d'assaut, conservez toujours une réserve pour exploiter le succès après l'aube. Etablissez des mots ou des cris de ralliement et fixez des insignes distinctifs aux manches ou aux casques afin de prévenir les confusions dans l'obscurité. Employez les grenades offensives. Si l'ennemi vous découvre, ouvrez rapidement le feu et faites le plus de bruit possible pendant que vous vous précipitez sur lui à la baïonnette.

m) La défense consiste à disposer une série de petits groupes en profondeur qui se soutiennent mutuellement par leurs feux et qui se protègent chacun dans toutes les directions par des barbelés. On se servira aussi de mines.

n) Tous les officiers d'infanterie doivent être capables d'observer et de diriger un tir d'artillerie.

3. De l'artillerie.

a) Les 65 et 75 % des buts de l'artillerie sont fournis par des observateurs avancés. Les renseignements tactiques, dans une proportion identique, proviennent aussi des mêmes personnages. Mais, en vérité, ce sont les fantassins, en dernier ressort, qui procurent toutes ces informations aux dits observateurs. C'est pourquoi ces derniers devront toujours se trouver intimement associés à l'infanterie. On les placera sous le contrôle de l'officier de liaison d'artillerie du bataillon. Les officiers d'artillerie détachés auprès de l'infanterie ne retourneront pas la nuit à leurs batteries.

b) Dès qu'une position aura été conquise, l'observateur avancé devra faire rapport, via l'officier de liaison, qu'il est en mesure d'observer et de diriger les tirs dans les couloirs où l'ennemi pourrait déclencher des contre-attaques. On informera à ce propos le commandant de bataillon.

c) Les observateurs devront être à même d'accomplir leur tâche aussi bien de jour que de nuit. Utilisez n'importe quel calibre à n'importe quel moment pour saisir toutes les occasions de frapper l'ennemi. C'est pourquoi l'artillerie lourde déléguera aussi des observateurs avancés.

d) Les observateurs d'artillerie ouvriront le feu de leur propre initiative sur toute arme qui tirera sur notre infanterie. Les officiers d'infanterie seront également responsables de réclamer de tels feux.

e) Les mitrailleuses chargées de la protection des batteries se posteront à une distance suffisante pour empêcher que les armes légères ennemies puissent incommoder l'activité des canonnières.

f) Etablissez de fausses batteries pour attirer les feux ennemis. Mais à ce propos, évitez les emplacements qui mettraient d'autres armes en danger.

g) Les attaques de blindés peuvent être brisées par des tirs concentrés d'artillerie au moyen d'obus à phosphore blanc (obus fumigène) et d'obus à forte charge d'explosif.

h) L'artillerie prendra position aussi loin que possible en avant et utilisera toutes les occasions pour avancer.

4. Des blindés.

a) La mission primordiale des unités blindées est d'attaquer l'infanterie et l'artillerie ennemies. Les arrières de l'ennemi représentent un terrain de chasse rêvé pour les blindés. Utilisez toutes les occasions pour y parvenir.

b) L'instruction tactique et technique de nos unités blindées est correcte. Il faut donner toutefois encore plus d'importance dans l'instruction des équipages à la rapidité du tir

afin que nous touchions l'ennemi avant que son feu nous atteigne.

c) Pour briser une contre-attaque d'une façon décisive, employez offensivement vos blindés pour frapper dans son flanc. Là l'infanterie, à la condition que ses arrières soient protégés par des chars, pourra toujours pénétrer facilement et profondément dans le dispositif de l'ennemi.

d) Il n'existe pas, à vrai dire, de terrains impropres aux chars. Certaines contrées sont plus favorables que d'autres. Mais les chars doivent et peuvent agir dans n'importe quel terrain.

e) On préservera l'intégrité des divisions blindées en employant les bataillons de chars des unités d'armée pour les missions particulières de soutien direct de l'infanterie. Dans ces missions, les chars progresseront par bonds, d'un couvert à l'autre, derrière l'infanterie. Ils ne s'exposeront qu'au moment où la situation exigera leur intervention. Ils attaqueront alors en étroite liaison avec l'infanterie.

5. De l'exploration.

a) On accordera, — spécialement l'infanterie, — beaucoup d'importance à l'exploration, surtout la nuit. Il est nécessaire de se procurer chaque nuit des renseignements en capturant des prisonniers et en observant l'activité ennemie. On veillera à choisir de bons chefs pour de semblables patrouilles. On n'affectera pas les unités mécanisées à des tâches de sûreté, sauf en cas d'extrême urgence.

b) Les chefs de section des unités d'exploration doivent faire preuve de beaucoup d'allant et de curiosité. Leurs rapports doivent être exacts et objectifs. Les renseignements négatifs présentent autant d'importance que les renseignements positifs. Les renseignements doivent être transmis en clair par radio et au complet en une seule communication. L'emplacement des unités citées sera indiqué si possible selon un code de camouflage. La situation de l'ennemi sera précisée par le moyen d'un azimut et d'une distance indiqués à partir

d'un poste d'observation. Chaque homme d'une unité d'exploration devra être orienté à fond sur sa tâche ou celle de l'unité. La somme des renseignements obtenus sur le front d'une division sera communiquée aux troupes voisines.

c) L'exploration ne doit pas perdre le contact de l'ennemi. De nuit, lorsqu'on ne se trouve point au contact, les troupes établiront des postes d'écoute à une distance de 6 milles (environ 10 km.) au moins en avant de leurs lignes. De jour, elles pousseront leur exploration jusqu'à ce qu'elle arrive au contact. L'emploi de chars légers pour l'exploration de nuit incite généralement l'ennemi à ouvrir le feu et révèle ainsi les positions adverses.

IV. DE LA DÉFENSE ANTIAÉRIENNE ET ANTICHARS

1. De la DCA.

On attribuera au minimum une arme de DCA, de préférence sur affût auto-moteur, à chaque compagnie ou batterie d'infanterie, d'artillerie et de blindés. On en attribuera au moins deux à chaque QG de division ou de corps de troupes plus élevé. Les batteries de 155 ou de calibre plus grand posséderont de même au moins deux canons de DCA. Du fait de notre suprématie aérienne, la DCA n'ouvrira le feu que lorsqu'elle sera attaquée. Ses armes conviennent aussi pour la défense anti chars.

2. De la défense antichars.

Les canons antichars tractés appartiennent au front et seront disposés de façon à barrer tous les couloirs d'approche des blindés ennemis. On choisira leurs positions de manière que leur champ d'observation ne dépasse pas leur portée utile antichars, afin d'éviter qu'ils ouvrent prématurément le feu et empêcher aussi qu'ils puissent être impunément détruits par des chars postés hors d'atteinte de leurs coups.

Les armes antichars automotrices seront gardées en réserve prêtes à riposter aux attaques des blindés ennemis. Leurs équipages reconnaîtront à ce propos les cheminements et les positions de tir des secteurs dans lesquels ils pourraient être appelés à intervenir.

Tous les canons antichars devront pouvoir être employés comme artillerie ; on leur attribuera à cet effet une forte dotation d'obus à grosse charge d'explosif et leurs servants seront instruits en conséquence.

V. DE L'ENTRETIEN DU MATÉRIEL

1. Les armes devront rester toujours en parfait état.

2. On donnera encore plus de soin à l'entretien du matériel pour prévenir les dégâts. On veillera spécialement à la pression des pneus, au graissage, à l'état des batteries électriques, au voltage, à la quantité d'eau dans les radiateurs. Les chauffeurs procéderont au service de parc de leurs véhicules et les mettront en état de marche avant de songer à leur repos. On marquera les véhicules selon les prescriptions de l'alinéa 6-14, A-R 850-5.

VI. DU SOIN DES HOMMES

Les officiers, non seulement, portent la responsabilité de conduire leurs hommes au combat ; ils sont encore responsables, hors de la bataille, de la santé et du moral de ceux-ci. L'officier est le dernier qui, sous le feu, se met à couvert et il est le premier à avancer. De même, il sera le dernier à rechercher ses aises à la fin d'une marche ; il s'occupera d'abord de ses hommes. L'officier s'intéressera constamment à la nourriture de sa troupe. Il devra connaître ses hommes au point de pouvoir déceler chez eux les moindres signes de maladie ou de mécontentement afin qu'il soit à même de prendre les mesures nécessaires à ce propos sans tarder.

2. Il se préoccupera de l'état des pieds de sa troupe. Il veillera à ce que ses hommes aient des chaussures bien ajustées et en bon état ; que leurs chaussettes soient de grandeur convenable : trop grandes ou trop étroites, elles blesseraient les pieds. Il prévoira les changements de temps et veillera à ce que les habits et les chaussettes propres, voire les chaussures, soient commandées à temps et que la troupe les obtienne sans retard.

3. Les ambulances et les hôpitaux de campagne s'installeront aussi près du front que les feux ennemis le permettront. Plus le blessé arrivera vite à l'hôpital, plus on aura de chance de le sauver.

4. Les hôpitaux s'établiront dans des espaces découverts et arboreront ostensiblement l'insigne distinctif. Ne permettez pas que l'on parque des avions de liaison ou des groupes de véhicules à leur proximité, afin d'enlever tout prétexte à l'ennemi d'attaquer de tels emplacements.

5. Le soldat dont les entreprises sont couronnées de succès gagne ses batailles avec un minimum de pertes, mais il doit se rappeler que les attaques violentes, si coûteuses qu'elles soient sur le moment, finissent toujours par épargner des vies.

Il se rappellera encore que les renforts fournis en remplacement des pertes exigent une attention toute particulière ; il veillera à ce que les nouveaux venus s'assimilent très vite et complètement à leur nouvelle unité.

(signé) G.-S. PATTON, Jr.
Lieutenant Général de l'Armée U.S.A.
Commandant d'armée.

(Traduction française du colonel Nicolas).
