

ZIPPO : attaque, défense et combat retardateur...

Autor(en): **Gygax, Michel**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Revue Militaire Suisse**

Band (Jahr): - **(2012)**

Heft [2]: **Blindés et mécanisés**

PDF erstellt am: **08.08.2024**

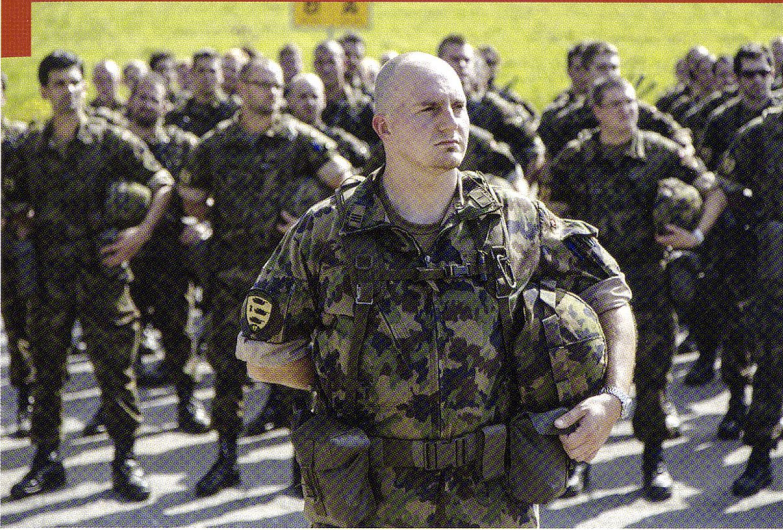
Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-514755>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



Cp chars 17/1

ZIPPO : Attaque, défense et combat retardateur...

Cap Michel Gygax

Cdt cp chars 17/1

La défense dynamique compte trois formes de combat : l'attaque, la défense et le combat retardateur. L'attaque a été traitée pendant de nombreuses années lors des différents cours de répétition. Cette année, le bataillon de chars 17 a mis l'accent sur deux styles de combat que la troupe, mais également les cadres, ne connaissaient pratiquement plus et qui n'est plus véritablement instruit dans les écoles de recrues : le combat retardateur.

Ces deux formes ne sont pas aisées à entraîner. La défense demande un temps de préparation important, nécessaire à la reconnaissance et à la préparation des couverts, positions de feu, barrages, obstacles et autres dispositifs. Le choix de la défense ou du combat retardateur dépend de l'intention tactique et du rapport de force – 1:3 pour la défense préparée, jusqu'à 1:6 pour le combat retardateur.

Attaque

L'attaque est une action visant à rechercher l'adversaire afin de l'anéantir, de le détruire, de lui reprendre du terrain ou de le contraindre à abandonner le combat. L'attaque a pour but de déceler les moyens et les intentions de l'adversaire (FIND) par nos moyens d'exploration, ou au moyens du service de renseignement coordonné, qu'alimentent les unités voisines, l'échelon supérieur ainsi que nos propres formations, qui transmettent leurs annonces à l'officier de renseignement du bataillon (S2). Il s'agit ensuite de limiter la capacité de l'adversaire à se mouvoir ou à se déplacer (FIX), par le tir direct - par exemple une ou plusieurs sections de chars de combat - ou un feu indirect – artillerie ou lance-mines. Afin d'engager le combat dans les conditions les plus favorables, il faut éviter le combat de front et, au contraire, contourner ses senseurs et/ou ses défenses afin de le frapper depuis une direction inattendue, à l'endroit le plus vulnérable (FLANK). Le combat est alors engagé avec le maximum de puissance de feu et de moyens de combat, afin de prendre rapidement la supériorité sur lui (FIGHT) – en



Le cap Gygax devant sa compagnie, à la prise d'Etendard.

Toutes les photos © Bat chars 17.

d'autres termes la décision (pourquoi pas... FINISH). Lors d'une attaque, à systèmes d'armes équivalents, une supériorité de 3 contre 1 (3:1) est nécessaire afin de submerger l'adversaire, de le mettre rapidement hors de combat et enfin de minimiser les propres pertes. Ainsi, une compagnie est en mesure d'anéantir une section adverse ; un bataillon est en mesure de détruire une compagnie renforcée adverse dans une action décisive.



Photo traditionnelle de « la Une. »



Passage en force à Combe-la-Casse.



Phase 0 : Une compagnie renforcée se prépare à un exercice ZIPPO.



Le maj Deriaz (S3) dirige un exercice de compagnie ZIPPO.



Le commandant de bataillon, qui dirige un second exercice en parallèle, règle l'engagement des marqueurs.

Défense

Cette forme de combat a pour but de bloquer, d'anéantir ou de détruire un adversaire à l'attaque par le feu, les barrages et les points d'appui ainsi que par les contre-attaques. Ce genre de combat doit être dynamique.

Alors que l'attaque nécessite une grande capacité à se réorganiser, à modifier sa route et son organisation en cours d'engagement, en défense, la moitié du succès est acquise avant le tir de la première cartouche. En effet, il est important qu'une bonne reconnaissance du terrain ait été effectuée et que les différentes positions de feu aient été préparées. Les chemins de ravitaillement/évacuation auront également été identifiés en relation avec l'action qui sera menée. Plus le temps à disposition est long, plus forte et mieux organisée sera la défense. La décision et les préparatifs du terrain sont alors aussi décisifs que l'engagement lui-même.

Le succès tactique du combat défensif repose sur une bonne image de l'adversaire. Si la brigade engage son propre bataillon d'exploration (28 véhicules d'exploration *Eagle* et 20 chasseurs de chars TOW-*Piranha*), le bataillon de chars ne dispose quant à lui d'une seule section (5 *Eagle*)¹ afin de déceler les efforts principaux de l'adversaire. Notre expérience montre que dans un combat défensif, des moyens supplémentaires en exploration sont indispensables : à l'instar des motocyclistes (12) de la compagnie d'état-major, ou encore des véhicules ou des patrouilles de grenadiers de chars embarqués ou débarqués – dont la fonction « d'alarme char » est d'avertir et de s'éclipser.

Une bonne exploration permet de maintenir les formations de combat à couvert le plus longtemps possible. Ils peuvent ainsi être protégés de l'observation et des frappes, y compris aériennes. Les positions de défense préparées sont prises le plus tard possible. Chacune de ces positions doit permettre de combattre dans deux directions différentes. Des positions de rechange doivent également être au moins reconnues, si possible aménagées.

Les positions défensives se définissent de la manière suivante : une position en défilement de tourelle (TURRET DOWN) permet de dissimuler le véhicule de combat dans un repli du terrain ; l'observation est possible par le commandant, voire par le périscope. Une position en défilement (HULL DOWN) permet simultanément l'observation (jour/nuit-IR) et le combat.

Etablir un barrage efficace nécessite une dizaine de minutes pour une section de chars, 20-25 minutes pour une section de grenadiers de chars : les grenadiers de chars mènent alors le combat débarqué ; et le standard ne prévoit pas de renforcer les positions de feu. Le barrage est la règle, car il est relativement simple, rapidement mis en place et l'unité en question peut rapidement se déplacer pour parer à une nouvelle situation. Malheureusement,

¹ Jusqu'en 2010, les bataillons de chars disposaient de deux sections d'exploration (10 *Eagle*). Ceci permettait l'exploration ou la reconnaissance de deux axes d'approche simultanés ; ou de mener avec une formation l'exploration en éclaireur devant les formations d'attaque, alors que la seconde section était en mesure de maintenir la surveillance de secteur sur les objectifs à attaquer.

un barrage est en principe limité dans sa largeur et sa capacité à durer. Exceptionnellement, un point d'appui peut être organisé, afin de permettre une défense tous azimuts ; pour ce faire, il faut alors engager en principe une compagnie dans un village ou un hameau.

Le combat retardateur

Cette troisième forme de combat est une combinaison d'actions offensives et défensives visant à échanger du terrain contre du temps. Retarder l'adversaire signifie le canaliser, l'obliger à se réorganiser, l'user en lui infligeant des pertes, tout en restant en mesure de reprendre l'initiative au moyens de contre-attaques limitées, saisissant les opportunités qui se présentent ou capitalisant sur les erreurs qu'il pourrait commettre.

Ici, le combat est mené en priorité au moyen des chars de combat, car ceux-ci peuvent engager leurs armes à longue distance ; ils peuvent en outre se retirer sous le feu de l'adversaire ; ils sont enfin capables de se réorganiser et de passer rapidement à la contre-attaque si l'occasion se présente. Le combat retardateur doit cependant être étroitement coordonné au niveau du bataillon, car les grenadiers de chars sont en mesure de barrer aussi bien que de tenir ouvert les passages nécessaires au repli de nos propres forces. Dans un terrain accidenté, boisé ou bâti, ils sont par ailleurs en mesure – avec des moyens limités : fusils à lunette, Panzerfaust ou fusils-mitrailleurs – de retarder pendant plusieurs heures des formations adverses beaucoup plus nombreuses. Le facteur limitant est ici d'éviter que les forces restent liées à l'adversaire. Car la mission n'est pas de tenir : retarder signifie gagner du temps, généralement au profit d'une autre formation, à laquelle est confiée l'action décisive : tenir le terrain-clé ou contre-attaquer afin d'anéantir l'adversaire.

Le combat retardateur présente plusieurs difficultés. Tout d'abord, il faut rester constamment au contact avec l'adversaire afin d'être au courant de ses intentions. Il faut ensuite engager le combat sous la forme d'embuscades ou de barrages, où notre propre supériorité du feu permet d'anéantir le premier échelon de l'adversaire puis de se replier sans coup férir. Il faut coordonner l'engagement de nos propres armes en tir direct, avec l'appui immédiat par le feu (UF) mis à disposition par l'échelon supérieur. Il faut ensuite toujours être en mesure de rompre le combat et de décrocher, y compris sous le feu ; se regrouper à un point de rassemblement afin de franchir les propres formations. Puis, rapidement se réorganiser afin de prendre de nouvelles positions de barrage.

Drill tactique et but clair

Afin de poser les bases des différentes formes de combat, le cours tactique technique sur le simulateur ELTAM à Thoun, en mai 2012, a eu pour thème le combat retardateur. Après une révision des bases réglementaires, les cadres du bataillon ont pu participer à une telle action virtuelle, durant trois jours.

Afin de renforcer ces bases théoriques et techniques, l'heure du commandant de bataillon a été consacrée aux expériences des chasseurs de chars allemands en 1939-



Le plt Rouèche prépare sa section à un nouvel exercice.



Le char du plt Rouèche en « démonstration » au profit du Conseiller d'Etat Pierre Maudet, le 18.09.2012.





Le char *Léopard* ne craint ni les terrains difficiles, ni la pluie, ni la nuit...



La compagnie ALPHA se déploie au sortir de Combe-la-Casse.



Critique intermédiaire d'exercice, dans le terrain.

Le *turnover* des exercices est très rapide. Une fois la critique effectuée, la compagnie reprend un nouveau déroulement.



1945. Le G7 de la brigade blindée 1 a également instruit les commandants de compagnie au combat retardateur durant une journée dans la région de Porrentruy.

Lors du cours de cadres (CC), le commandant de bataillon et le S3 ont organisé trois séances d'instruction tactique (Gefechtsunterricht) sur les trois thèmes : attaque, défense et combat retardateur. Les cadres se sont alors exercés sur une maquette de terrain, s'exerçant à la donnée d'ordres, aux dilemmes et aux dialogues tactiques. Chacune de ces séances a permis d'appliquer les principes tactiques au terrain.

Les quatre compagnies de combat ont eu l'occasion de pratiquer l'attaque lors d'exercices de compagnie (ZIPPO) durant deux journées entières. Le thème de la défense a été exercé durant une journée ; les préparatifs devaient avoir lieu l'après-midi du jour précédent, alors même que le combat menait son plein. Enfin, le combat retardateur a fait l'objet de deux journées d'entraînement ZIPPO durant la seconde semaine.

Chaque jour, deux compagnies étaient formées, en panachant ALPHA et DELTA d'une part, BRAVO et CHARLIE d'autre part. Les exercices de ces deux « teams » étaient alors dirigés par le commandant de bataillon et le S3, dans deux compartiments de terrain distincts. Chaque formation a pu réaliser un minimum de six déroulements par jour. Le septième étant un engagement à double action, interrompu au moment du premier contact et analysé le soir par le biais du simulateur SIMUG. Au total, ce sont 60 déroulements qui ont pu être « joués » en six jours.

A cela s'ajoutent les six déroulements de l'exercice de bataillon, la troisième semaine, ayant pour thème le combat retardateur et l'attaque. Il ressort de ceci que nos excellents résultats ne sont pas dus au hasard. L'objectif a été clairement désigné dès les premiers rapports de préparation du cours. Tous nos exercices et nos efforts ont visé le même but. Nous avons pu nous exercer sur le simulateur, puis en petites formations, afin le moment venu, de remplir la mission à 100%, sans la moindre hésitation.

Par Saint Georges – Vive la Cavalerie !

M. G.