

**Zeitschrift:** Revue Militaire Suisse  
**Band:** 12 (1867)  
**Heft:** 12

**Artikel:** Résumé de principes militaires  
**Autor:** [s.n.]  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-331407>

### **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:** 09.11.2024

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

# REVUE MILITAIRE

## SUISSE

dirigée par

F. LECOMTE, colonel fédéral; E. RUCHONNET, major fédéral d'artillerie;  
E. CUÉNOD, capitaine fédéral du génie.

---

N° 12.

Lausanne, le 15 Juin 1867.

XII<sup>e</sup> Année.

---

**SOMMAIRE.** — Résumé de principes militaires, par C. — Instruction provisoire sur le fusil Chassepot. (*Suite.*) — Bibliographie. (*Notice historique sur le général Cler*, par J. Guenard. *Souvenirs de la guerre de Crimée*, par Ch. Fay. — Actes officiels. — Nouvelles et chronique.

**SUPPLÉMENT.** — REVUE DES ARMES SPÉCIALES. — Message concernant l'introduction de canons rayés de gros calibre. — Effets des projectiles des canons rayés sur divers matériaux de fortification. — Règlement sur les promotions au grade d'officier de carabiniers.

---

### RÉSUMÉ DE PRINCIPES MILITAIRES

par

C

#### MAXIMES GÉNÉRALES.

Forme une armée petite mais bonne, plutôt qu'une grande armée, dont le cadre serait trop mêlé de soldats inexpérimentés.

Une bonne disposition d'esprit dans le corps d'armée est le présage de la victoire. Une nourriture saine, des vêtements convenables y contribuent.

Il faut que la position des troupes soit telle qu'elles se sentent libres et dégagées dans leurs mouvements. Toute gêne tue le contentement.

La combinaison est indispensable, autant que l'accumulation est nuisible; la première donne de la force, la seconde produit de la confusion.

\*  
\*  
\*

Au commencement d'une campagne ne fais pas de manœuvres qui te forcent ensuite à reculer sans combat.

\*  
\*  
\*

Avec un corps insuffisamment exercé, évite la bataille; tâche d'exercer tes forces dans de petits engagements, mais dans ceux-ci prends l'offensive.

\*  
\*  
\*

Plus l'armée manque de force, plus elle a besoin d'agilité et plus il lui faut se tenir sur l'offensive.

\*  
\*  
\*

On suppose rarement que des ennemis qui attaquent sont peu nombreux; en tout cas, on doit les croire bien soutenus.

\*  
\*  
\*

Ne t'imagines jamais que l'ennemi puisse mal manœuvrer ou manquer de courage. La présomption engendre la défaite.

\*  
\*  
\*

Cependant, cherche à prendre l'offensive, quand cela se peut; c'est déjà être victorieux à demi. Si, le jour où le combat doit avoir lieu, le chef se sent irrésolu, qu'il attaque le premier!

\*  
\*  
\*

Réunis tes forces, mais ne les accumule pas. Les attaques sur les flancs valent moins alors.

\*  
\*  
\*

Ne crains pas un ennemi de même force que toi, bien que ses ailes dépassent les tiennes. Des bras étendus laissent la poitrine à découvert.

\*  
\*  
\*

Ne te bats jamais sur *une seule* ligne. Ce serait le joueur qui hasarde tout sur une carte.

\*  
\*  
\*

Évite de placer la réserve immédiatement derrière les divisions qui se trouvent sous le feu; chaque balle qui passe au-dessus des premières lignes risque de l'atteindre. Un corps dans l'inaction, mais pourtant exposé au feu de l'ennemi, se décourage facilement.

\*  
\*  
\*

Ne fatigue pas la troupe avant le combat.

\*  
\*  
\*

Cherche à animer et à exalter les soldats en les menant à l'attaque; l'enthousiasme accroît le courage.

\* \* \*  
Ne te fie pas à l'effet exclusif du feu pour sortir victorieux du combat. Commence celui-ci par le feu ; mais ce n'est que de près et à l'arme blanche que peuvent se recueillir les véritables fruits de la victoire.

\* \* \*  
Fais manœuvrer le moins possible ta troupe contre la troupe ennemie qui avance ; que celui qui revient du combat cède toujours la place à celui qui s'y jette.

\* \* \*  
Rends attaque pour attaque, sans quoi les choses tourneront à ton désavantage.

\* \* \*  
Lorsque l'attaque a lieu, sois prompt et décidé dans tes mouvements.

\* \* \*  
Quand on va à l'attaque, il faut conserver de la modération. La précipitation est souvent suivie d'une panique.

\* \* \*  
Ne renonce pas au combat tant que les grandes divisions de l'armée n'ont pas encore été employées. Dans une balance en équilibre la moindre quote-part décide du surpoids.

\* \* \*  
Après une longue paix, nul sacrifice qui pourrait faire vaincre dans la première bataille, ne saurait être trop grand.

\* \* \*  
Même en supposant que les troupes soient fatiguées après le combat, poursuis autant que possible, lorsque la victoire a couronné leurs efforts. Si tu reprends haleine, ton ennemi fera de même.

\* \* \*  
N'entreprends jamais d'attaques avec beaucoup d'hommes : un nombre réduit mais choisi vaut mieux ; un grand nombre se meut lentement et garde moins le silence.

\* \* \*  
Tiens un corps en réserve pour renforcer une embuscade dans sa réussite ; mais que ce corps soit tenu dans la conviction qu'on a besoin de lui.

\* \* \*  
Les contrées boisées retardent souvent l'ennemi ; des lisières de bois, défendues avec acharnement, lui font généralement croire qu'une grande force s'y trouve cachée.

\* \* \*  
Pour la défense de villages, d'abattis d'arbres, etc., il vaut souvent

mieux ne pas occuper, avec la force principale, le point qu'on doit défendre.

\*  
\*  
\*

Dans cette situation, emploie une partie considérable de tes forces sur les flancs de la position occupée, pour aller à la rencontre de ceux qui cernent, ou pour attaquer le flanc de ceux qui attaquent.

\*  
\*  
\*

De cette manière, la position principale une fois occupée, ne sera guère abandonnée, puisque ce sont ces troupes, placées sur les flancs, qui seules devront poursuivre.

\*  
\*  
\*

Sois généreux envers les prisonniers : un adversaire vaincu n'est plus un ennemi.

\*  
\*  
\*

Donne au soldat la part de butin qui lui est due. Ce sont les doigts qui font le poing fermé.

\*  
\*  
\*

Il est rare que la précipitation, même en campagne, soit si grande que la troupe n'ait pas le temps de s'acquitter de ses devoirs envers Dieu.

\*  
\*  
\*

Tu as beau préparer la victoire, c'est Lui seul qui la donne.

(A suivre.)



## INSTRUCTION PROVISOIRE SUR LE FUSIL FRANÇAIS MODÈLE 1866 SE CHARGEANT PAR LA CULASSE (CHASSEPOT).

(Suite.)

*Garnitures.* — Les garnitures sont des pièces en fer qui servent à relier ensemble les différentes parties de l'arme; ce sont :

L'*embouchoir*, qui fixe le canon sur le bois à l'extrémité de la monture, sert à maintenir la baguette dans son canal.

La *grenadière*, qui sert à maintenir le canon sur le bois vers le milieu, et qui porte l'un des battants auxquels s'attache la bretelle.

Les *ressorts* d'embouchoir et de grenadière, qui maintiennent ces deux pièces sur le fût.

La *sous-garde*, qui se compose : 1<sup>o</sup> de la pièce de détente dans laquelle on remarque : la bouterolle taraudée qui sert d'écrou à la vis de culasse, — la fente qui livre passage au levier de la détente; — 2<sup>o</sup> du pontet destiné à garantir la détente des chocs accidentels. On