Zeitschrift: Revue Militaire Suisse
Herausgeber: Association de la Revue Militaire Suisse
Band: 46 (1901)
Heft: 5

Artikel: Table pour le tir de subdivision
Autor: Cuttat, J.
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-337869>

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: 30.03.2025

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

TABLE POUR LE TIR DE SUBDIVISION

(D'après un tableau établi par des instructeurs d'infanterie sur des données de l'école de tir de Wallenstadt).

Résultats probables avec une bonne hausse sur une paroi d'un mètre de hauteur comme but.		Chiffres proportionnels pour les touchés probables.				
DISTANCE EN MÈTRES	‰	BUT	INFANTERIE		CAVALERIE Un cavalier par mètre.	ARTILLERIE 45 figures 80 mètres de front.
			En ligne sur un rang	En ligne de tirailleurs		
300	54	Debout	$\frac{6}{8}$	$\frac{6}{10}$	1,2	$\frac{3}{9}$
400	42	A genou	$\frac{4}{8}$	$\frac{4}{10}$	—	$\frac{2}{9}$
600	27	Couché	$\frac{2}{8}$	$\frac{2}{10}$	—	Sans compter les touchés sur le matériel.
800	19	Abrité (buts de tête).	$\frac{1}{8}$	$\frac{1}{10}$	—	
1000	14					
1200	10					

Pour les distances intermédiaires, on calcule les moyennes. Les coups trop *courts* peuvent améliorer le résultat par ricochets.

Le tir peut être considéré comme réglé, c'est-à-dire que la distance pour la hausse est exacte, lorsque le centre de la gerbe des projectiles atteint le but; ce que l'on peut constater par les coups qui portent, d'une manière égale, devant et derrière la cible, ou si le nombre des figures tombées répond approximativement au nombre des coups touchés que l'on peut raisonnablement attendre.

Exemple : Une subdivision de 50 fusils tire, avec la hausse 400, contre des tirailleurs à genou et fait tomber 6 figures.

A 400 m., le calcul donnera, d'après la table ci-dessus :

$$\frac{50 \times 42}{100} = \frac{4}{10} \text{ ou } 21 \times \frac{4}{10} = 8,4 \text{ figures.}$$

6 figures étant tombées, la subdivision à l'épreuve aura donc un tir d'une exactitude approximativement suffisante pour commencer le feu.

La *supériorité du feu* peut être considérée comme atteinte

lorsqu'un tiers du but est touché. Pour cela, il faudra 0,4 touché par figure pour un feu bien réparti et bien réglé.

Exemple : Une subdivision de 50 fusils combat un ennemi d'égale force à 500 m. Pour le mettre hors de combat, c'est-à-dire pour obtenir la supériorité du feu, il faudra :

$$50 \times 0,4 = 20 \text{ touchés.}$$

La table donne : $34 \times \frac{2}{10} = 7\%$ touchés en chiffre rond.

Avec une seule charge, la subdivision abat 3 figures ; donc son feu est suffisamment réglé.

Il lui faut, pour obtenir la supériorité du feu :

$$\frac{20}{3} = 6 \text{ à } 7 \text{ charges, ou } \frac{50 \times 20}{3} = 333 \text{ coups soit } 300 \text{ coups en chiffre rond.}$$

* * *

On est sensé avoir *détruit tactiquement* l'ennemi lorsque la moitié de ses effectifs au moins est mise hors de combat ; avec un feu bien réparti et bien réglé, il faut pour cela 0,7 touché par figure.

Exemple : Une subdivision de 40 fusils combat contre un but de 20 figures abritées (buts de tête) à 300 m. Pour vaincre tactiquement, il faut $20 \times 0,7 = 14$ touchés.

La table donne : $54 \times \frac{1}{10} = 5,4\%$.

Avec une seule charge, la subdivision abat 2 figures.

Il lui faut donc, pour vaincre tactiquement l'ennemi :

$$\frac{14}{2} = 7 \text{ charges, ou } 7 \times 40 = 280 \text{ coups.}$$

Au feu de magasin $\left(\frac{14 \times 40}{2} = 280 \text{ coups.} \right)$ Ces 280 coups seront tirés dans l'espace d'une demi-minute environ.

* * *

	Vitesse d'un feu réglé par minute.	Nombre de coups.	
		Feu d'une cart.	Feu de mag.
A courte distance, jusqu'à . . .		6	18
A moyenne » » . . .		4	15
A grande » » . . .		3	10

* * *

Toutes ces données découlent d'essais de tir qui ont eu lieu aux écoles de tir à Wallenstadt et qui concordent avec les données connues des puissances étrangères. Quoique ces essais aient eu lieu en temps de paix et sur des buts inertes, où le tireur et l'officier qui commande le feu sont naturellement beaucoup plus de sang-froid que dans un combat sérieux, nous pouvons fort bien nous baser sur ces chiffres et nous habituer à les employer dans nos exercices de tir à la cible et dans nos manœuvres. Par cela même, les manœuvres de paix deviennent plus intéressantes pour l'officier subalterne aussi, car il pourra, plus facilement que jusqu'ici, se rendre compte du succès des troupes auxquelles il appartient.

En outre, il se donnera plus de peine pour bien conduire sa subdivision et atteindre avec elle le résultat désiré, que le détachement soit encadré dans son corps de troupes ou qu'il ait à opérer isolément. Il cherchera toujours, autant que possible, à entamer le feu sur l'ennemi ; il aura ainsi une charge d'avance, ce qui lui profitera d'autant, surtout s'il est sur la défensive.

Dans l'offensive, il doit s'efforcer d'arriver, sans pertes et inaperçu, assez près de la position à attaquer, afin de surprendre l'ennemi par un feu efficace. On évitera donc un tir à grande distance, souvent inutile ; au contraire, on tâchera, autant que possible, d'avancer à couvert à une distance favorable au résultat du tir, qui sera d'autant plus efficace que les circonstances permettront de frapper l'adversaire mieux à l'improviste.

Comment l'officier peut-il, tout en s'efforçant d'entamer le feu, observer son tir de façon à le rendre le plus efficace possible ? Il doit s'exercer à estimer les distances, non seulement au service militaire, mais aussi dans la vie civile, partout où l'occasion s'en présente. Il doit habituer, dès les premiers jours de service, les sous-officiers et les soldats de sa section à lui indiquer les distances aussitôt qu'ils arrivent dans une nouvelle position ; il désigne celle-ci par un signe de son sabre ou à haute voix ; les estimateurs des distances, qui sont nommés d'avance, tout en se rapprochant de la position, lui crient le résultat de leur estimation.

De cette façon, le chef de section, aussitôt ses hommes prêts au tir, n'a qu'à leur indiquer le genre de feu, la hausse et le but. Après quoi, il réglera au plus vite son feu. Comment s'y prendra-t-il ?

Il doit concentrer son tir sur une partie restreinte du front ennemi (soit en commandant, par exemple : « Concentrez le feu sur la partie gauche de l'ennemi, à droite de ce chemin qui longe la haie », etc.). Jamais il ne commandera : « Concentrez le feu sur telle ou telle aile de l'ennemi » ; cela occasionnerait des confusions ; au lieu d'avoir un feu concentré, il aurait un feu beaucoup trop dispersé.

Il observera le résultat du feu avec ses jumelles et aidé par ses serre-files. Un feu concentré est facile à observer ; il est évident que si j'obtiens 2 ou 3 touchés à proximité les uns des autres, l'émotion chez l'ennemi sera beaucoup plus considérable que si ces quelques touchés sont répartis sur une ligne de 30 à 40 m. Dans ce dernier cas, l'ennemi n'y fera même pas attention. Or, c'est précisément l'émotion ressentie par l'adversaire qui permettra à l'officier de juger si la hausse indiquée est exacte. Il n'aura donc qu'à continuer le feu en commandant : « Partagez le feu. » S'il juge bon de concentrer encore une ou deux fois le feu sur le centre ou sur l'autre partie non encore prise pour but, afin d'inquiéter l'ennemi davantage peut-être, l'officier pourra bientôt, après quelques coups seulement, juger s'il doit continuer le feu, si l'avancement des soutiens est nécessaire ou s'il peut faire un bond en avant.

Ces calculs sont très faciles, ainsi que les exemples ci-dessus l'indiquent. Avec un peu d'habitude et d'exercice, on les fait tout en donnant ses commandements.

* * *

J'ajoute encore quelques données sur l'efficacité du tir d'artillerie, données qui intéresseront surtout les chefs de compagnie.

Une batterie au tir réglé obtient, dans une minute, les touchés suivants :

	Contre une ligne en ordre serré.	Contre une ligne de tirailleurs couchés.
De 500 à 1000 m.	150 à 390 touchés	20 à 25 touchés.
1000 à 1500 m.	80 à 150 »	12 à 20 »
1500 à 2000 m.	50 à 80 »	10 à 12 »

(Les pièces à tir rapide encore davantage.)

Vitesse de tir d'une batterie par minute :

Au feu de vitesse, 10 coups (avec la pièce à tir rapide,
20 coups).

Au feu ordinaire, jusqu'à 3000 m., 6 coups.

» » » 4000 » 4 »

* * *

En observant ces règles, on économisera beaucoup, dans les manœuvres de paix, les cartouches à blanc, car on dirigera son feu selon les indications du combat. On distribuera aux subdivisions un nombre de 10 cartouches par homme, par exemple, mais on ne laissera aux hommes que 5 cartouches; les 5 autres seront réunies et remises à un ou deux soldats par groupe qui tireront, tandis que le reste de la subdivision se bornera à marquer le feu et ne tirera que dans les moments très importants et sur ordre.

J. CUTTAT, 1^{er} lieut., bat. 24/IV.