

## « Les 30 commandements du commandant d'une compagnie d'infanterie portée sur véhicules blindés en Russie »

### Sources primaires :

Document allemand capturé au combat – 1942 ou 1943.

### Source secondaire :

Texte traduit et publié in le « *Bulletin de renseignement de l'Armée française* »

---

1. Avant une marche, donne par écrit à chacun de tes chefs de section et chefs d'échelon de véhicules l'itinéraire de la compagnie (« *Gepanzerte Panzer-Grenadier Kompanie* »). Des méprises absurdes peuvent arriver en Russie parce que les noms des localités ont été mal entendus ou prononcés.
2. Maintiens la liaison vers l'avant et vers l'arrière. Une compagnie qui arrive peut-être un peu tard mais groupée a beaucoup plus de valeur qu'un Commandant de Compagnie qui est tout seul dans la nature.
3. Le véhicule le plus lent, s'il est absolument indispensable pour la conduite au combat, détermine la vitesse de ta compagnie. Place-le derrière ta propre voiture.
4. Les chefs de voiture observent debout, même par mauvais temps ou de nuit. L'expérience a montré qu'un chef de voiture assis observe négligemment.
5. Pour franchir des passages étroits ou difficiles, les chefs de voiture mettent pied à terre et guident leur véhicule.
6. Lorsque les trains se trouvent avec la compagnie, place en principe des véhicules blindés en queue. Ils dépannent les véhicules arrêtés, recueillent les équipages des véhicules tombés en panne et assurent la sécurité vers l'arrière.
7. Lorsque les routes sont mauvaises, place chacun des véhicules de ton train et chacune de tes motos sides entre les véhicules blindés et fais-leur préparer leur câble de remorquage (sur les camions placer le câble à l'axe avant, sur les motos à l'étrésillon du side-car). Faire charger les motos solos sur les véhicules.
8. Fais marcher l'officier de plus énergique à la queue de ta compagnie. Il empêche les autres véhicules de la doubler sans autorisation. Derrière lui marche une moto solo qui de temps en temps se porte en avant et te rend compte des distances et des incidents de marche. Lorsqu'une grande distance te sépare de l'unité précédente, fais marcher derrière elle une deuxième moto qui établit la liaison avec ton véhicule de tête et t'indique l'itinéraire des croisements.
9. Rejette impitoyablement les véhicules étrangers qui se seraient placés dans ta colonne et fais-les suivre en queue, sinon ils pourraient obliquer en un endroit quelconque, en entraînant derrière eux toute le reste de ta colonne.
10. Lutte contre la tendance qu'ont les véhicules à avancer de quelques mètres lorsqu'il se produit des à-coups pendant la marche. Ils dépensent de l'essence et usent leur moteur. Laisse tranquillement l'unité qui se trouve devant toi s'éloigner jusqu'à distance de visibilité et ne pars toi-même qu'à ce moment. Toutes les unités placées derrière toi t'en seront reconnaissantes. N'oublie pas que tu es responsable vis-à-vis de ton Chef de Bataillon du maintien de la liaison et emploie tes estafettes motos à cet usage.
11. Lorsqu'il se produit des à-coups, chaque chef doit se porter en avant pour en déterminer la cause. C'est le plus souvent un conducteur qui s'est endormi.

12. Au cours de marche de nuit coupées de nombreuses haltes, forme avec tes motocyclistes un détachement de réveil. Chaque fois que la colonne repart, ils réveillent les conducteurs ; ta colonne reste ainsi groupée. Préviens aussi l'unité derrière toi que la marche continue.
13. Les chefs tactiques n'ont rien à faire au volant des véhicules.
14. Lorsque la compagnie traverse des défilés ou des dépressions, envoie sur tes flancs quelques véhicules pour observer au delà du couvert. Liaison par phonie.
15. Lorsque tu disposes ta compagnie à couvert dans une forêt, fais-le plutôt 50 mètres trop loin vers l'intérieur qu'un centimètre trop près de l'extérieur.
16. Tu ne reverras des véhicules envoyés seuls en patrouille que si les conditions sont favorables. Un marrais, une mouche dans le carburateur peuvent causer leur perte. Aussi, envoies un toujours deux ou plus !
17. N'engage jamais ta compagnie sans avoir reconnu le terrain.
18. Utilise ta vitesse et l'efficacité de tes armes lourdes pour progresser et éviter les pertes.
19. Lorsque la compagnie attaque derrière les chars, écarte t'en en traversant la zone des tirs de barrage, car l'artillerie concentre son tir sur eux. Serre sur eux à toute vitesse lorsque les derniers éléments des groupes de choc font irruption dans la Ligne Principale de Résistance (LPR) adverse. L'expérience montre que le Russe a de nombreux fusils antichars qui « ressuscitent » lorsque les chars sont passés.
20. Dans les combats à l'intérieur de la LPR appuie les chars au plus près avec toutes armes. N'oublie pas de te protéger vers l'arrière (voir point 19).
21. Les pistolet-mitrailleur du conducteur ne doit pas rester sur son support ! C'est une arme précieuse pour le combat rapproché sur véhicules.
22. Les tirs de véhicules arrières ne doivent pas être dangereux pour les équipages des véhicules avant qui combattent par-dessus bord.
23. Lorsqu'il y a des mines, suit les traces des véhicules déjà passés.
24. Toute arme antichar t'est supérieure car elle toujours prête à combattre. Compense cet avantage en marchant rapidement, en utilisant le terrain, en faisant de courtes haltes pour tirer et en concentrant énergiquement les tirs. Lorsque tu as repéré un canon antichars à faible distance, fonce dessus en tirant et écrase-le.
25. Ne donne l'ordre de descendre des véhicules que les lorsque les tirs des antichars ennemis ou le terrain t'y obligent et qu'un débordement est impossible. Utilise toujours la protection que te donne ton blindage, elle t'épargne bien sur sang.
26. Si tu établis avec tes véhicules un point d'appui fermé, protège-toi bien pendant la nuit en poussant en avant des patrouilles fixes. Fais tourner de temps en temps les moteurs pendant un quart d'heure afin qu'ils soient chauds lorsque tu voudras combattre sur véhicules. Si l'ennemi attaque, dégage le champ de tir des éléments amis et utilise la mobilité.
27. Ne laisse pas fixer de bidons d'essence de réserve en dehors des véhicules. Une balle traceuse les enflamme.
28. Dans la défensive maintiens tes véhicules à couvert en les groupant au minimum par sections, pour leur permettre, occupés par le conducteur et le tireur de bord, de passer efficacement à la contre-attaque.
29. Ménage ton appareil radiophonique. Lorsque le moteur est arrêté, il décharge la batterie en cinq heures. Si tu dois cependant l'utiliser, fais tourner le moteur en quart d'heure toutes les heures.

30. Ta Radiophonie ne te sert que lorsque les chefs de voiture ont mis l'écouteur en le laryngophone, sinon l'alerte aux chars ennemis arrive souvent trop tard.