

Extrait des Instructions les plus importantes
du «Manuel pour commandants de sous-marins»
(Instruction de la Marine n° 906)

TITRE II. - Attaque par torpille en plongée

A) Bases pour l'attaque en plongée.

N° 81. Le but de l'attaque en plongée est de pouvoir effectuer un lancement sûr et inaperçu à faible distance. L'évaluation de la vitesse et de la position de l'adversaire est d'autant plus exacte que la distance est plus faible. Le lancement à proximité est par ailleurs le plus propice parce que:

- de fortes erreurs d'estimation des éléments du tir ne peuvent pas avoir d'incidences particulières du fait du court temps de parcours de la torpille;
- toute mesure de défense de l'adversaire - par exemple un changement de route, si le sous-marin ou la torpille a été aperçu - est tardive.

N° 91. La limite inférieure d'un lancement rapproché est représentée par la distance que doit parcourir la torpille jusqu'au départ du parcours dirigé en profondeur, et par la distance de sécurité de l'U-Boot du point de détonation de la torpille. Il n'est donc pas indiqué de faire des lancements à moins de 300 mètres.

N° 94. Les installations d'écoute et de repérage de l'ennemi dépendent, quant à leur efficacité, de l'état et de la profondeur de la mer, de la route de l'ennemi, de l'attention du personnel et de toutes autres conditions. Le danger dû à des services d'écoute et de repérage ennemis ne constitue pas une raison de renoncer à une attaque mortelle à faible distance.

B) Dispositif d'attaque du sous-marin en plongée.

N° 105. Règles générales pour l'attaque:

a) Méfiance et prudence en naviguant aussi longtemps que le but de l'attaque n'a pas été trouvé; ensuite pleine action pour l'attaque.

b) Approche réfléchie dès que des objectifs d'attaque ont été trouvés. Continuer l'attaque effectivement jusqu'au succès total et à la destruction avec une volonté farouche et une fermeté entière. Pendant l'attaque des situations peuvent se rencontrer constituant éventuellement une raison de lâcher l'ennemi. Ces moments et ces sentiments doivent être surmontés.

c) En guerre on est en général plus éloigné que l'on ne croit, surtout de nuit. Aussi doit-on tenir jusqu'au bout et approcher autant que possible. Une faible distance de lancement offre une plus grande sécurité pour le propre sous-marin. A proximité de ses propres navires la sécurité adverse ne lance pas de prime abord des bombes aquatiques.

N° 106. Toute attaque en plongée doit en principe être disposée et exécutée de telle sorte que le tir puisse être effectué aussi rapidement que possible. Des perspectives favorables d'attaque peuvent être altérées par des tergiversations et des lenteurs. Il convient donc de monter sus à l'ennemi dès que la situation le permet. C'est une erreur de laisser l'ennemi derrière soi et d'attendre qu'il se trouve à portée de tir.

N° 108. Compte tenu de la faible vitesse en plongée du sous-marin il est indispensable que celui-ci se place en avant de l'adversaire dès le début de l'attaque en plongée proprement dite.

La position de début doit être prise avec d'autant plus d'avance que la distance de l'ennemi est plus grande. Dans des conditions normales de visibilité et d'attaque, on ne doit commencer à plonger pour l'attaque que lorsqu'on se trouve en position 0 degré par rapport à la route générale de l'adversaire.

N° 136. Il ne convient absolument pas de renoncer définitivement à une attaque si l'on doit plonger rapidement à 20 mètres par crainte de la protection ou d'avions en cas d'attaque d'un convoi parce que le danger existe d'être éperonné ou d'être vu.

TITRE III. - Attaque par torpille en surface

A) Bases pour l'attaque en surface de nuit.

N° 195. L'attaque par torpille en surface ne peut avoir lieu que de nuit, en ce qui concerne le sous-marin. Le but de l'attaque en surface est, tout comme dans le cas de l'attaque en plongée et pour les mêmes raisons de technique du tir, le lancement inaperçu, et donc de surprise, à faible distance.

N° 197. d) De fortes erreurs d'estimation des éléments de tir sont aisément possibles de nuit. Aussi convient-il de se rapprocher au maximum même de nuit, de telle sorte que même de fortes erreurs d'estimation demeurent sans trop d'effet du fait du faible temps de parcours de la torpille. De la sorte l'ennemi n'a plus la possibilité d'échapper au tir, même si le sous-marin avait été aperçu au moment de l'attaque.

e) La distance minimum de lancement est également, de nuit, de 300 mètres.

f) De nuit il ne faut pas tirer trop tôt avec un angle trop aigu. Le tireur manquant d'expérience peut être tenté de considérer l'angle de tir comme plus obtus qu'il n'est. Aussi convient-il de garder tout son calme et de ne pas tirer trop tôt.

g) La distance peut être facilement sous-évaluée de nuit. Ne pas se laisser impressionner par le fait que l'ombre de l'objectif s'agrandit et en conséquence ne pas tirer à trop grande distance trop tôt.

§ 1. Danger d'être aperçu.

N° 199. Le commandant de sous-marin ne doit jamais perdre de vue que son navire - hormis le cas de conditions d'éclairage particulièrement défavorables - est aperçu de nuit bien plus difficilement qu'un navire de surface. La confiance du commandant dans sa propre invisibilité augmentera avec chaque expérience nouvelle. Tout sentiment opposé doit être dominé en pleine connaissance en considérant que l'adversaire attaqué se trouve en position défensive d'infériorité; de plus il n'est pas en mesure d'atteindre l'attention dans l'observation - du fait de la surveillance permanente au long d'une activité usante - que le sous-marin peut réaliser à un moment donné avec la plus entière concentration en vue d'une attaque.

N° 200. La faible visibilité du sous-marin de nuit en surface est due à sa fine et basse silhouette, car l'U-Boot lui-même disparaît presque entièrement dans l'eau jusqu'au kiosque. Celui-ci est le plus facile à reconnaître par l'ennemi quand il passe au-dessus de l'horizon à la hauteur de vue de l'ennemi. C'est la zone de danger quand il s'agit d'attaquer. Par contre, le kiosque ne se reconnaît que faiblement en arrière-fond seul sur la surface de l'eau.

§ 2. Conditions favorables d'attaque pour demeurer invisible.

N° 204. a) Attaquer l'ennemi contre l'horizon clair ou contre la lune en apparaissant contre un horizon assombri ou sur une surface d'eau sombre. Le sous-marin lui-même ne peut pas être vu même à une faible distance.

c) En toutes circonstances, il est nécessaire et exact de monter à l'ennemi en silhouette effilée jusqu'au moment du lancement ou de la prise de la position de lancement. Les lames de proue et de poupe se fondent alors en une seule; la position favorable est donc l'attaque en partant d'une position à angle aigu par rapport à l'ennemi en maintenant sa propre silhouette fine par des mouvements tournants successifs (c'est ce que les Allemands appellent une attaque sur la « courbe du chien »).

N° 210. En aucun cas il ne faut surestimer, dans le cas d'attaques de nuit, les dangers de la défense adverse par l'écoute et pour cette raison renoncer à l'attaque mortelle lancée à faible distance.

N° 215. Le danger de la défense ennemie de repérage ne doit pas être surestimé, pas plus que le danger de la défense d'écoute, et ne doit en aucun cas conduire à l'abandon de l'attaque.

N 216. Il faut compter avec l'existence d'un appareillage de repérage en surface (DT Gerät : radar allemand) sur de nombreux bâtiments de guerre. Le soupçon ne devrait cependant pas conduire le commandant à abandonner l'attaque parce qu'il se croit repéré du fait d'une manœuvre insolite de l'adversaire ou des bâtiments de sécurité.

N° 227. L'attaque proprement dite commence après avoir gagné la position souhaitée et prévue en avant de l'adversaire. Il convient, à ce sujet, de s'en tenir au principe essentiel ci-après: demeurer à angle aigu jusqu'à la fin; maintenir, envers tout, la «courbe du chien ».

N° 228. En attaquant, maintenir l'U-Boot en marche. Autrement le changement de route en surface ou la plongée en alerte pendant ou après l'attaque ne serait pas possible assez rapidement pour échapper à la protection adverse.

N° 229. Si un contact s'établit avec des bâtiments de sécurité ennemis, essayer de se dérober si possible en surface afin de arder une vue d'ensemble. En surface le commandant du sous-marin demeure maître de la situation. S'il plonge, l'U-Boot devient aveugle, avec une possibilité de déplacement très réduite
- toute modification de la situation dépendant de l'ennemi au-dessus en surface.

N° 236. Après le lancement il sera bon, dans la plupart des cas, de se placer juste après la poupe de l'adversaire et de quitter ainsi aussi rapidement que possible le secteur plutôt dangereux en avant de l'adversaire, secteur dans lequel le risque d'éperonnement est le plus grand si l'U-Boot était déposé.

N° 238-239. S'il fallait plonger pour échapper à la poursuite, il faudrait tout d'abord le faire à la plus grande vitesse et fuir ensuite le point du lancement et la direction de la course de la torpille. Sous l'eau on devra quitter les lieux à toute allure en ligne droite de façon que le sous-marin puisse échapper à la surveillance par la voie la plus courte.