

Académie Militaire de Saint-Cyr Coëtquidan



Direction de la formation militaire
Formation à la mission opérationnelle

TABLE DE MATIERES

Section 1. Généralités tactiques et concept commun du combat terrestre (C3T).....	1
Section 2. Le combattant individuel	17
Section 3. Le combat du trinôme.....	34
Section 4. Le combat du groupe de combat terrestre (GCT)	54
Section 5. Le combat de la section de combat terrestre (SCT)	114
Section 6. Environnements particuliers.....	244
Section 7. Le combat interarmes de la section	254
Section 8. Identification des matériels terrestres	284

Références :

- RFT 3-2-18 Concept Commun du Combat Terrestre, CDEC Edition 2021.
- Titre IV du TTA 150, édition 2020.
- PFT 3.32 Manuel D'emploi Des Compagnies Et Sections De Combat Terrestre, COME2CIA, Edition 2022.
- PFT ALAT 3.2.11 (ex ALAT 50.001) ;
- INF 36.001 (manuel d'emploi de la section d'infanterie), édition 2014.
- INF 37.001 (manuel d'emploi du groupe d'infanterie), édition 2014.
- PFT 3.4.6 Manuel d'engagement des forces terrestres au contact des foules en opérations extérieures, édition 2016.
- EMP 60.641 (ex-TTA 106) Recueil de termes, sigles, signes et symboles conventionnels militaires, édition 2013.
- TRN 50.201 Mémento d'escorte de convoi par la circulation routière, édition 2015.
- DIA-3.4.2 Les opérations d'évacuation de ressortissants, édition 2009.
- EMP 20.111 Doctrine d'emploi des forces terrestres en sauvegarde terrestre, édition 2006.
- Guide du formateur pour les actions et techniques du groupe en zone urbaine, EMD, EI, édition 2015.
- Tactique théorique du Général YAKOVLEFF
- DFT 3.2 Tome 1 : gagner la bataille, conduire à la paix
- DFT 3.2 Tome 2 : Tactique générale
- DFT 3.2 Tome 3 : Les fondamentaux de la manœuvre interarmes
- Action Terrestre Future 2016

PAGE INTENTIONNELLEMENT VIERGE

Académie Militaire de Saint-Cyr Coëtquidan



Direction de la formation militaire

Formation à la mission opérationnelle



SECTION 1

GENERALITES TACTIQUES ET CONCEPT COMMUN DU COMBAT TERRESTRE (C3T)

SECTION 1. GENERALITES TACTIQUES ET C3T

TABLE DE MATIERES

Chapitre 1. Généralités sur la Tactique.....	3
1.1. Généralités.....	3
1.2. Les grands principes.....	3
1.3. Les invariants du succès tactique.....	4
1.4. Les grands principes de l'offensive.....	4
1.5. Les grands principes de la défensive.....	5
Chapitre 2. Le concept commun du combat terrestre (C3T).....	5
2.1. Origine et cadre d'emploi.....	5
2.1.1. Origine du concept.....	5
2.1.2. Cadre d'emploi.....	6
2.2. Limites.....	6
2.3. Les unités de combat terrestre (UCT).....	7
2.3.1. Appellations.....	7
2.3.2. Structure.....	7
2.3.3. Génération.....	8
Chapitre 3. Constitution.....	9
3.1. La compagnie de combat terrestre (CCT).....	9
3.2. Le TC1 (train de combat N°1) : la logistique de la compagnie.....	9
3.3. Equipements.....	11
3.4. La section de combat terrestre (SCT).....	12
Chapitre 4. Les MCT.....	13
4.1. Les MCT de la SCT.....	13
4.2. Les missions INF supplémentaires vues à Coetquidan.....	15
4.3. Cas particulier de la zone urbaine.....	15
4.4. Le combat en zone urbaine.....	15
4.5. Répartition des MCT aux différents échelons.....	16

CHAPITRE 1. GENERALITES SUR LA TACTIQUE

1.1. Généralités

La tactique est à la fois un art et une science. Elle est une science car elle s'appuie sur la doctrine et sur l'étude de facteurs objectifs. Elle est un art car elle se met en œuvre dans un environnement soumis aux frictions et dans un environnement souvent très complexe.

Il convient d'abord de bien se situer : Le chef de section n'est que le premier échelon du niveau tactique.



1.2. Les grands principes

Ensuite la tactique est composée de deux éléments :

- Les procédés qui évoluent en fonction du milieu, de l'époque et des progrès techniques ;
- Les invariants qui s'appliquent à chaque conflit depuis la nuit des temps.

Parmi ces invariants : on retrouve les grands principes de la guerre :

Ceux du Maréchal FOCH :

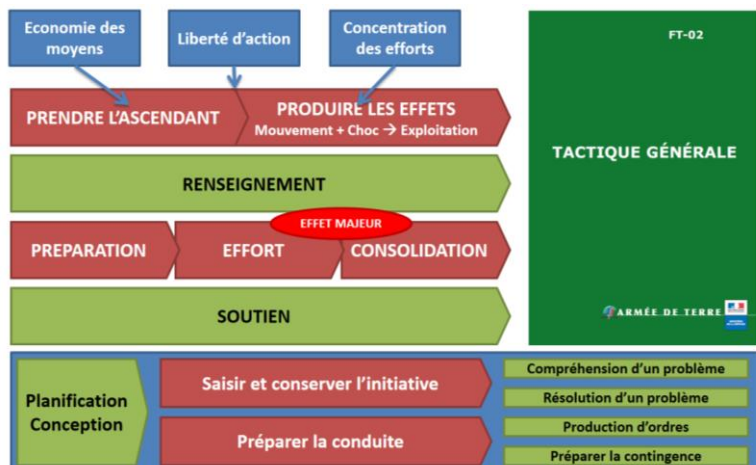
- **Concentration des efforts** : Combinaison et convergence d'actions, en vue de réaliser la supériorité sur l'adversaire, en un lieu et à un moment considérés comme essentiels pour vaincre.
- **Liberté d'action** : Possibilité pour un chef de mettre en œuvre à tout moment ses moyens, en vue d'atteindre, malgré l'ennemi, le but assigné.
- **Economie des forces** : Répartition et application judicieuse des moyens d'action, en vue d'obtenir le meilleur rendement pour atteindre le but assigné.

L'Amiral LABOUIERIE en ajoute deux :

- L'incertitude
- La foudroyance

Ces principes doivent guider la conception d'une manœuvre :

Section 1. Le concept commun du combat terrestre (C3T)



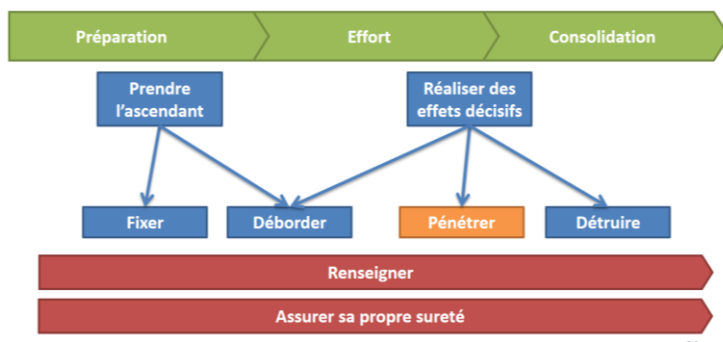
1.3. Les invariants du succès tactique :

- Unicité du commandement
- Permanence des liaisons
- Liaison avec les alliés et les autres composantes
- La coordination 3D
- Le renseignement et la gestion de l'information
- La capacité à manœuvrer pour créer un rapport de force favorable
- La cohérence de la manœuvre
- La structure quaternaire
- La constitution d'une réserve
- L'organisation, la coordination et la combinaison des appuis feux
- L'organisation du terrain
- La capacité de réversibilité d'un mode tactique à l'autre
- Le soutien logistique

1.4. Les grands principes de l'offensive :

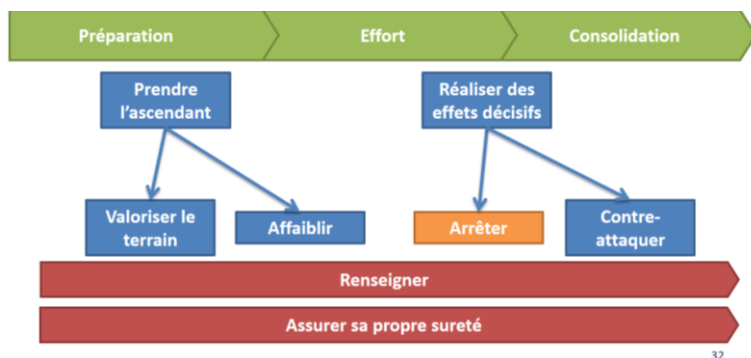
Ponctuelles et limitées à des phases de pics de violence, notamment lors de l'entrée sur le théâtre ou pour reprendre l'initiative, les actions offensives sont déterminantes pour emporter la décision. **Le succès est toujours obtenu par une action offensive.**

« En guerre comme en amour, pour en finir il faut se voir de près. » Napoléon BONAPARTE



1.5. Les grands principes de la défensive :

Contribue généralement à la reprise de l'offensive sans perte d'initiative, soit en phase préliminaire, soit pour faire face à une surprise adverse. La défensive a pour objet de **briser la cohérence du dispositif adverse** pour permettre de faire effort sur un autre point.



CHAPITRE 2. CONCEPT COMMUN DU COMBAT TERRESTRE (C3T)

2.1. Origine et Cadre d'emploi.

En 2021, dans le cadre de la préparation à la haute intensité, l'ancien CEMAT, le général d'armée Thierry BURKHARD a voulu muscler le concept PROTERRE et a créé le concept commun du combat terrestre (C3T).

2.1.1. Origine du concept.

Ce concept répond à l'impératif de prendre en compte les évolutions du contexte opérationnel pour rehausser et durcir le socle de la culture et des capacités opérationnelles communes à toute l'armée de Terre. Il introduit le principe d'unités de combat terrestre autonomes, réactives et robustes, dont la mise sur pied au sein des régiments sera simplifiée.

Ces missions sont remplies par des unités de l'AdT constituées préférentiellement à partir d'une seule unité élémentaire des forces terrestres (FT), en dehors de leur domaine de spécialité et sans moyen

Section 1. Le concept commun du combat terrestre (C3T)

spécialisé acquis au détriment d'autres formations, qui en auraient besoin pour s'entraîner et Les évolutions proposées comportent aussi le renforcement du panel de missions et de procédés communs afin qu'il soit adapté non seulement aux missions intérieures, mais également à la défense opérationnelle du territoire en situation d'exception et aux opérations extérieures, dans le cadre de missions de protection et de sécurisation des arrières. Ainsi, les unités constituées selon les principes développés infra seront toutes capables de remplir un panel de missions de combat terrestre davantage offensif, durci et élargi, ce qui garantira un socle de savoir-faire communs permettant un engagement dans un large éventail de contextes allant jusqu'aux situations de chaos résultant des contrecoups d'un engagement majeur.

Surtout, ce concept responsabilise les chefs tactiques, en encourageant dès leur formation initiale la réflexion tactique, en favorisant la recherche de l'initiative et en développant la compréhension de la tactique générale, l'esprit guerrier et les forces morales, qualités fondant leur légitimité. In fine, il doit les inciter à rechercher en toutes circonstances la prise ou la reprise de l'ascendant sur l'adversaire en leur insufflant un état d'esprit plus offensif.

2.1.2. Cadre d'emploi.

Le C3T n'exclut aucun type d'engagement. La décision relève du commandement, elle est fondée sur l'analyse du contexte et sur le degré d'urgence.

Elle repose également sur le type d'équipement et le niveau d'entraînement de l'unité considérée, dont l'évaluation par le commandement organique et la connaissance permanente, et donc préalable à toute décision de projection ou d'engagement, doivent être systématiquement transmises au commandement opérationnel afin qu'il sache sur quelles aptitudes opérationnelles il peut s'appuyer.

Cela passe par la définition de niveaux seuils à atteindre et à maintenir par fonction opérationnelle, tout comme d'objectifs ponctuels d'entraînement plus ambitieux pour une unité en fonction d'un besoin conjoncturel estimé par le commandement.

Les applications préférentielles de ce concept sont :

- sur le territoire national, en génération de forces programmée ou dans le cadre de l'exécution de plans, comme en conduite et sans préavis, avec dans ce dernier cas l'adoption de toutes les adaptations nécessaires au regard du degré d'urgence ;
- outre-mer et à l'étranger dans le cadre des missions de courte durée ou renforts temporaires ;
- en opération extérieure, y compris dans le cadre d'une intervention, sous réserve d'accorder les délais et les moyens nécessaires pour équiper et entraîner les unités.

2.2. **Limites.**

Si elle dispose de véhicules pour se déplacer, et peut ainsi mener certaines missions de façon plus dynamique, la compagnie est constituée et entraînée pour engager le combat principalement et prioritairement à pied.

Les appuis propres dont elle dispose sont génériques et sont répartis au sein des sections. La compagnie est inadaptée pour affronter un ennemi fortement blindé, puissamment appuyé ou ayant disposé de délais pour se retrancher.

Par nature, sa capacité d'intégration de renforcements et d'appuis est extrêmement réduite. C'est ce qui constitue la différence fondamentale par rapport aux unités élémentaires de mêlée, dont la vocation est de constituer le cœur de sous-groupements (SGTIA) et de groupements tactiques interarmes (GTIA) en agrégeant d'autres fonctions opérationnelles autour de leur expertise propre et des moyens associés. Si elle dispose de l'aptitude à se coordonner avec les unités voisines, comme, en tant que de besoin, avec les forces de sécurité intérieures, l'unité de combat terrestre

n'est pas en mesure de concevoir et de conduire une manœuvre interarmes.

2.3. Les unités de combat terrestre.

2.3.1 APPELLATIONS

L'appellation d'unité est générique et englobante. Elle recouvre des entités très différentes, qui sont détaillées ci-dessous.

Les unités détaillées pour le moment sont celles jusqu'au niveau 5 inclus.

2.3.2 STRUCTURES

Elles sont définies ici à des fins pédagogiques pour la formation initiale et les stages de cursus, et dès que c'est possible pour l'entraînement générique.

Elles font l'objet d'adaptations au cas par cas pour la mise sur pied avant engagement des unités de réserve et la génération des compagnies d'active destinées à être déployées en mission de courte durée ou en opération, intérieure comme extérieure.

Il n'y a donc par essence pas de structure commune unique détaillée de référence ou générique, mais des seuils à prendre en compte lors de la constitution afin de maintenir la cohérence entre l'unité et les missions qu'elle doit pouvoir remplir.

2.3.2.1 Organisation

L'élément de base est le groupe de combat (niveau 7). C'est le niveau où tous les combattants sont à vue du chef, qui peut commander à la voix.

Il est constitué d'un chef de groupe et de deux équipes (trois soldats au minimum chacune), non compris le ou les conducteur(s) du ou des véhicule(s).

L'effectif minimum requis pour mener de manière complète tout le panel des missions communes de combat à pied est donc de sept combattants, pour en particulier :

- garantir :
 - la permanence de l'observation et/ou du feu ;
 - un volume de feu conséquent avec des secteurs se recoupant ;
 - un appui mutuel continu au sein des équipes et entre les deux équipes ;
- permettre :
 - le service d'armes collectives et le transport des munitions correspondantes, sans limiter le groupe à des missions d'appui ;
 - la prise en charge complète d'un blessé au sein du groupe.

Afin de permettre la manœuvre, au-dessus du niveau 6 inclus, les unités sont forcément au moins ternaires.

La section de combat terrestre (SCT, niveau 6) est composée d'au moins trois groupes et d'une équipe de commandement. Le chef de section dispose dans cette équipe au moins d'un adjoint et d'un radio, ainsi qu'au besoin d'un conducteur, et à défaut de véhicule qui lui soit attribué et si les groupes sont motorisés, d'un caporal d'échelon pour commander les conducteurs pendant que la section est déployée à pied.

Section 1. Le concept commun du combat terrestre (C3T)

C'est le premier niveau capable de manœuvrer, il agit groupé. Chaque groupe est en liaison directe, généralement à vue, avec au moins un autre groupe. La section est insécable. Son engagement hors d'un cadre de compagnie est possible mais très limité par son absence d'autonomie, une usure rapide des combattants et des chefs, et une incapacité à anticiper au-delà de l'action suivant immédiatement celle en cours.

La compagnie de combat (niveau 5) est une unité élémentaire composée d'une section de commandement et systématiquement d'au moins trois sections de combat terrestres. Il s'agit donc suivant les cas principalement de compagnies de combat à 3 sections (CC3) ou à 4 sections (CC4). Au besoin, pour des cas particuliers, la compagnie peut comprendre davantage de sections (CC5, CC6) dans les limites de ce que son chef peut effectivement commander de façon réaliste et avec une section de commandement armée en conséquence. Il est en revanche exclu de constituer des CC2.

L'appellation de compagnie, déjà seule présente dans le concept PROTERRE de 2009 mais non ancrée dans les mœurs, est la seule à être employée. Bien comprise en interarmées, elle permet aussi de gommer le flou existant quant à l'emploi du terme d'unité qui recouvre des réalités très variables.

2.3.2.2 Le commandement et le soutien

Aux ordres de son commandant d'unité, la compagnie dispose au sein de sa section de commandement :

- d'un poste de commandement, avec un officier adjoint au moins, pour permettre la per-manence du commandement, et un groupe de transmissions garantissant la permanence des liaisons vers le haut, vers le bas et vers les voisins si nécessaire ;
- d'un train de combat n° 1, lui donnant l'autonomie logistique requise dans tous les domaines du soutien, qu'il soit rattaché à un train de combat n° 2 ou raccordé à un dispositif de soutien zonal (type groupement de soutien de base de Défense), et comprenant le personnel nécessaire à l'administration du personnel et à la gestion du matériel.

2.3.3 LA GÉNÉRATION

2.3.3.1 Adaptation

Lorsque l'un des cas suivants se présente :

- lorsque dans le cadre d'un engagement imprévu, les effectifs ne permettent pas de mettre sur pied des groupes atteignant l'effectif requis pour le combat à pied ;
- quand le contexte, en particulier sur le territoire national, permet de restreindre l'éventail des missions ou de limiter les effectifs nécessaires pour les remplir ;
- pour les fonctions opérationnelles qui ont des cellules de niveau 7 aux effectifs organiques théoriques réduits ;
- afin de s'appuyer sur les compétences métiers acquises dans la spécialité ou proches de celles-ci ;

il convient de privilégier non pas des groupes de combat mais des patrouilles à 0/1/5 y compris le (ou les) conducteur(s), disposant d'au moins un et préférentiellement de deux véhicules.

Les missions possibles sont alors celles à dominante renseignement de contact et sûreté du peloton de reconnaissance et d'investigation léger de la cavalerie.

2.3.3.2 Principe de constitution

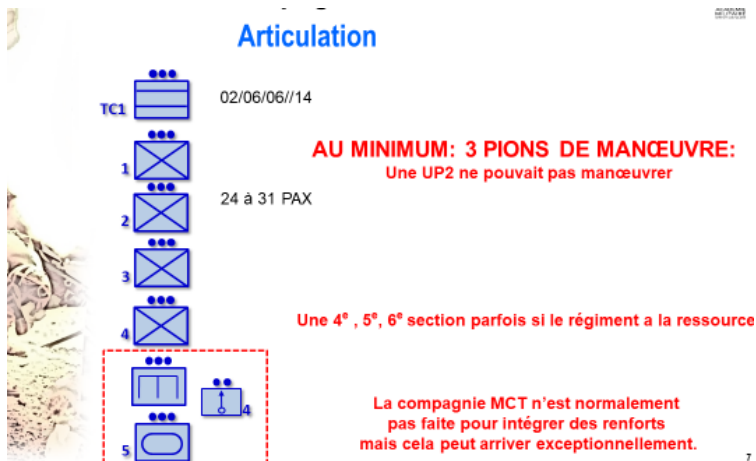
Il doit permettre au commandement de lutter avec intelligence contre l'atomisation. Le levier principal réside dans la continuité du commandement du soldat par le même cadre de contact, quelles que soient les ré-articulations nécessaires.

Afin de garantir la cohérence, lors de la mise sur pied, une entité de niveau N doit être fournie à partir d'une même entité de niveau N+1. Ainsi par exemple, il est préférable de compléter une section par un groupe complet provenant d'une autre section de la même unité élémentaire organique, plutôt que de compléter un de ses groupes organiques par des soldats isolés.

CHAPITRE 3. CONSTITUTION

3.1. La compagnie de combat terrestre (CCT).

Articulation : De format variable, l'UCT (terme générique) ou CCT possède un minimum de 3 sections.



3.2. Le TC1 (train de combat N°1) : la logistique de la compagnie

Articulation du TC1 :

Le train de combat numéro 1 (TC1) de la compagnie peut regrouper (généralement aux ordres du chef de la section de commandement (ADU)) :

- Le groupe santé,
- Le groupe ravitaillement,
- Exceptionnellement une partie du groupe administratif,
- Les éventuels renforcements :
 - o L'ELI (équipe légère d'intervention),
 - o les véhicules SAN du TC2 pré-positionnés au TC1 du SGTIA).

Le groupe administratif de l'unité a vocation à rejoindre le TC3 à la base de soutien divisionnaire (BSD).

L'ADU est tactiquement aux ordres de l'OA2 ou OAL (Officier Adjoint Logistique) qui commande la manœuvre logistique de la compagnie.

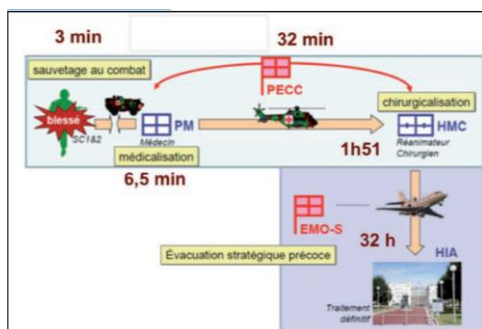
Section 1. Le concept commun du combat terrestre (C3T)

Missions du TC1 :

La mission générale du TC1 est de soutenir les différentes sections combattantes sur le terrain. Ce soutien s'opère autour de trois grands piliers :

- Ravitaillement
- Soutien mécanique
- Soutien sanitaire

Si l'un de ces points doit être privilégié : il s'agit de faire effort sur le dernier. En effet l'impact psychologique positif est énorme si les soldats savent qu'ils pourront être évacués rapidement en cas de blessure. Il convient d'être rapide pour arrêter l'hémorragie et médicaliser le blessé au plus tôt (la fameuse Golden Hour). L'évacuation par hélicoptère n'est pas toujours la meilleure solution. Dans certains cas, la voie routière est préférable.



Délais médians de prise en charge et d'évacuation des blessés français les plus graves en Afghanistan de 2010 à 2012

(Source 13^e rapport thématique HCECM de juillet 2019).

En fonction de la sûreté de la zone et d'autres facteurs, on opte pour l'un des modes d'action suivant :

- LOG POUSSEE : Le TC1 va directement aux sections pour ravitailler ou évacuer : le SOA l'accueille sur place.
- LOG TIREE : Ce sont les SOA qui vont au TC1 pour récupérer le ravitaillement.

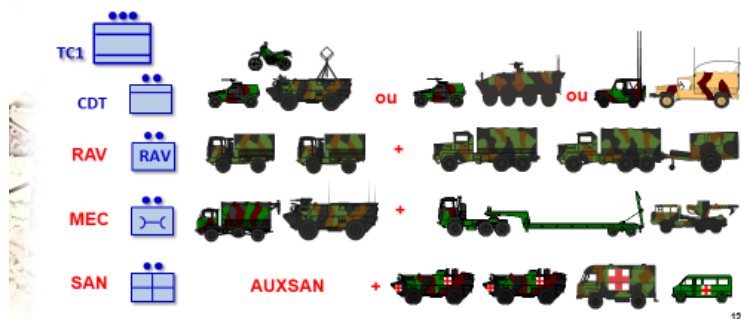
Renforcements du TC1 :

L'engagement de l'unité peut exiger une autonomie logistique initiale supérieure nécessitant une capacité de transport complémentaire. Les vecteurs supplémentaires sont alors intégrés au TC1. La conduite de la manœuvre logistique de l'unité consiste, suivant la situation et les ordres, à libérer dès que possible ces moyens pour les acheminer vides au TC2. Cette manœuvre peut être facilitée par la constitution de dépôts à terre et le ravitaillement progressif des sections.

Articulation du TC1 :

L'ADU est tactiquement aux ordres de l'OA2 ou OAL (Officier Adjoint Logistique) qui commande la manœuvre logistique de la compagnie.

Le TC1 est conçu pour intégrer des renforts, sinon ses capacités sont très limitées. On y trouve alors :



3.3. Équipements.

Les UCT déployées disposent de l'équipement nécessaire, adapté aux missions et à l'environnement.

Compte tenu de leurs missions, les éléments UCT disposent d'un armement leur permettant notamment de faire face à une menace blindée réduite (AT4 CS) et de muscler un peu leur puissance de feu (MAG 58).

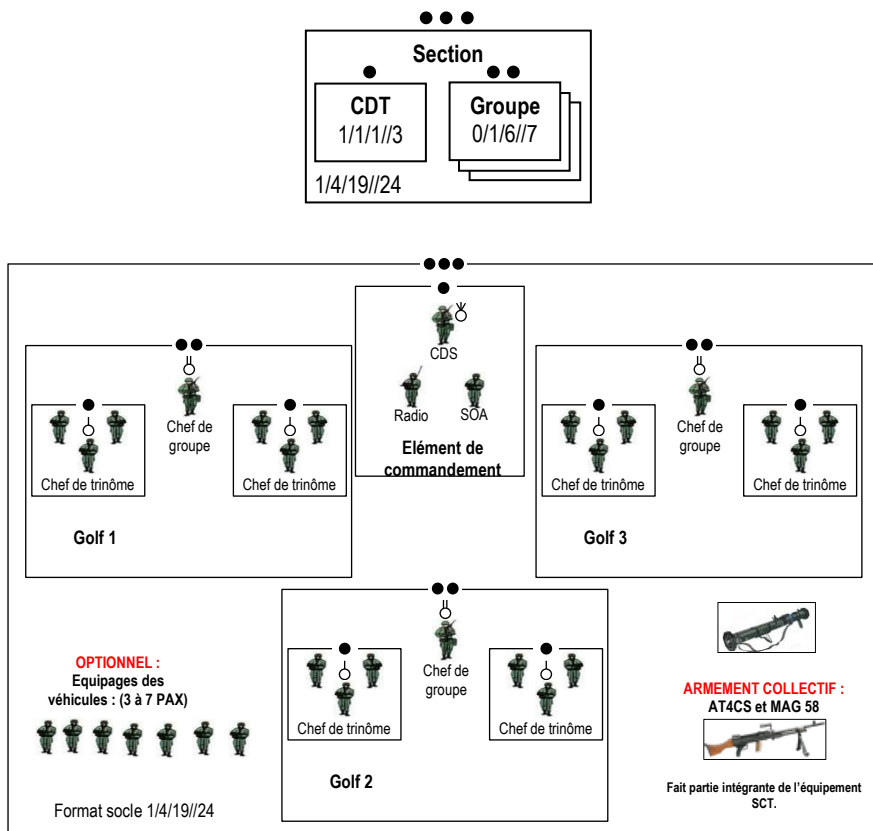
Il est possible pour un élément CT d'être projeté avec ses équipements organiques spécifiques ou de les récupérer sur zone, en fonction des exigences de la mission. Cela peut concerner les véhicules, l'armement, comme les transmissions ou l'optique.

Arme	Calibre	Portée pratique	Hausse de combat	Pénétration	Perforation
PA	9 mm	50 m	50 m	15 cm de sapin à 25 m	Casque F1 à 25 m
FAMAS	5.56 mm	300 m	381 m	60 cm de bois à 100 m	Tout Casque TTA 300m
MINIMI	5.56 mm	800 m	600 m	Néant	3.5 mm d'acier à 600m
HK 416 F	5.56 mm	300 m	380 m	60 cm de bois à 100 m	Tout Casque TTA 300m
ANF1	7.62 mm	800 m	600 m	BO : 70 cm de sapin à 400 m	BO : 12 cm d'acier à 100 m
MAG 58	7.62 mm	A terre : 1000 m En VHL : 1500 m	Abaissée : 800 m Relevée : 1800 m	BO : 70 cm de sapin à 400 m	BO : 12 cm d'acier à 100 m
MIT 50	12.7 mm	Terre 1200 Aérien 900	650 m	BO : 61cm de terre, 65cm de bois	BP : 20mm d'acier à 400m
AT 4 CS	84 mm	200 m	300 m	1,40 m de béton	50 cm d'acier de blindage
LRAC	89 mm	300 - 500 m	300 m	1 m de béton	40 cm d'acier de blindage

Tableau. Caractéristiques de l'armement possible des UCT

3.4. La section de combat terrestre (SCT).

Initialement la SCT comprend un socle de 24 militaires appartenant si possible à une même section organique et au minimum à la même unité élémentaire. Son homogénéité doit être préservée pendant toute la durée de la mission. Elle est construite sur une structure ternaire.



Graphiques. Composition de la section de combat terrestre

Elle peut exceptionnellement intégrer des renforts : équipe SAN, équipe Cyno, groupe GEN... mais ce n'est pas la norme. Si la section est motorisée, il convient d'ajouter les équipages.

NB : Dans certains cas très particuliers de manque d'effectif, il est toléré de constituer non pas des groupes de combat mais des patrouilles à 0/1/5. Le spectre des missions est alors réduit aux missions de sûreté et de renseignement.

CHAPITRE 4. LES MCT

Dorénavant, les missions communes de l'armée de Terre (MICAT) sont remplacées par les missions de combat terrestre (MCT), au nombre de 17, (15 pour la section).

Dans le cadre de la préparation opérationnelle, il a été défini une mission principale CONTROLER, et trois missions tutrices de niveau 5, RECONNAÎTRE - S'EMPARER DE - DEFENDRE. Les missions de combat terrestre sont catégorisées selon leur nature offensive, défensive, de sureté ou commune.

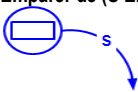
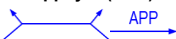
Les compagnies, sections et groupes de combat terrestre doivent également être capables de mettre en œuvre 7 procédés d'exécutions.

RAPPEL : Un procédé complète un terme de mission : c'est une manière spécifique de remplir une mission de combat terrestre. *Ex : Couvrir par embuscade.*

4.1. Les MCT de la SCT.

Les missions de combat terrestre comprennent :

- Cinq missions offensives :

Mission	Définition
S'Emparer de (S'EMP) 	S'assurer de la possession d'un point précis en détruisant, en capturant ou en chassant l'ennemi qui peut l'occuper. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Appuyer (APP)/ 	Apporter une aide à une autre unité, spontanément ou sur ordre, par le mouvement ou par le feu. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Soutenir (SOUT) 	Mission de sécurisation ou d'assistance consistant à intervenir au profit d'une autre unité, d'un détachement spécialisé, d'un organisme ou de populations, par la fourniture de moyens ou de services. (PFT 3.32) Intervenir au profit d'une unité par la fourniture de moyens ou de services. (INF 36.001)
Neutraliser (NEUT) 	Mission consistant à mettre l'adversaire hors d'état d'agir efficacement pendant un temps et dans une zone donnée. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Fixer (FIX) 	Exercer sur l'ennemi une pression suffisante pour lui interdire tout mouvement ou tout redéploiement de son dispositif. (INF 36.001 et PFT 3.32)

- Cinq missions de sureté :

Mission	Définition
Eclairer (ECL) 	Rechercher du renseignement sans engager le combat pour contribuer à la sûreté du chef et de la troupe. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Reconnaître (RECO) 	Aller chercher le renseignement tactique ou technique, sur le terrain ou sur l'ennemi, sur un point ou dans une zone donnée, en engageant éventuellement le combat. (INF 36.001)

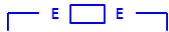
Section 1. Le concept commun du combat terrestre (C3T)

Couvrir (COUV) 	Prendre l'ensemble des mesures actives ou passives pour renseigner et s'opposer par le feu et le mouvement à une action éventuelle de l'adversaire pouvant menacer le déroulement de l'action principale amie. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Boucler (BOUCL) 	Mission consistant à isoler, par un dispositif continu établi le long d'une ligne définie, une portion de terrain déterminée en vue d'interdire ou, au minimum, de signaler, tout franchissement de cette ligne par l'ennemi, l'adversaire ou un élément hostile. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Surveiller (SURV) 	Déceler toute activité de l'ennemi en un point, sur une direction ou dans une zone (surveiller un intervalle) dans le but d'alerter et de renseigner. (INF 36.001) Mission consistant dans l'observation systématique des surfaces terrestres, des lieux, des personnes ou des objets, à l'aide de moyens spécifiques ou non, dans le but de déceler toute activité ennemie, hostile ou particulière, en un point, sur une direction ou dans une zone donnée, afin d'alerter et de renseigner. (PFT 3.32)

Les 5 missions défensives de la section terrestre :

Mission	Définition
Interdire 	Empêcher l'ennemi d'avoir accès à telle portion de terrain ou de franchir telle ligne ou d'utiliser tel personnel ou telle installation. (INF 36.001) Mission qui consiste à empêcher à un individu, un groupe d'individus ou une organisation l'utilisation d'espace ou d'infrastructures par des mesures physiques ou psychologiques. (PFT 3.32)
Défendre 	Forme de la manœuvre d'arrêt visant à interdire à l'ennemi de franchir une ligne ou de s'emparer d'une zone. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Tenir 	Occuper et défendre un point ou un espace de terrain pour empêcher qu'il soit occupé et utilisé. (PFT 3.32)
Recueillir 	Soutenir, à partir d'une zone ou d'une ligne donnée, une unité qui se replie, lui permettre le franchissement de son propre dispositif puis la couvrir pendant un certain délai. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Relever	Ensemble des actions visant à remplacer une force opérationnelle terrestre par une autre force ayant, en général, les mêmes capacités. (PFT 3.32)

- Sept procédés d'exécution de la section terrestre :

Procédé	Définition
Escorter 	Procédé d'exécution consistant à accompagner et à protéger un ensemble de véhicules ne disposant pas de moyens propres à répondre au niveau de menace estimé et se déplaçant sur un itinéraire prédéfini non sécurisé. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Patrouiller PAT 	Envoyer un détachement pour recueillir des informations, conduire des activités de combat, d'observation et de recherche, et affirmer la présence de la force dans une zone ou un secteur déterminé. (PFT 3.32)

	Procédé d'exécution consistant pour une petite unité à se porter dans une zone donnée, à y combiner des temps d'observation et des recherches discrètes pour renforcer la sûreté des amis et renseigner le chef. (INF 36.001)
Réaliser un point de contrôle (Checkpoint) 	Procédé d'exécution consistant à partir d'un emplacement sûr, parfois aménagé, à effectuer le contrôle des mouvements (routiers en particulier), militaires ou civils, de manière permanente ou ponctuelle, planifiée ou inopinée. (INF 36.001). Un point de contrôle est armé par un groupe ou une section. (ajout du PFT 3.32)
L'embuscade 	Action ayant pour but la destruction ou la capture par surprise d'un ennemi en mouvement. (INF 36.001 et PFT 3.32)
La réaction à l'embuscade	Action ayant pour but de soustraire les véhicules et le personnel de la section aux tirs directs de l'ennemi, puis de manœuvrer à courte portée pour échapper à la destruction et, chaque fois que possible, détruire l'ennemi sur son itinéraire de repli. (INF 36.001) Procédé d'exécution consistant à soustraire les véhicules et les personnels de l'unité de combat terrestre aux tirs directs de l'ennemi, puis de manœuvrer à courte portée pour échapper à la destruction. (PFT 3.32)
Assaut 	Bond final de l'attaque ayant pour but l'irruption dans la position ennemie et l'abordage au corps à corps. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Protection contre la foule	La protection contre la foule est l'ensemble des mesures de sauvegarde permettant à tout personnel ou unité constituée de préserver son potentiel de combat face à la menace inopinée d'une foule s'opposant directement à l'exécution de sa mission et/ou manifestant son hostilité à la force ou aux personnes et biens placés sous sa responsabilité. (INF 36.001 et PFT 3.32)

4.2. Les missions INF supplémentaires vues à Coetquidan.

Pour des raisons pédagogiques et d'ouverture d'esprit, un certain nombre de missions purement infanterie (INF 36.001) sont évoquées à Coetquidan :

- Flanc-garder, Guider, Prendre le Contact, préciser le contact, contrôler une zone.

Ainsi que quelques procédés d'exécution :

- Le coup de main, L'exfiltration, l'infiltration et la rupture de contact.

4.3. Cas particulier du combat en zone urbaine.

Les caractéristiques de la zone urbaine (cloisonnement, imbrication au sein de la population...), terrain privilégié d'engagement des unités interarmes, y rendent l'emploi des unités de combat terrestre plus difficile.

Néanmoins, celles-ci seront amenées à s'y déployer de plus en plus souvent, compte tenu de son importance croissante dans les opérations contemporaines.

La connaissance de savoir-faire génériques aux petits échelons, tels qu'ils sont décrits dans le document du CCPF/CENZUB, édition 2010, intitulé « Les actes élémentaires du combattant en zone urbaine », constitue ainsi l'une des conditions nécessaires pour faire face à la complexité du milieu urbain.

Section 1. Le concept commun du combat terrestre (C3T)

En cas de besoin opérationnel avéré, le commandement des forces terrestres (CFT) peut désigner une UCT pour effectuer une rotation au CENZUB.

4.4. Répartition des MCT aux différents échelons.

En fonction de l'échelon tactique considéré, les missions et procédés sont répartis ainsi :

**TABLEAU DES MISSIONS COMMUNES
TERRESTRES**

MISSIONS	NIVEAU		
	Compagnie	Section	Groupe
CONTRÔLER	X		
RECONNAÎTRE	X	X	X
S'EMPARER DE	X	X	X
DÉFENDRE	X	X	
SURVEILLER	X	X	X
APPUYER	X	X	X
COUVRIR	X	X	X
ÉCLAIRER	X	X	X
NEUTRALISER	X	X	X
INTERDIRE	X	X	
TENIR	X	X	X
BOUCLER	X	X	
SOUTENIR	X	X	
RELEVER	X	X	
RECUEILLIR	X	X	
FIXER		X	
PROCÉDÉS			
PATROUILLE		X	X
ASSAUT		X	X
POINT DE CONTRÔLE		X	X
ESCORTE		X	X
EMBUSCADE		X	
RÉACTION À UNE EMBUSCADE		X	X
PROTECTION CONTRE LA FOULE	X	X	

Missions fondamentales de l'instruction militaire générale
Missions à maîtriser par les unités
Missions réalisables si entraînement complémentaire

Ces missions sont présentées de manière détaillées dans les chapitres suivants.

Académie Militaire de Saint-Cyr Coëtquidan



**Direction de la formation militaire
Formation à la mission opérationnelle**



SECTION 2

LE COMBATTANT INDIVIDUEL

SECTION 2. LE COMBATTANT INDIVIDUEL

TABLE DE MATIERES

Chapitre 1. Les actes reflexes du combattant.....	19
1.1. Les actes reflexes du combattant	19
1.2. S'orienter	19
1.2.1. Déterminer une direction	19
1.2.2. Conserver une direction	20
1.3. Observer	22
1.4. Progresser	23
1.5. Se protéger	24
1.6. Se camoufler	24
1.7. Apprécier une distance	24
1.8. Designer un objectif	25
1.9. Mettre en œuvre son armement	26
1.10. Communiquer	27
1.11. Garder la liaison au sein du trinôme	28
1.12. Rendre compte	29
1.13. S'équiper/ se préparer	29
 Chapitre 2. Les actes élémentaires du combattant	 31
2.1. Les actes élémentaires du combattant	31
2.2. Se déplacer	31
2.3. Se poster (VITAL)	32
2.4. Utiliser son arme	32

CHAPITRE 1. LES ACTES REFLEXES DU COMBATTANT

1.1. Les actes reflexes du combattant.

Au nombre de 12, les actes réflexes sont¹ :

1. S'orienter ;
2. Observer ;
3. Progresser ;
4. Se protéger ;
5. Se camoufler ;
6. Apprécier une distance ;
7. Désigner un objectif ;
8. Mettre en œuvre son armement ;
9. Communiquer ;
10. Rendre compte ;
11. Garder la liaison ;
12. S'équiper/ se préparer.

1.2. S'orienter.

Il s'agit, tant en déplacement qu'à l'arrêt, de pouvoir déterminer et suivre une direction, ou de pouvoir d'emblée, et en attendant les ordres complémentaires du chef de trinôme ou du chef de groupe, de commencer la surveillance d'un secteur dangereux.

1.2.1. Déterminer une direction.

C'est connaître et savoir utiliser les différents moyens d'orientation. Le moyen le plus courant est la boussole, mais tout combattant doit pouvoir utiliser d'autres moyens :

1.2.1.a. DETERMINER UNE DIRECTION DE JOUR : BOUSSOLE, SOLEIL, MONTRE.

En plus de la boussole, on peut utiliser le soleil, une montre-bracelet à aiguille, des piquets et d'autres moyens d'orientation.

- S'orienter avec le soleil.

Le soleil est une étoile fixe située dans le centre de notre système planétaire dont le mouvement est constant et régulier. A cause de la rotation de la Terre, le soleil se lève à l'est et se couche à l'ouest². Par conséquent, à 12h00 Z (heure solaire³), le soleil se trouve au sud. Pour déterminer la direction du nord il suffit de projeter la direction de notre ombre.

De plus il faut savoir que le soleil va de l'est vers l'ouest en passant par le sud, de sorte que se trouvant à l'hémisphère nord on sait que si on regarde face au soleil il va toujours se déplacer vers

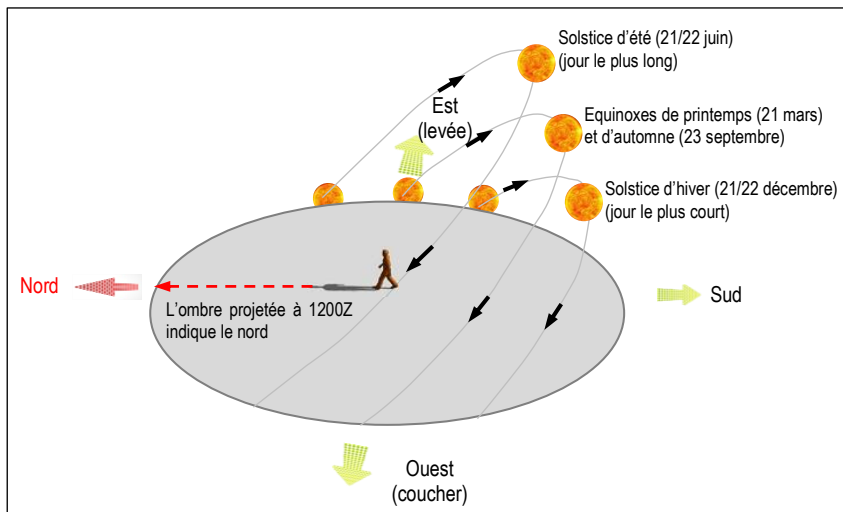
¹ Terme mnémotechnique possible : PP GARD COCOME.

² Le soleil se lève par l'est et se couche par l'ouest, mais à peu près : seules les levées et les couchers des équinoxes de printemps et d'automne se font par l'est et l'ouest ; au cours de l'année le point de levée et de coucher évoluent. Ainsi, au printemps et en été, à l'hémisphère nord, le soleil se lève entre l'est et le nord (déclinaison positive) ; en automne et en hiver il se lève entre l'est et le sud (déclinaison négative). A l'hémisphère sud se passe à l'envers : déclinaison positive en automne et en hiver, déclinaison négative au printemps et en été.

³ En France (métropole), l'heure solaire (« Zulu » ou Z) n'est pas la même que l'heure officielle : en hiver (du dernier dimanche d'octobre au dernier dimanche de mars) l'heure officielle est la « Alpha », avancée d'une heure par rapport à l'heure zulu ($A = Z + 1$ heure) ; en été (du dernier dimanche de mars au dernier dimanche d'octobre) l'heure officielle est la « Bravo », avancée de deux heures par rapport à l'heure solaire ($B = Z + 2$ heures).

Section 2. Le combattant individuel

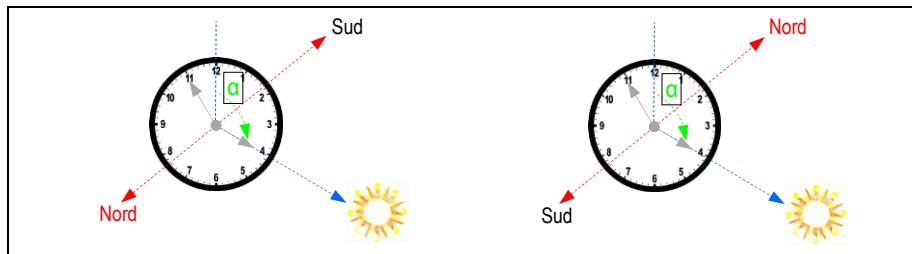
notre droite. En ayant une idée approximative de l'heure qu'il est on peut donc estimer la direction du nord.



Graphique 6. Orientation avec le soleil (ce graphique s'appli dans l'hémisphère nord)

- S'orienter avec une montre analogique (hémisphère nord) :

1. Afficher l'heure solaire (Z) ;
2. Pointer l'aiguille des heures vers le soleil ;
3. Diviser par deux l'angle midi-aiguille des heures (α) ;
4. La semi droite partant à droite par rapport au soleil indique le nord.

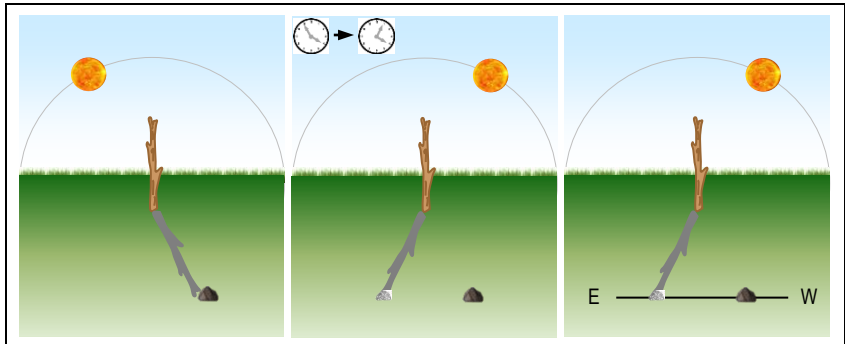


Graphique 7. Orientation avec le soleil à l'hémisphère nord (à gauche) et à l'hémisphère sud (à droite)

- S'orienter avec un piquet (hémisphère nord) :

1. Planter un piquet ou une branche bien vertical ;
2. Matérialiser le bout de l'ombre portée par un petit piquet ou un caillou ;
3. Attendre quelques minutes et matérialiser la deuxième ombre portée ;
4. L'axe formé par les deux points de repère est l'axe est-ouest.

NB. Plus le piquet est long, plus l'ombre se déplace rapidement.



Graphique 8. Orientation avec un piquet (hémisphère nord)

1.2.1.b. DETERMINER UNE DIRECTION DE NUIT : BOUSSELE, LUNE, ETOILES.

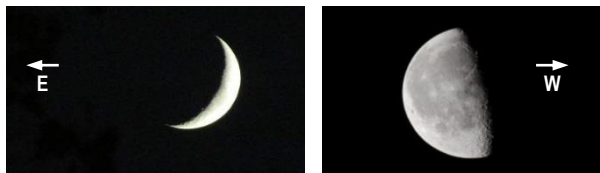
En plus de la boussole, la lune et les étoiles permettent de s'orienter.

- S'orienter avec la lune.

Avec la lune on peut utiliser la même procédure qu'avec le soleil et la montre-bracelet, compte-tenu que cette méthode n'est précise que si la lune est pleine.

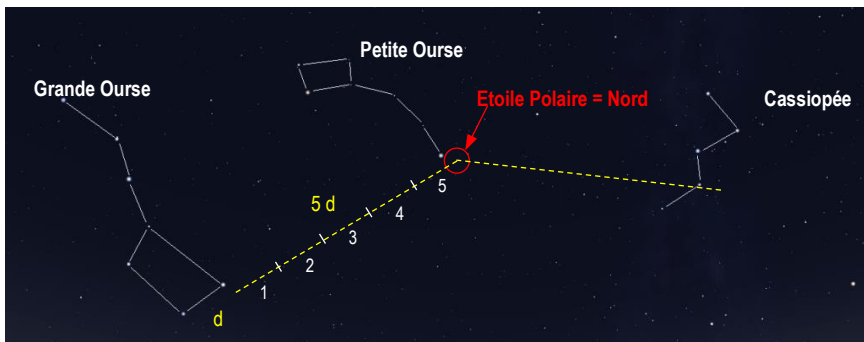
Pendant le quart croissant de la lune (lune en forme de « D » avec les pointes vers la gauche) ses pointes sont orientées vers l'est. Durant le quart décroissant de la lune (lune en forme de « C » avec les pointes vers la droite), ses pointes s'orientent vers l'ouest.

Dans tous les cas, de nuit et avec un ciel dégagé, il est préférable et plus précis de s'orienter en utilisant l'Etoile Polaire.



Graphique 9. Orientation avec la lune (hémisphère nord)

- S'orienter avec les étoiles.

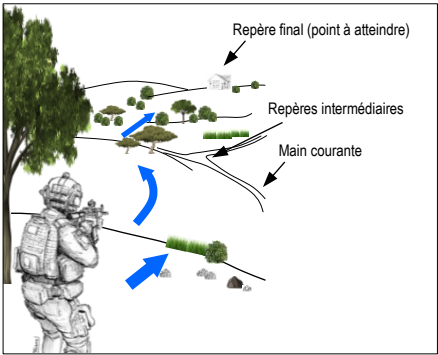


Graphique 10. Orientation avec les étoiles

Section 2. Le combattant individuel

1.2.2. Conserver une direction.

C'est matérialiser la direction par un repère : éloigné de jour, rapproché de nuit. En cas de déplacement, rechercher des points de repère intermédiaires. De nuit on peut suivre des « mains courantes ».



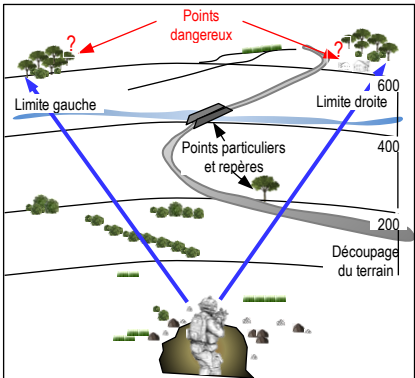
Graphique 11. Conserver une direction

1.3. Observer.

Rechercher par la vue et l'écoute des renseignements concernant le terrain et les activités de l'ennemi, des amis, et, éventuellement, de la population. L'acquisition du renseignement par l'écoute peut précéder celle par l'observation directe.

Composantes	Exécution
Repérer les limites du secteur de surveillance.	Possibilités du champ visuel.
Identifier des points de repère.	
Découper le terrain.	De plus loin au plus près.
Déterminer les points dangereux.	Points favorables à l'ennemi.
Assurer la permanence de l'observation en vue de détecter tout indice d'activité ennemie.	Continuité et régularité (balayage visuel).

Tableau 3. Composantes de l'acte reflexe « observer »



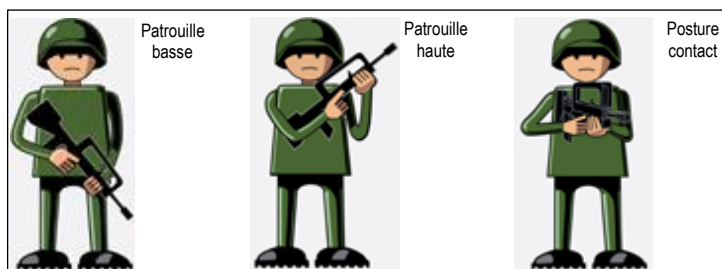
Graphique 12. Observer

1.4. Progresser.

Se déplacer en utilisant le terrain pour échapper aux vues et aux coups de l'adversaire, en recherchant les indices de sa présence. Faire le choix d'un mode de progression selon la mission et le terrain, mais également adopter une posture adaptée au niveau de menace. Vis-à-vis d'observateurs, la posture adoptée manifeste également la qualité de la troupe, sa maîtrise de la situation et sa détermination.

Composantes	Exécution
1. Choisir son mode de progression	
Marche en sûreté	Mode de progression privilégiant la sûreté en recherchant la discrétion visuelle et sonore. Elle doit être ponctuée de pauses brèves permettant l'écoute et l'observation.
Marche rapide	Mode de progression adopté selon l'urgence lorsqu'on se trouve couvert ou appuyé, ou en zone sûre.
Course, exécution de bonds	Mode de progression permettant de franchir un passage dangereux ; de progresser par appui mutuel lorsqu'on est à distance d'assaut d'un adversaire, ou pour se mettre à couvert après avoir été pris à partie.
Ramper et quadrupédie	A proximité immédiate de l'ennemi, pour échapper aux vues et aux coups.
2. Adapter sa posture	
Arme dans le dos	Hors du contact, pour garder les mains libres (port de charge...) ou pour manifester une volonté de dialogue (stabilisation). Aussi en contrôle de foule.
Arme devant (relâche avant)	Posture d'attente affichant la détermination (sentinelle, check point).
Patrouille basse	Posture de progression en zone d'insécurité ou à proximité de l'adversaire, permettant une réaction offensive ou défensive quasi-immédiate.
Patrouille haute	Idem patrouille basse : zone où la menace peut arriver depuis le haut (ZURB, cheminement encaissé...).
Posture de contact, tir en déplacement	Posture précédant ou suivant le tir debout, permettant le tir en déplacement, soit à pas glisses (chercher les meilleurs angles de tir), soit en pas « du rat » (phases d'assaut, sur de courtes distances).
Composantes	Exécution
3. Garder le contact à vue	
	Quel que soit le mode de progression retenu, ce dernier s'effectue en liaison à vue permanente au sein du trinôme.

Tableau 4. Composantes de l'acte réflexe « progresser »



Graphique 13. Postures

1.5. Se protéger.

Prendre les mesures adaptées pour être à l'abri des vues et des coups de l'adversaire.

Composantes	Exécution
Choisir l'emplacement le plus proche	Masque, écran, construction.
Aménager l'emplacement sans modifier l'aspect du terrain. Réaliser l'emplacement de combat camouflé	Savoir se servir de son outil. A proximité de l'ennemi ; travailler sans se faire voir ou déceler. S'assurer que l'on peut utiliser son arme.
Couvrir l'abri et revêtir les effets spéciaux (danger NRBC)	Se protéger contre les vues aériennes et les effets des armes NRBC.

Tableau 5. Composantes de l'acte reflexe « se protéger »

1.6. Se camoufler.

Tout en assurant la mission, se dissimuler aux vues de l'ennemi terrestre et aérien, et éventuellement de la population.

Composantes	Exécution
Choisir un emplacement	Eviter les Fonds clairs, rechercher les zones d'ombre (F).
S'adapter au terrain	Briser les Formes caractéristiques (F). Supprimer les Ombres et les reflets (O). Eviter le contraste des Couleurs (C). Utiliser les moyens individuels de camouflage. Eviter de laisser des Traces ou les effacer (T).
S'adapter à l'ambiance	Prendre garde aux Odeurs (O). Rechercher les masques contre les moyens adverses de détection thermique. Près de l'ennemi, éviter les Mouvements (M) brusques et le Bruit (B). De nuit, veiller au silence absolu ; éviter les Lueurs (L), reflets, Eclats (E) et la mise en œuvre continue de ses moyens modernes d'observation nocturne, qui sont détectables par l'ennemi (laser).

Tableau 6. Composantes de l'acte reflexe « se camoufler »

Termes mnémotechnique pour un bon camouflage : « FOMECBLOT » + « PADE ».

- F : Fond, forme (se confondre avec le paysage).
- O : Ombre (rechercher les zones d'ombre).
- M : Mouvement (éviter notamment les mouvements brusques).
- E : Éclat (éviter les reflets sur les moyens optiques, ...).
- C : Couleurs (éviter le contraste des couleurs).
- B : Bruit (attention aux gourdes, gamelles, clés,...).
- L : Lumière, lueur (lampe (même avec filtre), feu, briquet,...).
- O : Odeur (nourriture, après-rasage,...).
- T : Trace (sol gras, branches cassées, restes de repas, ...).

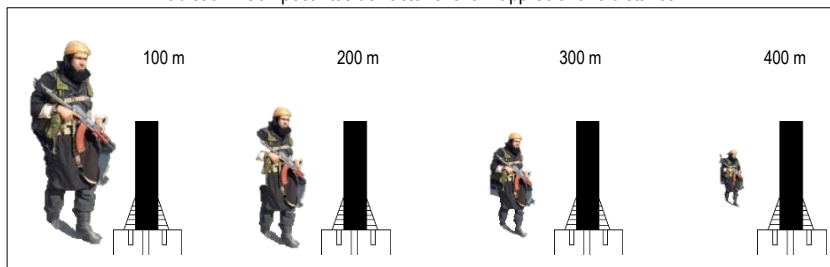
Le camouflage doit être permanent, adapté, discret, entretenu.

1.7. Apprécier une distance.

Évaluer la distance pour accroître la précision des comptes rendus, se déplacer d'un point à un autre, ou désigner la position de l'ennemi et ainsi, pouvoir faire usage de son arme dans les meilleures conditions.

Composantes	Exécution
Evaluer à vue	A l'aide : - Du guidon du FAMAS. - De jumelles équipées d'un micromètre. - De distances connues comme la longueur d'un terrain de foot ou l'espace entre deux poteaux téléphoniques. - De la main.
Evaluer au pas (si possible)	Étalonnage.
Reconnaître si l'objectif est à portée de l'arme	Vérifier la hausse de l'arme si nécessaire.

Tableau 7. Composantes de l'acte reflexe « apprécier une distance »



Graphique 13. Appréciation d'un homme debout à l'aide du guidon de FAMAS (homme de taille 1,70 m)



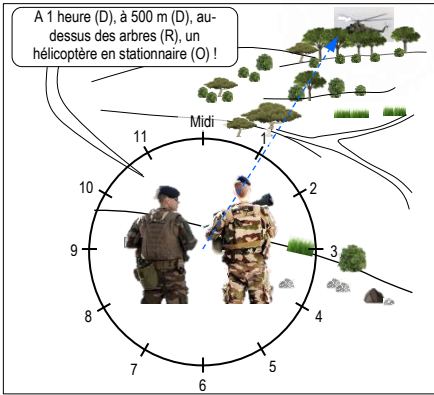
Graphique 14. Appréciation d'une distance à l'aide de la main

1.8. Designer un objectif.

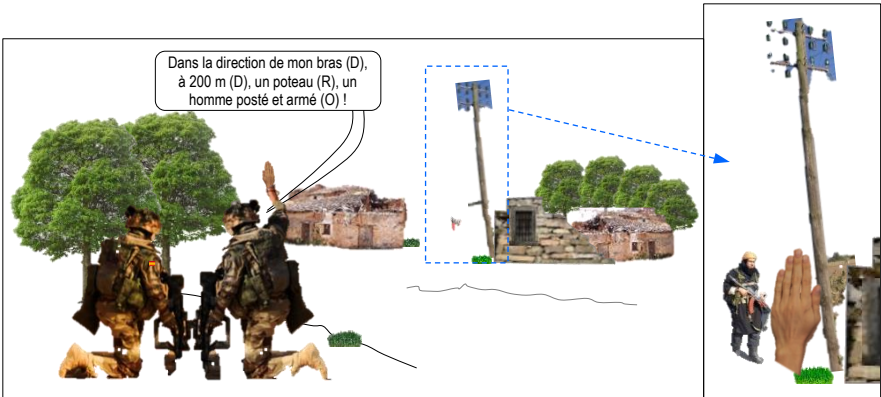
Désigner rapidement et précisément un objectif de façon à permettre sa localisation.

Composantes	Exécution
Chercher les points de repère	Fixes et caractéristiques, proches de l'objectif.
Désigner l'objectif	Dans telle direction, par rapport à tel repère, à telle distance, tel objectif.
Situer l'objectif	- Procédé de la main étalonnée (DDRO : Direction, Distance, Repère, Objectif ; graphique 15). - Procédé du cadran horaire (DDRO ; graphique 16). - Procédé du pointage de l'arme : 1. Repérer l'objectif ; 2. Pointer l'arme ; 3. Bloquer l'arme ; 4. Laisser la place à la personne qui doit voir l'objectif ; 5. Celle-ci prend la ligne de mire.
Décrire l'objectif	Nature, forme, couleur, attitude (statique, mobile, se déplaçant de... vers..., etc.) ;

Tableau 8. Composantes de l'acte reflexe « designer un objectif »



Graphique 15. Méthode du cadran horaire



Graphique 16. Méthode de la main

1.9. Mettre en œuvre son armement.

Connaître la **TECHNIQUE** et le **SERVICE** de son arme de dotation, des grenades, des mines réglementaires (et si possible de toutes les armes du groupe) de façon à en obtenir à tout instant un emploi efficace, à terre, depuis un poste de combat ou en déplacement. Mettre en œuvre les mesures permettant une mise en œuvre en toute sécurité pour les amis et pour les non-belligérants. Appliquer les techniques permettant la rapidité et la précision des feux ainsi qu'une économie des munitions.

Composantes	Exécution
1. Connaître ses armes et les optiques de tir	
- Caractéristiques et performances. - Démontage, remontage. - Incidents de tir. - Entretien. - Réglages.	En campagne, de jour et de nuit.
2. Vivre en sécurité avec son arme	
- Règles de sécurité. - Contrôle.	Connaître et appliquer en permanence les 4 règles de sécurité. Effectuer de jour comme de nuit le contrôle personnel de sécurité.

	(CPS).
3. Appliquer des tirs efficaces	
Fondamentaux.	Maîtriser les 5 fondamentaux du tir et les manipulations de base.
- Choisir la position de tir. - Choisir le genre de tir. - Résoudre ses incidents de tir. - Maîtriser sa consommation, en rendre compte à temps.	Être un tireur autonome, agissant d'initiative pour rechercher l'efficacité, la discrétion, l'économie de ses munitions. Tir par doublettes plutôt que rafales. Changements de chargeurs rapides, en liaison au sein du trinôme (annonces).

Tableau 9. Composantes de l'acte réflexe « mettre en œuvre son armement »

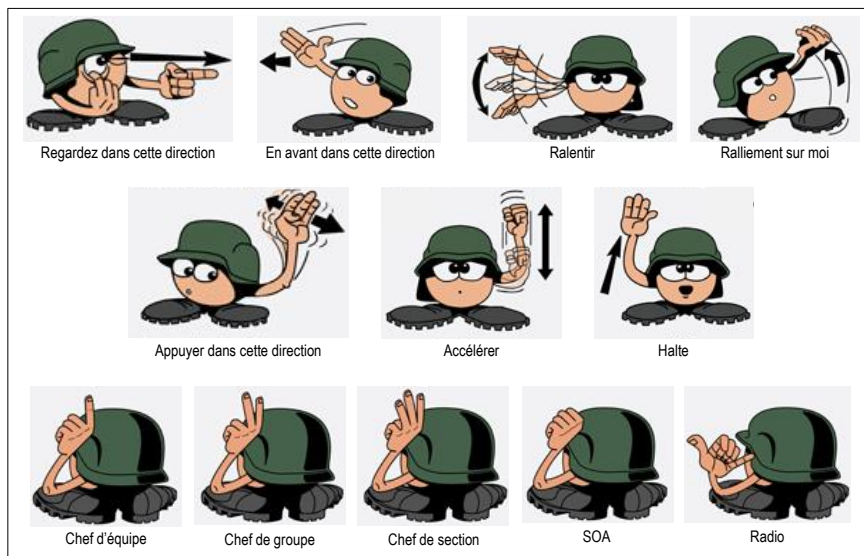
Le combattant doit en outre savoir mettre en œuvre les explosifs et artifices divers qui sont des compléments indispensables à l'exécution de certaines missions.

1.10. Communiquer.

Transmettre, par un moyen adapté à la situation du moment, un renseignement aux voisins, au chef de trinôme, ou au chef de groupe.

Composantes	Exécution
Être en liaison avec son chef et ses voisins. Utiliser le moyen de transmission le plus direct (avant le contact) ou le plus rapide (loin de l'ennemi ou au cours du combat).	Procédés : - A la voix. - Au geste (code). - Par téléphone. - Par radio. - Par signaux sonores ou lumineux (code).

Tableau 10. Composantes de l'acte réflexe « communiquer »



Graphique 17. La communication aux gestes

Les commandements au geste constituent un savoir-faire irremplaçable qui conditionne la maîtrise complète de l'acte réflexe « communiquer ».

La communication par gestes doit remplir les conditions suivantes :

- Se limiter aux gestes réglementaires, connus de tous ;

Section 2. Le combattant individuel

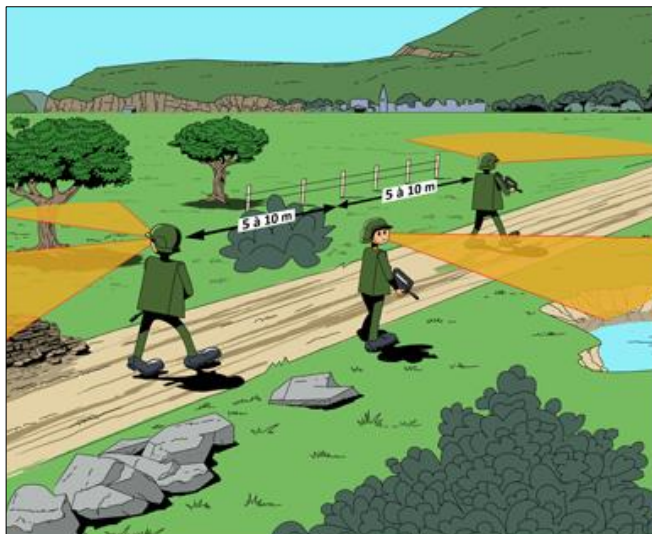
- Effectuer des gestes amples et marqués, découplés de la silhouette ;
- Etre effectués par la main faible pour conserver une aptitude instantanée à la riposte.

1.11. Garder la liaison au sein du trinôme.

Se déplacer dans la direction générale prescrite, ou se poster, en gardant la liaison à vue avec les autres combattants du trinôme, en vue d'assurer leur protection.

Composantes	Exécution
Suivre le même cheminement.	En progression du même côté d'un couvert.
Garder la liaison à vue en déplacement ou à l'arrêt.	Adapter la distance au terrain et à la visibilité, de façon à ne pas pouvoir être touché par la même rafale, mais à pouvoir communiquer.
Assurer la sûreté du trinôme en déplacement.	- Le combattant marchant en tête assure la sûreté immédiate et l'observation au plus près. Il recherche tout indice de piège ou de présence ennemie. - Le deuxième combattant assure l'observation plus lointaine et la sûreté rapprochée. - Le troisième combattant assure la liaison avec l'élément qui suit.
Assurer la sûreté du trinôme à l'arrêt.	Les secteurs de surveillance sont répartis entre les trois combattants.

Tableau 11. Composantes de l'acte réflexe « garder la liaison au sein du trinôme »



Graphique 18. Garder la liaison au sein du trinôme

1.12. Rendre compte.

Exposer à son chef dans les délais les plus brefs, avec exactitude et précision, ses observations concernant l'ennemi, les amis, le milieu (terrain, population).

Composantes	Exécution
Vérifier la liaison avec le chef : Lui exposer ou lui transmettre aussitôt ce qui a été vu en étant certain de n'avoir rien oublié.	La liaison doit pouvoir être prise en permanence. Répondre aux questions suivantes : - Qui ou quoi ? - Combien ? - Où ? - Par où ? - Quand ? - Comment ?
Sur l'ennemi, donner systématiquement les renseignements :	- Nature. - Volume. - Attitude. - Distance ou position.

Tableau 12. Composantes de l'acte reflexe « rendre compte »

1.13. S'équiper/ se préparer.

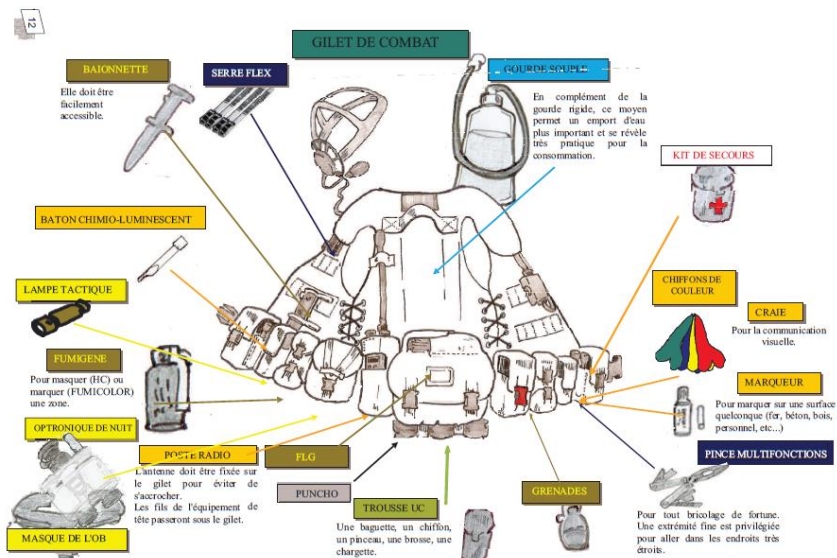
L'arrivée de nouveaux équipements type SMBE (système modulaire balistique) ne doit pas faire oublier cet acte réflexe fondamental. Avant chaque mission la responsabilité individuelle d'un soldat est de s'équiper de manière optimale. Tout soldat doit optimiser au maximum ses équipements, les régler de la manière la plus pratique possible.

Les équipements présentés ci-dessous le sont à titre indicatif : ces exemples doivent pouvoir servir de base pour l'élaboration des gilets de combats et des agencements des matériels, sans aucune valeur d'ordre. Une configuration des équipements la plus « lisse » possible doit être privilégiée afin d'éviter de s'accrocher lors des franchissements.

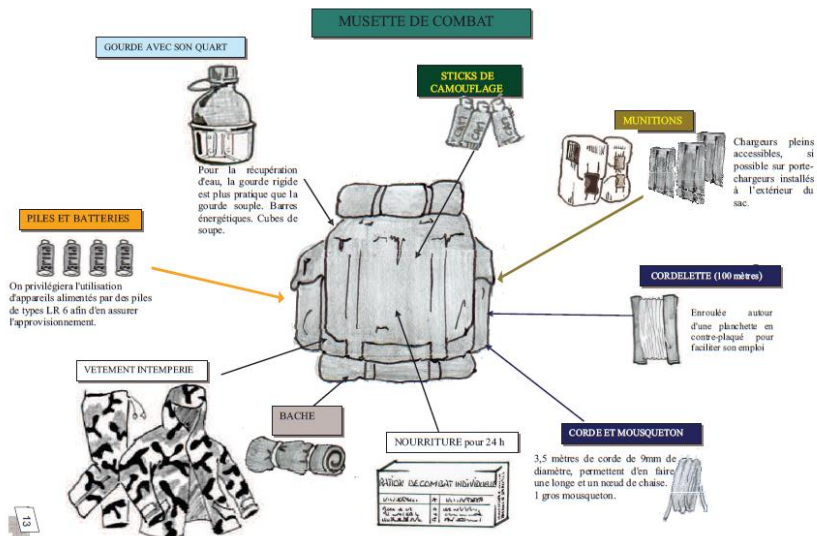


Section 2. Le combattant individuel

Exemple de gilet de combat équipé :



Exemple de musette de combat OPS :



CHAPITRE 2. LES ACTES ÉLÉMENTAIRES DU COMBATTANT

2.1. Les actes élémentaires du combattant.

Ils sont au nombre de trois : se déplacer, se poster, utiliser son arme. Leur combinaison dans l'espace et dans le temps, s'appuyant sur la mise en œuvre des actes réflexes, constitue les principes de base de l'exécution de toute mission.

2.2. Se déplacer.

Actes réflexes	Exécution
S'orienter.	Où aller ? Le nouvel emplacement doit permettre d'être posté.
Progresser.	Par où aller ? L'itinéraire à emprunter doit être autant que possible un cheminement, à l'abri des vues et des coups adverses. Comment ? Le mode de progression est, soit fixé par le chef, soit laissé à l'initiative et adapté en fonction du terrain de l'ennemi. Quand ? Sur ordre ou à l'initiative. Si la progression est susceptible d'être observée par l'ennemi, choisir le moment où l'adversaire est soumis au feu ami.
Observer.	Au cours du déplacement, non seulement en avant et sur les côtés, mais aussi à ses pieds (mines, pièges) et en l'air (ciel, toits, arbres).
Mettre en œuvre son armement.	En cas de surprise, riposter par un mode de tir adapté à la situation (tir instinctif, tir au posé).
Communiquer.	Avec ses voisins, avec son chef.
Rendre compte.	A son chef.

Tableau 13. Actes réflexes de l'acte élémentaire « se déplacer »

2.3. Se poster (VITAL-R).

Il s'agit de s'installer en un point du terrain qui permette (VITAL) :

- D'observer (Voir) ;
- Sans être vu (Invisible) ;
- D'utiliser son arme (Tirer ou lancer une grenade) ;
- D'être si possible abrité (Abri) ;
- D'être en liaison avec son chef (Liaison) ;
- De rompre le contact (Repli).

Le combattant se poste, soit sur ordre, soit lorsqu'il atteint la limite de bond précisée, soit en cas de rencontre avec l'ennemi.

Section 2. Le combattant individuel

Actes réflexes	Exécution
S'orienter.	Choix du poste, en fonction de la mission reçue : d'observation ou de tir.
Progresser.	Se rendre au poste sans être décelé.
Se camoufler.	S'installer sans être vu.
Observer.	Dans le secteur de surveillance reçu ou bien de sa propre initiative.
(Pouvoir) Mettre en œuvre son armement.	Choisir la position de tir la mieux adaptée (debout, à genou, couché). Si nécessaire, aménager la position de tir.
(Pouvoir) Communiquer et rendre compte.	S'assurer la liaison avec son chef (ou ses camarades).
Se protéger.	Aménager l'emplacement de combat, en tenant compte des possibilités de tir et d'observation. Au sein du trinôme, les combattants se relaient pour aménager le poste et observer.

Tableau 14. Actes reflexes de l'acte élémentaire « se poster »

2.4. Utiliser son arme.

Mettre en œuvre son armement dans les conditions du combat en adaptant le genre de tir et éventuellement le type d'arme et de munition en fonction des ordres reçus ou de la situation.

Actes réflexes	Exécution
1. Préparer le tir.	
Identifier son secteur de tir : - Limites gauche et droite. - Ligne d'engagement.	Définir les points-clés du terrain où l'ennemi est susceptible d'apparaître.
Reconnaître les points favorables au tir.	Ceux qui obligeront l'ennemi à manœuvrer et/ou à ralentir.
Apprécier les distances : prendre des repères.	Définir les lignes des 200 m, 300 m, 600 m.
Préparer son arme : régler ses appuis.	
Observer son secteur.	Choisir la position de tir la mieux adaptée (debout, à genou, couché). Si nécessaire, aménager la position de tir.
Déterminer les éléments de tir : - Distance du but. - Vitesse de l'objectif.	Evaluer la correction vent latéral.
2. Tirer.	
Viser son objectif.	
Poursuivre le feu : changer d'objectif.	Choisir la position de tir la mieux adaptée (debout, à genou, couché). Si nécessaire, aménager la position de tir.
Cesser le feu : - Sur ordre du chef de groupe. - Quand il devient dangereux pour les amis ; - Quand l'ennemi a disparu.	
3. Rendre compte.	
- De l'action (détruit, exfiltré...).	
- Des munitions consommées.	
- De l'état du personnel.	
- Des possibilités (EMD).	
- Des demandes éventuelles.	

Tableau 15. Actes reflexes de l'acte élémentaire « utiliser son arme »

PAGE INTENTIONNELLEMENT VIERGE

Académie Militaire de Saint-Cyr Coëtquidan



**Direction de la formation militaire
Formation à la mission opérationnelle**



SECTION 3

LE COMBAT DU TRINÔME

SECTION 3. LE COMBAT DU TRINÔME

TABLE DE MATIERES

Chapitre 1. Généralités	36
1.1. L'équipement des trinômes.....	36
1.2. Rôles des combattants au sein du trinôme.....	36
Chapitre 2. Les actes élémentaires du trinôme.....	37
2.1. Les actes élémentaires du combattant	37
2.2. Se déplacer.....	37
2.3. S'arrêter	39
2.4. Utiliser ses armes	40
Chapitre 3. Les missions du trinôme	42
3.1. Introduction	42
3.2. Les ordres du chef de groupe	42
3.3. Appuyer.....	43
3.4. Neutraliser - détruire	45
3.5. Assurer la liaison.....	48
3.6. Surveiller	48
3.7. Eclairer	50
3.8. Fouiller	51
3.9. Reconnaître/ S'emparer de	51

CHAPITRE 1. GENERALITES

Le combat du trinôme relève de l'instruction militaire fondamentale (IMF). Le groupe de combat terrestre (GCT), aux ordres d'un chef de groupe, est articulé en deux trinômes commandés par un chef d'équipe.

Indissociable, le trinôme exécute collectivement, aux ordres de son chef, les actes élémentaires du combattant, vus précédemment, en adaptant notamment les modes de déplacement à la nature du terrain et à la menace ennemie. Il applique des feux sur des objectifs désignés ou repérés, sur ordre ou à son initiative. Posté en fin de bond ou lorsque la situation l'exige, le chef du trinôme organise l'observation pour son personnel.

Pour commander son équipe, le chef du trinôme utilisera des cadres d'ordres qui permettent de structurer les ordres liés aux missions de son niveau et les commandements appliqués aux actes élémentaires.

1.1. L'équipement des trinômes.

Les trinômes sont armés de fusils d'assaut (FAMAS ou HK 416). Ils peuvent être équipés, à l'occasion, par de l'armement spécifique (AT4CS, MAG 58, MINIMI).

1.2. Rôle des combattants au sein du trinôme.

Le chef du trinôme commande les deux combattants de son trinôme et contrôle la bonne application des consignes concernant les distances, le respect des limites de bond et des modes de progression. Il organise la réaction de son trinôme, en cas de prise à partie par l'ennemi. Il rend compte au chef de groupe de sa progression pendant laquelle il se place, selon le terrain, soit entre ses deux combattants (terrain découpé et couvert), soit derrière eux, ce dernier cas restant le plus fréquent. En cas de mise hors de combat du chef de trinôme, le combattant le plus ancien le remplace.

Le premier combattant assure la sûreté immédiate et l'observation au plus près. Il recherche tout indice de piège ou de présence ennemie.

Le chef de trinôme et le second combattant, bénéficiant de l'action du premier, ont en charge l'observation plus lointaine et la sûreté rapprochée.

CHAPITRE 2. LES ACTES ELEMENTAIRES DU TRINOME

2.1. Les actes élémentaires du trinôme.

Le trinôme exécute collectivement les trois actes élémentaires suivants: se déplacer, s'arrêter, utiliser ses armes.

2.2. Se déplacer.

2.2.1. Les formations du trinôme

Pour se déplacer le trinôme utilisera les cheminements qui lui permettront de se rendre jusqu'à son objectif sans se faire déceler par l'ennemi.

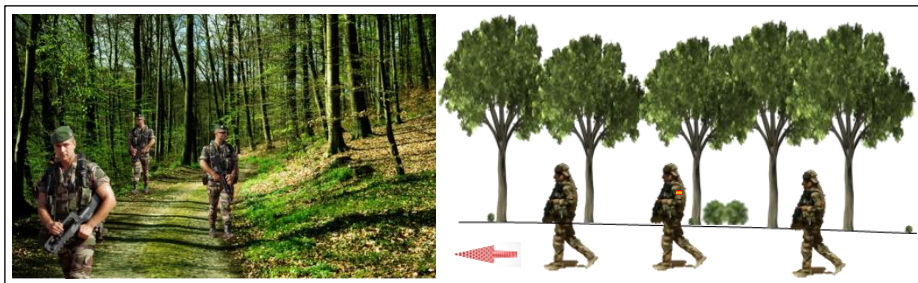
Le choix de son itinéraire lui sera imposé soit, par son chef de groupe, soit par le terrain. Lors des déplacements, le trinôme gardera en son sein, une distance suffisante pour garder la liaison et communiquer tout en respectant des distances de sécurités (GR MA ENI).

Pour se déplacer le trinôme peut utiliser 2 types de formation :

2.2.1.a. FORMATION EN COLONNE (SIMPLE OU DOUBLE).

Cette formation permet de progresser rapidement, de nuit, par mauvaise visibilité ou d'utiliser un cheminement.

En colonne (simple ou double), la « longueur » séparant deux éléments est appelée distance.

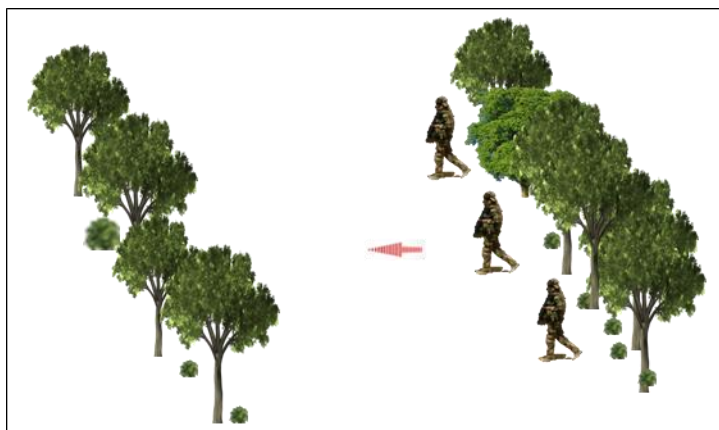


Graphique 19. Formation en colonne

2.2.1.b. FORMATION EN LIGNE.

Cette formation permet au trinôme de franchir une crête ou une route, de couvrir une large zone de terrain et d'aborder une lisière. Elle réduit la vulnérabilité aux tirs exécutés de face.

En ligne, la « longueur » séparant deux éléments est appelée intervalle.

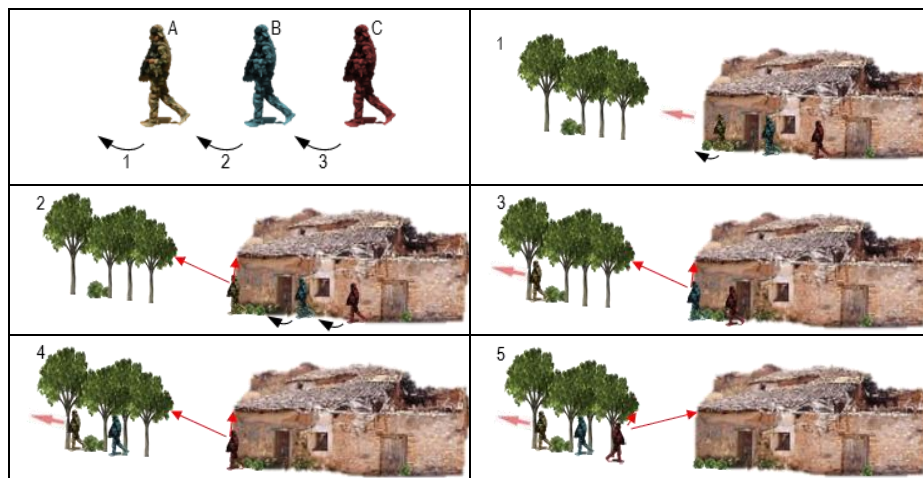


Graphique 20. Formation en ligne

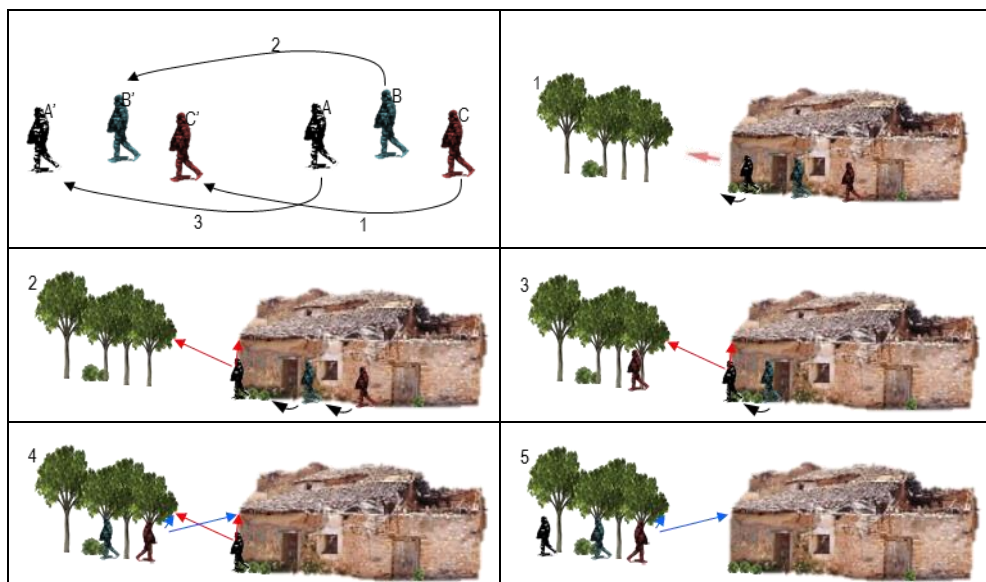
2.2.2. Les modes de progression du trinôme

Pour franchir une coupure le trinôme pourra utiliser 2 modes de progression : le tiroir (ou boule de billard) et le perroquet.

Le perroquet permet une progression plus rapide, mais en tout état de cause, se sont la situation et le terrain qui conseilleront l'une ou l'autre.



Graphique 21. Modes de progression du trinôme : en tiroir ou boule de billard



Graphique 22. Modes de progression du trinôme : en perroquet

2.2.3. Le cadre d'ordres

Pour se déplacer le trinôme utilisera les cheminements qui lui permettront de se rendre jusqu'à son objectif sans se faire déceler par l'ennemi.

Pour se déplacer, le chef de trinôme donnera un commandement dont le terme mnémotechnique est : PIF.

P : point à atteindre :

- si possible visible de tous (à privilégier) ;
- à défaut, caractéristique, non visible et qui ne laisse aucune ambiguïté ;
- il représente la limite de bond fixée par le chef de groupe ou par le chef de trinôme.

I : itinéraire : désigné précisément sur le terrain.

F : formation :

- en colonne ou en ligne (avec la distance ou l'intervalle au sein du trinôme et la place du chef de trinôme).
- avec la place, la distance ou l'intervalle au sein du trinôme et la place du chef de trinôme (cette partie fixée au départ, n'est pas forcément répétée en cours d'action).

2.3. **S'arrêter.**

Lors d'un arrêt en cours de progression, le trinôme agira par mimétisme. C'est à dire qu'il se postera à l'imitation du premier combattant et dans la même direction.

Lors des arrêts le trinôme devra prendre garde à ne pas s'entasser au même endroit, en respectant des distances et des intervalles, tout en gardant la liaison visuelle afin de communiquer.

Section 3. Le combat du trinôme

2.3.1. Cadres d'ordres

Pour arrêter son trinôme à l'endroit où il se situe, sans vouloir privilégier une direction particulière, le chef de trinôme commandera : « HALTE ».

Afin de s'arrêter et de privilégier une direction particulière d'observation, le chef de trinôme donnera un commandement d'arrêt dont le terme mnémotechnique est « FH » :

- F : face à tel direction.
- H : halte.

Afin de s'arrêter et de privilégier une direction particulière d'observation, à partir d'un endroit précis, le chef de trinôme donnera un commandement d'arrêt dont le terme mnémotechnique est « FAFH » :

- F : face à tel direction.
- A : à tel endroit.
- F : formation.
- H : halte.
- Si l'arrêt se prolonge et selon les ordres donnés par le chef de groupe (ZMSPCP), le chef de trinôme donnera un ordre de stationnement individuel de longue durée, après avoir reconnu son emplacement dont le terme mnémotechnique est « PMSPCP » :
- P : place.
- M : mission.
- S : secteur de surveillance et de tir.
- P : point particulier.
- C : conduite à tenir.
- P : place du chef de trinôme.

2.4. Utiliser ses armes.

Le trinôme utilisera ses armes suivant les consignes de tir données par le chef de groupe, suivant la mission reçue et suivant la situation.

2.4.1. Les cadres d'ordres des commandements

Pour ordonner un tir, le chef de trinôme utilisera des commandements propres à chaque arme de l'équipe afin de bien se faire comprendre par son trinôme et d'optimiser la puissance de feu de ses armes.

2.4.1.a. TIR AU FAMAS (CODF).

- C : consommation (en nombre de chargeur le plus souvent).
- O : objectif (désigné sur le terrain, en précisant si possible les distances).
- D : débit (au coup par coup, coup par coup rapide, doublette ou par rafale de 3).
- F : feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, ...).

2.4.1.b. TIR AU FM / MINIMI (HCODF).

- H : hausse.
- C : consommation (en nombre de bande le plus souvent).
- O : objectif (désigné sur le terrain, en précisant si possible les distances).
- D : débit (rafale courte ou rafale longue).
- F : feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative ...).

2.4.1.c. TIR A L'ARME LRAC / AT4CS (ODF).

- O : objectif (désigné sur le terrain, en précisant si possible les distances).

- D : distance.
- F : feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, ...).

2.4.1.d. TIR AU FLG (GDNOF).

- G : genre (de tir).
- D : distance (précise, le tireur a le choix de l'alignement et de la bague).
- N : nombre et genre de grenades.
- O : objectif (désigné sur le terrain).
- F : feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative ...).

2.4.1.e. LANCER UNE GRENADE A MAIN (DNOF).

- D : distance (précise).
- N : nombre et genre de grenades.
- O : objectif (désigné sur le terrain).
- F : feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative ...).

2.4.1.f. ARRÊT ET REPRISE DES TIRS.

- Arrêt définitif du tir : « cessez le feu ! ».
- Arrêt momentané du tir : « halte au feu ! ».
- Reprise du tir précédent : « continuez le feu ! ».
- Reprise du tir sur nouvel objectif : « (nouveaux éléments) continuez le feu ! ».

CHAPITRE 3. LES MISSIONS DU TRINOME

3.1. Introduction.

Le trinôme combat au sein d'un groupe. Dans le cadre de l'exécution des missions du groupe, il doit être capable de remplir les missions de son niveau, qui sont :

- S : Surveiller
- A : Appuyer.
- F : Fouiller.
- R : Reconnaître/ s'emparer de.
- A : Assurer la liaison.
- N : Neutraliser/ détruire
- E : Éclairer.

Terme mnémotechnique possible : « SAFRANE ».

3.2. Les ordres du chef de groupe

Le chef de trinôme reçoit ses ordres du chef groupe. L'ordre initial du chef de groupe a pour but d'informer les subordonnés sur la situation, d'en préciser la mission reçue et d'en définir les modalités d'exécution en fixant au trinôme une mission de son niveau.

3.1.1. LES ORDRES POUR UNE MISSION DYNAMIQUE.

Pour une mission dynamique, le trinôme recevra un ordre de déplacement, dont le terme mnémotechnique est **MOICP** :

- Mission (éclairer, porter un message, assurer la liaison).
- Objectif.
- Itinéraire.
- Conduite à tenir (ouverture du feu, réaction face à une attaque ; itinéraire aller, retour, de contournement, de repli ; point de regroupement ; les CR ; régime radio ; si blessé...).
- Place du chef (et des amis).

Avant de se déplacer, le chef du trinôme informera ses hommes sur la mission en s'appuyant sur l'ordre reçu.

3.1.2. LES ORDRES POUR UNE MISSION STATIQUE.

Pour une mission statique, le trinôme recevra un ordre de stationnement, dont le terme mnémotechnique est **ZMSPCP**, que le chef de trinôme déclinerait individuellement en PMSPCP.

- Zone (d'installation/à battre par les feux...).
- Mission (surveiller, neutraliser - détruire).
- Secteurs (limites droite, gauche).
- Points particuliers (carrefours, lisières, baptêmes).
- Conduites à tenir (ouverture du feu ; les moyens d'alerte et de reconnaissance ; horaires de sortie et de rentrée des patrouilles ; chemin de repli et point de regroupement ...).
- Place du chef (et des amis).

3.3. Appuyer.

3.3.1. Définition

Mission qui consiste pour un trinôme, à partir d'une position choisie, à apporter, sur ordre ou de façon spontanée, une aide à un autre trinôme par des feux anti-personnels ou anti-blindés appliqués sur des objectifs repérés, dans un secteur précisé.

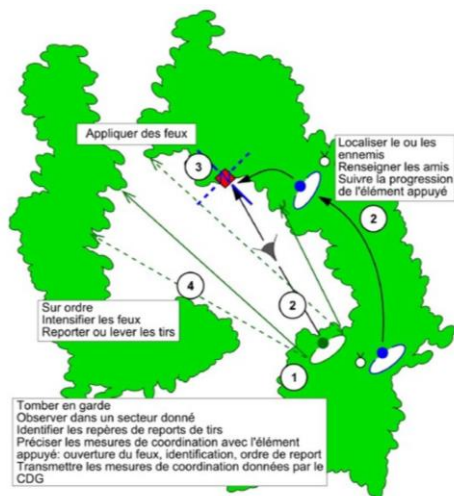
3.3.2. Principes

Le trinôme qui appuie doit conserver la liaison à vue avec le trinôme appuyé. Le trinôme appuyé doit avoir le souci d'être localisé par le trinôme qui l'appuie.

3.3.3. Exécution

Pour remplir une telle mission le trinôme doit :

- Se poster, c'est à dire occuper une position permettant :
 1. D'observer l'objectif et les amis ;
 2. D'utiliser ses armes ;
 3. D'être abrité.
- Observer les mouvements amis et les positions ennemies et rendre compte de toute évolution à son chef.
- Appliquer des feux :
 1. Sur ordre du chef de groupe voire du chef de trinôme (exceptionnel) ;
 2. A l'initiative selon la réaction ennemie.
- Lever le tir ou le reporter :
 1. Sur ordre ;
 2. A l'initiative, en fonction de la progression de l'élément appuyé.
- Rendre compte.



3.4. Neutraliser - détruire.

3.4.1. Définitions

3.4.1.a. NEUTRALISER.

Mission qui consiste pour le trinôme, à partir d'une position qui lui est fixée, à mettre l'ennemi hors d'état d'agir efficacement, pendant un temps déterminé, dans un secteur donné.

3.4.1.b. DETRUIRE.

Mission qui consiste pour le trinôme, à partir d'une position qui lui est fixée, à mettre un élément adverse définitivement hors d'usage ou hors de combat, selon qu'il s'agit de matériels ou de personnels, dans un secteur donné.

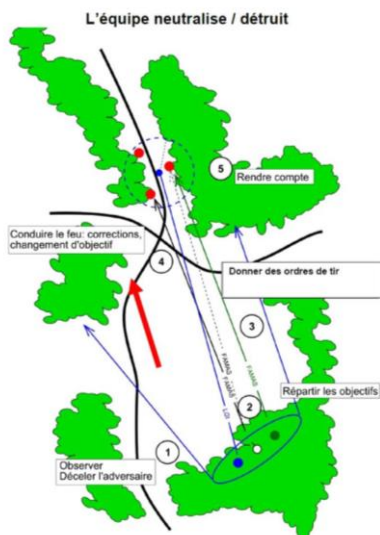
3.4.2. Principes

Le trinôme peut agir contre :

- Un véhicule blindé ou non ;
- Du personnel posté ou abrité dans un bâtiment ou derrière un écran ;
- Du personnel en mouvement non abrité.

3.4.3. Exécution

- Observer : le trinôme est posté et cherche à déceler les emplacements ennemis par la vue et par l'écoute.
- Donner les ordres de tir : le chef de trinôme désigne et répartit les objectifs (cf. ordres de tir).
- Conduire le feu : il indique la nature des tirs à effectuer, les distances, les corrections, les modalités du tir pour les tireurs ABL.
- Rendre compte : Il rend compte à son chef de groupe des consommations et des résultats obtenus.



3.4.4. L'emplacement de combat du trinôme

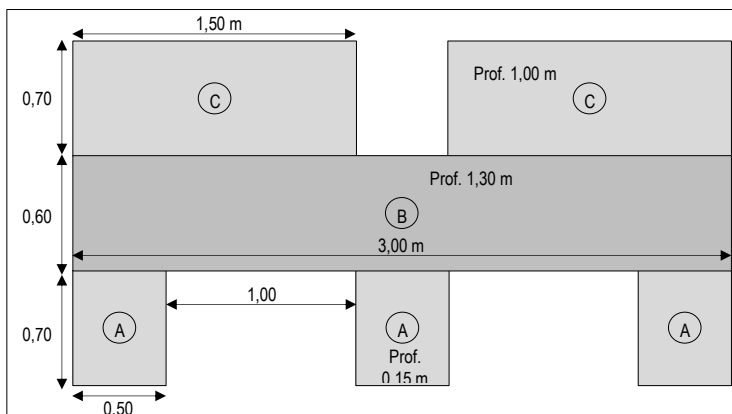
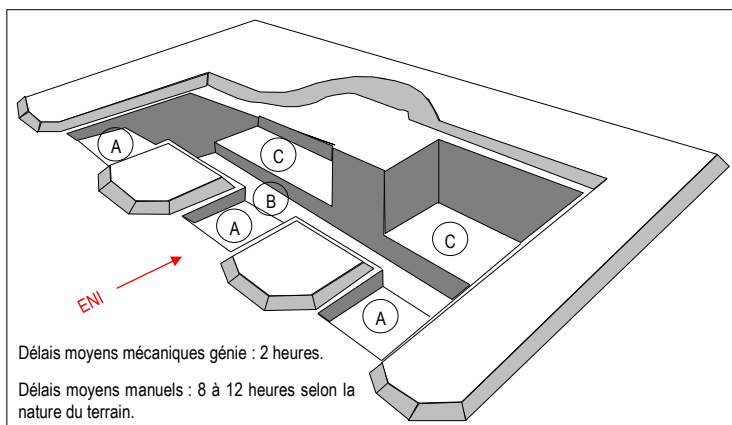
Dès qu'il s'arrête, dans le cadre de la mission « neutraliser - détruire », le trinôme, en fonction des délais, aménage le terrain pour observer, utiliser ses armes avec efficacité et être protégé contre les tirs de l'artillerie et des armes lourdes des blindés. Pendant cet aménagement, l'observation est toujours assurée soit au niveau du groupe, soit au sein du trinôme.

Après engagement, le trinôme doit pouvoir s'esquiver pour occuper une position de rechange, soit latéralement, soit en profondeur et venir occuper un nouveau poste de combat. Cette nouvelle position, distante d'au moins 300 m, doit permettre d'échapper aux tirs de neutralisation déclenchés sur la position initiale, tout en reprenant rapidement la mission après décrochage.

3.4.4.a. EXEMPLE : EMBLACEMENT DE COMBAT DU TRINOME EN TERRAIN OUVERT OU SEMI-OUVERT.

Le trinôme aménage et camoufle un emplacement pour trois hommes de sorte que chaque combattant soit à vue et puisse communiquer de façon discrète avec les deux autres. Une partie de l'emplacement est dès que possible aménagée en abri. L'aspect de la zone ne doit pas être modifié (les déblais sont évacués, une claie de camouflage préparée).

Section 3. Le combat du trinôme



Graphique 24. Poste de combat du trinôme (terrain ouvert ou semi-ouvert). A : poste de combat ; B : tranchée, C : zone de vie.

Cet emplacement est collectif et peut être utilisé quel que soit l'armement servi au sein du trinôme. Il est difficilement aménageable sans l'aide de moyens mécaniques du génie.

Il permet aux trois combattants du trinôme d'être installés en poste de combat (A) dans trois alvéoles distinctes, mais reliées entre elles par une tranchée (B).

Il est aménagé pour permettre le repos simultané de deux combattants dans la zone vie (C), pendant que le troisième veille à son poste de combat. Selon les délais accordés, ces emplacements pourront être protégés des coups fusants et soigneusement camouflés (rondins de bois, terre ...).

3.4.4.b. EXEMPLE : EMBLACEMENT DE COMBAT DU TRINOME DANS UN BATIMENT.

Le trinôme utilise au maximum les abris naturels. Il aménage son poste de combat en fonction du type de construction (béton, brique, etc.) en évitant les ouvertures existantes (fenêtres, portes).

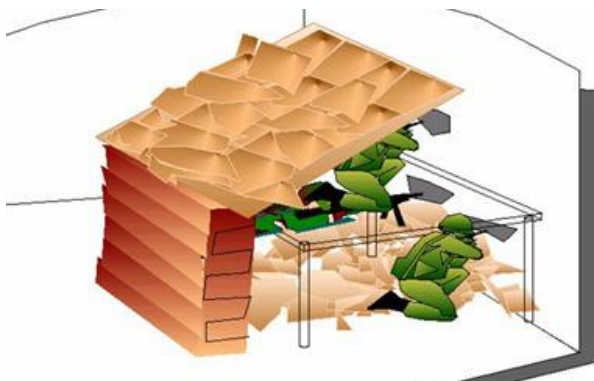
Il privilégie les postes reculés au fond des pièces.

Il réalise une ou plusieurs meurtrières, et camoufle les ouvertures.

Il consolide son emplacement :

- A l'intérieur, avec des sacs de terre ;
- A l'extérieur, avec de la terre ou des déblais (double paroi ou claies de grillage contre les charges creuses) ;
- Il réalise ensuite un parados contre les éclats d'obus avec des matériaux de récupération (caisses de munitions remplies de terre meuble, etc.), et des protections grillagées complétées de fosses d'éclatement pour s'opposer au jet de grenades ennemies ;
- Il aménage les accès vers le poste du chef de groupe.

Dans tous les cas, le choix de l'emplacement et son aménagement doivent prendre en compte les impératifs liés à la sécurité du service des armes en espace confiné (dimension, volume...).



Graphique 25. Poste de combat du trinôme (terrain ouvert ou semi-ouvert).

3.5. Assurer la liaison.

3.5.1. Définition

Mission qui consiste en terrain couvert, par visibilité limitée, à assurer la liaison entre son élément et un élément ami voisin.

3.5.2. Exécution

- Se déplacer :

Le premier combattant du trinôme progresse en restant en liaison à vue avec l'élément qui le précède. Le deuxième et troisième combattant assurent sa protection et observent les mouvements de l'élément voisin. Ils gardent le contact à vue.

- Se poster :

En cas de nécessité ou à l'imitation de l'élément qui le précède, le trinôme se poste. Un des combattants conserve la liaison à vue. Le trinôme observe tout en restant posté.

- Utiliser son armement :

La mission initiale n'est pas de combattre. Cependant, le trinôme n'utilise ses armes que lorsqu'il est surpris par l'ennemi ou, sur ordre, pour appuyer l'élément de premier échelon.

3.6. Surveiller.

3.6.1. Définition

Mission qui consiste pour un trinôme, à partir d'un emplacement choisi ou désigné, à observer un secteur nettement délimité pour déceler toute activité ou indice d'activité ennemie (terrestre ou aérienne), dans le but d'alerter et de renseigner son chef de groupe, afin d'assurer la sûreté du groupe.

3.6.2. Principes

Pour remplir sa mission, le trinôme doit être bien posté, à l'écart d'un point caractéristique, observer en permanence, pouvoir alerter directement son chef de groupe et savoir arrêter un isolé. Le secteur d'observation donné au trinôme par le chef de groupe doit pouvoir être pris en compte par un seul combattant, afin de préserver la capacité de durer.

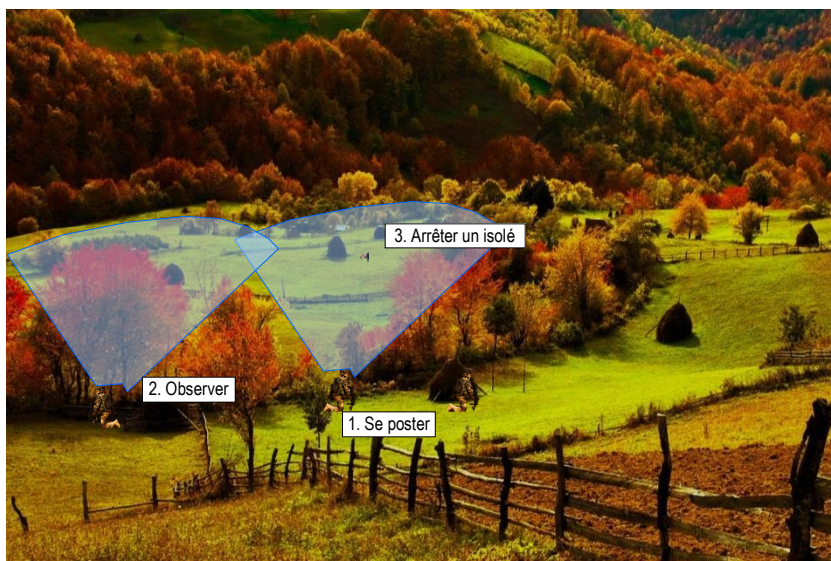
3.6.3. Exécution

Pour remplir sa mission, le trinôme doit être bien posté, à l'écart d'un point caractéristique, observer en permanence, pouvoir alerter directement son chef et savoir arrêter un isolé. Le secteur d'observation donné au trinôme doit pouvoir être pris en compte par un seul combattant, afin de préserver la capacité de durer.

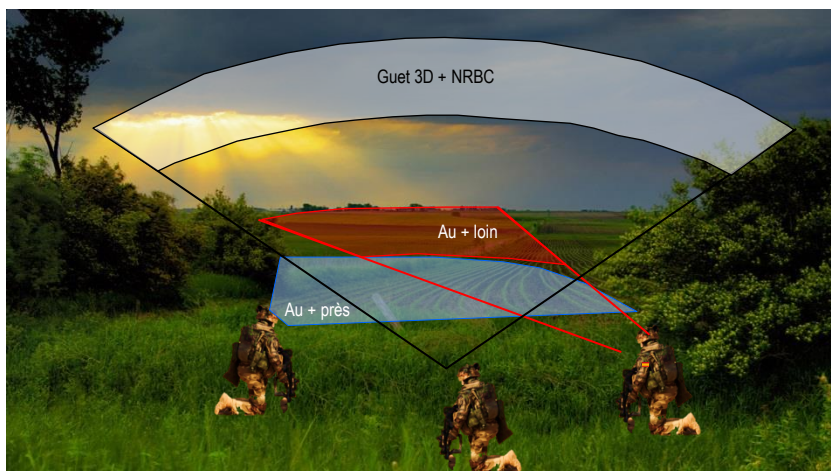
3.6.3.a. SURVEILLANCE DE COURTE DUREE.

Pour une mission de courte durée, deux combattants du trinôme peuvent recevoir la mission de surveiller chacun un point particulier du secteur du trinôme. Dans ce cas :

- Le chef d'équipe désigne les emplacements de ses subordonnés ;
- L'un des deux combattants assure l'observation à courte distance ;
- l'autre combattant assure l'observation à longue distance ;
- le chef de trinôme est chargé, du guet aérien et de l'alerte NRBC.



Graphique 25. Répartition de l'observation au sein du trinôme pour une surveillance de courte durée (H1)



Graphique 26. Répartition de l'observation au sein du trinôme pour une surveillance de courte durée (H2)

3.6.3.b. SURVEILLANCE DE LONGUE DUREE.

Pour une mission de longue durée, le guet est simple :

- Un des combattants surveille le secteur désigné ;
- Le chef de trinôme et le deuxième GV poursuivent l'installation du trinôme, assurent la liaison ou sont au repos, prêts à renforcer la surveillance.

3.7. Eclairer.

3.7.1. Définition

Rechercher du renseignement sans engager le combat pour contribuer à la sûreté rapprochée du chef et de la troupe.

3.7.2. Principes

Le trinôme se déplace à un rythme adapté au terrain et à la menace, par l'itinéraire fixé, en progressant de point d'observation en point d'observation en utilisant le terrain.

3.7.3. Exécution

Le trinôme exécute la mission en se répartissant les rôles entre les deux combattants et le chef de trinôme avec le souci de suivre la direction fixée par le chef de groupe :

- Le combattant de tête cherche à déceler la présence de l'ennemi et à éviter les mines ou les pièges ;
- Le deuxième combattant (qui peut être le chef de trinôme) observe latéralement et au loin. De plus, il protège le premier de son arme ;
- Le troisième combattant observe latéralement et maintient la liaison avec le reste du groupe.

Le trinôme se porte sur les points particuliers en fonction des ordres donnés par le chef de groupe (crêtes, lisières, carrefour, maison, pont, etc.) :

- En les abordant par un cheminement défilé ;
- En étant appuyé par l'autre trinôme ;

Section 3. Le combat du trinôme

- En progressant selon un mode adapté au terrain et à la menace ;
- En fouillant l'objectif si nécessaire.

Le trinôme se poste et rend compte :

- Arrivé au point à atteindre fixé par le chef ;
- A chaque point d'observation ;
- Lorsqu'il décèle l'ennemi sans être repéré.

A chaque arrêt, prévu ou non, le premier éclaireur du trinôme rend compte (au geste ou à la voix) de ses observations sur l'ennemi ou le terrain. Un renseignement négatif (rien à signaler) a de la valeur pour le chef.

Le trinôme utilise ses armes s'il est surpris à courte distance par l'ennemi. Il riposte puis se poste, observe, poursuit le tir et/ou rend compte.



Graphique 27. Missions du trinôme : éclairer

3.8. Fouiller

3.8.1. Définition

Rechercher du matériel ou des informations spécifiques, par une inspection minutieuse, en vue de renseigner ou d'assurer la sûreté de l'échelon supérieur.

3.8.2. Principe

Il s'agit pour le trinôme, agissant dans le cadre du groupe de combat, de s'assurer de la vérification d'un personnel, de rechercher de l'armement, des explosifs. La fouille est systématique sur des prisonniers et des blessés ennemis. En fonction de la mission du groupe, le devenir du personnel fouillé peut varier : libération, rétention avant transfert, évacuation.

3.8.3. Exécution

L'équipe ne fouille qu'un seul individu à la fois. Si elle doit en fouiller plusieurs, elle procède une personne après l'autre, toujours isolée du reste de son groupe. Dans tous les cas, le groupe fouillé doit être sorti de son véhicule. Il reste sous la surveillance soit d'une autre équipe, soit d'un soldat du trinôme. La fouille s'effectue toujours sous la protection rapprochée d'un homme armé et doit être

méthodique. L'engagement du feu doit être conforme aux règles d'engagement (ROE) et dans le cadre de la légitime défense appliquée à autrui.

3.9. Reconnaître/ S'Emparer de

3.9.1. Définitions

Reconnaître : Mission consistant à aller chercher le renseignement d'ordre tactique ou technique, sur le terrain ou sur l'ennemi, sur un point donné, en engageant éventuellement le combat.

Définition: S'EMPARER DE : Mission consistant à s'assurer de la possession d'un point ou d'une zone en détruisant, en capturant ou en chassant l'ennemi qui pourrait l'occuper.

3.9.2. Principe

Au sein du groupe, le trinôme peut s'emparer seul d'une position à courte portée : moins de 100m de l'appui.

L'ennemi qui occupe l'objectif est de son niveau (un GV) ou les feux d'appui sont suffisamment efficaces pour immobiliser réellement l'adversaire (deux à trois combattants).

Le trinôme peut également reconnaître une position dans le dernier mouvement d'une progression en appui mutuel entre les trinômes, au sein du groupe lorsque l'objectif est plus éloigné.

3.9.3. Exécution

- Préparer

si nécessaire, engager un nouveau chargeur et équilibrer les dotations (au minimum) entre les GV ; mettre en œuvre les viseurs clairs plutôt que les lunettes ; préparer des grenades à main et fumigènes.

- Observer / se déplacer

repérer la position ennemie et l'implantation des combattants sur l'objectif («S'emparer de») ; progresser en appui mutuel ou par bonds collectifs successifs.

- Coordonner

aux ordres du CDG, progresser au rythme des reports de tirs ; renseigné par l'appui, s'approcher à portée de grenade de l'objectif ; si nécessaire, demander l'intensification des tirs.

Déclencher le feu / prendre pied sur la position

à portée et à vue, si nécessaire, lancer des grenades sur la position ennemie ; demander le report des tirs ;

tout en progressant par bonds aux ordres du CE ou du CDG :

détruire le ou les ennemis à vue / capturer le personnel se rendant ou blessé ; dépasser l'objectif.

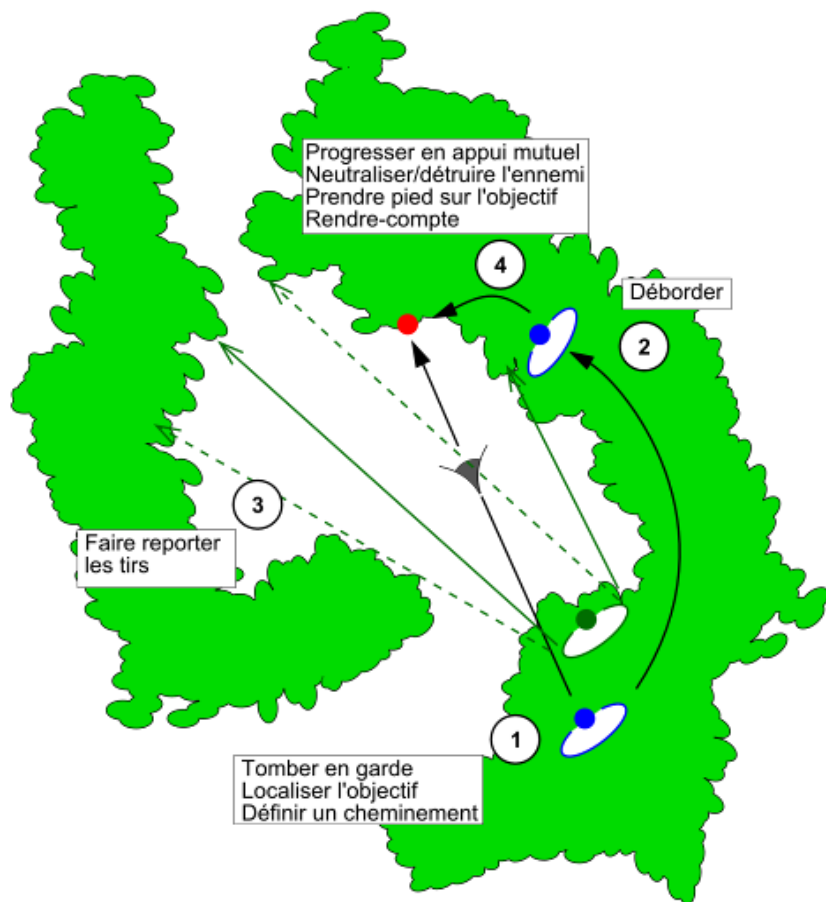
- Tomber en garde

face à la direction dangereuse ; éventuellement, fouiller sommairement la position.

Section 3. Le combat du trinôme

- Rendre compte

des pertes et des blessés (amies et ennemies) ;
des captures ;
du type et des quantités de munitions consommées.



PAGE INTENTIONNELLEMENT VIERGE

Académie Militaire de Saint-Cyr Coëtquidan



Direction de la formation militaire

Formation à la mission opérationnelle



SECTION 4

LE COMBAT DU GROUPE DE COMBAT TERRESTRE

SECTION 4. LE COMBAT DU GROUPE DE COMBAT TERRESTRE

TABLE DE MATIERES

Chapitre 1. Généralités	58
1.1. Organisation.....	58
1.2. Rôle du chef de groupe.....	58
1.2.1. Généralités.....	58
1.2.2. Rôles particuliers	58
1.3. L'adjoint du chef de groupe.....	59
1.4. Rôle particulier du conducteur	59
Chapitre 2. Les actes élémentaires du groupe.....	60
2.1. Les actes élémentaires du groupe.....	60
2.2. Se déplacer.....	60
2.2.1. Les modes de progression du groupe	60
2.2.2. Les formations du groupe	60
2.2.3. Cadres d'ordres	62
2.3. S'arrêter, tomber en garde	63
2.3.1. Modalités d'exécution	63
2.3.2. Cadres d'ordres	64
2.3.3. Cas du groupe disposant d'une arme antichar	65
2.4. Utiliser ses armes.	65
2.4.1. Les effets des armes du groupe	66
2.4.2. Les commandements de tirs.....	66
2.4.3. Point particulier	67
Chapitre 3. Les techniques de commandement.....	68
3.1. Généralités.....	68
3.2. La MEDOT du chef de groupe	68
3.2.1. Finalités.....	69
3.2.2. Principes	69
3.2.3. Contexture de la MEDOT	69
3.2.4. Exemple de la MEDOT au niveau du chef de groupe	70
3.3. Les cadres d'ordre du chef de groupe	71
3.3.1. L'ordre préparatoire	72
3.3.2. La mise en garde initiale	72
3.3.3. L'ordre initial du chef de groupe.....	72
3.3.4. L'ordre de conduite et l'ordre en cours d'action du CDG	78
3.4. Les comptes rendus.....	79
3.4.1. Le compte rendu en cours d'action.....	79
3.4.2. Le compte rendu en fin de mission.....	79
Chapitre 4. Les missions du groupe de combat terrestre.....	81
4.1. Généralités.....	81
4.1.1. Cadre général d'emploi.....	81
4.1.2. Dans le cadre de la section	81
4.1.3. D'une manière autonome	81
4.1.4. Les missions du groupe	81
4.2. Couvrir.....	82
4.2.1. Définition	82
4.2.2. Composantes et rôle du chef de groupe.....	82

Section 4. Le combat du groupe de combat terrestre

4.3. Appuyer.....	84
4.3.1. Définition	84
4.3.2. Composantes et rôle du chef de groupe.....	84
4.4. Surveiller.....	85
4.4.1. Définition	85
4.4.2. Composantes et rôle du chef de groupe.....	86
4.4.3. Le croquis de surveillance du chef de groupe	88
4.5. Tenir.....	89
4.5.1. Définition	89
4.5.2. Composantes et rôle du chef de groupe.....	89
4.6. Reconnaître.....	91
4.6.1. Définition	91
4.6.2. Composantes et rôle du chef de groupe.....	91
4.6.3. Remarques	92
4.7. Eclairer.....	93
4.7.1. Définition	93
4.7.2. Composantes et rôle du chef de groupe.....	93
4.8. S'emparer de.....	94
4.8.1. Définition	94
4.8.2. Principes	94
4.8.3. Exécution	94
4.9. Neutraliser et Détruire.....	94
4.9.1. Définition	94
4.9.2. Principes	94
4.9.3. Exécution	94

Chapitre 5. Les procédés d'exécution du groupe de combat terrestre98

5.1. La patrouille.....	98
5.1.1. Définition	98
5.1.2. Composantes et rôle du chef de groupe.....	98
5.1.3. Exemple de compte rendu de patrouille	99
5.2. La réaction à une embuscade.....	99
5.2.1. Définition	99
5.1.2. En véhicule	99
5.1.3. A pied.....	100
5.3. La rupture de contact.....	100
5.3.1. Définition	100
5.3.2. Exécution	100
5.4. Le point de contrôle routier.....	102
5.4.1. Définition	102
5.4.2. Généralités.....	102
5.4.3. Choix de l'emplacement.....	102
5.4.4. Élaboration du point de contrôle routier.....	102
5.4.5. Articulation (incontournable) du groupe en trois éléments	103
5.4.6. Les contrôles.....	103
5.4.7. Composantes et rôles.....	104
5.5. L'assaut.....	106
5.5.1. Définition	106
5.5.2. Principes	106
5.5.3. Exécution	106
5.6. L'infiltration et l'exfiltration.....	107

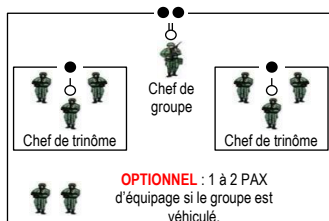
5.6.1. Définition	107
5.6.2. Principes	107
5.6.3. Exécution	107

CHAPITRE 1. GENERALITES

1.1. Organisation.

Le groupe de combat terrestre (GCT), aux ordres d'un chef de groupe, est constitué de 2 trinômes, en vue de remplir des missions de combat terrestre.

Tout détenteur du BSAT, sans distinction de fonction opérationnelle, doit pouvoir commander un tel groupe, apte à recevoir une mission contre véhicule dès qu'il est doté d'une arme antichar.



Graphique 28. Articulation du groupe de combat terrestre

1.2. Rôle du chef de groupe.

1.2.1. Généralités

Le chef de groupe reçoit sa mission du chef de section, et l'exécute en coordonnant l'action de ses trinômes. Sachant faire preuve d'initiative, le chef de groupe est un meneur d'hommes et un exemple pour ses subordonnés.

Il veille à leur maintien en condition en vue du combat, tant lors des phases intensives de l'action pendant lesquelles il doit avoir le souci permanent de la sûreté de son personnel, que lors des périodes moins denses pendant lesquelles il organise leur repos ou l'entretien des matériels et contrôle l'application des mesures d'hygiène.

1.2.2. Rôles particuliers

Le chef de groupe commande en permanence ses chefs de trinôme, auxquels il précise plus particulièrement les ordres pour le combat.

- Avant l'action, le chef de groupe :
 1. Donne un ordre préparatoire et en contrôle l'exécution ;
 2. Contrôle le parage de son véhicule, le bon fonctionnement de son poste radio et de l'ensemble de ses matériels ;
 3. Fait prendre les dispositions de combat.
- En cours de progression, le chef de groupe s'assure :
 1. Du maintien de la direction générale ;
 2. De l'application des mesures de sûreté fixées par le chef de section (vitesse, maintien des distances et des intervalles, guet aérien et terrestre, discrétion radio, protection NRBC) ;
 3. Du maintien de la liaison avec les autres véhicules ou groupes de la section ;
 4. Du maintien de la permanence de l'observation et de la capacité de riposte.
- Lorsque le groupe débarque pour conduire une action, le chef de groupe :

1. Donne les missions aux trinômes et se place au sein de son groupe de façon à pouvoir commander directement l'action de tous ses éléments ;
 2. Combat avec le trinôme chargé de l'action principale. Face à un ennemi blindé léger, il peut commander directement l'action du trinôme antichar ;
 3. Dirige l'action des deux trinômes et des éléments qui lui sont éventuellement donnés en renforcement ;
 4. Commande et conduit le tir de ses éléments, en assurant une stricte discipline du feu et en suivant la consommation en munitions.
- En fin d'action, le chef de groupe :
1. Fait prendre un dispositif de sûreté rapprochée en précisant les missions aux trinômes ;
 2. Rend compte de son action, en précisant notamment les pertes infligées et subies, et l'état quantitatif et qualitatif de ses matériels. Il demande ou organise l'évacuation sanitaire des blessés et demande les ravitaillements nécessaires.

1.3. L'adjoint du chef de groupe.

Le chef de groupe dispose d'un chef de groupe adjoint à qui il peut confier, selon la situation, le commandement du groupe pendant qu'il effectue des reconnaissances ou élabore ses ordres.

Cet adjoint peut être, selon la situation, le chef de trinôme le plus expérimenté ou bien le chef d'engin si le groupe est véhiculé.

1.4. Rôle particulier du conducteur.

Le conducteur entretient, conduit, défend son véhicule.

Responsable de l'entretien journalier et hebdomadaire de son véhicule, il effectue les opérations (contrôles, graissage) prévues par le guide d'entretien du véhicule.

- Avant le départ il vérifie les pleins, l'état et la pression des pneus, le fonctionnement de l'éclairage et des freins, la présence du lot de bord, de la trousse d'urgence et de l'extincteur.
- En marche il se tient prêt à réagir sans délai aux ordres du chef de groupe, il surveille le fonctionnement du moteur, contrôle le tableau de bord et rend compte des anomalies.
- A l'arrêt :
 1. Il poste son véhicule de manière à dégager la voie, le dissimuler aux vues, permettre un nouveau départ rapide.
 2. Il procède sur ordre au camouflage.
 3. Il inspecte son véhicule et rend compte de toute défectuosité constatée.
 4. En permanence, il se tient prêt à exécuter les ordres du chef de groupe ou de son adjoint.
 5. En fin de journée ou à l'occasion des ravitaillements, il effectue les pleins (essence, eau, huile) ainsi que les vérifications qui lui incombent.
 6. Si son véhicule en est doté, il doit être en mesure de servir l'armement de bord (ANF1 ou Mit 12,7 mm).

NB : Le conducteur le plus expérimenté de la section est appelé le caporal d'échelon. Il est le responsable auto de la section. Il a pour responsabilité d'instruire et de conseiller les jeunes pilotes/conducteurs de la section.

CHAPITRE 2. LES ACTES ELEMENTAIRES DU GROUPE

2.1. Les actes élémentaires du groupe.

Le groupe exécute collectivement les trois actes élémentaires suivants :

- Se déplacer.
- S'arrêter, tomber en garde.
- Utiliser ses armes.

Pour commander son groupe dans l'exécution des actes élémentaires et des missions, le chef de groupe exprime des ordres (liés aux missions) et des commandements (liés aux actes élémentaires) en s'appuyant sur des cadres d'ordres prédéfinis.

2.2. Se déplacer.

Le groupe se déplace suivant un mode de progression et dans une formation donnée.

2.2.1. Les modes de progression du groupe

Les modes de progression sont :

- La marche normale, cas le plus fréquent ;
- Le bond collectif, utilisé pour franchir un passage découvert, surveillé ou battu ;
- Le bond par trinôme ou individuel, utilisé pour progresser sous le feu.

Les bonds sont exécutés au commandement donné à la voix ou aux gestes.

2.2.2. Les formations du groupe

Utilisées par le groupe en mouvement ou à l'arrêt, les formations sont la colonne et la ligne. Ces formations ne sont pas rigides (exemple : colonnes doubles, par trinômes accolés ou successifs).

Elles sont adaptées en permanence au terrain et à la situation.

Dans ses ordres, le chef de groupe indique la place des trinômes et la sienne dans le dispositif.

Il appartient alors au chef de trinôme de préciser de la même manière la place de ses hommes. Dans certains cas, le chef de groupe peut ponctuellement s'intégrer au sein d'un trinôme.

En colonne, la « longueur » séparant deux éléments est appelée distance.

En ligne, la « longueur » séparant deux éléments est appelée intervalle.

2.2.2.a. FORMATION EN COLONNE SIMPLE.

Cette formation permet une progression à bonne allure et de nuit, ainsi que l'utilisation d'un cheminement.

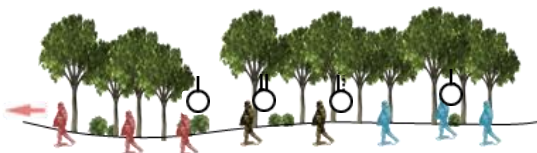
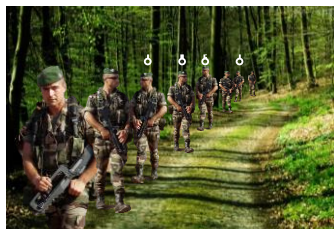
Tout en évitant les resserrements, la distance entre les trinômes doit permettre le commandement à la voix et aux gestes.

Le chef de groupe est en tête de son groupe loin de l'ennemi ou en deuxième échelon.

Il progresse derrière le trinôme de tête en premier échelon.



Graphique 29. Formation en colonne simple loin de l'ennemi ou en deuxième échelon



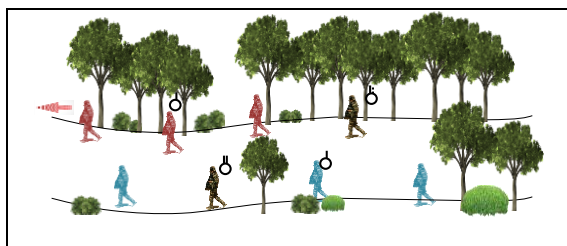
Graphique 30. Formation en colonne simple en premier échelon

2.2.2.b. FORMATION EN COLONNE DOUBLE.

Dans cette formation, les équipes progressent côte à côte, avec un intervalle variable.

Cette formation permet de progresser rapidement de part et d'autre d'une main courante, ou de faire face simultanément à deux directions.

Comme dans la formation précédente, le chef de groupe se place avec le trinôme qui semble le plus exposé, ou celle ayant la mission principale (AC par exemple).



Graphique 31. Formation en colonne double

2.2.2.c. FORMATION EN LIGNE.

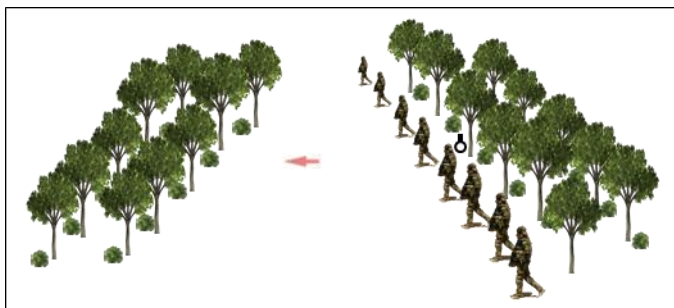
Cette formation a essentiellement pour but de réduire la vulnérabilité aux feux adverses afin de faciliter :

- Le franchissement d'une crête, d'une route, d'une coupure ou d'une bande de terrain ;
- L'abordage d'une lisière ;

Section 4. Le combat du groupe de combat terrestre

- L'assaut.

Si le groupe est doté d'une arme AC et qu'il progresse en ligne le long d'une lisière, l'arme AC sera placée plutôt du côté de la lisière.



Graphique 32. Formation en ligne

2.2.2.d. FORMATION EN CHEVRON.

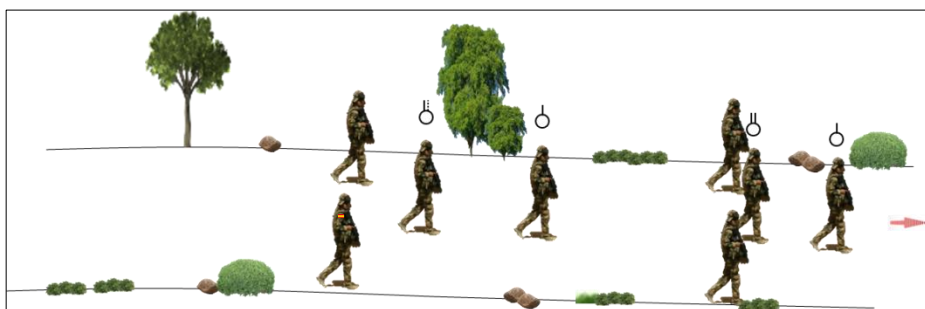
Cette formation a essentiellement pour but d'augmenter la réversibilité du groupe et sa capacité à riposter sur 360°.

Le chevron peut être :

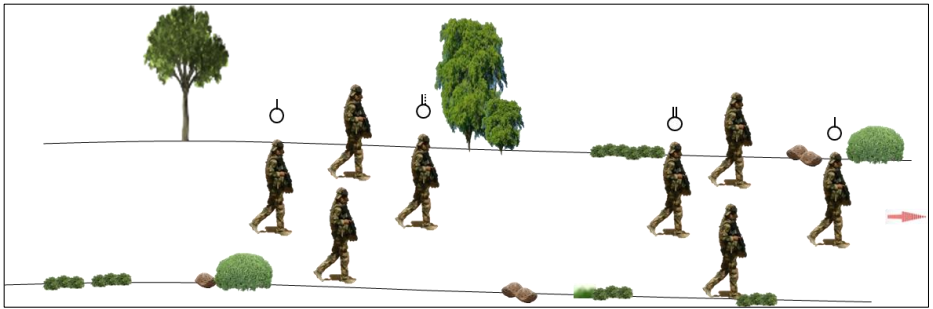
- Direct : pointe en avant dans la direction de marche ;
- Inversé : pointe en arrière par rapport à la direction de marche ;
- Travers : dans ce cas le groupe forme une sorte de lettre L par rapport à la direction de marche.

Le chevron peut être :

- Simple : l'ensemble du groupe forme un chevron, un trinôme formant une aile.
- Double : chaque trinôme forme un chevron, le chef de groupe est au centre du dispositif et les armes principales de chaque trinôme sont au centre face à la direction dangereuse



Graphique 33. Formation en chevron direct



Graphique 34. Formation en chevron inversé

2.2.3. Cadres d'ordres

Pour se déplacer, le chef de groupe donnera un commandement dont le terme mnémotechnique est « DPIF » :

- D : direction générale de marche caractérisée par un point de repère éloigné ou désignée par une direction (N, S, E, W).
- P : point à atteindre. Point précis et visible de tous, ou caractéristique et non visible mais qui ne laisse aucune ambiguïté. Il représente la limite de bond fixée par le chef de groupe où devra s'arrêter le trinôme de tête.
- I : itinéraire, désigné précisément sur le terrain.
- F : formation, en colonne ou en ligne, avec la place, la distance ou l'intervalle entre les trinômes et la place du chef de groupe (cette partie fixée au départ, n'est pas forcément répétée en cours d'action).

Pour faire exécuter un bond à son groupe, à un trinôme ou à un personnel, le chef de groupe commandera :

- Pour un bond (du groupe, par trinôme, homme par homme) ;
- Dans l'ordre (éventuellement) ;
- Préparez-vous ;
- En avant !

Pour se déplacer en vue de remplir une mission dynamique, le chef de groupe donnera un ordre de déplacement à son groupe ou à un trinôme, dont le terme mnémotechnique est : « MOICP » :

- M : mission.
- O : objectif.
- I : itinéraire.
- C : conduite à tenir.
- P : place du chef de groupe.

2.3. S'arrêter, tomber en garde.

2.3.1. Modalités d'exécution

Arrivé à chaque limite de bond, ou au commandement du chef, le groupe s'arrête.

Dans un premier temps, le chef de groupe « jette » un dispositif de mise en garde immédiate, en déterminant rapidement les zones de terrain dans les limites desquelles les équipes, ou les trinômes, vont se poster.

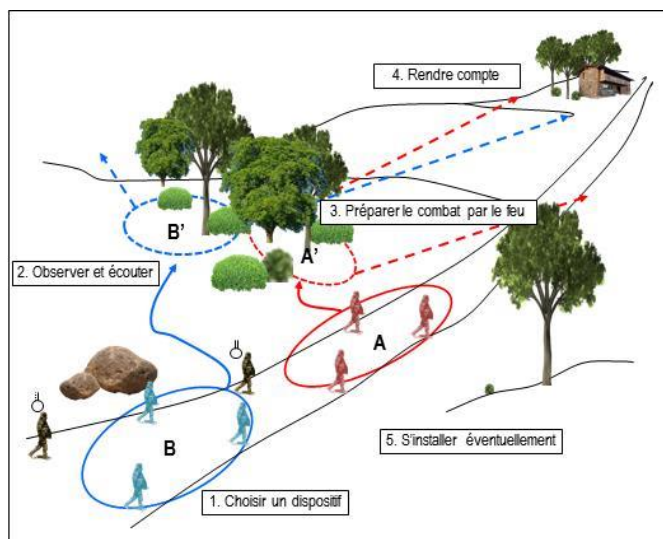
Section 4. Le combat du groupe de combat terrestre

Dans un deuxième temps, il définit à chaque équipe, ou trinôme, un secteur d'observation (ou de tir) en faisant en sorte que les secteurs se recoupent.

Enfin il donne éventuellement des consignes particulières si le stationnement doit se prolonger.

Rôle du chef de groupe	Exécution
Choisir un dispositif et donner des ordres.	Placer les trinômes (ZMSPCP) ou parfois les combattants (face à telle direction ; en batterie et/ou PMSPCP).
Observer et écouter.	Répartir les missions de guet et préciser les consignes.
Préparer le combat par le feu.	Définir les consignes de guet et d'alerte. Préciser les consignes de l'ouverture éventuelle du feu de la nature du tir.
Rendre compte.	Si l'arrêt doit se prolonger, renseigner sur les possibilités et effectuer les comptes rendus d'observation.
S'installer éventuellement.	Améliorer la mise en place et aménager le terrain.

Tableau 16. S'arrêter, tomber en garde



Graphique 35. Le groupe tombe en garde

2.3.2. Cadres d'ordres

2.3.2.a. LES ARRETS COURTS.

Pour arrêter son groupe à l'endroit où il se situe, sans vouloir privilégier une direction particulière, le chef de groupe commandera « HALTE ».

Afin de s'arrêter et de privilégier une direction particulière d'observation, le chef de groupe donnera un commandement d'arrêt dont le terme mnémotechnique est « FH » :

- F : face à tel direction.
- H : halte.

Afin de s'arrêter et de privilégier une direction particulière d'observation, à partir d'un endroit précis, le chef de groupe donnera un commandement d'arrêt dont le terme mnémotechnique est « FAFH » :

- F : face à telle direction.
- A : à tel endroit.

- F : formation.
- H : halte.

Pour tomber en garde face à une direction déterminée, potentiellement dangereuse et pour s'assurer un minimum de sûreté, le chef de groupe donnera un ordre de mise en garde dont le terme mnémotechnique est « ZMC » :

- Z : zone d'installation (du groupe ou du trinôme, entre tel et tel point).
- M : mission.
- C : conduite à tenir.

Dans le cadre d'un dispositif linéaire, le chef de groupe peut définir un point central d'observation (PCO) qui devient automatiquement la limite droite d'un trinôme et la limite gauche de l'autre.

En d'autres circonstances, le chef d'équipe est capable d'arrêter un secteur de surveillance à partir de la situation ennemie décrite dans l'ordre initial du chef de groupe.

2.3.2.b. LES ARRETS LONGS.

Si l'arrêt se prolonge et selon les ordres donnés par le chef de section, le chef de groupe donnera un ordre de stationnement dont le terme mnémotechnique est « ZMSPCP » :

- Z : zone d'installation (du trinôme, entre tel et tel point).
- M : mission.
- S : secteur de surveillance et de tir.
- P : point particulier.
- C : conduite à tenir.
- P : place du chef de groupe.

2.3.3. Cas du groupe disposant d'une arme antichar

Lorsque le groupe est doté d'une arme anti-blindés (AT4 CS), le chef de groupe veille plus particulièrement à l'installation de cette arme et organise son stationnement autour du trinôme qui la sert.

Le chef de trinôme qui la commande se verra préciser éventuellement par le chef de groupe la place exacte de mise en batterie de cette arme, sous la forme : « Ici face à telle direction, en batterie ! », puis il lui donnera ses consignes avec un ordre de stationnement individuel, dont le terme mnémotechnique est « PMSPCP ».

2.4. Utiliser ses armes.

Le groupe combat par le feu et le mouvement. Combattre, pour le chef de groupe, consiste à exécuter des actes élémentaires, en coordonnant le feu et le mouvement dans l'exécution en sûreté de missions simples.

Il aura après la riposte du groupe à conduire les feux ou à engager en premier l'ennemi. Pour cela, il dispose de commandements de tirs propres à chaque arme du groupe.

Cependant la soudaineté et l'intensité des actions de combat contemporaines ne lui permettent pas d'employer instinctivement ces commandements qui méritent d'être adaptés aux situations.

Parfois le chef de groupe pourra être appelé, en fonction de la situation, à commander directement le tir de l'arme principale, en particulier l'arme antichar.

Section 4. Le combat du groupe de combat terrestre

2.4.1. Les effets des armes du groupe

Arme	Calibre	Portée pratique	Hausse de combat	Pénétration	Perforation
PA	9 mm	50 m	50 m	15 cm de sapin à 25 m	Casque F1 à 25 m
FAMAS	5.56 mm	300 m	381 m	60 cm de bois à 100 m	Tout Casque TTA 300m
MINIMI	5.56 mm	800 m	600 m	Néant	3.5 mm d'acier à 600m
HK 416 F	5.56 mm	300 m	380 m	60 cm de bois à 100 m	Tout Casque TTA 300m
ANF1	7.62 mm	800 m	600 m	BO : 70 cm de sapin à 400 m	BO : 12 cm d'acier à 100 m
MAG 58	7.62 mm	A terre : 1000 m En VHL : 1500 m	Abaissée : 800 m Relevée : 1800 m	BO : 70 cm de sapin à 400 m	BO : 12 cm d'acier à 100 m
MIT 50	12.7 mm	Terre 1200 Aérien 900	650 m	BO : 61cm de terre, 65cm de bois	BP : 20mm d'acier à 400m
AT 4 CS	84 mm	200 m	300 m	1,40 m de béton	50 cm d'acier de blindage
LRAC	89 mm	300 - 500 m	300 m	1 m de béton	40 cm d'acier de blindage

Tableau 17. Armement individuel et collectif

2.4.2. Les commandements de tirs

2.4.2.a. TIR AU FAMAS (CODF).

- C : consommation (en nombre de chargeur le plus souvent).
- O : objectif (désigné sur le terrain, en précisant si possible les distances).
- D : débit (au coup par coup, coup par coup rapide, doublette ou par rafale de 3).
- F : feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, ...).

2.4.2.b. TIR AU FM / MINIMI (HCODF).

- H : hausse.
- C : consommation (en nombre de bande le plus souvent).
- O : objectif (désigné sur le terrain, en précisant si possible les distances).
- D : débit (rafale courte ou rafale longue).
- F : feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative ...).

2.4.2.c. TIR A L'ARME LRAC / AT4CS (ODF).

- O : objectif (désigné sur le terrain, en précisant si possible les distances).
- D : distance.
- F : feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative, ...).

2.4.2.d. TIR AU FLG (GDNOF).

- G : genre (de tir).
- D : distance (précise, le tireur a le choix de l'alidade et de la bague).
- N : nombre et genre de grenades.
- O : objectif (désigné sur le terrain).
- F : feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative ...).

2.4.2.e. LANCER UNE GRENADE A MAIN (DNOF).

- D : distance (précise).

- N : nombre et genre de grenades.
- O : objectif (désigné sur le terrain).
- F : feu (immédiatement, à mon commandement, à votre initiative ...).

2.4.2.f. ARRÊT ET REPRISE DES TIRS.

- Arrêt définitif du tir : « cessez le feu ! ».
- Arrêt momentané du tir : « halte au feu ! ».
- Reprise du tir précédent : « continuez le feu ! ».
- Reprise du tir sur nouvel objectif : « (nouveaux éléments) continuez le feu ! ».

2.4.3. Point particulier

Au combat, la soudaineté et l'intensité des actions ne permettent pas l'emploi des cadres d'ordres cités, notamment en situation de confusion et de stress, où des décisions rapides doivent être prises. Le cadre d'ordres suivant apparaît adapté à toutes les armes du groupe et semble répondre au besoin (terme mnémotechnique : ODNF) :

- Objectif (à compléter par la position, si celle-ci n'est pas évidente en employant le principe du cadre horaire) ;
- Distance ;
- Nature du tir (type et nombre de munition, genre de tir) ;
- Feu.

L'utilisateur d'une arme doit en connaître parfaitement les caractéristiques et les capacités, et en maîtriser la mise en œuvre en adaptant son tir (exemple : un char traité à la grenade à fusil AC, le sera systématiquement par un tir tendu).

Ce commandement qui synthétise ceux cités plus haut, peut être restitué rapidement et instinctivement, permet toujours au chef de groupe de conduire les feux avec efficacité tout en gérant ses munitions et lui offre un gain de temps très appréciable pour sa réflexion.

Il peut être également repris par le chef d'équipe.

CHAPITRE 3. LES TECHNIQUES DE COMMANDEMENT

3.1. Généralités.

Après avoir reçu sa mission et avant de l'exécuter, le chef de groupe doit comprendre et concevoir l'action à entreprendre et mener à bien. Pour cela, il doit se poser toutes les questions, saugrenues soient-elles, nécessaires à sa bonne compréhension et exécution.

Pour conduire sa réflexion, il s'aide d'une méthode d'élaboration d'une décision opérationnelle tactique (MEDOT) qui n'est pas exhaustive. Elle se traduira vis-à-vis de ses hommes par un ordre initial, communément appelé SMEPP, qui lui en revanche devra être exhaustif.

Il doit ensuite savoir commander à bon escient et d'une façon aussi simple que possible pour être à son tour compris de ses subordonnés.

Au cours de l'action, le chef de groupe commande à la voix, par geste, à l'imitation ou par signaux visuels ou sonores :

- Commandements simples répercutant ceux du chef de section ;
- Commandements réflexes déclenchant une réaction instantanée par le choc ou le feu ;
- Ordres plus élaborés après observation et raisonnement tactique.

Pour commander, il exprime des ordres (liés aux missions) ou des commandements (liés aux actes élémentaires) en s'appuyant sur des cadres d'ordres pré définis qui lui permettent de ne rien oublier et d'être complet.

Il doit enfin tenir son chef informé de la situation ou de son évolution afin de pouvoir recevoir les nouveaux ordres ou le soutien dont il a besoin. Pour renseigner son chef, il utilise des comptes rendus.

Les exercices d'entraînement seront l'occasion pour le groupe de se connaître et pour le chef de groupe de mettre en place des automatismes qui peuvent se traduire par des ordres et des commandements réduits à leur plus simple expression tout en restants efficaces (par exemple : inutile de répéter la mission si tout le monde l'a entendu ; chasser les mots inutiles : quand on parle de distance, inutile de préciser qu'il s'agit de mètres...).

3.2. La MEDOT du chef de groupe.

Les données de base de l'action du groupe sont les suivantes :

- Le cadre espace-temps est toujours extrêmement limité ;
- Le groupe n'agit que dans un seul compartiment de terrain ;
- L'action à mener est toujours simple et le nombre de solutions réduit ;
- L'utilisation des moyens est basée sur l'emploi d'une arme maîtresse (le groupe peut être doté d'un AT4CS à l'occasion d'une mission particulière).

Il apparaît donc que les facteurs essentiels doivent être pris en considération simplement, de façon à ne pas encombrer l'esprit du chef de groupe obligé d'agir vite en raison de la proximité de l'ennemi.

Le groupe est un élément d'exécution, il ne manœuvre pas, il réagit.

Le chef de groupe n'a pas de carte, il reçoit ses ordres face au terrain.

3.2.1. Finalités

La MEDOT doit permettre au chef de groupe de raisonner un problème tactique et de lui apporter dans des délais réduits la réponse la plus adaptée à la réussite de sa mission (expression d'un ordre).

L'étude successive des différentes étapes du raisonnement et la réponse aux questions posées (conclusions de l'étude) doivent permettre de déboucher sur le choix du meilleur mode d'action à adopter et de l'effet à réaliser sur l'ennemi dans le cadre espace-temps imposé.

Le raisonnement qu'effectue le chef de groupe aboutit naturellement à l'ordre initial.

3.2.2. Principes

3.2.2.a. PRINCIPES A CONSERVER EN PERMANENCE A L'ESPRIT.

Il mène une action dans un but précis, et si les opérations conduites contre lui visent à le faire renoncer, il n'y a aucune raison pour qu'il abandonne d'emblée son objectif. Il dispose de capacités de mouvement et d'appui réelles, il se poste, progresse appuyé et couvert ...

3.2.2.b. LE TERRAIN « COMMANDE ».

Le groupe évolue sur un terrain précis dont les caractéristiques conditionnent l'exécution de la mission (mobilité, cheminements, positions d'observation et d'appui...). Il est donc indispensable, dans la mesure du possible, de raisonner le problème tactique face au terrain.

3.2.2.c. LES DELAIS SONT IMPERATIFS.

Ils sont fixés par le chef de section et conditionnent la bonne exécution de la manœuvre de l'ensemble. S'en affranchir serait donc remettre en cause l'action d'ensemble.

3.2.2.d. LA REFLEXION REPRESENT UN GAIN DE TEMPS.

Prendre le temps d'étudier l'ordre reçu est certes consommateur de délais, mais cela constitue cependant une étape décisive de l'action et un des facteurs du succès.

3.2.3. Contexture de la MEDOT

La MEDOT : 3 parties répondant à des questions essentielles et permettant d'en tirer des conclusions.

1. Mission			
Etapas	Démarche de l'étude	Où trouver les éléments de réponse ? OI CDS	Conclusions pour le CDG
De quoi s'agit-il ?	Quel est l'objectif de mon CDS ? (La lettre de la mission)	Secundo (afin de)	- Définition de la zone d'action. - Nature et style de l'action. - Mesures de sécurité à prendre.
	Quelle est la mission de la section ?	Secundo	
	Que veut faire mon CDS pour accomplir la mission ? (L'esprit de la mission)	Tertio alpha (effet majeur, « je veux »)	
	Quel est l'ennemi de la section ?	Primo alpha	
Pourquoi ?	Quel est le but de ma mission dans le cadre de la section ?	Tertio alpha	- Rôle du groupe dans l'action de la section. - Qu'attend de moi le CDS ? - But à atteindre.
Quoi ?	Quelle est ma mission et que dois-je faire (composantes) pour la mener à bien ?	Tertio bravo Carnet du CDG	Effet à réaliser Liste des tâches à accomplir Actions simultanées ou successives à mener.

Tableau 18. La MEDOT du CDG : mission

Section 4. Le combat du groupe de combat terrestre

2. Situation			
Etapes	Démarche de l'étude	Où trouver les éléments de réponse ? OI CDS	Conclusions pour le CDG
Contexte ?	Dans quel milieu vais-je évoluer durant ma mission ?	Primo delta Primo écho	- Cadre général. - Contraintes/Impératifs. - Média, population. - LATTA, NRBC ...
Quand ?	Quel sont mes délais et mes horaires ?	Primo alpha Tertio bravo Tertio charlie	- Délais de mise en place. - Moment d'ouverture du feu. - Jusqu'à quand dure la mission.
Où ?	Quelles sont les meilleures possibilités du terrain pour remplir ma mission ? (itinéraire, zone de mise en garde...)	Tertio charlie Carte du CDS Terrain	- Terrain. - Zones d'approches. - Points clés (ami, ennemi). - Place des appuis. - Place du guet. - Limites.

Tableau 19. La MEDOT du CDG : situation

3. Etude ennemi-ami			
Etapes	Démarche de l'étude	Où trouver les éléments de réponse ? OI CDS	Conclusions pour le CDG
Avec quoi ?	Avec quels moyens vais-je remplir ma mission et qu'est-ce que cela m'impose-t-il ?	Articulation Primo charlie	- Quels sont mes moyens ? - Quels appuis ? - Demandes éventuelles
	Qui est en mesure d'intervenir à mon profit ?	Articulation Primo charlie Tertio bravo	- Choix de l'armement - Coordination
Contre quoi ?	Quelle est la menace (rapportée au niveau groupe) ?	Primo alpha	- NVAPMOGDH (nature, volume, attitude, position, mission, objectif, groupe date-heure) ENI.
	Que peut faire l'ennemi face à mon action ?	Primo alpha	- Besoins en renseignement. - Rapport de force. - Conduites à tenir.

Tableau 20. La MEDOT du CDG : étude ennemi-ami

3.2.4. Exemple de la MEDOT au niveau du chef de groupe

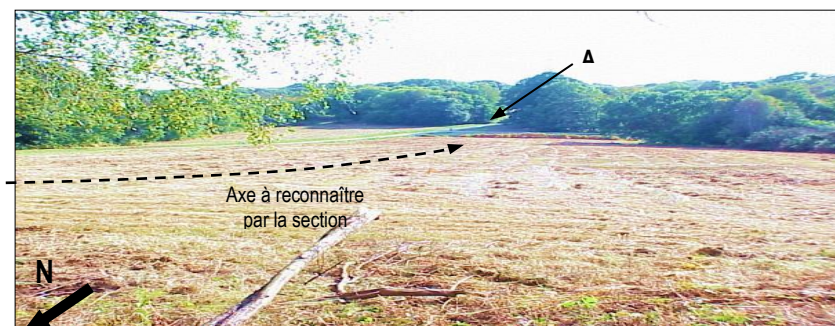
Dans l'exemple lié à la photographie de la page suivante, la section S1 a pour mission de reconnaître l'axe NORD-SUD qui traverse le bois de la Tourtelière à l'EST.

La S1 a face à elle un ennemi global du volume de 8 à 10 hommes équipés d'ALI qui chercheraient à nous fixer pendant 2 heures. L'ennemi initial aurait le volume de un à deux hommes équipés d'ALI qui pourraient tenir le carrefour A.

La S2 est en mission de reconnaissance de l'axe ouest du bois de la Tourtelière en parallèle de la S1 ; la S3 se trouve en deuxième échelon de la Cie avec pour mission de soutenir le premier échelon.

Au sein de la section S1 :

- G2 se trouve 100 m à l'est de notre position en reconnaissance de l'axe, il a stoppé sa progression, en garde face à A, distance 200 m.
- G3 est en appui derrière G2.
- Le CDG 1 a reçu pour mission de reconnaître le carrefour A pour H+20 min.



Graphique 36. Carrefour A à reconnaître

Etapes	Démarche de l'étude	Conclusions pour le CDG
1. Mission		
De quoi s'agit-il ?	Quel est l'objectif de mon CDS ? (La lettre de la mission)	- S'assurer que le carrefour A est clair et franchissable en y prenant pied et en détruisant l'ennemi qui pourrait s'y trouver pour poursuivre la reconnaissance de l'axe.
	Quelle est la mission de la section ?	- Reconnaître l'axe NORD SUD, donc A puis le reste de l'axe.
	Que veut faire mon CDS pour accomplir la mission ? (L'esprit de la mission)	- Me laisser reconnaître A au niveau groupe puis relancer l'action avec G2 et G3.
	Quel est l'ennemi de la section ?	- 8 à 10 pax ALI, 2 à 3 pax sur A.
Pourquoi ?	Quel est le but de ma mission dans le cadre de la section ?	- Prendre pied sur le carrefour et déterminer si présence ennemie, voire le détruire si possible.
Quoi ?	Quelle est ma mission et que dois-je faire (composantes) pour la mener à bien ?	- Ma mission est de reconnaître le carrefour A. Je dois donc renseigner sur le carrefour en y allant de ma personne. - Pour reconnaître un point je connais le schéma tactique théorique (cf. 4.6, page 81) et je l'applique à la mission donnée.
2. Situation		
Contexte ?	Dans quel milieu vais-je évoluer durant ma mission ?	- Zone verte, semi ouverte, un glacis face à la section défavorable à une approche directe, lisières à l'EST et à l'OUEST permettant un débordement.
Quand ?	Quel sont mes délais et mes horaires ?	- J'ai 20 minutes pour avoir pris pieds sur A. un appui lointain est en place pour mon débordement, donc ambiance rapidité (5') il me faudra un appui interne à proximité du carrefour donc délai de mise en place (5'), puis 10' de reconnaissance.
Où ?	Quelles sont les meilleures possibilités du terrain pour remplir ma mission ? (itinéraire, zone de mise en garde...)	- Débordement derrière la position de G2 à ma gauche puis par la lisière longeant l'axe jusqu'à son extrémité où mise en place de l'appui puis bond final pour prendre pied sur A.
3. Etude ennemi-ami		
Avec quoi ?	Avec quels moyens vais-je remplir ma mission et qu'est-ce que cela m'impose-t-il ?	- Organique. - G2 en appui direct à 200m et MO 81.
	Qui peut intervenir à mon profit ?	- G3 en renfort si ENI supérieur à annoncé.
Contre quoi ?	Quelle est la menace (groupe) ?	- Volume une équipe, 2-3 pax ALI.
	Que peut faire l'ennemi face à mon action ?	- Rompre le contact lors de l'assaut où s'il nous détecte en phase final de débordement, ouvrir le feu pour nous fixer et appeler le reste de l'élément ennemi en renfort.

Tableau 21. Exemple de MEDOT du CDG

3.3. Les cadres d'ordre du chef de groupe.

Les données de base de l'action du groupe sont les suivantes :

3.3.1. L'ordre préparatoire

Il a pour but de mettre en condition le groupe avant le début de la mission. La contexture d'ensemble avec son terme mnémotechnique (PATRACDR) permet de ne rien oublier :

- P : personnel (mis sur pied).
- A : armement (emporté).
- T : tenue (sur l'homme, dans les sacs).
- R : radio (préparation et répartition).
- A : alimentation (pour la durée de la mission).
- C : camouflage (personnel, véhicule, oui ou non, adapté au terrain).
- D : divers (N° des VHL, perceptions (qui, quoi, quand, où), ...).
- R : rassemblement (en vue du départ, lieu, horaires).

3.3.2. La mise en garde initiale

Cette mesure est un condensé de l'ordre préparatoire ; elle précède l'ordre initial et est prise au commandement « disposition de combat ». A ce commandement :

- Le chef de groupe vérifie :
 1. L'état de combattre de ses hommes ;
 2. Le bon fonctionnement de l'armement ;
 3. L'approvisionnement des armes et leur mise à la sûreté ;
 4. Les effets de protection NRBC.
- Les chefs de trinôme et servants :
 1. Vérifient le bon état de l'armement ;
 2. Mettent en place et/ou vérifient les systèmes de visée ;
 3. Approvisionnent et mettent les armes à la sûreté ;
 4. Vérifient leur matériel de protection NRBC.
- En cas de déplacement en véhicule :
 1. Embarquer ;
 2. Adopter les mesures de sûreté immédiates (mise en place des guetteurs aériens et terrestres).

3.3.3. L'ordre initial du chef de groupe

Le raisonnement qu'effectue le chef de groupe après avoir reçu sa mission, aboutit naturellement à un ordre initial.

Cet ordre met le chef de groupe adjoint et les chefs de trinôme dans l'ambiance du combat, leur exprime la mission que le groupe va remplir et donne à chacun le rôle qu'il va tenir pour l'accomplissement de celle-ci.

Il contient les paragraphes suivants (SMEPP) :

SMEPP DU CDG		
SITUATION		
Situation particulière		
Situation ennemie		
Echelon supérieur		
ENI de la section	Nature	
	Volume	
	Attitude	
	Mission	
	Objectif	
	Zone de confrontation	
	GDH de confrontation	
Face au groupe (ennemi immédiat rapporté au niveau du groupe)		
ENI du groupe	Nature	
	Volume	
	Attitude	
	Mission	
	Objectif	
	Lieu	
	GDH	A partir de...
Menaces complémentaires	ART	
	GEN	
	NRBC	
	Autres	
Situation amie		
Echelon supérieur		
Mission de la section	La section a reçu pour mission de :	
Environnement de la section		
Renforcements et appuis extérieurs à la section		
Unités voisines (les autres groupes de la Section/ Autre section que si voisin direct du groupe)		
...	Position :	
	Mission :	
...	Position :	
	Mission :	

Section 4. Le combat du groupe de combat terrestre

...	Position :				
	Mission :				
...	Position :				
	Mission :				
Environnement physique					
Population					
Terrain	Caractéristiques et conclusions tactiques				
MISSION					
Mission du groupe	Le groupe a reçu pour mission de...				
EXECUTION (AMICAL)					
Articulation					
Articulation	Organique ; sinon, décrire les éléments/pax/moyens				
Missions aux subordonnés					
Subord.	Mission (PANASE)			EMD	
Adjoint					
Trinôme Alpha	Dynamique : MOICP / Statique : ZMSPCP				
Trinôme Bravo	Dynamique : MOICP / Statique : ZMSPCP				
Renf.					
Conduite à tenir					
GDH départ / installation / mise en place					
Ouverture du feu					
NRBC	NIV 0	NIV 1	NIV 2	NIV 3	NIV4
		NIV 1 M	NIV 2 M	NIV 3 M	NIV4 M

LATTA		RIPOSTE		INTERDIT	
Repli	Dans l'ordre				
	A l'initiative de				
	Point de regroupement				
	Itinéraire				
	Signal RECO				
	A charge de				
	CAT si ennemi				
	Divers				
CAT envers les prisonniers					
CAT si blessés	1 ^{ers} soins à charge de				
	EVASAN				
Liaisons					
Consignes radio	Régime d'emploi	SILENCE	DISCRETION	LIBERTE	
	Régime d'exploitation	Vacation	Ecoute permanente	Veille station directrice	
	Procédure	COMBAT		REGLEMENTAIRE	
	Consignes diverses				
Liaison au sein du groupe					
PLACE DU GROUPE					
Place du groupe au sein de la section					
Place du CDS					
PLACE DU CHEF DE GROUPE					
Place du CDG					
Remplaçant du CDG					

Tableau 22. L'ordre initial du chef de groupe : le SMEPP

Section 4. Le combat du groupe de combat terrestre

3.3.3.a. EXEMPLE DE ORDRE INITIAL DU CHEF DE GROUPE (SMEPP)

Cet exemple est la continuation de l'exemple de MEDOT fait dans le paragraphe 3.2.4.

SMEPP DU CDG		
SITUATION		
Situation particulière	Néant	
Situation ennemie		
Echelon supérieur		
ENI de la section	Nature	8 à 10 hommes installés en défensive et équipés d'armes légères d'infanterie.
	Volume	
	Attitude	
	Mission	Fixer.
	Objectif	Nous retarder pendant 2heures.
	Zone de confront.	Bois de la Tourtelière.
	GDH de confront.	12h00.
Face au groupe (ennemi rapporté au niveau du groupe)		
ENI immédiat du groupe	Nature	2 à 3 hommes équipés d'armes légères d'infanterie.
	Volume	
	Attitude	
	Mission	Tenir le carrefour A.
	Objectif	Prendre le contact et nous fixer en attendant des renforts.
	Position	Abords SUD du carrefour A.
	GDH / délais	A partir de 12h00
Menaces complémentaires	ART	Néant
	GEN	Néant
	NRBC	Néant
	Autres	Néant
Situation amie		
Echelon supérieur		
Mission de la section	La section a reçu pour mission de : reconnaître l'axe nord sud qui traverse le bois de la Tourtelière	
Environnement de la section		
Renforcements et appuis extérieurs à la section	Un groupe mortier de 81 à notre profit	
Unités voisines (les autres groupes de la Section/ Autre section que si voisin direct du groupe)		
S2	Position :	sur axe OUEST du bois de la Tourtelière
	Mission :	En RECO de cet axe
S3	Position :	Derrière notre section

Section 4. Le combat du groupe de combat terrestre

	Mission :	En SOUTIEN			
G2	Position :	200m à l'est			
	Mission :	Appui face au découvert SUD de A			
G3	Position :	derrière G2			
	Mission :	en réserve			
Environnement physique					
Population		Néant sur zone			
Terrain		Vallonné et semi-ouvert.			
MISSION					
Mission du groupe		Le groupe a reçu pour mission de reconnaître le point « A » sans délai			
EXECUTION (AMICAL)					
Articulation					
Articulation		Organique par trinôme			
Missions aux subordonnés					
Subord.	Mission (SAFRANE)			EMD	
Adjoint	Appuyer avec trinôme A			Fixer l'équipe ennemie sur le carrefour pour le bond du trinôme B	
Trinôme Alpha	Zone : extrémité de la lisière EST. Mission : appuyer. Secteur : à fixer sur zone par l'adjoint. Consignes : tir à votre initiative et report de tir au coup de sifflet ou signe.			Détruire l'élément ennemi dans votre secteur	
Trinôme Bravo	Mission : éclairer. Objectif : le carrefour A. Itinéraire : par la lisière est. Consignes : tir sur ordre sauf prise à partie directe.			Surveiller lisière ouest du carrefour	
Renf.	Néant				
Conduite à tenir					
GDH départ / installation / mise en place	Départ dans 10 minutes				
Ouverture du feu	si pris à parti				
NRBC	NIV-0	NIV 1	NIV-2	NIV-3	NIV4
		NIV-1-M	NIV-2-M	NIV-3-M	NIV4-M
LATTA	RIPOSTE			INTERDIT	
Repli	Dans l'ordre	Néant			
	A l'initiative de				
	Point de regroupement				
	Itinéraire				
	Signal RECO				
	A charge de				
	CAT si ennemi				
	Divers				
CAT envers les prisonniers	Respect des conventions de Genève				
CAT si blessés	1^{ers} soins à charge de	Chef de trinôme			

Section 4. Le combat du groupe de combat terrestre

	EVASAN	A charge AUX SAN section		
Liaisons				
Consignes radio	Régime d'emploi	SILENCE	DISCRETION	LIBERTE
	Régime d'exploitation	Vacation	Ecoute permanente	Veille station directrice
	Procédure	COMBAT		REGLEMENTAIRE
	Consignes diverses			
Liaison au sein du groupe				
PLACE DU GROUPE				
Place du groupe au sein de la section	En tête de la section			
Place du CDS	Avec nous			
PLACE DU CHEF DE GROUPE				
Place du CDG	Avec le trinôme bravo			
Remplaçant du CDG	Adjoint du CDG			

Tableau 23. Exemple de SMEPP

3.3.4. L'ordre de conduite et l'ordre en cours d'action du CDG

Lorsque la mission du groupe et/ou la situation sont modifiées, mais qu'elles restent dans le cadre de la mission initiale de la section, le chef de groupe est amené à donner un ordre de conduite. Le cadre de cet ordre est celui de l'ordre initial, allégé de tous les paragraphes qui n'ont pas subi de modifications ou qui peuvent être complétés par l'expression : « inchangée ». Les rubriques modifiées peuvent être précédées par le terme : « nouvelle ».

Certaines situations lors de l'exécution de la mission confiée (face à l'objectif ou à un incident par exemple) exigeront du chef de groupe un ordre en cours d'action (OCA, FRAGO¹).

Le cadre de cet ordre est celui de l'ordre initial et concernera généralement la rubrique « exécution » ; les paragraphes qui n'ont pas subi de modifications seront normalement complétés par l'expression : « inchangée ».

Si une nouvelle mission est définie à la section, le chef de groupe donnera un nouvel ordre initial.

Tout au long de l'action, le chef de groupe aura à redresser des erreurs ou à donner des impulsions (direction, distances, intervalles, etc.). Il le fera à la voix ou, de préférence, au geste sans autre prescription que d'être efficace, bref et précis.

¹ FRAGO : *fragmentary order* (terme utilisé en anglais pour désigner l'ordre en cours d'action)

3.4. Les comptes rendus.

Le compte rendu est un acte de combat.

3.4.1. Le compte rendu en cours d'action

En particulier lorsqu'il est encadré, le chef de groupe rend compte fréquemment et spontanément de l'évolution d'une situation que ne peut apprécier directement son supérieur.

Il suit le canevas suivant :

1. Ami« Je suis » (position et situation du groupe)
2. Ennemi« Je vois » (NVA, emplacement de l'ENI/AMI, terrain)
3. Intention/action« Je fais » (ou j'ai fait / je vais faire / je suis en mesure de faire)
4. Demandes« Je demande » (appui, EVASAN, etc.)
5. Proposition éventuelle

3.4.2. Le compte rendu en fin de mission

A l'issue de certaines missions particulières (patrouilles par exemple), le chef de groupe peut avoir à faire un compte rendu détaillé à son chef.

Normalement verbal, ce compte rendu fera ressortir les aspects propres à la mission reçue. Il ne peut donc pas avoir de texture imposée.

Les cadres d'ordres du chef de groupe de combat terrestre



Ordre préparatoire

Personnel	mis sur pied
Armement	emporté
Tenue	sur l'homme, dans les sacs
Radio	préparation et répartition
Alimentation	pour la durée de la mission
Camouflage	oui/non, adapté au terrain
Divers	n° des VHL, perceptions (qui, quoi, quand, où)...
Rassemblement	en vue du départ (lieu, horaires)

PATACDR

Ordre initial

Situation	ENI, AMI, environnement
Mission	du groupe
Exécution	Articulation
	Missions des trinômes + adjoint
	Conduite à tenir
	Liaisons
Place du groupe	dans le dispositif de la section, place du CDS
Place du CDG	et remplaçant éventuel)

SMEPP

Commandement pour un déplacement

Direction
Point à atteindre
Itinéraire
Formation

DPIF

Ordre de mise en garde initiale

Zone d'installation
Mission
Conduite à tenir

ZMC

Ordre d'installation individuelle

Place
Mission
Secteur de surveillance et de tir
Point particulier
Conduite à tenir
Place du CDG

PMSPCP

Ordre de stationnement

Zone d'installation
Mission
Secteur de surveillance et de tir
Point particulier
Conduite à tenir
Place du CDG

ZMSPCP

Ordre de déplacement

Mission
Objectif
Itinéraire
Conduite à tenir
Place du CDG

MOICP

Commandement pour un bond

Pour un bond du groupe,
par trinôme, individuel
Dans l'ordre
Préparez-vous
En avant !

Commandement d'arrêt

Face à telle direction
A tel endroit
Formation
Halte

FAFH

Le compte rendu

Ami	« Je suis »	Position et situation du groupe
Ennemi	« Je vois »	Terrain, NVA, position et possibilités de l'ENI
Intention/action	« Je fais »	ou J'ai fait / Je vais faire / Je suis EMD
Demandes	« Je demande »	Délais, appui, EVASAN, etc.

Commandement de tir

Armes à tir tendu

Hausse/distance
Consommation
Objectif
Débit
Feu

Armes version LG

Genre (de tir)
Distance
Nombre et genre de grenades
Objectif
Feu

LRAC / AT4CS

Objectif
Distance
Feu

Lancer une grenade à main

Distance
Nombre et genre de grenades
Objectif
Feu

Arrêt et reprise des tirs

Arrêt définitif du tir : « Cessez le feu ! »
Arrêt momentané du tir : « Halte au feu ! »
Reprise du tir précédent : « Continuez le feu ! »
Reprise du tir sur nouvel objectif : « Nouveaux éléments) continuez le feu ! »

Graphique 37. Les cadres d'ordres du chef de groupe

CHAPITRE 4. LES MISSIONS DU GROUPE DE COMBAT TERRESTRE (GCT)

4.1. Généralités.

4.1.1. Cadre général d'emploi

Le groupe ne manœuvre pas et agit presque toujours dans le cadre de sa section, il peut cependant recevoir une mission particulière limitée dans le temps et agir d'une manière autonome.

Le chef de groupe reçoit sa mission du chef de section. Donnée de vive voix ou par radio, elle se schématise par : un verbe indiquant l'action à accomplir, des compléments précisant l'objectif, l'ennemi, les modalités de temps, de lieu, de mouvement, etc. (MOICP, ZMSPCP)

4.1.2. Dans le cadre de la section

Le chef de groupe a pour souci constant :

- D'exécuter sa mission intégralement, en respectant les différentes modalités qui lui ont été fixées (dans sa lettre), conformément à l'intention du chef de section (dans son esprit), face à un incident imprévu (réaction de l'ennemi, obstacle, etc.). il doit faire preuve d'initiative pour faciliter la manœuvre de la section et lui permettre d'atteindre son objectif ;
- D'agir en liaison avec les autres groupes en observant leur progression, en leur fournissant éventuellement les appuis dont ils peuvent avoir besoin, soit sur ordre, soit de sa propre initiative ;
- D'assurer la sûreté du groupe en déplacement comme à l'arrêt, il adapte constamment son dispositif en fonction de l'ennemi et du terrain, il prend selon les circonstances des décisions rapides mais réfléchies, il est conscient que la vitesse d'exécution est presque toujours un facteur de succès et souvent de sûreté ;
- De rendre compte. Il informe le chef de section de tous les renseignements sur l'ennemi qui peuvent influencer sur la manœuvre de la section, il renseigne sur les obstacles et éventuellement le terrain, il rend compte régulièrement de sa position, il veille à être bref et précis.

4.1.3. D'une manière autonome

Le chef de groupe est animé par la volonté d'exécuter sa mission :

- Pour favoriser l'initiative individuelle, il informe ses subordonnés de l'objectif qui lui est fixé et de son intention ;
- Il fait preuve lui-même d'initiative suivant les circonstances ;
- Il progresse rapidement et discrètement ;
- Il a le souci d'assurer la sûreté de son groupe, et a le réflexe du compte rendu.

4.4.4. Les missions du groupe de combat terrestre

Type d'unité	Missions	Procédés d'exécution
Groupe	s'Emparer de N eutraliser/détruire C ouvrir A ppuyer S urveiller T enir/ R econnaître E clairer	La patrouille, la réaction à l'embuscade, le point de contrôle, extraction de blessés sous le feu, l'assaut, Escorte de convoi (au sein de la section) ; + La capture, la rupture de contact, l'infiltration et l'exfiltration (procédés Infanterie évoqués à Coetquidan)

Terme mnémotechnique possible : « **ENCASTRé** ».

Section 4. Le combat du groupe de combat terrestre

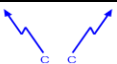
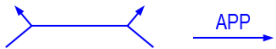
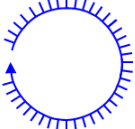
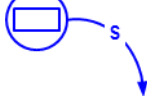
Mission	Sigles	Symbol tactique
Couvrir	COUV	
Appuyer	APP	
Surveiller	SURV	
Tenir	TEN	
Reconnaître	RECO	
Eclairer	ECL	
S'emparer de	S'EMP	
Détruire/ Neutraliser	DET/ NEUT	

Tableau 24. Missions du GCT »

4.2. Couvrir.

4.2.1. Définition

Mission consistant à prendre l'ensemble des mesures actives ou passives pour renseigner et s'opposer par le feu et le mouvement à une action éventuelle de l'adversaire pouvant menacer le déroulement de l'action principale amie. (INF 37.001)

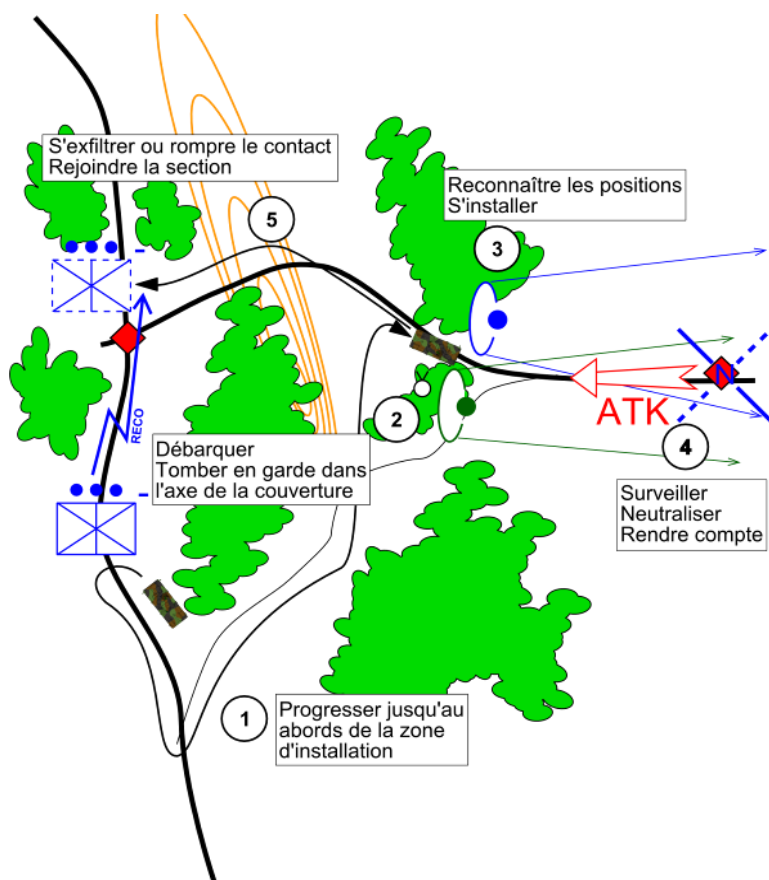
Principe : cette mission peut être exécutée par l'installation du groupe en poste de surveillance ou en poste de combat.

4.2.2. Composantes et rôle du chef de groupe

Composantes	Rôle du chef de groupe
Préparer	
Etude préliminaire	Le CDG étudie sa mission (MEDOT) et le déplacement initial ; puis il donne son ordre initial (SMEPP) à tous.
Exécuter	
1. Se déplacer et tomber en garde (éventuellement)	Effectue le déplacement pour rejoindre la position qu'on lui a fixée, y jette un dispositif sommaire (FAFH / ZMC), reconnaît la position et choisit un dispositif.
2. Se poster (poste de combat ou de surveillance)	Pour chaque trinôme (ZMSPCP) en précisant : leur secteur ; le guet ; les consignes d'ouverture du feu, la LOF... ; les modalités de rupture du contact. Le CDG fait aménager les postes de combat.

3. Assurer les liaisons avec l'élément principal	Le CDG contrôle et observe la liaison avec l'élément principal, le plus souvent commandé par le chef de l'élément qu'il couvre.
4. Rendre compte	Le CDG transmet toute information susceptible d'intéresser le chef de section et/ou le chef de l'élément qu'il couvre.
Réagir	En cas de contact avec l'ennemi.
5. Utiliser ses armes	Déclenche et conduit le tir à son initiative sur toute menace contre le déroulement de l'action qu'il couvre ou en légitime défense. Fait cesser le feu à son initiative dès que la menace a disparu.
6. Rompre le contact sur ordre	Sur ordre de son chef le CDG se replie si possible à l'insu de l'ennemi vers le point de regroupement qui lui a été fixé. Il quitte la position avec le dernier trinôme. Au besoin, le CDG conduit le déplacement de ses trinômes pour quitter sa position sous le feu ENI.

Tableau 25. Missions du GCT : couvrir



Graphique 38. La mission « couvrir » (G1)

4.3. Appuyer.

4.3.1. Définition

Mission consistant à apporter une aide à une autre unité, spontanément ou sur ordre, par le mouvement ou par le feu. (INF 37.001)

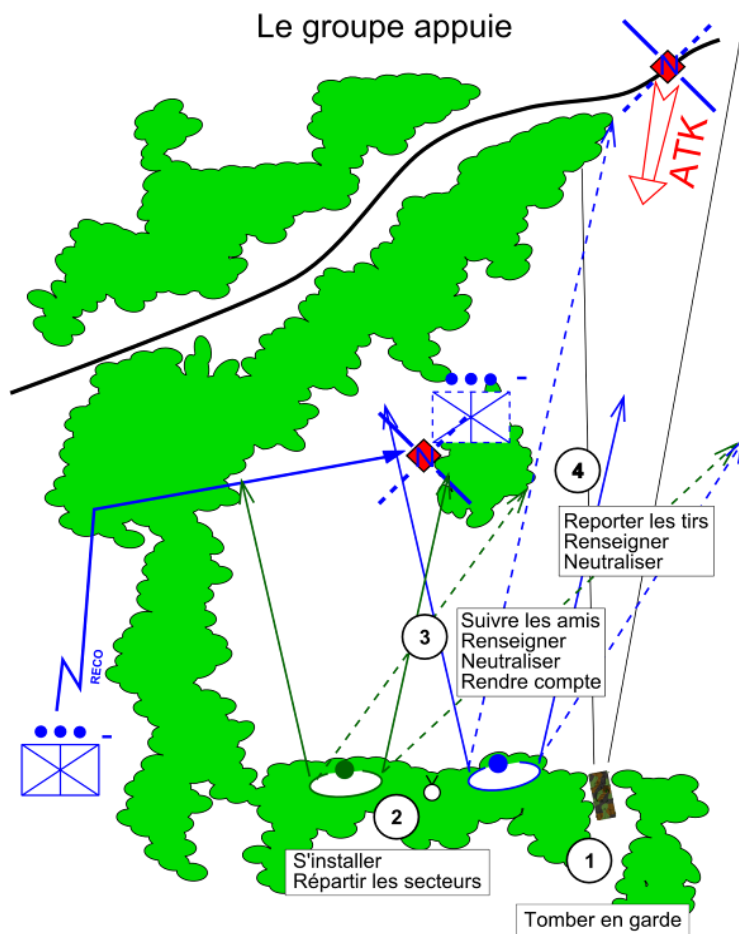
Principe :

- Pour « appuyer », le groupe doit être en mesure d'appliquer des feux sur l'ennemi ayant pris à partie un élément ami ou susceptible de le faire.
- Le groupe qui appuie doit conserver la liaison à vue avec l'élément appuyé qui, réciproquement, doit avoir le souci d'être localisé.

4.3.2. Composantes et rôle du chef de groupe

Composantes	Rôle du chef de groupe
Préparer	
Etude préliminaire	Le CDG étudie sa mission (MEDOT) et le déplacement initial ; puis il donne son ordre initial (SMEPP) à tous.
Exécuter	
1. Tomber en garde ou s'installer	Le CDG choisit un dispositif et le fait adopter en donnant ses ordres à ses trinômes (FAFH / ZMC / ZMSPCP). Ce dispositif doit permettre d'avoir des vues directes sur l'objectif et d'y appliquer des feux en étant soi-même protégé. Le CDG précise dans les consignes : le guet ; l'ouverture du feu, éventuellement l'intensification du feu (sur quels objectifs, durée) ; le signal de report/levée de tir, les nouvelles limites des secteurs de tir et d'observation. Le CDG place ses trinômes, leur précise leur secteur et fait aménager les postes de combat.
2. Observer	Il fait assurer la permanence de l'observation par la vue et l'ouïe. Il guide et renseigne l'élément ami.
3. Assurer la liaison avec l'élément appuyé	Le CDG conserve la liaison à vue avec l'élément appuyé et fait adapter les secteurs de tir en fonction de la position de cet élément.
4. Rendre compte	Le CDG rend compte à son chef de son installation et de la situation et alerte le chef de l'élément appuyé en cas de changement de situation concernant l'objectif.
5. Appliquer des feux	Le CDG déclenche et conduit le tir soit sur ordre de son chef, soit en fonction de la réaction de l'ENI, soit enfin en cas de menace directe contre l'action de l'élément appuyé. Il veille aux distances de sûreté et fait intensifier le feu selon ses consignes ; puis il lève ou reporte le tir sur ordre, en fonction des consignes reçues ou à son initiative.

Tableau 26. Missions du GCT : appuyer



Graphique 39. La mission « appuyer »

4.4. Surveiller.

4.4.1. Définition

Mission ayant pour objet de détecter toute activité de l'ennemi en un point, sur une direction ou dans une zone, dans le but d'alerter ou de renseigner. (INF 37.001)

Principe

Le CDS fixe au CDG :

- ▢ la zone d'installation, les secteurs d'observation (ZMSPCP) ;
- ▢ les consignes d'observation, de coordination et de tir de chaque groupe ;
- ▢ sa place dans le dispositif.
- ▢ La mission de surveillance peut devenir ultérieurement une mission défensive comme « couvrir » ou « tenir ».

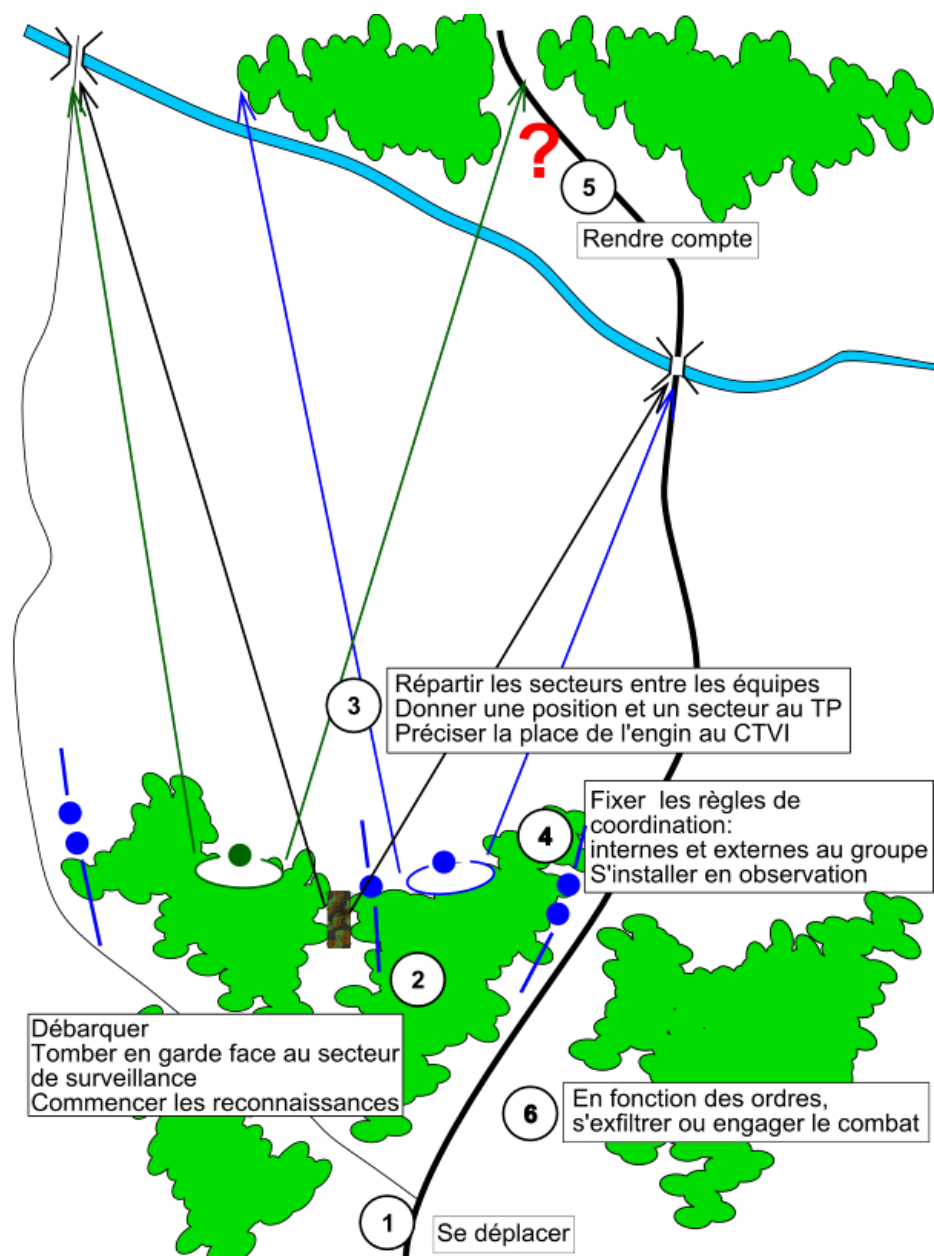
Section 4. Le combat du groupe de combat terrestre

4.4.2. Composantes et rôle du chef de groupe

Composantes	Rôle du chef de groupe
Préparer	
Etude préliminaire	Le CDG étudie sa mission (MEDOT) et le déplacement initial ; puis il donne son ordre initial (SMEPP) à tous.
Exécuter	
1. Aborder la zone et tomber en garde	Si la position n'est pas occupée par des amis : - Le CDG effectue un déplacement en sûreté avec tout son groupe ; - Il jette un dispositif sommaire (FAFH, puis ZMC) face à la zone à surveiller. Si la position est occupée par des amis : - Le CDG effectue un déplacement en sûreté avec tout son groupe ; - Il tombe en garde à proximité de la position (FAFH, puis ZMC) ; - Il prend contact et s'identifie en fonction des consignes du CDS ; - Il récupère le croquis de surveillance ; - Il jette un dispositif initial identique à celui du groupe qu'il relève.
2. Effectuer les reconnaissances et organiser l'observation	Le CDG détermine sur le terrain la zone à surveiller, les points dangereux susceptibles d'être utilisés par l'ennemi et les emplacements les plus favorables pour les surveiller. Il pense à la sûreté (terrestre et aérienne). Il élabore un dispositif : - Emplacements des trinômes, du CDG et son adjoint ; - Secteurs de surveillance ; - Itinéraires de repli et zone de ralliement (ZR) du groupe ; - Emplacement de la zone de vie (ZV).
3. S'installer	Après observation du terrain, le CDG donne à chaque chef de trinôme son emplacement (ZMSPCP), lui précise son secteur et adapte au besoin les consignes (ESTOMAC²). Il précise dans les consignes : les postes de guet, le guet aérien, les postes de combat en cas de contact avec l'ennemi et les positions de rechange, les modalités de rupture de contact (à quel moment, dans quel ordre, zone de ralliement), les modalités de transmission des comptes rendus (discretion) et les emplacements de repos des trinômes pour une surveillance de longue durée. Il fait effectuer des reconnaissances par rotation de l'emplacement de la zone de vie, de l'itinéraire de repli et de la zone de ralliement avec le dispositif adopté en fin d'action.
4. Se couvrir	Si à gauche ou à droite de son dispositif le CDG identifie une zone potentiellement dangereuse hors de son secteur de surveillance et non prise en compte par un autre élément ami, il désignera un combattant, prélevé dans un trinôme, et le mettra aux ordres de son adjoint pour assurer une couverture. Le groupe se trouve alors scindé en trois éléments. Le CDG donnera à son adjoint un ZMSPCP où la mission sera de surveiller et non pas de couvrir (couvrir n'est pas une mission du trinôme) pour permettre au groupe de rompre le contact si besoin et d'interdire le franchissement par l'ennemi d'une ligne précise sur le terrain.
5. Etre en liaison	Avec le CDS le CDG contrôle la liaison prescrite, effectue et fait effectuer éventuellement la reconnaissance de l'itinéraire entre sa position et celle du CDS. Avec ses éléments le CDG met en place un système de transmission de l'alerte et des comptes-rendus d'observation et contrôle que ce système fonctionne.
6. Observer dans un secteur	Le CDG fait assurer la permanence de l'observation, par la vue et l'ouïe. Il donne l'ordre de rupture de contact si besoin.
7. Rendre compte	Le CDG donne l'alerte dès le premier contact, visuel ou auditif ; Il renseigne en temps réel le CDS sur la nature, le volume, l'attitude et le déplacement de l'ennemi (NVAD).

Tableau 27. Missions du GCT : surveiller

² ESTOMAC : Ennemi, Secteur, Terrain, Ouverture du feu, Moyens d'alerte, Ami, Chemin de repli.



Graphique 40. La mission « surveiller » (G2)

Section 4. Le combat du groupe de combat terrestre

4.4.3. Le croquis de surveillance du chef de groupe

Le croquis doit être dessiné en deux exemplaires : 1 pour le chef de groupe et 1 pour le chef de section.

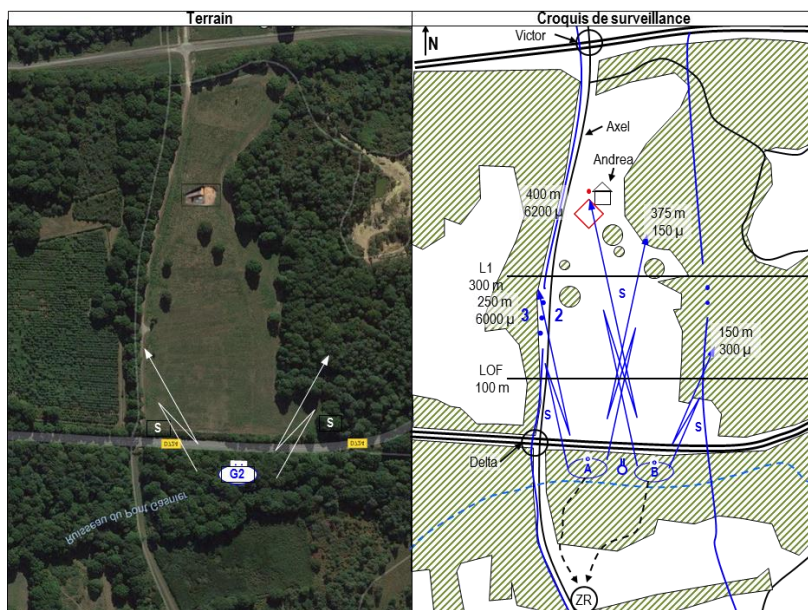
Le premier exemplaire sera conservé par le chef de groupe et pourra lui servir en cas de relève sur poste par un autre groupe.

Le chef de section récupérera le second exemplaire de chacun de ses groupes et les fusionnera pour n'en faire qu'un. Il les dessinera lui aussi en deux exemplaires.

Après s'être installé en poste de surveillance, le CDG devra dessiner un croquis de surveillance en corrélation avec l'ordre initial de son CDS et le ZMSPCP qu'il aura donné à son groupe.

Sur le croquis doit apparaître :

- Les détails topographiques de la zone concernant le groupe et ses abords ;
- Le Nord du croquis et l'échelle ;
- Le fuseau (ou la bande) dans lequel le groupe œuvre ainsi que ses voisins directs ;
- L'ennemi du groupe ;
- Les éléments du groupe, leurs missions et la position du CDG dans le dispositif ;
- Les azimuts des différentes limites de secteurs avec les distances correspondantes ;
- Une LOF (ligne d'ouverture du feu) pour la sûreté du groupe et avec sa distance ;
- Un baptême terrain avec les distances correspondantes, en fonction des ordres du chef de section ;
- Le chemin de repli du groupe en indiquant l'azimut et la distance jusqu'à la ZR (zone de ralliement) du groupe ;
- L'emplacement de la ZV (zone vie), si mise en place ;
- Une légende.



Graphique. Le croquis de surveillance du chef de groupe

4.5. Tenir.

4.5.1. Définition

Mission consistant à occuper et défendre un point ou un espace de terrain pour empêcher l'ennemi de l'occuper ou de l'utiliser.

Principe

- ▣ L'installation d'un groupe en défensive nécessite au minimum l'aménagement sommaire de positions et donc des délais ;
- ▣ des délais plus importants doivent être consentis pour la réalisation de postes de combat.
- ▣ Le CDS précise au CDG les instructions de coordination suivantes :
 - ▣ point à tenir et durée éventuelle de la défense à assurer ;
 - ▣ secteur principal et secteur secondaire à battre par les feux ;
 - ▣ plan de feu et conditions d'ouverture du feu ;
 - ▣ liaisons avec les voisins ;
 - ▣ itinéraires d'accès ;
 - ▣ point de regroupement section (blessés, etc...) ;
 - ▣ appuis à recevoir ;
 - ▣ obstacles prévus au niveau de la compagnie et de la section, ceux à réaliser ;
 - ▣ mouvements amis dans le secteur observé et identification de ceux-ci (patrouille, éléments recueillis dans la défense d'un point d'identification et d'accueil – PIA) ;
 - ▣ la place du CDS ;
 - ▣ éventuellement, les patrouilles à effectuer ;
 - ▣ si les délais le permettent, prévoir des positions de rechange et les aménager.

Cette mission peut être conduite sans esprit de recul. Elle sera assortie d'une notion de durée, que précisera alors le chef de section.

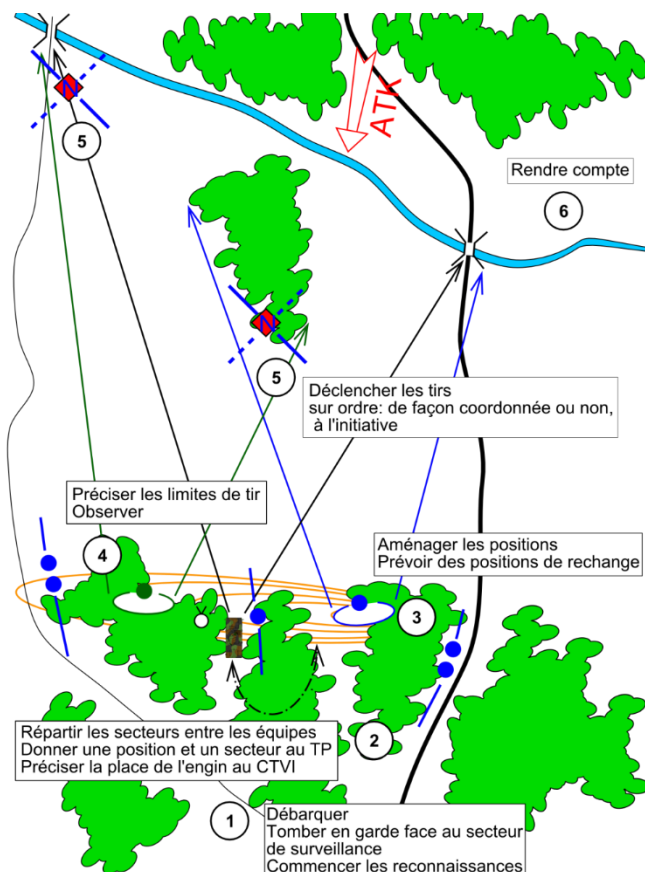
4.5.2. Composantes et rôle du chef de groupe

Composantes	Rôle du chef de groupe
Préparer	
Etude préliminaire	Le CDG étudie sa mission (MEDOT) et le déplacement initial ; puis il donne son ordre initial (SMEPP) à tous.
Exécuter	
1. Aborder le point et tomber en garde	Si la position est occupée par des amis : - Le CDG effectue un déplacement en sûreté avec tout son groupe ; - Il tombe en garde à proximité de la position (FAFH, puis ZMC) ; - Il prend contact et s'identifie en fonction des consignes du CDS ; - Il récupère le croquis d'installation du dispositif en place ; - Il jette un dispositif initial identique à celui du groupe qu'il relève. Si la position n'est pas occupée par des amis : - Le CDG effectue un déplacement en sûreté avec tout son groupe ; - Il jette un dispositif sommaire (FAFH, puis ZMC) face à la direction dangereuse.
2. Reconnaître	Le CDG détermine sur le terrain : - Les possibilités de l'ennemi : voies d'approche, emplacements de tirs possibles... ; - Les possibilités que lui offre le milieu : vues, camouflage, protection, champs de tir. Il en déduit les postes de combat de ses trînômes, les secteurs de tir, les obstacles à réaliser, le(s) chemin(s) de repli et, éventuellement, des positions de rechange.
3. Donner les ordres et consignes	Le CDG place chaque trînôme (ZMSPCP) en précisant : la position des amis les plus proches et leurs secteurs de tirs, les secteurs d'observation, les secteurs de tir et les conditions d'ouverture du feu, la durée sur zone, l'ordre d'urgence des travaux à réaliser, la conduite à tenir, le guet aérien et les conditions de repli et rupture de

Section 4. Le combat du groupe de combat terrestre

	contact.
4. S'installer	Le CDG contrôle l'exécution de ses ordres et consignes, organise le repos de ses hommes, veille à la qualité des emplacements de combat et réalise un croquis d'installation.
5. Observer	Le CDG fait assurer la permanence de l'observation, par la vue et l'ouïe.
6. Renseigner	Le CDG renseigne en temps réel sur la nature, le volume, l'attitude et le déplacement de l'ennemi (NVAD) en fonction des consignes reçues. Il rend compte aussi des effets obtenus sur l'ennemi.
Réagir	En cas de contact avec l'ennemi.
7. Mettre en œuvre ses armes	Le CDG fait déclencher les tirs au moment le plus favorable. Il fait respecter la discipline de feu, conduit le combat, gère ses munitions et rend compte de sa consommation au CDS.
8. Rompre le contact sur ordre	Le CDS déclenche et conduit le repli si possible à l'insu de l'ennemi soit complet, soit partiel, vers les positions de rechange ou vers le point de ralliement prévu. Il quitte la position avec le dernier trinôme.

Tableau. Missions du GCT: tenir



4.6. Reconnaître.

4.6.1. Définition

Aller chercher le renseignement d'ordre tactique ou technique, sur le terrain ou l'ennemi, sur un point ou une zone donnée, en engageant éventuellement le combat. (INF 37.001)

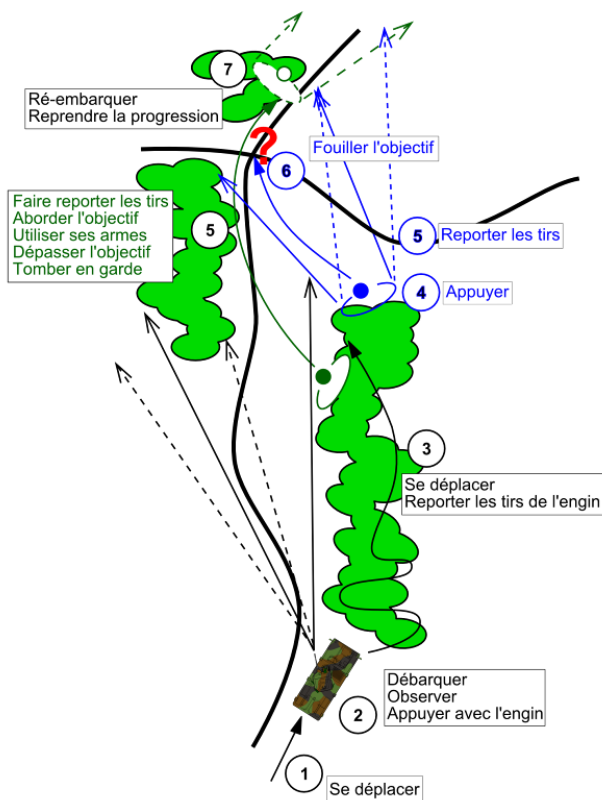
Principe : Deux cas peuvent se présenter :

- Le groupe reconnaît seul un point de son niveau :
 - l'action se décompose alors en deux phases : une progression par infiltration d'un équipe jusqu'au plus près de l'objectif appuyée par une autre équipe
 - elle est suivie de la reconnaissance proprement dite de l'objectif
- Le groupe reconnaît un point dans une action section :
 - la reconnaissance est alors effectuée par tout le groupe appuyé par un autre élément : un groupe ou le reste de la section
 - le CDS fixe au CDG l'itinéraire et l'objectif

ATTENTION ! Le groupe de combat terrestre ne reconnaît pas un axe, mais un point particulier.

4.6.2. Composantes et rôle du chef de groupe

Composantes	Rôle du chef de groupe
Préparer.	
Etude préliminaire.	Le CDG étudie sa mission (MEDOT) et le déplacement initial ; puis il donne son ordre initial (SMEPP) à tous.
Exécuter.	
1. Se déplacer.	Le CDG progresse rapidement et discrètement (DPIF) jusqu'à un point offrant des vues directes sur l'objectif.
2. Tomber en garde.	Le CDG poste le groupe dès son arrivée sur le site d'observation (FAFH) et donne aux trinômes un ordre d'installation sommaire (ZMC).
3. Observer, renseigner, renseigner.	Le CDG observe et recherche tout indice ou activité suspecte sur le point et ses abords. Il se renseigne sur les meilleures possibilités d'exécuter sa mission et réfléchit à son action (MEDOT) en recherchant sur le terrain : les points forts pour appuyer et les repères pour les reports de tir ; les itinéraires défilés pour approcher de l'objectif ; les zones d'implantation de l'ennemi et ses possibilités d'accès au compartiment de terrain. Il renseigne son CDS sur la situation et ses possibilités. Il donne un ordre en cours d'action au chef d'élément qui va appuyer (l'adjoint du CDG) et au trinôme qui va exécuter l'action principale.
4. Appuyer.	Le CDG donne la constitution de l'élément de d'appui. Il donne ses ordres au chef d'élément qui va appuyer (ZMSPCP), ainsi que la conduite à tenir en fin d'action : rejoindre l'élément appuyé sur l'objectif, le recueillir... Il fixe les conditions d'ouverture du feu en cas d'intervention inopinée de l'ennemi ou d'attaque de l'autre élément en cours de déplacement. Il précise les consignes de report ou de lever de tir.
5. Déborder, aborder	Le CDG donne ses ordres à l'élément qui va déborder et aborder l'objectif (MOICP). Il conduit le débordement, en privilégiant la sûreté et la discrétion (l'itinéraire de débordement sera si possible à vue de l'élément d'appui mai à l'abri des vues et des coups d'un éventuel ennemi sur l'objectif) et coordonne l'appui. Il détermine le point à partir duquel sera abordé l'objectif, ainsi que la place du personnel de l'élément sur l'objectif. Consignes particulières : reconnaissance rapide de l'objectif, mise en garde au-delà de l'objectif et modalités pour conserver la liaison à vue. Il « coiffe » l'objectif (fouille sommaire) et tombe en garde (ZMC) au-delà de celui-ci.
6. Fouiller.	Le CDG effectue une fouille plus poussée avec éventuellement un élément du trinôme.
7. Se réorganiser.	Le CDG rappelle l'élément d'appui et lui donne un ZMC face à la direction dangereuse.
8. Rendre compte.	Le CDG renseigne son CDS.



Graphique 42. La mission « reconnaître »

4.6.3. Remarques

Le groupe agit : soit groupé dans le cadre de la section, soit isolément dans le but de donner à son chef un renseignement précis sur un point du terrain en prenant toutes les mesures de sûreté compatibles avec les délais impartis.

En fonction de l'importance de l'objectif et après le compte rendu du CDG au CDS, la reconnaissance du point particulier pourra s'effectuer par une action de l'ensemble de la section.

La reconnaissance d'un point ne se limite pas au point lui-même, mais elle s'étend aux zones avoisinantes d'où l'ennemi peut intervenir sur le point.

Le CDG se trouve avec l'élément effectuant l'action principale ; il commande donc le plus souvent directement le trinôme qui va se rendre sur l'objectif.

La reconnaissance d'un axe s'effectue au niveau de la section. Cela se traduit par le groupe de tête qui éclaire la progression pour assurer la sûreté avant du dispositif. Le dernier groupe reçoit la mission de reconnaître l'axe ce qui implique de devoir passer dessus afin qu'il soit visuellement mais aussi physiquement vérifier. Concrètement il faut marcher ou rouler dessus.

4.7. Eclairer.

4.7.1. Définition

Rechercher du renseignement sans engager le combat pour contribuer à la sûreté rapprochée du chef et de la troupe. (INF 37.001)

Principe : Il s'agit bien de déceler l'ENI le premier, sans se faire soi-même détecter et de se soustraire à son feu si l'on a été détecté, le but étant d'éviter toute surprise à la section et de permettre à son chef de prendre une décision. Cette mission sera donnée au groupe progressant en tête de la section.

4.7.2. Composantes et rôle du chef de groupe

Composantes	Rôle du chef de groupe
Préparer	Au reçu de la mission
Etude préliminaire	Le CDG étudie sa mission (MEDOT) et le déplacement initial ; puis il donne son ordre initial (SMEPP) à tous.
Exécuter	La mission proprement dite
1. Se déplacer	Le CDG choisit un cheminement discret, à l'abri des vues, et prend des repères pour conserver la direction générale fixée par le CDS. Il progresse en sûreté (DPIF) avec discrétion, en respectant des distances ou intervalles importants entre les trinômes et de point d'observation en point d'observation Il adapte en permanence la formation au terrain. Il commande le plus souvent possible par gestes
2. Observer	Le CDG fait assurer la permanence de l'observation par la vue et l'ouïe. Il fait particulièrement effort sur les points d'observation, en particulier avant de s'engager dans un nouveau compartiment de terrain.
3. Renseigner	Le CDG rend compte à son chef de toute présence ou indice de présence ennemie. Il renseigne son chef sur le(s) cheminement(s) possible(s) pour remplir sa mission.
Réagir	En cas de contact avec l'ennemi.
4. Utiliser ses armes	Le CDG ne fait pas ouvrir le feu que pour riposter et permettre aux trinômes de se poster
5. Rompre le contact	Le CDG conduit les feux et les déplacements pour dégager ses trinômes pris sous le feu ennemi. Il place ses trinômes, le plus rapidement possible, hors des coups et des vues de l'ennemi. Il quitte la position avec le dernier trinôme. Il se replie vers un point de regroupement et tombe en garde.
6. Rendre compte	Le CDG effectue son bilan personnel, armement et matériel (PAM), puis il rend compte sur sa situation.

Tableau 30. Missions du GCT : éclairer

Section 4. Le combat du groupe de combat terrestre

4.8. S'emparer de.

4.8.1. Définition

Il s'agit de s'assurer de la possession d'un point précis en détruisant, en capturant ou en chassant l'ennemi qui peut l'occuper. (INF 37.001)

4.8.2. Principes

Le groupe agit généralement dans le cadre de la section chargée de s'emparer d'un objectif ou de réduire une résistance.

Le CDS précise au CDG :

- Mission et objectif du groupe ;
- Point de débarquement ;
- Itinéraire de débordement utilisé pour l'infiltration ;
- Base de départ et /ou d'assaut ;
- Couloirs à suivre ;
- Limites de la zone à couvrir ;
- Position de la base d'appui ;
- Mesures de coordination (intensification, report et lever des tirs) ;
- Sa place dans le dispositif ;
- Attitude à adopter en fin d'action (fouille ou non de l'objectif, tomber en garde face à..., EMD...).

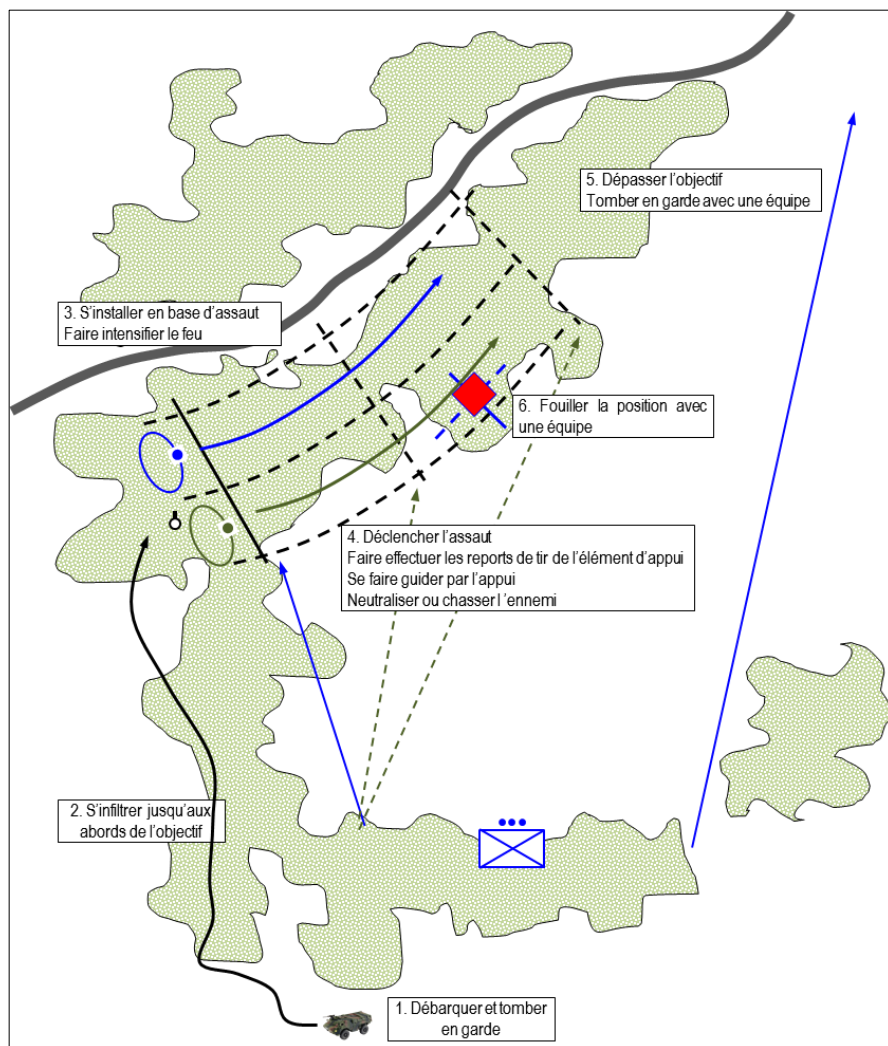
Le procédé de combat employé pour remplir cette mission est l'« assaut »

4.8.3. Exécution

Composantes	Rôle du chef de groupe
1. Préparer	Effectuer le rechargement en munitions (au mieux) ; Equilibrer les dotations (au minimum) entre les GV ; Mettre en œuvre les viseurs clairs plutôt que les lunettes ; Préparer des armements spécifiques : grenade à fusil, grenade à main.
2. Observer / se déplacer	Progresser et s'installer en base d'assaut : se déplacer sous le feu ou s'infiltrer, en gardant la liaison avec les éléments d'appui jusqu'à la base d'assaut précisée par le CDS : - La plus proche possible de l'objectif ; - A l'abri des vues et si possible des coups ; - En appui mutuels ou par bonds collectifs successifs ; - Au rythme des reports de tirs.
3. Donner l'assaut	Voir le procédé de combat l'assaut (cf. 5.5, page 93)

Tableau 31. Missions du GCT: s'emparer de

Profitant de l'appui des véhicules de la section, ou de ceux des groupes voisins, il s'agit sur une courte distance (de l'ordre de 50 m) de mener une action à vive allure, sans marquer d'arrêt, en dominant l'ennemi par le feu et le choc, en vue de le détruire ou de la chasser d'une position. Le chef de groupe donne l'assaut : sur ordre, dans le cadre de la section, ou de sa propre initiative (réaction à une prise à partie à courte distance).



Graphique 43. La mission du GCT « s'emparer de »

4.9. Neutraliser et Détruire.

4.9.1. Définition (INF 37.001)

DETRUIRE : Mission qui consiste pour le groupe, à partir d'une position qui lui est fixée, à mettre l'ennemi définitivement hors d'usage ou hors de combat selon qu'il s'agit de matériel ou de personnel.

NEUTRALISER : Mission qui consiste pour le groupe, à partir d'une position qui lui est fixée, à mettre l'ennemi hors d'état d'agir efficacement, pendant un temps déterminé, dans un secteur donné.

4.9.2. Principes

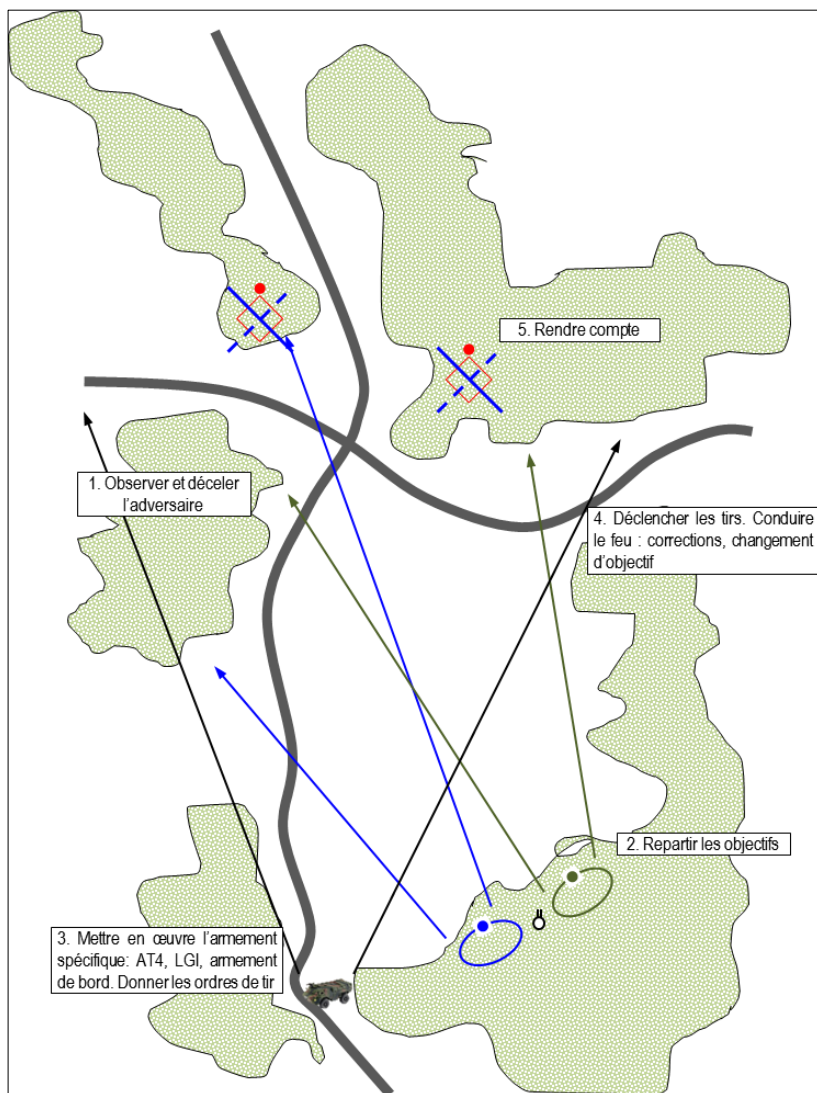
Le groupe peut agir sur :

- ▣ un blindé léger avec l'arme anti blindé léger de la section ;
- ▣ un à trois véhicules non blindés avec l'armement individuel;
- ▣ un aéronef à basse altitude (LATTA) avec l'arme de saturation de la section ;
- ▣ du personnel.
- ▣ La neutralisation d'un adversaire ne nécessite pas forcément sa destruction : pour du personnel, il peut suffire de lui empêcher d'utiliser ses armes ;
- ▣ la destruction d'une unité adverse est obtenue lorsqu'elle a perdu ses capacités principales (armement principal) et qu'elle ne peut plus manoeuvrer (généralement deux ennemis hors de combat sur trois).
- ▣ Dans tous les cas, l'ennemi ne doit pas pouvoir s'exfiltrer.

4.9.3. Exécution

Composantes	Rôle du chef de groupe
1. Se déplacer / observer	Si le groupe n'est pas décelé : - Poster les équipes et chercher à déceler les emplacements ennemis par la vue et par l'écoute ; - Gagner une position permettant d'acquérir l'ascendant sur l'adversaire. Si le groupe est décelé : - Le déployer en appui mutuel vers une position garantissant la sauvegarde du personnel - Puis, adopter le dispositif le plus adaptées aux tirs en fonction de la situation.
2. Donner les ordres de tir	Désigner et répartir les objectifs pour le personnel débarqué et l'arme de bord : - Indiquer la nature des tirs à effectuer, les armes à utiliser, les distances, les corrections, les modalités du tir pour les tireurs antichar ; - Fixer les consommations ; - Ouvrir le feu.
3. Conduire le feu	Donner des corrections de tirs ; Réattribuer des objectifs ; Assurer la continuité du feu ; Eventuellement, régler les feux indirects ; Faire cesser les tirs.
4. Rendre compte	Des résultats des feux ; Du type et des quantités de munitions consommées ; Des objectifs qui n'ont pu être détruits.

Tableau 32. Missions du groupe : détruire



Graphique 44. La mission du GCT « détruire »

CHAPITRE 5. LES PROCEDES D'EXECUTION DU GROUPE DE COMBAT TERRESTRE

Il existe 6 procédés d'exécution du GCT :

- La patrouille ;
- la réaction à l'embuscade ;
- le point de contrôle ;
- extraction de blessés sous le feu ;
- l'assaut ;
- Escorte de convoi (au sein de la section : Cf. Section 5, la SCT).

A Coetquidan, 4 procédés INF sont également évoqués :

Infiltration, exfiltration, Capture, la rupture de contact ;

5.1. La patrouille.

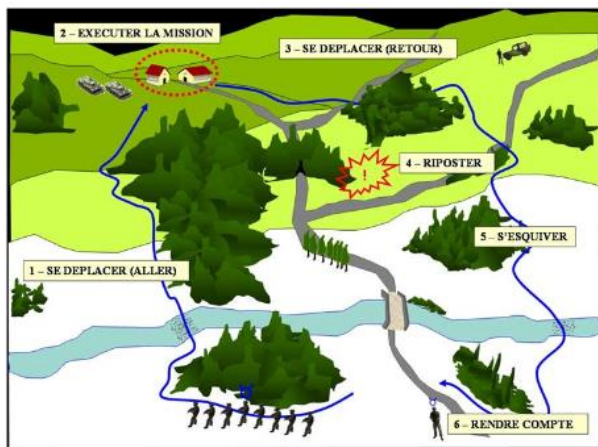
5.1.1. Définition

Procédé de combat consistant pour une petite unité à se porter dans une zone donnée, à y combiner des temps d'observation et des recherches discrètes pour renforcer la sûreté des amis et renseigner le chef. (INF 37.001)

5.1.2. Composantes et rôle du chef de groupe

Composantes	Rôle du chef de groupe
1. Préparer : au reçu de la mission	
Etude préliminaire	Le CDG étudie sa mission (MEDOT).
Choix de l'itinéraire	Le CDG étudie le terrain, en particulier les itinéraires aller-retour (si possible, différenciés), les points de repères, les limites de bond et les points d'observation.
2. Exécuter : la mission proprement dite	
Se déplacer (aller)	Le CDG Conduit le déplacement en deux phases : - Approche lointaine (DPIF) : en bloc et en sûreté de point d'observation en point d'observation ; - Approche immédiate : par bonds courts et coups de sonde.
Exécuter la mission	Le CDG répartit les missions à partir du dernier point d'observation, par un ordre en cours d'action (SMEPP). Il exécute la mission reçue (généralement surveiller ou reconnaître).
Se déplacer (retour)	Le CDG conduit le déplacement retour (DPIF) par un itinéraire différent avec les mêmes précautions qu'à l'aller.
3. Réagir : en cas de contact avec l'ennemi	
Riposter	Le CDG conduit le feu en cas d'agression par l'ENI et manœuvre pour dégager les trinômes pris sous le feu.
Rompres le contact	Il rejoint un point favorable pour se défendre, ou le point de ralliement fixé par le CDS, en utilisant un cheminement à l'abri des vues et des coups.
4. Rendre compte : à son chef par radio, verbalement et/ou par écrit.	

Tableau 33. Les procédés d'exécution du GCT : la patrouille



Graphique 45. Les procédés d'exécution du GCT : la patrouille

5.1.3. Exemple de compte rendu de patrouille

Désignation de la patrouille :		
Date :		
Cartes utilisées :		
A	Composition effectif	A :
B	Mission	B :
C	Heure départ	C :
D	Heure retour	D :
E	Itinéraire aller/retour	E :
F	Terrain	F :
G	Ennemi	G :
H	Modification à apporter aux cartes	H :
I	Renseignements divers et NRBC	I :
J	Résultats des rencontres avec l'ennemi	J :
K	Etat de la patrouille	K :
L	Conclusions et recommandations	L :
Signature		
Grade, nom, fonction, unité du chef de patrouille		

Tableau 34. Exemple du compte rendu de patrouille

Calques et croquis seront utilement joints au CR de patrouille.

5.2. La réaction à une embuscade.

5.2.1. Définition

Action ayant pour but de soustraire les véhicules et le personnel du groupe aux tirs directs de l'ennemi, puis de manœuvrer à courte portée pour échapper à la destruction. (INF 37.001)

Sa réussite dépendra essentiellement de la réactivité du chef et de son groupe

5.2.2. En véhicule

Face à une très faible résistance, le groupe riposte et force le passage en utilisant les possibilités offertes par le terrain et la puissance du véhicule.

Section 4. Le combat du groupe de combat terrestre

En fin d'action, le chef de groupe rend compte.

Si cette réaction n'est pas possible du fait du volume de l'ennemi, de la présence d'obstacles et /ou du terrain, l'action sera la suivante :

Rôle du chef de groupe	Exécution
Le CDG fait ouvrir le feu	Le groupe riposte instantanément par le feu à cadence maximum pour réduire la vulnérabilité (effet de saturation recherché). Utiliser l'armement de bord si le véhicule en est doté. Le conducteur tente de dégager la zone battue par les feux ; puis il poste son véhicule.
A couvert le CDG commande (en fonction des consignes reçues) : - A tel endroit, face à telle direction ; débarquez ! - Exemple : « A droite du VHL, face midi, débarquez ! ».	Le groupe débarque, se poste et ouvre le feu.
Le CDG organise un dispositif de sûreté	Le conducteur s'il peut met son véhicule à couvert, se poste et utilise son arme ou l'armement de bord.
Le CDG rend compte	NVAP de l'ennemi. Actions entreprises et possibilités. Pertes subies et infligées.

Tableau 35. Les procédés d'exécution du GCT : réaction à une embuscade en véhicule

5.1.3. A pied

Lorsqu'il est pris à partie à moyenne portée par des tirs tendus de combattants à pied ou de blindés arrêtés, le groupe :

Rôle du chef de groupe	Exécution
Le CDG commande « face à... feu ! »	Le groupe tombe en garde instantanément en garde et riposte.
Le CDG observe	La position ennemie et le terrain.
Le CDG conduit le feu	Il veille aux consommations, lève ou reporte les tirs.
Le CDG rend compte	NVAP de l'ennemi. Actions entreprises et possibilités. Pertes subies et infligées.
En fonction des ordres du CDS	Il poursuit la conduite du feu pour fixer ou appuyer, préciser ou rompre le contact.

Tableau 36. Les procédés d'exécution du GCT : réaction à une embuscade à pied

5.3. La rupture de contact.

5.3.1. Définition

. Se dérober soi-même au contact de l'ennemi. (INF 37.001)

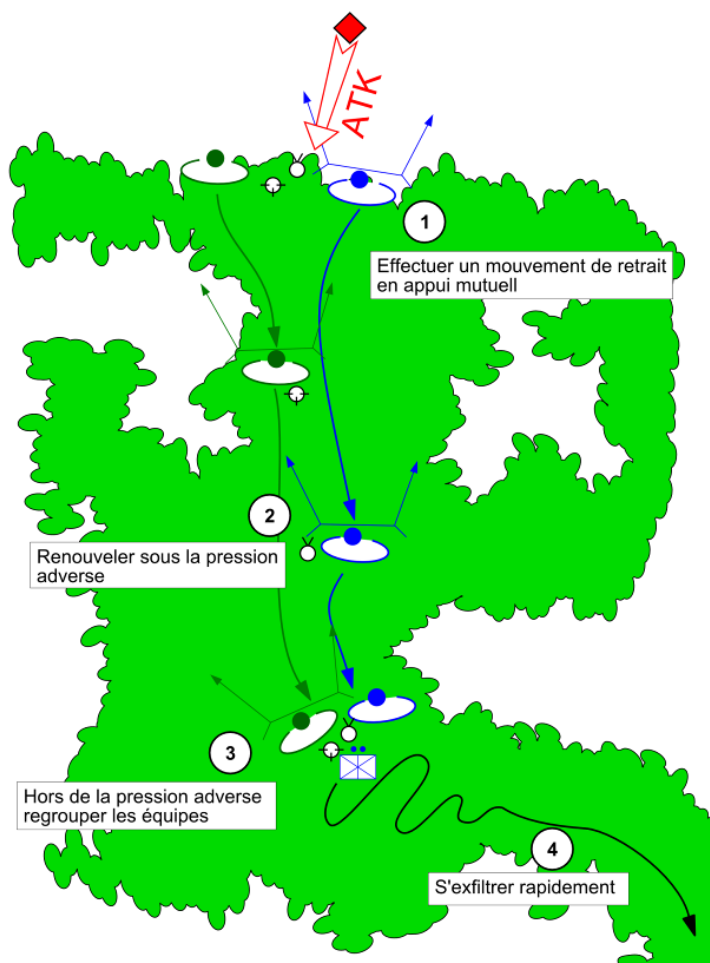
5.3.2. Exécution

Ce mouvement est toujours coordonné et exécuté avec le souci constant des appuis :

- Soit discrètement en profitant d'un moment où l'on échappe aux vues de l'ennemi (fumigène, nuit, brouillard) ;
 - Soit en bénéficiant de la neutralisation momentanée de l'adversaire par l'application de feux amis.
La rupture de contact se fait alors en combinant feu et mouvement (latéral ou vers l'arrière) :
1. En bloc, avec l'appui d'un autre groupe ;
 2. Par trinôme, avec appui de ses propres armes.

Rôle du chef de groupe	Exécution
Le CDG fixe le point à atteindre et donne l'ordre pour le premier bond.	Point de regroupement bien défini et connu de tous. Tout en poursuivant observation et tir, se préparer à bondir.
Le CDG fait déclencher ou intensifier les tirs (sauf si la discrétion est recherchée).	Eventuellement, masquer le début du mouvement à l'aide de fumigènes.
Se déplacer par bonds pour sortir de la zone battue.	Au signal convenu alternativement par trinômes ou par équipes s'appuyant réciproquement (en tiroir ou en perroquet). Hors d'atteinte des tirs ennemis ; poursuivre l'observation pour être en mesure d'interdire toute poursuite. Contrôler l'armement et le matériel. Rendre compte.

Tableau 37. Les procédés d'exécution du groupe : la rupture du contact



5.4. Le point de contrôle.

5.4.1. Définition

En opération, emplacement sûr, parfois aménagé, où la Force effectue le contrôle des mouvements (routiers en particulier) militaires ou civils de manière permanente ou ponctuelle, planifiée ou inopinée. (INF 37.001)

5.4.2. Généralités

En vue de contrôler une région ou une zone, il est souvent nécessaire de mettre en place des points de contrôle afin de renseigner le commandement, contrôler les passages, confisquer du matériel (armement, munitions ; appareils de transmission...) et parfois arrêter des personnes recherchées.

Ces points de contrôle sont appelés CROSSING-POINT (point de contrôle permanent entre deux zones situées sur la ligne de contact) ou CHECK-POINT (point de contrôle temporaire installé sur un axe).

La réussite de la mission dépendra en grande partie des facultés du chef de groupe à monter, occuper et parfois tenir un tel point.

5.4.3. Choix de l'emplacement

Un point de contrôle peut être installé pour filtrer les accès à toute installation militaire. Le choix de l'emplacement est primordial. Ce doit être un point de passage obligé qui interdit les possibilités de contournement et d'esquive.

Le choix de l'emplacement nécessite donc une reconnaissance préalable.

L'emplacement doit être aléatoire mais exige une bonne visibilité de part et d'autre d'environ 1000 mètres.

Pour ne pas être contourné, il doit être vu au dernier moment, d'où nécessité de l'implanter dans une courbe, entre deux lignes droites sans pour autant devenir un obstacle dangereux pour la population ou les forces.

Il est préférable qu'il soit situé hors agglomération pour des raisons de sécurité et pour ne pas gêner le trafic de proximité.

5.4.4. Élaboration du point de contrôle routier

Le point de contrôle routier est indiqué par des panneaux de pré signalisation trilingues (français, anglais et langue locale) situés à 150 mètres en avant de la zone de contrôle.

Les enseignements des opérations extérieures montrent que les incidents sont liés pour la plupart à l'absence de pré signalisation adaptée (en particulier de nuit) et à l'organisation des points de contrôle (« check point »).

La pré-signalisation doit aussi avoir pour but d'éviter tout accident causé par la surprise.

Ceux-ci sont suivis de chicanes qui participent au ralentissement du véhicule. D'autres matériels (hermes, chevaux de frises, planches à clous...) associés à une bonne exploitation du terrain permet l'arrêt de véhicules récalcitrants sans recourir à l'ouverture du feu en amont de la chicane, face au poste de combat.

Ce poste doit être en mesure d'appuyer les éléments qui contrôlent le véhicule « et » les passagers en cas d'agression et d'assurer la sûreté éloignée.

Par ailleurs, au stade de la préparation, le responsable du point de contrôle doit prendre en compte les règles d'engagement et diffuser des consignes d'ouverture du feu.

Après le contrôle et avant de quitter la zone, le véhicule est ralenti par une nouvelle chicane située face à un autre abri de combat. Les positions de tir, d'où la zone de fouille et les abords du barrage routier peuvent être couverts, doivent être occupées en permanence. Elles doivent fournir un abri tout temps contre toute arme à feu.

Dès lors qu'un véhicule accède au point de contrôle, celui-ci doit être pris en compte et guidé à travers les obstacles. Il est impératif d'utiliser des gestes clairs afin d'éviter toute interprétation du conducteur pouvant amener à une utilisation de la force qui n'aurait pas été nécessaire.

5.4.5. Articulation (incontournable) du groupe en trois éléments

- Un élément de pré signalisation ;
- Un élément de contrôle et de fouille.
- Un élément d'arrêt.

L'élément « arrêt » est chargé de la sûreté éloignée du dispositif. Cet élément doit être en mesure, depuis une ou plusieurs positions adaptées, de neutraliser ou détruire tout personnel ou véhicule tentant de forcer le point de contrôle. Dans un second temps, il doit pouvoir appuyer l'élément de « contrôle - fouille » contre toute agression jusqu'à la prise en compte par ce dernier du personnel ou du véhicule en déplacement dans le point de contrôle.

Complément :

La sûreté éloignée consiste à renseigner au plus loin en avant du dispositif, face à une direction dangereuse. Elle peut être complétée par un autre groupe installé en surveillance et/ou en patrouille.

L'élément « contrôle-fouille » est composé d'un chef d'équipe (ou CDG Adjoint) responsable de celui-ci et de 2 personnels. Il a pour mission, tout en assurant sa sûreté, de contrôler l'identité des personnels, de la fouille de ces derniers et des véhicules.

Un élément de « pré-signalisation » composé d'un personnel à l'entrée et d'un personnel à la sortie du dispositif. Il a pour mission de signaler le point de contrôle auprès des véhicules et du personnel arrivant sur la position puis leur prise en compte pour les guider jusqu'à l'élément « contrôle -fouille ». Son rôle est essentiel et son attitude doit être claire et déterminée pour ne pas prêter à confusion. Il rend compte au chef de groupe de ce qui va entrer dans le dispositif (Nature, volume, attitude...). Le chef de groupe pourra alors anticiper et donner des ordres en conséquence (exemple : « Soyez vigilants, 3 personnes particulièrement agressives ! »).

Le plus souvent, le groupe sera amené à installer un point de contrôle temporaire en utilisant des matériels simples d'organisation du terrain (chevaux de frise, herses, etc.), ainsi que son véhicule. Le schéma d'organisation reste le même.

Pour rester efficace, ce contrôle devra être installé rapidement et ne pas excéder 45 minutes.

5.4.6. Les contrôles

Les contrôles se font éventuellement par sondage afin de ne pas perturber la circulation.

De fait, le contrôle aléatoire des véhicules ne s'effectue que sur ordre.

Dans le cadre d'une circulation alternée, il faut veiller à ce qu'il n'y ait que le véhicule fouillé dans le point de contrôle.

Section 4. Le combat du groupe de combat terrestre

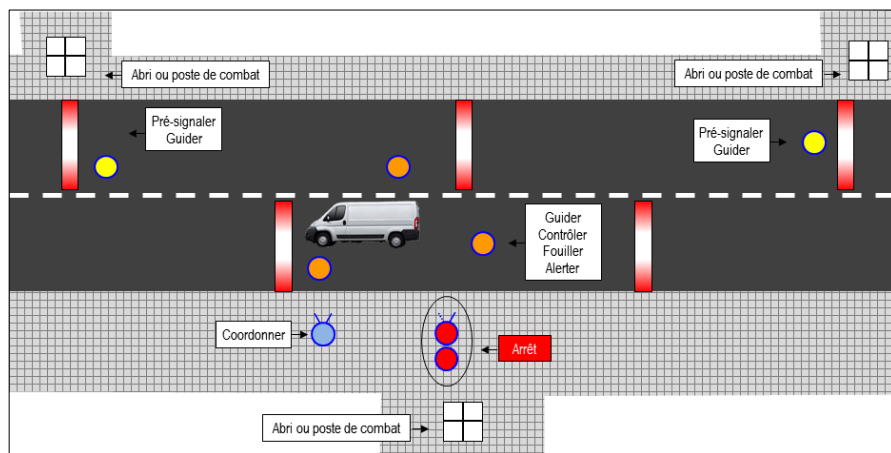
Par ailleurs, il faut adapter le rythme de la fouille en fonction du trafic. Créer un embouteillage peut être très dangereux (attente = agressivité).

La zone de fouille est placée de telle manière qu'elle permette une fouille minutieuse des véhicules. Si possible, il faut déterminer une zone spécifique à la fouille du personnel. La fouille minutieuse ne s'effectue que dans des cas particuliers. Elle nécessite des locaux différenciés hommes et femmes, et du personnel qualifié adéquat.

Lorsqu'un individu fait preuve d'un comportement suspect, ou si les règles d'engagement l'impliquent, le groupe sera amené à fouiller le véhicule qui se présente sur le point de contrôle ainsi que ses occupants.

L'effectif du groupe peut paraître insuffisant au regard de la fouille d'un véhicule type transport en commun car il faudra surveiller, contrôler, fouiller un grand nombre de personnes susceptibles d'être dangereuses. Il peut paraître dans ce cas (si la zone ne permet pas de placer toutes les personnes dans une zone d'attente sous surveillance) indispensable de faire débarquer les gens avec leurs bagages avant d'entrer dans le point de contrôle. Il suffira de faire transiter le véhicule et son conducteur puis les personnes une à une à travers le point de contrôle avant qu'elles puissent réembarquer.

Cette méthodologie sera appliquée sur ordre du chef de groupe selon le compte rendu de l'élément de pré signalisation et les consignes.



Graphique 46. Les procédés d'exécution du GCT : le point de contrôle routier

5.4.7. Composantes et rôles

Composantes	Rôle du chef de groupe et des éléments
Préparer	
Reconnaître	Le CDG détermine sur le terrain : - Les zones d'application de sa mission ; - Les points favorables du terrain sur lesquels il s'appuiera ; - Les possibilités d'aménagement du terrain offertes par le milieu ; - La limite qu'un élément indésirable ne devra pas franchir.
Articuler	Le CDG articule son groupe en trois éléments : - Un élément de pré-signalisation ; - Un élément de contrôle et de fouille ; - Un élément d'arrêt, chargé d'arrêter, si nécessaire par le feu, tous les véhicules ou le

	personnel qui tenteraient de forcer le barrage. Le CDG assure également la sûreté éloignée du site.
Exécuter	
S'installer	Le CDG fait aménager le site : postes de combat, chicanes, zone de vie, abris, emplacement de l'armement collectif...
Pré-signaliser	L'élément désigné est chargé de faire ralentir la circulation et de la réguler de façon à éviter l'engorgement du point de contrôle (attention : ne jamais faire entrer plus d'un véhicule à la fois dans le point de contrôle). Il rend compte au CDG de ce qui va entrer dans le dispositif (nature, volume, attitude...). Il surveille la zone en avant du site, est en mesure de réagir contre toute agression ou tentative de passage en force. Il assure la sûreté rapprochée du site. Il prend en compte puis guide le véhicule et/ou le personnel vers l'élément de « contrôle-fouille ».
Contrôler	Il guide le véhicule et/ou le personnel jusqu'à sa position. L'élément désigné fait arrêter le véhicule ou le personnel, fait couper le moteur, fait mettre les mains du personnel en évidence, contrôle les identités et fait descendre conformément aux ordres reçus.
Fouiller	L'élément de contrôle, si les ordres reçus le précisent, procède à la fouille du personnel puis du véhicule. Durant ces deux actions l'élément assure sa propre sûreté rapprochée. Il dispose des moyens d'arrêts passifs type herse, chicane, fût, véhicule.
Alerter	Les éléments de pré-signalisation, de contrôle et d'arrêt disposent d'un moyen d'alerte, généralement sonore, permettant de déclencher la procédure d'arrêt en cas de tentative pour forcer le barrage, ou de protection en cas d'agression directe par le personnel contrôlé ou par des éléments extérieurs.
Arrêter	Commandé par le CDG (peut-être délégué à l'adjoint), l'élément d'arrêt est chargé de stopper, si nécessaire par le feu, toutes les tentatives pour forcer le barrage à l'extérieur du point de contrôle et à l'intérieur jusqu'à la prise en compte par l'élément de « contrôle-fouille » du personnel ou du VHL. Les consignes d'ouverture du feu auront été précisées par le CDS. Cet élément assure la sûreté éloignée du dispositif, l'emploi des armes collectives est particulièrement judicieux.
Rendre compte	Le CDG tient à jour un registre des contrôles effectués, permettant un compte rendu quotidien. Il transmet immédiatement toute information susceptible d'intéresser le CDS, qui en aura précis les limites dans son ordre initial (demande de recherche).
Réagir	
Riposter	Le CDG met en place un système de protection de son personnel (abris, postes de combat), que les personnels rejoignent en cas d'alerte. Il coordonne et commande le feu en cas d'agression directe contre le site ou l'un des éléments, selon les ordres reçus.

Tableau 38. Les procédés d'exécution du GCT : le point de contrôle routier

Section 4. Le combat du groupe de combat terrestre

5.5. L'assaut.

5.5.1. Définition

Bond final de l'attaque ayant pour but l'irruption dans la position ennemie et l'abordage au corps à corps. (INF 37.001)

5.5.2. Principes

Profitant de l'appui des véhicules de la section ou de ceux des groupes voisins, il s'agit, sur une courte distance (de l'ordre de 50 mètres), de mener une action à vive allure, sans marquer d'arrêt, en dominant l'ennemi par le feu et le choc, en vue de le détruire ou de le chasser d'une position

Le CDG donne l'assaut :

- Sur ordre, dans le cadre de la section notamment lors de la mission « s'emparer de » ;
- De sa propre initiative (réaction à une prise à partie à courte distance).

5.5.3. Exécution

Composantes	Rôle du chef de groupe
1. Préparer	Parvenu sur la base d'assaut : - Observer l'objectif ; - Organiser le groupe (choix de l'armement et des munitions, changement de chargeur) ; - Prendre la formation en ligne ; - Préciser la direction, l'objectif et la ligne à atteindre ; - Rendre compte de sa mise en place ; - Demander l'intensification des tirs.
2. Déclencher l'assaut	Se placer au centre de son groupe. Demander le report des tirs (radio, fumigènes, etc.). Commander « à l'assaut ». Déboucher en fonction du terrain et de l'ennemi en ligne ou en appui mutuel : - En tirant ; - En veillant à la permanence du feu au niveau du groupe ; Aborder et traverser la position en détruisant au passage les postes ennemis.
3. Tomber en garde / fouiller	Prêt à faire face à une réaction adverse (au-delà de l'objectif). Répartir les objectifs entre les trinômes; tout en assurant, si besoin, la sûreté du dispositif. Si l'objectif est de petite taille ou si la sûreté n'est pas assurée, la fouille s'effectue avec un seul trinôme, l'autre restant en garde.
4. Réorganiser	Rassembler les prisonniers, les armes, les documents. Donner les premiers soins aux blessés.
5. Rendre compte	De l'action menée, des pertes infligées et subies. Du dispositif en fin d'action et des consommations en munitions.

Tableau 39. Les procédés d'exécution du groupe : l'assaut

5.6. L'infiltration et l'exfiltration.

5.6.1. Définition

INFILTRATION : action consistant à introduire, si possible en secret, au sein du dispositif ennemi un certain volume de forces en vue d'une action déterminée. (INF 37.001)

EXFILTRATION : action consistant pour des éléments infiltrés ou dépassés par l'ennemi à rejoindre le dispositif ami. (INF 37.001)

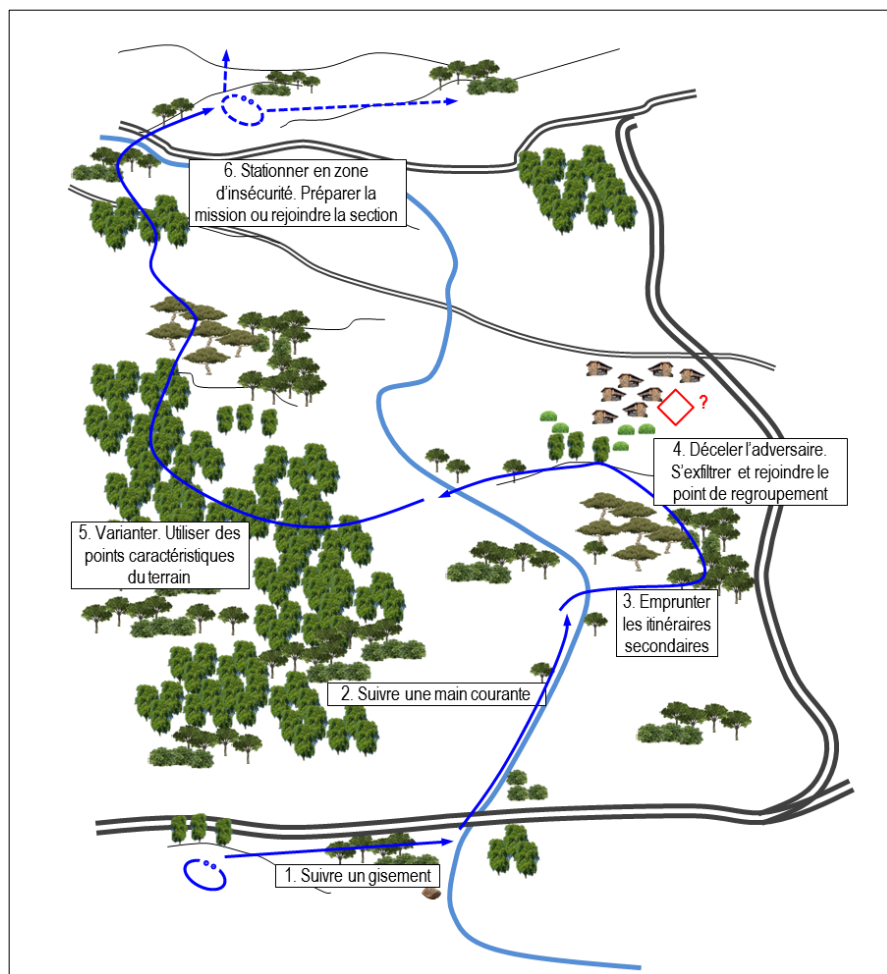
5.6.2. Principes

- Il s'agit pour le groupe, isolé du reste de la section dans un but de discrétion, de se déplacer seul vers un point particulier afin de remplir une mission.
- L'infiltration est un mouvement vers l'ennemi, l'exfiltration vers l'ami.
- Réalisée principalement à pied, en zone d'insécurité, l'infiltration (l'exfiltration) implique une grande discrétion dans le déplacement ainsi qu'une étude terrain fine pour utiliser un itinéraire à l'abri des vues.
- Le CDG est autonome durant l'infiltration (l'exfiltration) et parfois sans liaison avec son chef pendant une partie du déplacement (discrétion, élongation).
- Pour une infiltration, le CDG reçoit au minimum un croquis d'itinéraire de son chef de section mais est préférentiellement équipé d'une carte pour faciliter la réalisation de la mission (variantement en cours d'action).
- Son cheminement est inclus dans un fuseau et dans un cadre espace-temps précis pour ne pas interagir avec d'autres groupes en infiltration.
- Le groupe (d'infanterie) s'infiltré (s'exfiltre) en autonome jusqu'à une profondeur maximale de 8 kilomètres.

5.6.3. Exécution

Composantes	Rôle du chef de groupe
1. Préparer	Préparer l'itinéraire : - Définir les limites de bonds en fonction des ordres reçus ; - Identifier des points d'éclatement et de regroupement de la section). Fixer les missions des subordonnés. Préciser les mesures de coordinations : identification, mot code, autres.
2. Exécuter	Débuter la progression sur ordre ou à l'initiative selon les ordres reçus. Se renseigner : - L'élément de tête éclaire la progression et rend compte de son déplacement ; - Il observe à chaque fin de bond ; - Il maintient les liaisons au sein du groupe ou de la section. Maintenir le rythme prescrit. Se poster pour observer entre chaque bond. Fixer des points de regroupement pour le groupe. En cas de rencontre avec l'ennemi et en fonction des ordres reçus : - Soit esquivé et contourner la position ennemie pour poursuivre la mission ; - Soit se désengager en cas de prise à partie (en fonction des ordres reçus, abandonner la mission).
3. Rendre compte	De la progression : - Atteinte des lignes de coordination ; - Indices de présence ennemie ; - Variantements. En cas de prise à partie.

Tableau 40. Les procédés d'exécution du groupe : l'infiltration/l'exfiltration



Graphique 47. Les procédés d'exécution du groupe: infiltration/exfiltration

5.7. L'extraction d'un blessé sous le feu

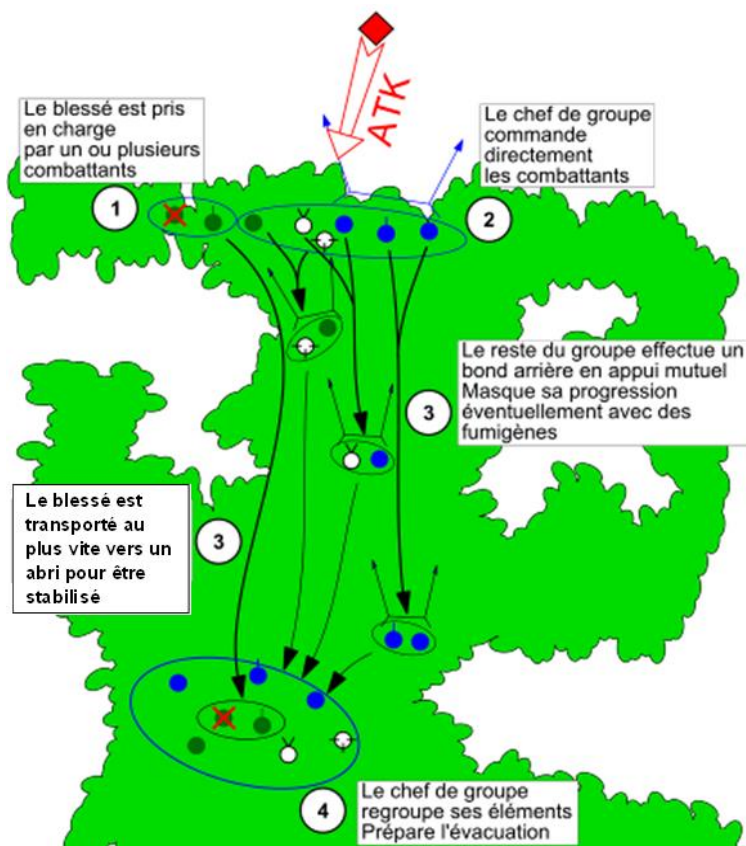
5.7.1. Définition

Extraction d'un blessé sous le feu: Au contact de l'ennemi, soustraire rapidement un personnel blessé d'une position battue par les feux afin de pouvoir assurer sa protection et lui prodiguer les premiers soins. (INF 37.001)

5.7.2. Principe

Le groupe, avant de protéger son blessé dans le cadre d'une évacuation ordonnée par le CDS, va l'extraire du feu adverse pour le stabiliser, il est consommé par cette action. L'appui des autres groupes va lui permettre de s'esquiver en fonction de l'état du blessé, conscience, mobilité, le reste de son équipe peut être mobilisé pour le transporter. Le reste du groupe applique alors des feux permanents sur l'ennemi.

5.7.3. Exécution



5.8. La capture

5.8.1. Définition

Appréhender du personnel, s'emparer de matériel ou prendre des informations spécifiques appartenant à l'ennemi. (INF 37.001)

5.8.2. Principe

Le groupe peut capturer du personnel tentant de s'exfiltrer d'un dispositif ami (dans le cadre d'une mission d'interception du niveau de la section) mais également des combattants adverses se rendant à la force

Il peut s'agir également de la récupération de matériel spécifiques.

Les ROE applicables pour la réalisation de la mission sont particulières (problématiques de la légitime défense pour la capture de matériel) et la présence de forces de police ou de gendarmerie est souhaitable.

5.8.3. Exécution

- PREPARER

- 1.préciser les mesures de coordination: méthode d'identification des objectifs (photos, bio-datas, autres)-les consignes d'ouverture du feu
- 2.évaluer les menaces représentées par la cible (protection individuelle,rapprochée, etc.)et son environnement (installations, population, etc.)
- 3.choisir le procédé de capture:-par interpellation (personnel) ou saisie (matériel)-lors d'un contrôle (cf. «Point de contrôle» et «Fouiller»)
- 4.se coordonner avec l'élément en appui ou en réserve d'intervention
- 5.définir les modalités:
 - de fouille, de rétention,
 - de recensement et de transport du personne,
 - d'inventaire, de stockage ou de neutralisation du matériel (armes)
- 6.répartir les missions («Fouiller», «Appuyer», «Neutraliser»)
- 7.se déplacer:
 - jusqu'à la zone favorable pour attendre l'objectif si celui-ci est mobile
 - jusqu'à l'objectif si celui-ci est fixe
- 8.identifier l'objectif désigné par le CDS

- APPREHENDER

- 1.s'assurer d'un appui interne ou externe (autre groupe)
- 2.en fonction des ordres-neutraliser les menaces par la force létale si nécessaire-écarter le personnel et le matériel inutile
- 3.capturer la cible par la force si nécessaire
- 4.au besoin demander l'engagement de l'élément d'appui ou de réserve
- 5.isoler, fouiller (trinôme, équipe cynophile), conditionner la cible(entraver, etc.)

-RENDRE COMPTE

- 1.rendre compte de la capture de l'objectif et du matériel saisi durant l'action
 - 2.transmettre immédiatement toute information susceptible d'intéresser les échelons supérieurs
 - 3.remettre le personnel ou le matériel retenu aux autorités compétentes ou à l'échelon supérieur
- immédiat≈1 heure≈3 heures

6.2.3. Composantes

Composantes	Exécution
Préparer	Connaître la (les) menace(s) : foules hostiles, capture ou prise d'otage par les factions, embuscades, tireurs isolés, harcèlement (mortier), voitures piégées, bombes vivantes, IED et pièges, UXO et mines abandonnées, coupeurs de routes, check-point des belligérants... Donner des ordres pour se prémunir et réagir face à une menace avérée : - Conduites à tenir permanentes ; - Conduites à tenir en réaction. Garder secrète la préparation des missions : méfiance de rigueur vis-à-vis des populations, autorités locales, employés locaux, interprètes, officiers de liaison...
Maintenir la vigilance	Relancer l'action de renseignement pour préciser et actualiser la nature des menaces. Varié les postures, dispositifs, itinéraires, articulations, etc. pour ne pas donner prise à la routine et se rendre moins prévisible. En dépit d'un climat de confiance apparent ou réel su zone, ne jamais dévoiler ses objectifs sur le plan tactique.
Réagir	En cas d'attaque ou de pertes : - Protéger : éviter des pertes supplémentaires ; - Tomber en garde et riposter ; - Couvert et appuyé, extraire les blessés, se mettre à l'abri. Alerter : - Prioritairement les unités amies cible potentielles de la même menace ; - Puis le CDS ou le SGTIA, par compte-rendu. Secourir, dans l'ordre : les blessés de la force, les civils, les belligérants (étant sauve la priorité donnée aux cas de détresse vitale). Procéder aux EVASAN.
Reprendre l'initiative	Réorganiser, selon les ordres : - Reprendre le cours de la mission ; - Donner un ordre en cours d'action pour une nouvelle mission.

Tableau 42. Les actes complémentaires du groupe : protéger - se protéger

PAGE INTENTIONNELLEMENT VIERGE

Académie Militaire de Saint-Cyr Coëtquidan



Direction de la formation militaire

Formation à la mission opérationnelle



SECTION 5

LE COMBAT DE LA SECTION DE COMBAT TERRESTRE

SECTION 5. LE COMBAT DE LA SECTION DE COMBAT TERRESTRE

TABLE DE MATIERES

Chapitre 1. CADRE GENERAL D'EMPLOI.....	117
1.1. Principes généraux.....	117
1.2. Environnement de la section de combat terrestre.....	117
1.2.1. Les particularités du territoire national.	117
1.2.2. Les particularités de la zone urbaine (ZURB).	117
1.3. Organisation et moyens.	118
1.4. Rôle du chef de section.	119
1.4.1. Généralités.	119
1.4.2. Rôles particuliers.	119
1.5. Rôle du sous-officier adjoint au chef de section.....	119
1.6. L'opérateur radiophoniste.....	120
Chapitre 2. LES ACTES ELEMENTAIRES DE LA SECTION	121
2.1. Les actes élémentaires de la section.	121
2.2. Se déplacer dans une direction donnée.....	121
2.2.1. Généralités.	121
2.2.2. Préparer le déplacement.	121
2.2.3. Progresser.....	122
2.2.4. Se déplacer. Composantes.	122
2.2.5. Se déplacer : cadre d'ordres.	123
2.2.6. Se déplacer dans une direction donnée à pied. Formations.....	123
2.2.7. Se déplacer dans une direction donnée en véhicule.....	124
2.3. S'arrêter, tomber en garde.	126
2.3.1. Généralités.	126
2.3.2. Les arrêts courts à pied.....	127
2.3.3. Les arrêts longs à pied.	127
2.3.4. S'arrêter, tomber en garde en véhicule.	128
2.3.5. Les arrêts courts en véhicule.	130
2.3.6. Les arrêts longs en véhicule.....	130
2.4. Utiliser ses armes et par extension ses autres moyens.	131
2.4.1. La section riposte.	132
2.4.2. La section neutralise par le feu ou détruit un élément ennemi.	132
2.4.3. Les appuis réciproques au sein de la section.	132
Chapitre 3. LES TECHNIQUES DE COMMANDEMENT	134
3.1. La méthode d'élaboration d'une décision opérationnelle tactique (MEDOT) du chef de section.	134
3.1.1. Esprit de la méthode.	134
3.1.2. Finalité.....	134
3.1.3. Principes.....	134
3.1.4. Contexture de la MEDOT.	134
3.1.5. But de la MEDOT. L'idée de manœuvre.	136
3.2. Les cadres d'ordres du chef de section.....	137
3.2.1. L'ordre préparatoire.....	137

3.2.2. Le WINGO.....	137
3.2.3. L'ordre initial, OI ou OPO du CDS.....	138
3.2.4. L'ordre en cours d'action, OCA ou FRAGO du CDS.....	144
3.3. Les comptes rendus.....	149
3.3.1. Le compte rendu en cours d'action.....	149
3.3.2. Le compte rendu en fin de mission.....	150
3.4. Le processus de transmission et de compréhension des ordres.....	150
3.4.1. Le « mission brief » du CDU.....	151
3.4.2. Le dialogue interarmes (DIA).....	151
3.4.3. Le « backbrief » du CDS.....	152
3.4.4. Le « rehearsal » (répétition générale) du CDS.....	154
Chapitre 4. missions et procedes d'execution de la section.....	156
4.1. Les missions offensives de la section de combat terrestre.....	156
4.1.1. S'emparer de (S'EMP).....	156
4.1.2. Appuyer (APP) et SOUTENIR (SOUT).....	158
4.1.3. Neutraliser (NEUT) Détruire (DET).....	160
4.1.4. Fixer (FIX).....	162
4.2. Les missions de sûreté de la section.....	164
4.2.1. Surveiller (SURV).....	164
4.2.2. Eclairer (ECL) et reconnaître (RECO).....	168
4.2.3. Couvrir (COUV).....	171
4.2.4. Boucler un point, un quartier, un secteur (BCL.Z) / La section participe à un bouclage.....	172
4.3. Les missions défensives de la section de combat terrestre.....	176
4.3.1. Interdire (INT).....	176
4.3.2. DEFENDRE (DEF).....	180
4.3.3. TENIR (TEN).....	183
4.3.4. Recueillir (REC).....	183
4.3.5. Relever.....	184
4.4. Les missions de mêlée évoquées à Coetquidan.....	185
4.4.1. flanc-garder (FLK).....	185
4.4.2. Prendre et préciser le contact).....	187
4.4.3. Guider.....	188
4.4.4. Contrôler une zone.....	188
4.5. Les procédés de la section de combat terrestre.....	190
4.5.1. Escorter un convoi.....	190
4.5.2. La patrouille.....	199
4.5.3. Le point de contrôle.....	202
4.5.4. L'embuscade.....	202
4.5.5. La réaction à l'embuscade.....	204
4.5.6. L'assaut.....	206
4.5.7. La section en protection contre les foules (PF).....	208
4.6. Les procédés d'exécution complémentaires de la section.....	210
4.6.1. Le coup de main.....	210
4.6.2. L'infiltration-Exfiltration.....	211

4.6.3 La rupture de contact	211
4.6.4. Participer à l'armement d'un CRER.	212
4.6.5. Participer à une action de contrôle de foule.	214
ANNEXE 1. UN PEU DE FINESSE DANS L'ANALYSE ENI.....	216
ANNEXE 2. UN PEU DE FINESSE DANS L'EFFET MAJEUR	217
2.1. Introduction.....	217
2.2. Exemple d'un effet majeur sur une pièce maitresse	217
2.3. Exemples d'un effet majeur en offensif	218
2.4. Exemple d'un effet majeur sur une embuscade	219
Avertissement :	219
Verbes utilisables pour décrire un effet majeur : (non exhaustif) :.....	219
ANNEXE 3. EXEMPLE DE BACKBRIEF	220
ANNEXE 4. LES MARCHES A COETQUIDAN	229

CHAPITRE 1. CADRE GENERAL D'EMPLOI

1.1. Principes généraux.

La section de combat terrestre (SCT) est amenée à agir dans le cadre de la compagnie de combat terrestre (CCT) ou d'un SGTIA, ou encore de façon isolée. Elle est mise sur pied pour assurer la totalité des missions de combat terrestre (MCT), sur le territoire national, ou sur les théâtres d'opérations extérieures. La section étant très vulnérable aux feux directs et indirects, sa sûreté repose en grande partie sur ses capacités à renseigner et à utiliser au mieux le terrain. Pouvant être dotée de véhicules de transport (et de combat), elle exécute ses missions essentiellement à pied, après avoir débarqué son personnel en toute sécurité.

1.2. Environnement de la section de combat terrestre.

1.2.1. Les particularités du territoire national.

1.2.1.a. PRINCIPES GENERAUX.

L'emploi des forces terrestres en missions intérieures, et donc, celui des unités de combat terrestre, recouvre en fonction des circonstances et des priorités définies par les autorités de l'Etat, une participation à des missions :

- De sécurité civile par le concours de moyens militaires :
 1. A la prévention des risques ;
 2. Au secours et à la protection des personnes, de bien et de l'environnement lors d'accidents, de sinistres ou de catastrophes.
- De sécurité générale par la participation de moyens militaires :
 1. A la défense et à la protection des structures essentielles de l'Etat ;
 2. A la protection des organismes, installations ou moyens civils dont le maintien de l'activité est indispensable ;
 3. A l'aide aux services publics (selon des plans spécifiques) ;
 4. A la prévention et à la riposte face à la menace terroriste.
- Exceptionnellement au soutien aux opérations de maintien de l'ordre.

1.2.1.b. CADRE JURIDIQUE.

L'autorité civile ne peut mettre en œuvre les forces armées qu'au moyen de deux procédures :

- La réquisition pour les déploiements de détachements armés ;
- La demande de concours pour toute contribution des forces armées à des missions qui ne comprennent pas l'emploi de la force ou des armes.

Ces deux procédures fixent le cadre juridique de mise en œuvre des armées sur le territoire national.

1.2.1.c. MISSIONS SUR LE TERRITOIRE NATIONAL.

Ces missions s'inscrivent dans deux domaines : le soutien direct aux populations et la sécurité générale. Dans ce dernier domaine, en fonction de son niveau de préparation opérationnelle, la section peut être amenée à remplir tout ou partie des missions de combat terrestre (MCT) telles qu'elles ont été exposées précédemment.

1.2.2. Les particularités de la zone urbaine (ZURB).

La ZURB est caractérisée par le cloisonnement, l'isolement des combattants, la réversibilité toujours possible et souvent soudaine de la situation, l'engagement dans des espaces restreints. Ceci impose au chef tactique une préparation minutieuse de la manœuvre. Les définitions, principes et points clés

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

des MCT restent valables quel que soit le milieu. Néanmoins, dans le cadre de la ZURB, le chef de section doit intégrer dans la préparation de sa mission certaines spécificités d'engagement.

- Toute action est commandée (vous êtes le seul chef pour la mission reçue) ;
- Toute action est coordonnée (mesures précises pour les liaisons, le timing,...) ;
- Le commandement est décentralisé (concept du micro-théâtre, initiative du subordonné que vous êtes mais toujours dans l'esprit de la mission de votre commandant d'unité et en restant à votre niveau d'engagement).

1.2.2.a. PRINCIPES GENERAUX.

Dans les choix tactiques il faut appliquer les principes suivants :

- Une défense tous azimuts : la menace est omnidirectionnelle et la situation toujours réversible ;
- Un dispositif en profondeur : vous devez être alerté (sonnettes) et les aménagements du terrain ne doivent pas entraver les mouvements amis au sein du dispositif (action de la réserve) ;
- Un appui mutuel : pas un pas sans appui et pas d'élément isolé qui ne peut être réintégré dans le dispositif ;
- Un camouflage efficace : les rues doivent être dégagées (véhicules sous infrastructures). Les postes de combat ne doivent pas être visibles.

1.2.2.b. MODES D'ACTION.

La SCT est engagée en zone urbaine dans le cadre de ses MCT, mais surtout dans les missions défensives. Le volume de la section ne permet pas de tenir plus de deux à trois bâtiments (selon la taille). Il faudra donc resserrer le dispositif et faire effort sur l'aménagement du terrain, en fonction de la menace : bloquer certains axes, condamner certains accès de bâtis pour contraindre l'adversaire dans ses déplacements et l'obliger à rester dans les rues, à découvert.

Enfin, il faut garder à l'esprit :

- La simplicité de la manœuvre : l'action menée doit être simple et progressive (préserver la sûreté / éviter les tirs fratricides). Les dispositifs doivent faciliter la mise en œuvre d'appuis directs et indirects. L'identification des combattants est indispensable avant tout engagement en ZURB. Le CDS doit fixer des objectifs caractéristiques à ses subordonnés.
- La progressivité de la manœuvre : le CDS définit les objectifs ou limites de bond intermédiaires. Puis il met en place appuis et/ou couverture avant toute progression et définit des zones-tampon entre les sections pour limiter au maximum les tirs fratricides.
- Le rythme d'exécution plus lent : l'accent est mis sur la sûreté et la coopération interarmes autant que sur une éventuelle agressivité vis-à-vis des éléments adverses pour conserver l'initiative. La technique de progression et d'abordage des bâtiments doit faire l'objet d'une instruction et d'un entraînement particuliers dispensés dans les centres spécialisés.
- La coordination des groupes qui est l'un de principaux facteurs du succès du CDS.
- La capacité de réversibilité : le CDS veille à équiper les véhicules de matériels de protection de circonstance (grillage sur les parebrises et sur les ridelles, plaques métalliques pour protéger les conducteurs, coupe-file installés à l'avant des véhicules...).

1.3. Organisation et moyens.

Voir Section 1. Le concept C3T, chapitre 3, page 6.

1.4. Rôle du chef de section.

1.4.1. Généralités.

Il est responsable de l'exécution de la mission reçue et toute son activité doit être dominée par la volonté de l'accomplir coûte que coûte. Il commande directement ses chefs de groupe à la voix, au geste ou par radio. Il est un guide pour ses hommes et s'efforce de leur insuffler un esprit combattif en toutes circonstances. Il garde en permanence le souci d'amener sa section au plus haut niveau d'instruction. En toutes circonstances, il est responsable de la sauvegarde et du maintien en condition des hommes, de l'armement et des matériels qui lui sont confiés.

1.4.2. Rôles particuliers.

1.4.2.a. AVANT L'ACTION.

Il prend les mesures préparatoires au combat concernant :

- L'armement ;
- Les munitions ;
- Les équipements divers ;
- L'habillement ;
- Le ravitaillement.
- Il explique à ses cadres et à ses hommes la situation, la mission, et il leur donne ses premiers ordres.

1.4.2.b. SOUCIS DU CDS EN COURS D'ACTION.

- De se renseigner : milieu (terrain, population), ennemi, voisins... et de renseigner son commandant d'unité ;
- De rendre compte de son action comme de ses intentions ;
- D'être en liaison avec ses voisins ;
- De manœuvrer constamment avec des appuis internes et éventuellement de demander des appuis extérieurs ;
- De conduire les feux.

1.4.2.c. EN FIN D'ACTION.

- Il assure la mise en garde de la section ;
- Il fait effectuer un compte rendu par ses subordonnés des événements (pertes, bilans, consommation) ;
- Il rend compte à son commandant d'unité des divers recompléments et des évacuations.

1.4.2.d. A L'INSTRUCTION.

Il dirige l'instruction de son personnel, son rôle est principalement de :

- Faciliter la cohésion ;
- Rechercher l'efficacité du tir à toutes les armes ;
- Acquérir et entretenir les réflexes élémentaires individuels ou collectifs ;
- Développer l'aptitude à manœuvrer en sûreté, c'est-à-dire à utiliser parfaitement le terrain et à combiner les appuis réciproques de ses groupes.

1.5. Rôle du sous-officier adjoint au chef de section.

Il est l'auxiliaire et le remplaçant du chef de section. Comme auxiliaire, il contrôle la bonne exécution des ordres donnés.

Il est chargé des questions matérielles de la section :

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

- Exécution de la préparation matérielle d'une mission ;
- Recompléments et ravitaillements ;
- Entretien de l'armement, des véhicules et des autres matériels et équipements.

En tant que remplaçant éventuel, il se tient informé en permanence :

- Des intentions de son chef ;
- De la situation du moment ;
- De tous les problèmes concernant la section.

Cette éventualité du remplacement du CDS n'est pas limitée à son absence, mais aussi elle doit être comprise comme la doublure du CDS : au combat le SOA occupe une place où le CDS ne peut pas être, sa place est normalement avec l'élément qui risque d'échapper à l'action directe du chef de section. En particulier, au cours d'une progression, il assure le rôle capital de serre-file.

Il peut être appelé à commander directement un élément de la section si celle-ci est fractionnée ou si cet élément est chargé d'une mission délicate. Il participe à l'instruction de sa section.

1.6. L'opérateur radiophoniste.

L'opérateur radiophoniste, porteur du poste principal de la section :

- Se tient en permanence à proximité du chef de section ;
- Ecoute le trafic pour informer son chef et note tout message qui lui est destiné ;
- Transmet sur ordre, certains messages de routine ;
- Répond aux appels lorsque son chef est indisponible.

CHAPITRE 2. LES ACTES ELEMENTAIRES DE LA SECTION

2.1. Les actes élémentaires de la section.

Quelle que soit la nature de la mission qu'elle exécute, la section accomplit en permanence au combat les trois actes élémentaires collectifs :

- Se déplacer dans une direction donnée ;
- S'arrêter, tomber en garde ;
- Utiliser ses armes et par extension ses autres moyens (artifices, outils, moyens de protection, etc.).

Avec en permanence deux obligations :

- Se renseigner ;
- Assurer sa sûreté.

L'exécution de ces actes fondamentaux, en fonction de la situation, du terrain, de l'action de l'ennemi, ou de leur combinaison dans un cadre tactique, constitue la manœuvre de la section.

2.2. Se déplacer dans une direction donnée.

2.2.1. Généralités.

La section se déplace toujours en sûreté ; elle se renseigne en permanence, en particulier par l'observation, et rend compte en cours et à l'issue de chaque mouvement. Le chef de section est responsable du maintien de la direction fixée par le commandant d'unité. De nuit ou par mauvaise visibilité, la section resserre son dispositif. Les distances et les intervalles à l'intérieur des groupes et entre les groupes sont réduits, l'essentiel étant de conserver les liaisons. Toutefois elle s'efforce de nuit comme de jour d'utiliser le terrain pour échapper aux moyens de détection et aux équipements de tir de nuit de l'adversaire (utilisation des masques, des couverts, des cheminements).

En fonction de la menace, si l'axe est praticable pour les engins, il est concevable que certains groupes, restent embarqués ou progressent à pied appuyés directement par leur véhicule. Le front et la profondeur sont décidés en fonction de la situation, de la mission, du terrain et des conditions de visibilité.

Le chef de section doit pouvoir exercer aisément son commandement, si possible à vue. Il se place là où il peut le mieux guider sa section, diriger et contrôler son action. Il désigne un groupe de base auprès duquel il se tient tant que le combat n'est pas engagé. La formation au sein des groupes est laissée à l'appréciation des chefs de groupe qui l'adaptent au terrain et à la mission qui leur a été confiée. Après son embarquement, ou lorsque le terrain, l'ennemi et / ou la mission ne permettent pas d'utiliser les véhicules, la section se déplace à pied dans une formation adaptée au terrain et à la menace, de points d'observation en points d'observation, et en recherchant des positions de tir.

2.2.2. Préparer le déplacement.

Les mesures préparatoires au déplacement sont d'ordre technique et tactique. Elles sont généralement fixées par le commandant d'unité pour l'ensemble de la compagnie. Les mesures techniques visent à mettre sur pied la section en fonction des ordres reçus. Les mesures tactiques consistent à réaliser les actions nécessaires à la sûreté et à l'exécution de la mission.

Toutefois l'initiative peut en être laissée dans certains cas au chef de section.

L'initiative d'ordre technique du chef de section porte essentiellement sur :

- Préparation des personnels et des matériels ;

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

- Parage des véhicules.

L'initiative d'ordre tactique du chef de section porte essentiellement sur :

- Etude de l'itinéraire et de la menace ;
- Choix de l'armement (double dotation) ;
- Camouflage ;
- Dispositions de combat ;
- Organisation du guet terrestre et aérien ;
- Mise en œuvre des mesures de protection NRBC.

2.2.3. Progresser.

La section se déplace, à pied ou en véhicules, sur un axe ou une direction, en utilisant les possibilités tactiques du terrain (cheminements, formations adaptées). Le chef de section maintient le rythme prescrit en progressant de point d'observation en point d'observation et adopte une articulation qui lui permet de manœuvrer en cas de rencontre avec l'ennemi. La section peut se déplacer soit en premier échelon, en tête du dispositif compagnie, soit en deuxième échelon.

Le chef de section devra adopter sa formation et sa vitesse de déplacement en fonction du terrain, de la situation et de la distance à laquelle se trouve l'ennemi :

- En ambiance vitesse, la section effectue des bonds d'une grande amplitude ;
- En ambiance sûreté, la section effectue des bonds plus courts et des arrêts plus fréquents pour observer et reconnaître les points particuliers du terrain.

2.2.4. Se déplacer. Composantes.

Rôle du chef de section	Exécution
Le CDS prépare le déplacement en étudiant : - L'itinéraire et ses possibles variantes ; - Les actions ennemies possibles. Il contrôle l'action du SOA.	Le SOA fait parer les véhicules et fait vérifier leur état de marche, leur aménagement éventuel (bâches...), leur camouflage.
Le CDS fait prendre les dispositions de combat et donne un ordre initial ou de déplacement.	- « Disposition de combat ». - OI du CDS. - DPIF.
Le CDS commande le déplacement et fixe : - Les limites de bond ; - La vitesse autorisée (sécurité) ; - Les liaisons à assurer. Il contrôle : - L'action des CDG ; - La prise des mesures de sûreté à l'arrêt.	La section progresse par bonds de point d'observation en point d'observation généralement en deux échelons. Si la présence ennemie est peu probable la section progresse par bonds de grande amplitude en marquant un temps d'arrêt sur les lignes fixées par le CDS. Si la présence ennemie est probable l'échelon de tête progresse par bonds plus courts en reconnaissant systématiquement les points particuliers.
Le CDS coordonne l'action des groupes : en cas de prise à partie par l'ennemi ou d'événement imprévu (obstacle).	

Tableau 43. Les actes élémentaires de la section : se déplacer

2.2.5. Se déplacer : cadre d'ordres.

Pour se déplacer, le chef de section donnera un commandement dont le terme mnémotechnique est « DPIF » :

- D : direction générale de marche caractérisée par un point de repère éloigné ou désignée par une direction (N, S, E, W).
- P : point à atteindre. Point précis et visible de tous, ou caractéristique et non visible mais qui ne laisse aucune ambiguïté. Il représente la limite de bond fixée par le chef de groupe où devra s'arrêter le trinôme de tête.
- I : itinéraire, désigné précisément sur le terrain.
- F : formation, avec la place, la distance ou l'intervalle entre les groupes et la place du CDS et du SOA (cette partie fixée au départ, n'est pas forcément répétée en cours d'action). Le CDS peut également désigner un groupe de base qui donne le rythme aux autres groupes, qui doivent donc adapter leur allure, distantes et intervalles.

Pour faire exécuter un bond à la section, le chef de section commandera :

- Pour un bond (de la section, par groupe, par trinôme, homme par homme) ;
- Dans l'ordre (éventuellement) ;
- Préparez-vous ;
- En avant !

Pour se déplacer en vue de remplir une mission dynamique, le chef de section donnera un ordre de déplacement à la section ou à ses groupes, dont le terme mnémotechnique est : « MOICP » :

- M : mission.
- O : objectif.
- I : itinéraire.
- C : conduite à tenir.
- P : place du chef de section et du SOA.

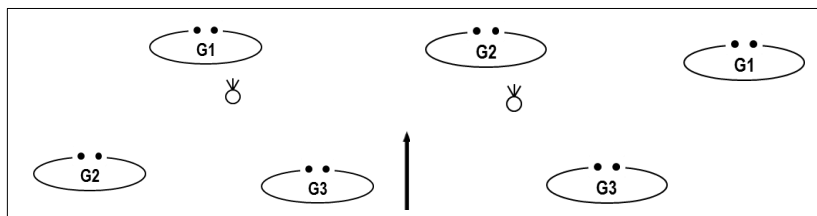
2.2.6. Se déplacer dans une direction donnée à pied. Formations.

Pour se déplacer à pied, la section peut utiliser 3 formations :

- En triangle ;
- En ligne ou par groupes accolés ;
- En colonne ou par groupes successifs.

2.2.6.a. FORMATION EN TRIANGLE.

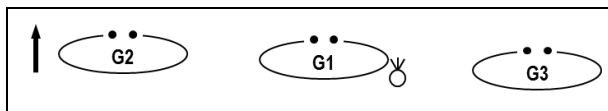
Cette formation procure à la section une plus grande sûreté et l'aptitude à faire face à une menace inopinée. Le chef de section progresse avec le groupe de base ou à proximité.



Graphique 48. Les formations de la section à pied : en triangle pointe en avant, base en avant

2.2.6.b. FORMATION EN LIGNE OU PAR GROUPES ACCOLÉS.

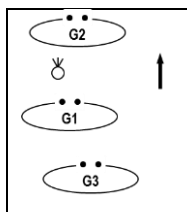
Cette formation est à privilégier pour franchir une ligne caractéristique du terrain (ligne de crête...), reconnaître sur un large front, donner l'assaut ou franchir une zone battue par les feux. C'est la formation réflexe à adopter en cas de surprise.



Graphique 49. Les formations de la section à pied : en ligne ou par groupes accolés

2.2.6.c. FORMATION EN COLONNE OU PAR GROUPES SUCCESSIFS.

Cette formation est prise pour suivre un cheminement, franchir un point de passage obligé ou s'infiltrer. Elle permet généralement une progression rapide



Graphique 50. Les formations de la section à pied : en colonne ou par groupes successifs

2.2.7. Se déplacer dans une direction donnée en véhicule.

La section se déplace groupée sur un seul axe en mettant à profit les possibilités du terrain et du réseau routier. Pour se déplacer en véhicule, la section peut utiliser trois formations en fonction du danger et selon la probabilité de rencontre de l'ennemi :

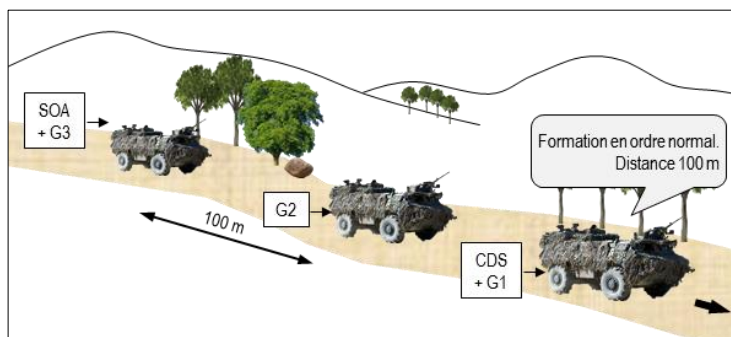
- Dans un contexte où prédomine une notion de vitesse, elle adoptera la formation en ordre normal ou par patrouille.
- Dans un contexte où prédomine une notion de sûreté, elle pourra adopter la formation éclairée.

Le nombre de véhicules équipant la section et les distances entre les véhicules montrées dans les graphiques ci-dessous ne sont qu'indicatifs. Dans tous les cas les distances devront éviter à la section d'être prise dans sa totalité sous le feu ennemi. De la même façon, la place du CDS et du SOA sont également indicatives, dont le CDS doit chercher à se renseigner et assurer sa liberté d'action.

2.2.7.a. FORMATION EN ORDRE NORMAL.

Cette formation, qui permet le déplacement le plus rapide mais le moins sûr, est caractérisée par :

- Des bonds de grande amplitude ;
- Une progression simultanée et rapide ;
- Maintien du guet terrestre et aérien.

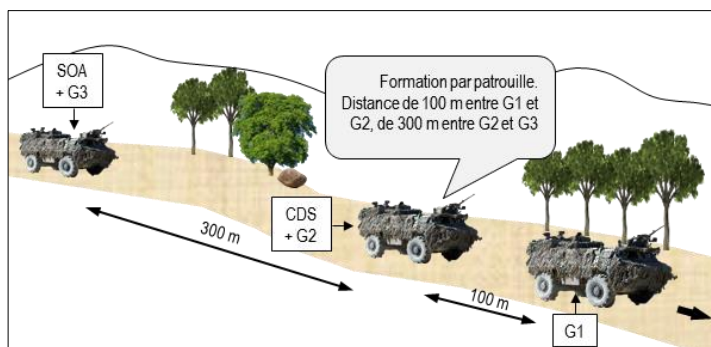


Graphique 51. Les formations de la section en véhicule : en ordre normal

2.2.7.b. FORMATION PAR PATROUILLE.

La formation par patrouille permet le déplacement rapide est assez sûr grâce à :

- La progression en deux échelons, les véhicules peuvent s'appuyer entre eux s'ils disposent d'armement de bord. Pour cela, les éléments restent à vue et à portée des armes. L'espacement entre le premier et le deuxième échelon est plus long afin d'avoir un dispositif moins resserré ;
- La progression simultanée des deux échelons avec des appuis mutuels ponctuels. Les bonds marqués sont plus courts que dans le cas précédent.



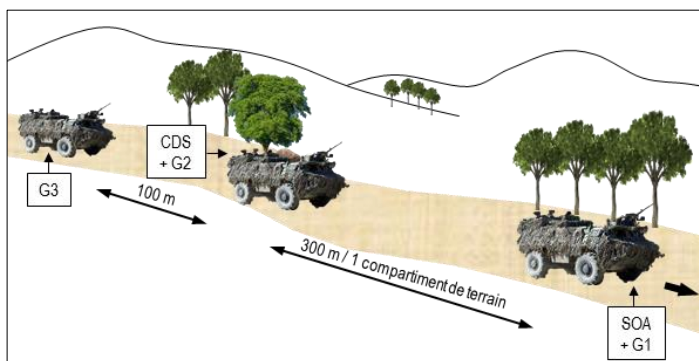
Graphique 52. Les formations de la section en véhicule : par patrouille

2.2.7.c. FORMATION ECLAIRÉE.

Ce mode est utilisé en cas de rencontre imminente avec l'ENI. Il s'agit donc d'un mode lent mais très sûr.

- Cette formation permet d'assurer la sauvegarde et de se prémunir d'une rencontre inattendue avec l'ENI grâce à la capacité de réaction.
- Le premier véhicule éclaire la progression, le second l'appuie à distance de tir et à vue.
- Les bonds sont plus courts et en fonction du terrain de point d'observation en point d'observation. On privilégiera la progression en boule de billard ou tiroir entre le premier et le deuxième véhicule¹.
- Si besoin on peut faire débarquer un groupe sur la position d'appui (ou débarqué partiel).

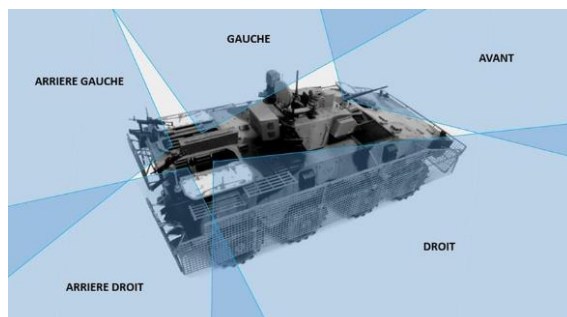
¹ La progression en « boule de billard », concerne le premier et le deuxième échelon. Les véhicules 2 et 3 progressent de la même manière avec le même espacement.



Graphique 53. Les formations de la section en véhicule : éclairée

2.2.7.d. REPARTITION DU GUET EN VEHICULE.

La répartition du guet en véhicule doit assurer une bulle d'observation terrestre et aérienne dans chaque véhicule.



Graphique 54. Répartition du guet en véhicule

2.3. S'arrêter, tomber en garde.

2.3.1. Généralités.

L'arrêt de la section, en cours ou en fin de déplacement, est une phase délicate de la manœuvre car il est indispensable d'éviter les regroupements provoquant une grande vulnérabilité du personnel et des matériels.

La durée prévisible de l'arrêt ainsi que la menace adverse orientent le dispositif à adopter et l'attitude sur la zone d'arrêt.

Dans tous les cas, il est primordial de conserver la sûreté et l'aptitude à la manœuvre.

Le dispositif adopté doit permettre, de jour comme de nuit :

- De se camoufler ;
- D'avoir des vues sur le compartiment de terrain ;
- De se renseigner ;
- D'appliquer des feux ;
- De riposter (armement individuel et collectif, armes de bord) ;
- De manœuvrer ;

- De quitter rapidement la zone ou de reprendre la progression.

Deux types d'arrêt sont envisageables en fonction de leur durée : les arrêts courts, généralement en phase de progression, et les arrêts longs, entre deux phases d'action.

2.3.2. Les arrêts courts à pied.

Ils sont généralement liés à la manœuvre d'ensemble de la compagnie.

Il s'agit de marquer un temps d'arrêt tout en conservant l'aptitude à reprendre la progression ou à recevoir une nouvelle mission.

Dans ce cas, tout en assurant sa sûreté, la section tombe en garde aux abords immédiats des axes de progression.

2.3.2.a. CADRE D'ORDRES.

Pour arrêter la section à l'endroit où elle se situe, sans vouloir privilégier une direction particulière, le chef de section commandera « HALTE ».

Afin de s'arrêter et de privilégier une direction particulière d'observation, le chef de section donnera un commandement d'arrêt dont le terme mnémotechnique est « FH » :

- F : face à tel direction.
- H : halte.

Afin de s'arrêter et de privilégier une direction particulière d'observation, à partir d'un endroit précis, le chef de section donnera un commandement d'arrêt dont le terme mnémotechnique est « FAFH » :

- F : face à telle direction.
- A : à tel endroit.
- F : formation.
- H : halte.

Pour tomber en garde face à une direction déterminée, potentiellement dangereuse et pour s'assurer un minimum de sûreté, le chef de section donnera un ordre de mise en garde dont le terme mnémotechnique est « ZMC » :

- Z : zone d'installation (de la section, du groupe, entre tel et tel point).
- M : mission.
- C : conduite à tenir.

2.3.3. Les arrêts longs à pied.

Le chef de section rejoint ou choisit une zone de stationnement offrant des facilités d'accès, de camouflage et de liaison. Il fait prendre un dispositif de sûreté à la fois terrestre et aérien.

L'arrêt long est mis à profit pour l'alimentation, le repos des hommes et pour l'entretien de l'armement et des véhicules.

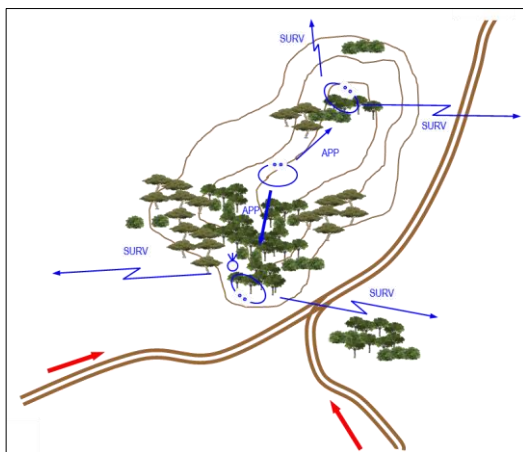
Lors d'un stationnement de longue durée, le chef de section organise la sauvegarde de sa section face aux directions dangereuses définies en prenant en compte l'ennemi et le terrain. Il essaie, dans la mesure du possible, de se ménager une réserve au mieux avec un groupe, au moins du niveau du trinôme.

2.3.3.a. CADRE D'ORDRES.

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

Selon les ordres donnés par le commandant d'unité, le chef de section donnera un ordre de stationnement groupe de longue durée dont le terme mnémotechnique est « ZMSPCP » :

- Z : zone d'installation (du groupe, entre tel et tel point).
- M : mission.
- S : secteur de surveillance et de tir.
- P : point particulier.
- C : conduite à tenir.
- P : place du chef de section.



Graphique 55. L'arrêt long de la section à pied

2.3.4. S'arrêter, tomber en garde en véhicule.

L'arrêt de la section peut être de courte ou longue durée. Dans tous les cas la section devient particulièrement vulnérable. Ainsi, tout arrêt nécessite un débarquement automatique du personnel à l'exception des arrêts courts consécutifs à un resserrement ou une hésitation d'itinéraire.

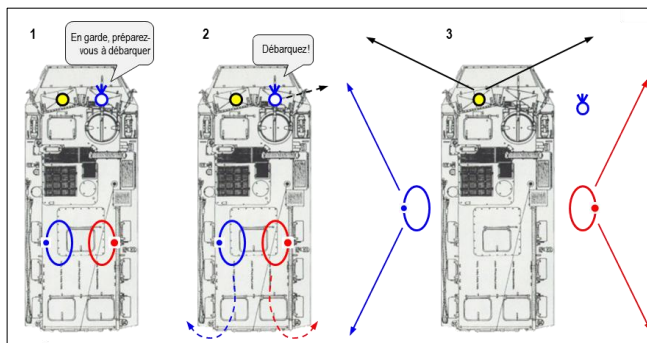
Ce débarquement est suivi par une tombée en garde immédiate à proximité des véhicules ou par la mise en place d'un dispositif de sûreté. La répartition du groupe et des trinômes en caisse dans le véhicule est importante car elle est liée à la position du trinôme une fois débarqué et posté.

2.3.4.a. DEBARQUER EN GARDE².

Dans le cas où CDS veut que les groupes débarquent sans direction particulière d'observation, ceux-ci se positionneront en 360° par rapport au véhicule.

Après un ordre préparatoire (« En garde, préparez-vous à débarquer »), le CDS ou le CDG donne l'ordre exécutoire (« Débarquez »), à l'issue duquel les trinômes débarquent et se postent assurant une bulle de 360° autour du véhicule. Le pilote reste embarqué.

² NOTE : les croquis explicatifs des types de débarquement sont indicatifs et expriment le principe pour chaque type. Le CDS doit adapter les procédures de sa section en fonction du véhicule à utiliser.

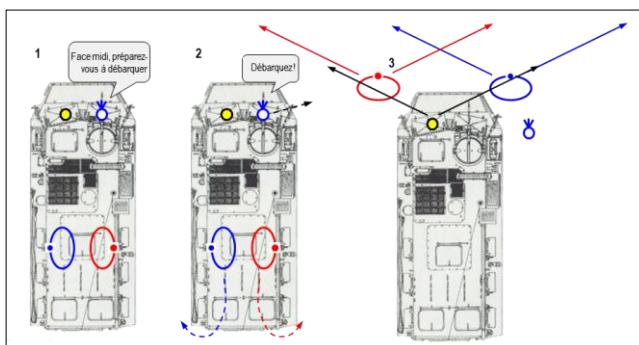


Graphique 56. Débarquer en garde

2.3.4.b. DEBARQUER FACE.

Dans ce cas de figure le chef de section veut que les groupes débarquent en privilégiant une direction par rapport au véhicule.

Après un ordre préparatoire (« Face...³, préparez-vous à débarquer »), le CDS ou le CDG donne l'ordre exécutoire (« Débarquez »), à l'issue duquel les trinômes débarquent et se postent face à la direction donnée par le CDS. Le pilote reste embarqué.



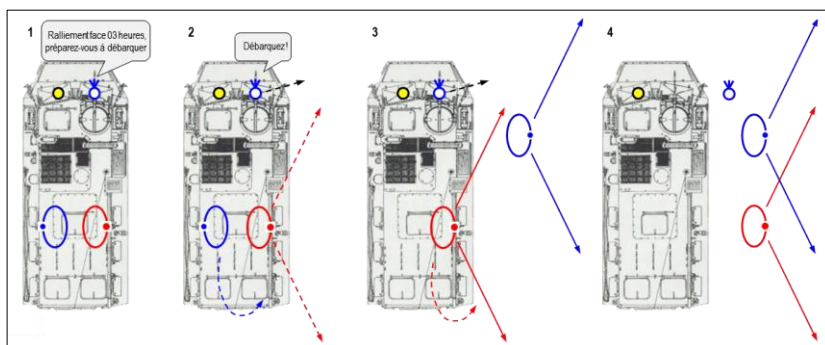
Graphique 57. Débarquer face

2.3.4.c. DEBARQUER RALLIEMENT FACE.

Dans ce cas de figure, le chef de section veut que les groupes débarquent en privilégiant une direction particulière par rapport au véhicule et se regroupant d'un côté précis du véhicule.

Après un ordre préparatoire (« Ralliement face..., préparez-vous à débarquer »), le CDS ou le CDG donne l'ordre exécutoire (« Débarquez »), à l'issue duquel les trinômes débarquent en appui mutuel à partir du véhicule. Le pilote reste embarqué.

³ Afin de marquer la direction, le CDS peut utiliser la méthode du cadran horaire : l'axe dans le sens de la longueur du véhicule dans la direction du conducteur marque la position du midi (12h00).



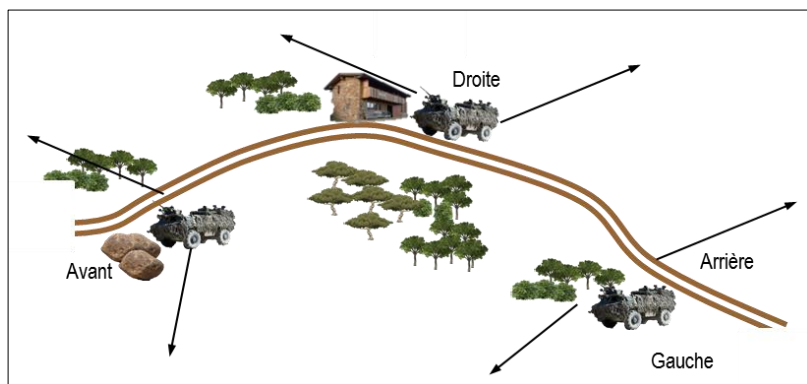
Graphique 58. Débarquer ralliement face

2.3.5. Les arrêts courts en véhicule.

Les véhicules restent à proximité de l'axe en évitant tout resserrement et en recherchant éventuellement l'abri des couverts.

Le personnel débarque sur ordre⁴ (FAFH). Ce débarquement, total ou partiel, est suivi immédiatement par l'adoption d'un dispositif de sûreté (ZMC).

Les groupes restent à proximité de leur véhicule.



Graphique 59. L'arrêt court de la section en véhicule

2.3.6. Les arrêts longs en véhicule.

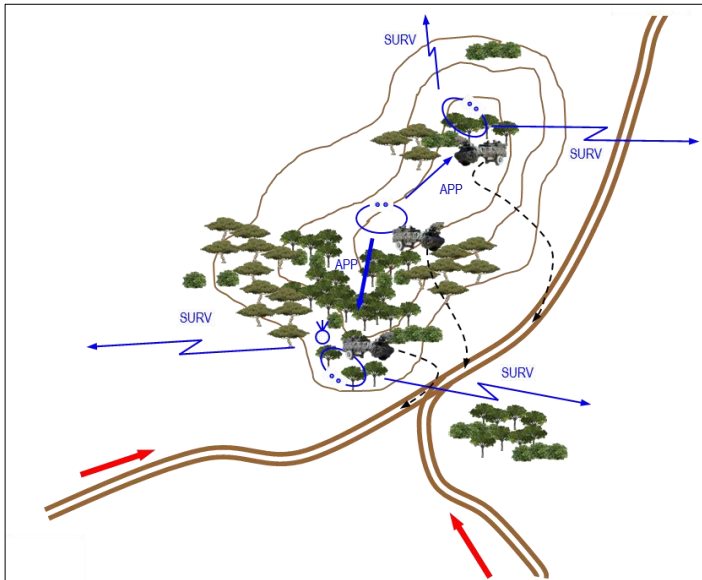
Le chef de section choisit une zone de stationnement offrant de bonnes possibilités d'accès de camouflage et de liaison.

Les engins de la section sortent de l'itinéraire et se postent (FAFH - ZMC). Les véhicules sont placés suivant un dispositif aéré et sont orientés de façon à pouvoir reprendre le mouvement dans les meilleures conditions.

Le chef de section met en place un dispositif de sûreté en veillant au camouflage aux vues terrestres et aériennes (ZMSPCP).

⁴ Le CDS utilise le même cadre d'ordres que pour une section à pied.

Il organise la vie sur la position en fonction de la durée du stationnement (surveillance, aménagement des positions, repos ...).



Graphique 60. L'arrêt long de la section en véhicule

2.4. Utiliser ses armes et par extension ses autres moyens.

Il s'agit des mesures de sûreté permanentes préventives que la section doit prendre pour assurer sa protection et réagir par le feu face à des agressions adverses.

La réaction de la section doit avoir pour objectif :

- De renseigner ;
- De se soustraire aux feux ou de neutraliser l'adversaire tout en conservant l'ascendant sur l'ennemi ;
- De conserver la capacité de manœuvrer : ceci suppose que l'échelonnement de la section soit tel qu'il interdise à l'ennemi de prendre simultanément l'ensemble de la section sous le feu.

La section peut être confrontée à :

- Un ennemi à pied ;
- Un ennemi utilisant des véhicules.

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

2.4.1. La section riposte.

Dans son ordre initial le chef de section prescrit à ses groupes de réagir instantanément en cas de surprise par l'ennemi.

Rôle du chef de section	Exécution
La section est surprise à courte distance	
En cas de surprise par l'adversaire (ennemi à pied, véhicule embusqué), la section réagit instantanément avec tous ses moyens et tombe en garde.	
La section est surprise à plus grande distance	
La section tombe en garde	
Le CDS observe et dirige le feu	Contre les éléments ennemis les plus menaçants.
Le CDS fait gagner une position favorable à sa section.	D'un bloc ou par groupes successifs en combinant le feu et le mouvement par le jeu d'appuis réciproques au sein de la section mais aussi au sein des groupes si besoin.
Le CDS réorganise sa section : - Il donne des ordres pour occuper et défendre la nouvelle position ; - Il rend compte et demande éventuellement des tirs d'appui.	Sans oublier de donner une mission claire à son SOA.

Tableau 44. Les actes élémentaires de la section : la section riposte

2.4.2. La section neutralise par le feu ou détruit un élément ennemi.

Dans cette action, la conduite du feu par le chef de section est primordiale. Si la section est dotée d'armes antichar ou d'appui, le dispositif est articulé autour de celles-ci et peut être complété par la mise en œuvre de FLG.

Rôle du chef de section	Exécution
Observer.	La section tombe en garde.
Donner des consignes de tir.	Répartir les objectifs et donner des consignes d'ouverture du feu.
Déclencher le feu.	D'un bloc (recherche de l'effet de surprise) est à privilégier mais élément par élément demeure approprié sur un ennemi échelonné ou déployé.
Conduire le feu.	Priorité aux antichar.
Faire cesser ou reporter les tirs.	
Rompre le contact éventuellement.	Par appui mutuel entre groupes.

Tableau 45. Les actes élémentaires de la section : la section neutralise par le feu ou détruit un élément ennemi

2.4.3. Les appuis réciproques au sein de la section.

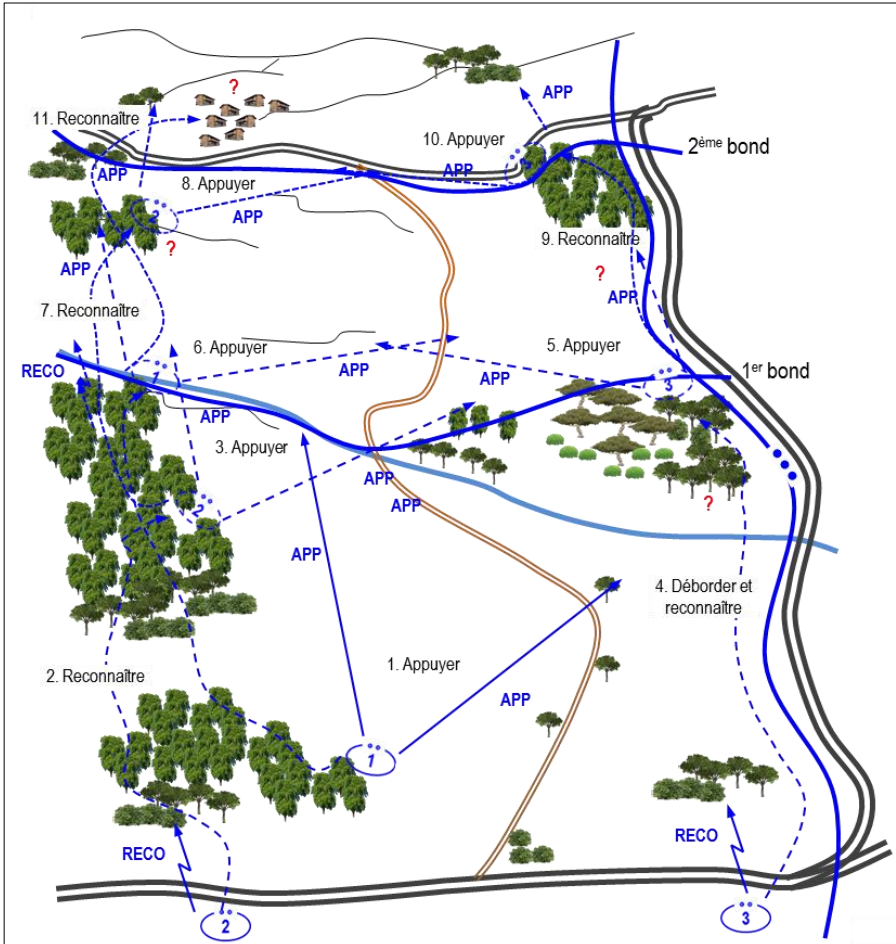
2.4.3.a. BASE D'APPUI (VEHICULES).

L'action de la section conduit généralement à mettre en place une base d'appui composée notamment des engins de la section et éventuellement des renforcements reçus par la section. Le chef de l'élément d'appui, souvent le sous-officier adjoint, a un rôle déterminant dans la manœuvre de la section.

2.4.3.b. APPUIS RECIPROQUES AU SEIN DE LA SECTION.

La combinaison du feu et du mouvement est obtenue par le jeu des appuis réciproques des groupes agissant au sein de la section.

Se déplaçant sous le feu de l'ennemi, le chef de section doit coordonner l'action des groupes : un ou deux groupes neutralisent l'adversaire pendant que le troisième groupe progresse et tombe en garde ; puis un des groupes initialement en appui progresse à son tour appuyé par les deux autres ; et ainsi de suite.



Graphique 61. L'appui réciproque en tir au sein de la section

CHAPITRE 3. LES TECHNIQUES DE COMMANDEMENT

3.1. La méthode d'élaboration d'une décision opérationnelle tactique (MEDOT) du chef de section.

3.1.1. Esprit de la méthode.

La méthode est un outil élaboré organisant et guidant le raisonnement qui mène à la prise de décision de l'autorité.

Elle n'est pas conçue comme un frein à l'imagination ni comme une procédure rigide, mais comme un guide flexible.

3.1.2. Finalité.

La méthode doit permettre au chef de section de raisonner un problème tactique et de lui apporter dans des délais réduits la réponse la plus adaptée à la réussite de sa mission⁵ (expression d'un ordre).

L'étude successive des différentes étapes du raisonnement et la réponse aux questions posées (conclusions de l'étude) doivent permettre de déboucher sur le choix du meilleur mode d'action à adopter et de l'effet à réaliser sur l'ennemi dans le cadre espace-temps imposé.

3.1.3. Principes.

Quelques principes simples doivent être conservés en permanence à l'esprit :

- L'ennemi manœuvre : il mène une action dans un but précis, et si les opérations conduites contre lui visent à le faire renoncer, il n'y a aucune raison pour qu'il abandonne d'emblée son objectif. Il dispose de capacités de manœuvre et d'appui réelles, il se poste, progresse appuyé et couvert... .
- Le terrain « commande » : la section manœuvre sur un terrain précis dont les caractéristiques (planimétrie et nivellement) conditionnent l'exécution de la mission (mobilité des engins, cheminements, positions d'observation et d'appui...). Il est donc indispensable, dans la mesure du possible, de raisonner le problème tactique face au terrain.
- Les délais sont impératifs : ils sont fixés par l'échelon supérieur et conditionnent la bonne exécution de la manœuvre de la compagnie ou du détachement. S'en affranchir serait donc remettre en cause l'action d'ensemble.
- La réflexion représente un gain de temps : prendre le temps d'étudier l'ordre reçu est certes consommateur de délais. Cela constitue cependant une étape décisive de l'action et un des facteurs du succès. Dans cet esprit, le chef de section doit s'attacher à laisser à ses subordonnés le temps nécessaire à l'étude des ordres qu'il donne et à la rédaction de leurs propres ordres.

3.1.4. Contexture de la MEDOT.

La méthode s'attache à préserver la cohérence entre les démarches menées au niveau commandant d'unité, chef de section, chef de groupe.

Cette méthode est complète. Les conclusions (contraintes, impératifs, besoins en renseignements et demandes) sont essentielles pour les missions complexes ou de longues durées.

⁵ Cette mission sera normalement inscrite dans le temps 1 de la manœuvre de son chef. Celui-ci donne aussi à ses subordonnés un « en mesure de » afin de leur avancer la possible mission pour le temps 2 de sa manœuvre.

La MEDOT du CDS peut se résumer à quatre grandes questions : Mission ? Terrain ? Délais ? RAPFOR ?

Etapas		Démarche de l'étude	Où trouver les réponses	Conclusions partielles
1. MISSION	Contexte ?	Action menée par la compagnie. Ennemi de la Cie. Contexte : population, médias.	Situation générale Primo & secundo de l'OI CDU	Définition de la zone d'action et du cadre horaire. Nature et style de l'action. Contraintes et mesures de sûreté à prendre en compte.
	Lettre ?	Tâches à réaliser. Marge d'initiative.	Composantes de la mission (lettre).	Effets à réaliser et actions simultanées / successives.
	ESPRIT ?	Intention du CDU. Rôle de la section dans le cadre de l'action de la Cie.	Définition de la mission (esprit). III.A & III.C de l'OI du CDU	Type de mission Qu'attends de moi le CDU ? But à atteindre. Ebauche effet majeur.
2. TERRAIN	Où ?	Etude du terrain : aspects déterminants pour la manœuvre Taille de la ZA (zones favorables, défavorables, points clés). ARVU Point clé du terrain ?	III.C de l'OI du CDU (mission reçue). Carte. Terrain à vue (idéal et à privilégier).	Zones d'approches. Points clés amis/ennemis. Déterminer les lignes de coordinations, des portées maxi. des armes, le lieu opportun pour déclencher les feux. Possibilités d'observation et de tir ami/ennemi.
3. DELAIS	Quand ?	Préavis. Horaires. Délais.	I.A de l'OI du CDU (arrivée de l'ENI). III.C de l'OI du CDU (mission reçue). III.D de l'OI du CDU (horaires fixés).	Horaires Effet majeur affiné : « Je dois réaliser telle action à telle heure, pendant tant de temps ».
4. RAPFOR (Rapport de force)	AMIS ?	Bilan des moyens organiques. Renforcements de la section. Position des autres éléments de la compagnie.	I.C de l'OI du CDU. III.B & III.C de l'OI du CDU.	Possibilités et impossibilités. Demandes éventuelles en moyens supplémentaires. Instructions de coordination. EVITER TIRS FRATS !
	ENNEMIS ?	Bilan de ses moyens face à la section : nature, volume, attitude. Possibilités sur ma zone d'action.	I.A de l'OI du CDU. ODB ENI fourni par le S2. Connaissances acquises sur l'ENI en cours de manœuvre.	Modes actions possibles dans ma zone d'action et mon cadre horaire : Ennemi immédiat au contact. Ennemi ultérieur en réaction en ciblant son H1 et son H2. Besoins en renseignements.
5. Conclusion	Comment ?	Confrontation des modes d'actions ami / ennemi	Conclusions précédentes	Dans l'ordre je détermine : effet majeur phasage. Missions aux subordonnés. Instructions de coordination.

Tableau 46. Etapes de la MEDOT du chef de section

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

Réaliser une frise des temps est impératif pour conduire une MEDOT. Refuser de la réaliser revient à se condamner à l'échec.

TEMPS DE LA MISSION RECUE PAR LE CDS								
GDH	7H00	8H00	9H00	10H00	11H00	12H00	13H00	14H00
TEMPS CDU	T1 : PRISE DE CONTACT							T2
ENI CDU		9H00 RECOs ENI						
ENI CDS				11h00 ENI initial CDS	11h30 ENI ultérieur CDS			
Tâches à mener	Dispo sommaire / reco des positions	valorisation	MEP terminée et surveillance/destruction des RECOs ENI		Prise de CTC ENI initial: neutralisation	Fixer l'ENI ultérieur	Détruire l'ENI ultérieur	Cette section ENI ne rentre pas dans mon cadre-espace temps, je ne m'en occupe pas pour la MEDOT.

Tableau 47. Exemple de Frise des temps

3.1.5. But de la MEDOT. L'idée de manœuvre.

Le but de la MEDOT est la rédaction de l'idée de manœuvre qui correspond au paragraphe TERTIO ALPHA de l'OPO CDS. Cette idée de manœuvre est exprimée par le biais de l'effet majeur, le phasage de la manœuvre et un rappel de l'« en mesure de » donné par le chef.

3.1.5.a. L'EFFET MAJEUR.

L'effet majeur est la première partie de l'idée de manœuvre d'un chef.

L'effet majeur représente le résumé de la réflexion menée par le chef ; il constitue le cœur de sa manœuvre et l'esprit dans lequel les subordonnés doivent remplir leur mission.

L'effet majeur est défini comme la condition dont la réalisation garantit le succès de la mission⁶. Il exprime les effets à obtenir sur l'adversaire et/ou le milieu en un temps et un lieu donné.

Dans la forme l'effet majeur s'énonce sous la forme :

JE VEUX + Verbe à l'infinitif + Volume ENI + lieu + GDH. Rien d'autre !

3.1.5.b. LE PHASAGE.

Le phasage est la deuxième partie de l'idée de manœuvre d'un chef.

Le déroulement de la manœuvre se décompose en trois phases successives de durée variable :

- Temps 0 : éventuellement le phasage peut inclure un temps préliminaire en cas de besoin utilisé pour se déployer, se réarticuler, rejoindre la zone de déploiement opérationnelle fixée, etc. Dans tous les cas, cette phase se déroule avant l'heure de début de la mission.
- **Temps 1** : la préparation (modelage de l'adversaire et du milieu). Préparation de l'effet majeur.
- **Temps 2** : l'effort. Réalisation de l'effet majeur.
- **Temps 3** : la consolidation. Exploitation de résultats obtenus par la réalisation de l'effet majeur.

Ces différentes phases de la manœuvre ne se conçoivent pas sans la prise en compte permanente de l'environnement au sein duquel elles interviennent.

⁶ L'effet majeur est la condition nécessaire mais non suffisante à la réussite de la mission.

3.2. Les cadres d'ordres du chef de section.

3.2.1. L'ordre préparatoire.

L'ordre préparatoire a pour but de mettre en condition le section avant le début de la mission. La contexture d'ensemble avec son terme mnémotechnique (PATRACDR) permet de ne rien oublier :

- P : personnel (mis sur pied).
- A : armement (emporté).
- T : tenue (sur l'homme, dans les sacs).
- R : radio (préparation et répartition).
- A : alimentation (pour la durée de la mission).
- C : camouflage (personnel, véhicule, oui ou non, adapté au terrain).
- D : divers (N° des VHL, perceptions (qui, quoi, quand, où), ...).
- R : rassemblement (en vue du départ, lieu, horaires).

3.2.2. Le WINGO⁷.

Le WINGO peut précéder l'ordre initial pour donner une orientation aux subordonnés. Il est complété par l'OI quand celui-ci est finalisé.

WINGO DU CDS				
Mission de la Cie				
Intention du CDU				
Mission de la section				
Articulation en 1 ^{ère} approche				
Orientation aux subordonnés		Point à atteindre	Orientation mission	
	SOA			
	G1			
	G2			
	G3			
	Renf. 1			
	Renf. 2			
Tâches à réaliser avant le début de la mission	Autonomie initiale à réaliser		Rappel lieu ravitaillement	
	Horaire et lieu OPO		Divers	

Tableau 48. Ordre préparatoire (WINGO) du CDS

⁷ WINGO : *warning order*. Ce cadre d'ordre vise à donner des éléments pour que les subordonnés puissent travailler quand le chef de section s'isole pour réaliser sa MEDOT. Le canevas donné ici est indicatif.

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

3.2.3. L'ordre initial, OI ou OPO⁸ du CDS.

Conçu pour mettre les chefs de groupe dans l'ambiance de la mission à remplir, il leurs permet de connaître leur rôle au sein de l'ensemble et dans le déroulement de la manœuvre. Dans la mesure du possible cet ordre est donné face au terrain de l'action ou au moins sur une caisse à sable.

Il comporte les paragraphes suivants :

OPO DU CDS			
NMR référence OPO :			
GDH émission OPO :			
Références cartes et documents utilisés :			
Fuseau horaire :			
Articulation de la section			
Organique		Par éléments :	
		Elément	Personnels
G1	+/-		
G2	+/-		
G3	+/-		
Renf.	+/-		
Renf.	+/-		
PRIMO: SITUATION			
Situation générale			
Situation particulière			
A. Situation ennemie			
Echelon supérieur			
ENI de la Cie (SGTIA)	Nature/ Volume / Attitude / Mission / Objectif / Position / GDH		
Face à la section			
ENI global	Nature Volume Attitude Position Mission Objectif GDH	Globalement,	

⁸ OI : ordre initial. OPO (OPORD, OPORDER) : *operations order*.

ENI initial	Nature Volume Attitude Position Mission Objectif GDH	Initialement la section serait opposée à	
	Zone / GDH de confrontation		
ENI ultérieur	Nature Volume Attitude Position Mission Objectif GDH	Ultérieurement la section serait opposée à	
	Délai / zone d'intervention		
	Face à notre action, l'ennemi pourrait :		
	H1. Titre : Description :		
	H2. Titre : Description :		
Menaces complémentaires			
Type	Quoi	Où	Quand
3D			
ART			
NRBC			
Génie			
G. Elec.			
Divers			
B. Situation amie			
Echelon supérieur			
Mission de la Cie (SGTIA)	Agissant dans le cadre bataillonnaire/en décentralisée, la CIE a reçu pour mission de :		
Mission et position des éléments amis les plus proches			
...	Position :		
	Mission :		
...	Position :		
	Mission :		
...	Position :		
	Mission :		

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

...	Position :			
	Mission :			
C. Renforcements et/ou prélèvements				
Type	Lieu Récup. / Dép.	GDH Du / Au		Trans Fréquence / Indicatif
Génie				
ART				
CAV				
3D				
D. Environnement				
Population				
Médias				
Terrain	Caractéristiques et conclusions tactiques			
Météo	Temps / phénomènes notables			
	Heure jour		Heure nuit	
E. Divers				
Divers				
SECUNDO: MISSION				
Effet majeur du CDU	En vue de...			
Mission de la section	La section a reçu pour mission de...			
TERTIO : EXECUTION				
A. Idée de manœuvre				
Effet majeur				
Je veux...	Effet / ENI / Terrain / GDH			

Phasage. A cet effet :		
Temps	GDH / Titre phase	Descriptif
T0 (éventuel)	Après avoir...	Actions préliminaires au T1/ actions des autres sections
T1	De... à...	Préparation de l'effet majeur
	Titre phase	
T2	De... à...	Réalisation de l'effet majeur
	Titre phase	
T3	De... à...	Exploitation de l'effet majeur
	Titre phase	
EMD	A compter de	Copier l'EMD donné par le CDU à la section
B. Missions des subordonnés⁹		
Subord.	Tâches dans la mission courante	Préparation du temps suivant
SOA		
G1	ZMC/MOI	
G2	ZMC/MOI	
G3	ZMC/MOI	
Renfort 1		
Renfort 2		
C. Instructions de coordination		
Ouverture du feu		
- Riposte : - Sur ordre : - Ligne d'ouverture du feu :		

⁹ Dans les OPO CDU/CDS il arrive de faire un tableau de missions dans lequel le CDU/CDS donne des missions à ses subordonnés pour les trois temps de la manœuvre. C'est justifié dans certains cas mais le risque est d'enfermer ses subordonnés dans un tunnel et de manquer de réactivité si la situation évolue brusquement.

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

Limites						
Eléments de coordination pour les limas : Franchissement sur ordre, sur tel GDH, etc..						
Limites entre les sections						
Limites entre les groupes						
Mot de sommation						
Mot de passe						
NRBC	NIV 0	NIV 1	NIV 2	NIV 3	NIV4	
		NIV 1 M	NIV 2 M	NIV 3 M	NIV4 M	
LATTA	RIPOSTE			INTERDIT		
Mobilité / contre-mobilité	Plan d'obstacle(s)					
	CAT zone minée					
	CAT IED					
Besoins en RENS		Ami / ENI / Terrain / Environnement				
CAS NON CONFORMES		Idéalement au moins deux (un qui remet en cause l'effet majeur et un autre qui ne l'affecte pas)				
Autres		Liaison / signaux de reconnaissance / mot de sommation / mot de passe / identification pax et VHL...				
QUARTO : ADMINISTRATION / LOGISTIQUE						
TC1						
Articulation	RAV		MEC		SAN	
Rôle et position	T1		T2		T3	

A. RAV				
Catégorie	Autonomie initiale	Modalité de reapprovisionnements	Compte-rendu à	
Vivres et eau			... % DI	
Munitions			... % DI	
Carburant			... % DI	
Energie			... % DI	
B. MEC				
CAT panne				
CAT destruction				
CAT messagerie				
C. SAN				
Position Poste de Secours Principal (RGT)				
Position Poste de Secours avancé (CIE)				
AUXAN section				
CAT si DCD	AMI		ENI	
CAT si blessés				
D. Divers				
Divers				
QUINTO : COMMANDEMENT / LIAISON				
Commandement				
Place des chefs	PC / Temps	T1	T2	T3
	PC SGTIA			
	CDU			
	CDS			
	SOA			
Liaison				
Régime d'emploi	SILENCE	DISCRETION	LIBERTE	
Régime d'exploitation	Vacation	Ecoute permanente	Veille station directrice	
Procédure	COMBAT		REGLEMENTAIRE	
Consignes diverses				

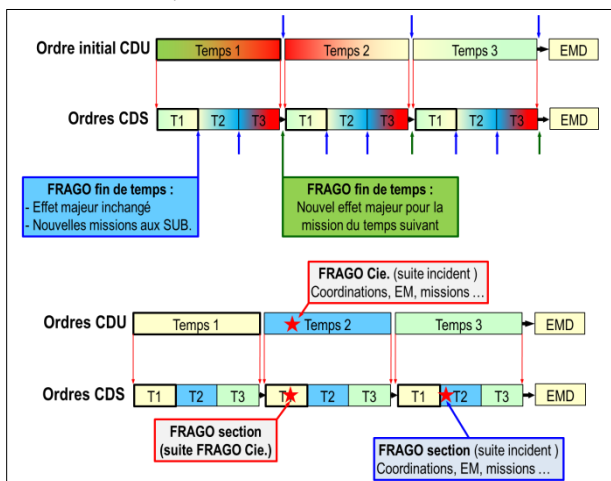
Indicatifs			
CDU	OA	TC1	S1
S2	S3	S4	INF
GEN	ABC	ART	Collectif CIE
CDS	SOA	Renf. 1	Renf. 2
G1	G2	G3	Collectif section

Tableau 49. Ordre initial (OI/OPO) du CDS

3.2.4. L'ordre en cours d'action, OCA ou FRAGO¹⁰ du CDS.

L'ordre initial du CDS est valable normalement pour le T1 du CDU, c'est-à-dire, pour la durée de la mission que le CDU a confiée au CDS. En conduite, cet ordre initial pourra être modifié par le biais d'un FRAGO dans les cas ci-dessous :

- Si le CDU modifie sa manœuvre (FRAGO CDU) ;
- Si la manœuvre de la compagnie est inchangée mais un élément de l'OPO du CDS n'est pas conforme à la réalité (FRAGO CDS) ;
- A chaque changement de temps ou de phase (FRAGO CDU pour les temps de la Cie, FRAGO CDS pour les temps de la section).



Graphique 62. Situations donnant lieu à un FRAGO

L'ordre en cours d'action reprend le même canevas que l'ordre initial du chef de section, mais seuls les éléments nouveaux ou les consignes qui ont changé sont repris :

- PRIMO. Nouvelle situation ;
- SECUNDO. Nouvelle mission ;
- TERTIO. Exécution.

¹⁰ OCA : ordre en cours d'action. FRAGO : *fragmentary order*.

L'exhaustivité de cet ordre dépendra du temps dont dispose le chef de section pour l'élaborer.

FRAGO DU CDS			
Articulation de la section (privilégier INCHANCHEE)			
	Structure	Renforts	Moyens
G1			
G2			
G3			
Renf. 1			
Renf. 2			
SOA			
PRIMO: NOUVELLE SITUATION			
Situation particulière	Derniers événements dans la ZA		
A. Situation ennemie			
Face à la section			
ENI global	Nature Volume Attitude Position Mission Objectif GDH	Globalement,	
ENI initial	Nature Volume Attitude Position Mission Objectif GDH	Initialement la section serait opposée à	
	Zone / GDH de confrontation		
ENI ultérieur	Nature Volume Attitude Position Mission Objectif GDH	Ultérieurement la section serait opposée à	
	Délai / zone d'intervention		

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

	Face à notre action, l'ennemi pourrait :			
	H1. Titre :			
	Description :			
	H2. Titre :			
Description :				
Menaces complémentaires				
Type	Quoi	Où	Quand	
3D				
ART				
NRBC				
Génie				
G. Elec.				
Divers				
B. Situation amie				
Echelon supérieur				
Mission de la Cie (SGTIA)	Agissant dans le cadre bataillonnaire/en décentralisée, la CIE a reçu pour mission de :			
Mission et position des éléments amis les plus proches				
...	Position :			
	Mission :			
...	Position :			
	Mission :			
...	Position :			
	Mission :			
...	Position :			
	Mission :			
C. Renforcements et/ou prélèvements				
Nouveau renfort	Génie	ART	CAV	3D
D. Environnement				
Environnement				
E. Divers				
Divers				

SECUNDO: NOUVELLE MISSION		
Nouvel effet majeur du CDU	En vue de...	
Nouvelle mission de la section	La section a reçu pour mission de...	
TERTIO : EXECUTION		
A. Nouvelle idée de manœuvre		
Effet majeur		
Je veux...	Effet / ENI / Terrain / GDH	
Phasage. A cet effet :		
Temps	GDH / Titre phase	Descriptif
T0 (éventuel)	Après avoir...	Actions préliminaires au T1/ actions des autres sections
T1	De... à...	Préparation de l'effet majeur
	Titre phase	
T2	De... à...	Réalisation de l'effet majeur
	Titre phase	
T3	De... à...	Exploitation de l'effet majeur
	Titre phase	
EMD	A compter de	Copier l'EMD donné par le CDU à la section
B. Missions des subordonnés		
Subord.	Tâches dans la mission courante	Préparation du temps suivant
SOA		

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

G1	ZMC/MOI							
G2	ZMC/MOI							
G3	ZMC/MOI							
Renfort 1								
Renfort 2								
C. Instructions de coordination								
Ouverture du feu								
- Riposte : - Sur ordre : - Ligne d'ouverture du feu :								
Limites								
Eléments de coordination pour les limas : Franchissement sur ordre, sur tel GDH, etc..								
Limites entre les sections								
Limites entre les groupes								
Mot de sommation								
Mot de passe								
NRBC	NIV 0	NIV 1	NIV 2	NIV 3	NIV4			
		NIV 1 M	NIV 2 M	NIV 3 M	NIV4 M			
LATTA	RIPOSTE		INTERDIT					
Mobilité / contre-mobilité	Plan d'obstacle(s)							
	CAT zone minée							
	CAT IED							

Besoins en RENS	Ami / ENI / Terrain / Environnement
CAS NON CONFORMES	Idéalement au moins deux (un qui remet en cause l'effet majeur et un autre qui ne l'affecte pas)
Autres	Liaison / signaux de reconnaissance / mot de sommation / mot de passe / identification pax et VHL...

Tableau 50. Ordre en cours d'action (OCA/FRAGO) du CDS

3.3. Les comptes rendus.

3.3.1. Le compte rendu en cours d'action.

Régulièrement, le chef de section rend compte de son action et/ou de l'évolution de la situation afin de renseigner son chef.

Il respecte le cadre suivant :

1. Ami« Je suis » (position et situation du groupe)
2. Ennemi« Je vois » (NVA, emplacement de l'NEI/AMI, terrain)
3. Intention/action« Je fais » (ou j'ai fait / je vais faire / je suis en mesure de faire)
4. Demandes« Je demande » (appui, EVASAN, etc.)

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

3.3.2. Le compte rendu en fin de mission

A l'issue de toute mission, le chef de section rend compte à son chef.

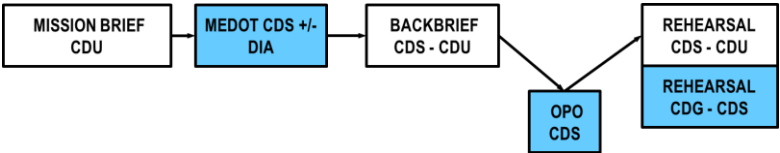
Normalement verbal, ce compte rendu détaillé n'a pas de contexture imposée. Mais, il est envisageable de suivre le format suivant :

LE POINT DE SITUATION RADIO VERS LE HAUT					
Dispositif	Position :				
	En garde face à :				
Situation	ENI	Morts :		TAM :	
		Blessés :		VHL :	
		POW :		TRS :	
		Divers :			
	AMI	Morts :		Blessés :	Matériels :
		Actions réalisées :			
Consom. munitions	5.56 :		12.7 :	OF :	DF :
	7.62 :		AT4 :	LGI :	
Demands	EVASAN		DEPAMAT		AUTRE
EMD (proposition)					
Délais reprise					

Tableau 51. Le point de situation radio vers le haut (compte-rendu de fin d'action)

3.4. Le processus de transmission et de compréhension des ordres.

Le processus classique de rédaction et de transmission des ordres doit être encadré dans la mesure du possible par le cycle « *mission brief - backbrief - rehearsal* » de manière à s'assurer de la meilleure compréhension possible et de résoudre d'éventuelles difficultés de coordination.



Graphique 63. Le dialogue de commandement. Etapes du processus de rédaction et de transmission des ordres

3.4.1. Le « mission brief » du CDU.

Etape du processus de transmission des ordres, le « mission brief » vient en appui de l'OI du CDU. Il est destiné aux CDS. Il leur permet d'aborder les clés de compréhension de l'action du niveau compagnie afin de faciliter la réflexion au niveau section en vue de gagner du temps et d'éviter des contresens.

Il respecte le cadre suivant :

1. Mission (1')
 - Annonce de la mission de la Cie *in extenso*.
2. Articulation (2')
 - Articulation en l'état initial ou explications sur une articulation de circonstance en cas de renforcement / prélèvement.
3. Terrain (5')
 - Définition des compartiments ;
 - Mise en relief des points-clefs, des contraintes et impératifs ;
 - Conclusion intermédiaire (aspects favorables ou défavorable / demandes intermédiaires : moyens de pontage, obstacles...).
4. Ennemi (5')
 - Ennemi global ;
 - Ennemi initial puis ultérieur (rapporté au terrain avec GDH) ;
 - H1 / H2 (préciser la probabilité et la dangerosité) ;
 - Conclusion intermédiaire (détermination du RAPFOR, demandes intermédiaires : effort ART, besoins RENS).
5. Ami (2')
 - Replacer l'action de la CIE au sein de l'action du RGT.
6. Intention (1')
 - Esprit de la mission (en vue de...) et effet majeur du CDU.
7. Exécution (5')
 - Idée de manœuvre ;
 - Détailler l'échelonnement et les missions des subordonnés (sur l'ensemble de la mission et/ou sur le temps de l'effort).

3.4.2. Le dialogue interarmes (DIA).

Dans toute manœuvre interarmes le chef doit de combiner et optimiser les moyens organiques, les appuis et les renforts mis à sa disposition, dans le but d'élaborer une manœuvre qui intègre les appuis et les renforts de manière efficace.

Au sein d'une compagnie le CDU est en charge de mener le dialogue interarmes, et pour cela il exprime d'abord les conclusions de sa MEDOT aux acteurs des appuis et des renforts qui, à l'issue d'une réflexion, expriment des propositions concrètes et cohérentes. Il appartient au CDU de choisir un mode d'action parmi les propositions des appuis et des renforts. Pour ce faire il doit faire attention à deux points clés :

- Connaître les capacités des appuis et des renforts.

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

- Utilisation de la caisse à sable¹¹.

Le dialogue interarmes
1. Présentation
- Utilisation de la caisse à sable ; - Conclusions de la MEDOT du CDU ; - Présenter des renforts : articulation, capacités, besoins ; - Questions et réflexions des appuis et des renforts.
2. Elaboration des propositions
- Par les acteurs des appuis et des renforts ; - En fonction des contraintes et impératifs.
3. Les choix du CDU
- Amender / accepter les propositions ; - Déterminer les solutions tactiques ; - Eventuellement, élaborer un WINGO.

Tableau 52. Le DIA en trois étapes

3.4.3. Le « backbrief » du CDS.

La réalisation d'un « backbrief » au sein d'une compagnie permet au CDU de contrôler la compréhension de leur mission par les subordonnés.

Il s'agit d'une séance de restitution au cours de laquelle, après un rappel de la mission et des modalités d'exécution fixées par l'échelon supérieur, les principaux subordonnés expliquent comment ils ont compris leur mission, comment ils entendent l'exécuter et quelles sont leurs préoccupations ou demandes particulières.

¹¹ Un *backbrief* sous forme d'OVO peut également être réalisé dans le cadre d'une section isolée qui ne pourrait pas restituer son *backbrief* à la voix.

LE BACKBRIEF DU CDS		
PRESENTATION DE LA CAISSE A SABLE (30'')		
Dimensions, orientation, points caractéristiques		
ARTICULATION (30'')		
MISSION (1')		
J'ai reçu pour mission ...	Enoncé de la mission CDS	
Il s'agit donc pour moi de ...	Lettre de la mission adaptée à la situation	
Je contribue directement/ indirectement à remplir votre effet majeur en ...	Esprit de la mission CDS par rapport à l'effet majeur du CDU	
Il me faut donc absolument...	Proposition d'effet majeur en réponse à la problématique tactique	
TERRAIN (2')		
Je vois... (Planimétrie, axes, végétation, urbanisation, compartiments de terrain)	Donc (conclusions partielles) (C'est favorable ou défavorable à mon action)	Donc (conclusion/s tactique/s) (Mesures à prendre)
Zone clé		
ENNEMI (2')		
Face à la section		
ENI global	Globalement, Nature / Volume / Attitude / Position / Mission / Objectif / GDH	
ENI initial	Initialement la section serait opposée à, Nature / Volume / Attitude / Position / Mission / Objectif / GDH	
ENI ultérieur	Ultérieurement la section serait opposée à, Nature / Volume / Attitude / Position / Mission / Objectif / Délais	
	Face à notre action, l'ennemi pourrait :	
	H1. Titre :	
	Description :	
	H2. Titre :	
	Description :	
Menaces complémentaires		

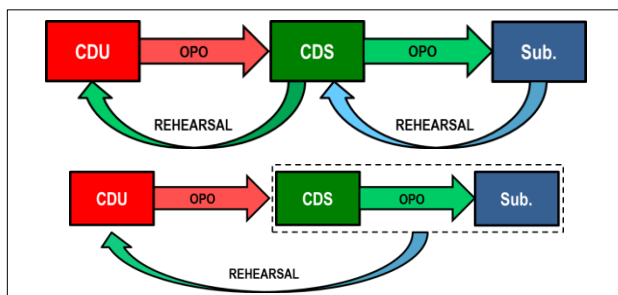
DELAIS (1')	
Analyse des délais	
Moment clé	
EXECUTION (2')	
Effet majeur en premier approche :	
Je veux...	
Phasage en premier approche :	
T1 Actions permettant de préparer l'effet majeur	Description du dispositif avec position de chaque groupe
T2 Actions permettant de réaliser l'effet majeur	Description du dispositif avec position de chaque groupe
T3 Actions permettant d'exploiter l'effet majeur	Description du dispositif avec position de chaque groupe
EMD de la section	
CONCLUSIONS (1'30")	
Rappel des points clés	
Demandes	Rappel des demandes antérieures / demandes complémentaires : coordination, moyens spécifiques

Tableau 53. Le *backbrief* du CDS

3.4.4. Le « rehearsal » (répétition générale) du CDS.

Le « rehearsal » est une répétition de la mission, en présence de tous les acteurs qui se positionnent dans l'espace et dans le temps et qui exécutent, devant leur chef tactique, l'enchaînement de toutes les phases de l'action.

Il est fait environ deux heures avant le début de la manœuvre afin de permettre à chaque chef d'élément de rejoindre son emplacement et de faire un dernier point de situation à ses soldats. Les cas non conformes sont évoqués.



Graphique 64. Le rehearsal au sein de la compagnie

Il respecte le cadre suivant :

1. Mission (1').
 - Resituer le support dans la géographie environnante (NORD, villes, fleuves, principaux points caractéristiques) ;
 - Détailler les figuratifs des éléments tactiques (symboles tactiques amis et ennemis, LIMA, limites de fuseaux).

NB : cela revient à effectuer une présentation du terrain et de la situation tactique générale.

2. Action du SGTIA (1').
 - Enoncé de l'effet majeur du CDU ;
 - Enoncé de l'idée de manœuvre du CDU.

3. Mission de la section (2').
 - Enoncé de la mission de la section ;
 - Rappeler succinctement l'idée de manœuvre.

NB : rapporter son propos au terrain et à l'action du niveau supérieur.

4. Exécution (5').
 - Chaque subordonné répète son action par temps successifs ;
 - Le CDS contrôle de la bonne compréhension individuelle de l'OI en insistant sur les éléments de coordination.

5. Cas non conformes (5').
 - Le CDS énonce de probables incidents et envisage leur résolution avec ses subordonnés.

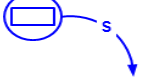
6. Rappel des points-clefs (1').
 - Revenir de nouveau sur les éléments de coordination.

7. Questions (1').

CHAPITRE 4. MISSIONS ET PROCEDES D'EXECUTION DE LA SECTION

4.1. Les missions offensives de la section de combat terrestre.

Les missions offensives au niveau de la SCT sont au nombre de cinq :

Mission	Définition
S'Emparer de (S'EMP) 	S'assurer de la possession d'un point précis en détruisant, en capturant ou en chassant l'ennemi qui peut l'occuper. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Appuyer (APP)/ 	Apporter une aide à une autre unité, spontanément ou sur ordre, par le mouvement ou par le feu. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Soutenir (SOUT) 	Mission de sécurisation ou d'assistance consistant à intervenir au profit d'une autre unité, d'un détachement spécialisé, d'un organisme ou de populations, par la fourniture de moyens ou de services. (PFT 3.32) Intervenir au profit d'une unité par la fourniture de moyens ou de services. (INF 36.001)
Neutraliser (NEUT) 	Mission consistant à mettre l'adversaire hors d'état d'agir efficacement pendant un temps et dans une zone donnée. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Fixer (FIX) 	Exercer sur l'ennemi une pression suffisante pour lui interdire tout mouvement ou tout redéploiement de son dispositif. (INF 36.001 et PFT 3.32)

4.1.1. S'emparer de (S'EMP).

4.1.1.a. DEFINITION

s'assurer de la possession d'un point précis en détruisant, en capturant ou en chassant l'ennemi qui peut l'occuper.

4.1.1.b. PRINCIPES.

La saisie, avec ou sans combat, d'un objectif jugé important pour la manœuvre est recherché. La neutralisation de l'adversaire n'est qu'un moyen et non une fin pour cette mission. Si l'objectif est reconnu comme inoccupé ou faiblement défendu, l'accent est mis sur la vitesse d'exécution de la mission. Dans le cas contraire, il faut procéder avec méthode et sûreté pour déloger un adversaire qui a peut-être eu le temps d'organiser sa position défensive.

ATTENTION : Il existe deux cas de figures :

- La section s'empare d'un objectif seule ;
- La section s'empare d'un objectif dans le cadre d'une manœuvre compagnie.

La lettre est la même mais l'esprit est différent.

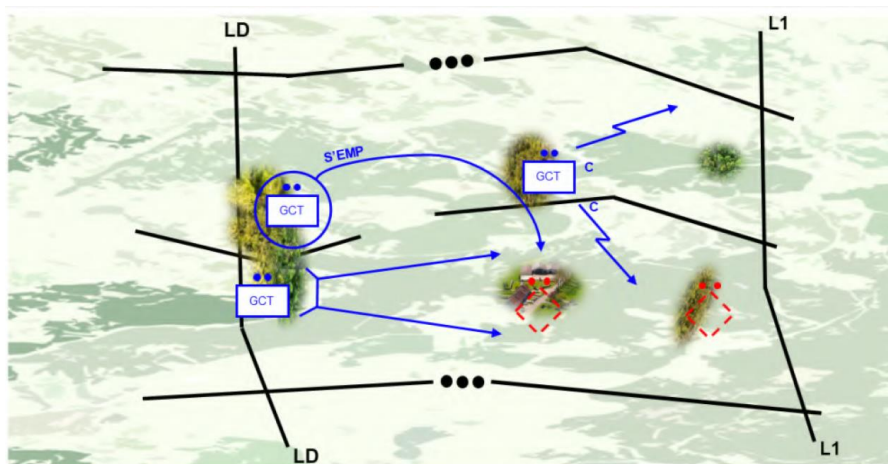
Facteurs de succès :

- Reconnaissance de la position, des approches.
- Mise en place des appuis.
- Brutalité et permanence des feux lors de l'assaut.

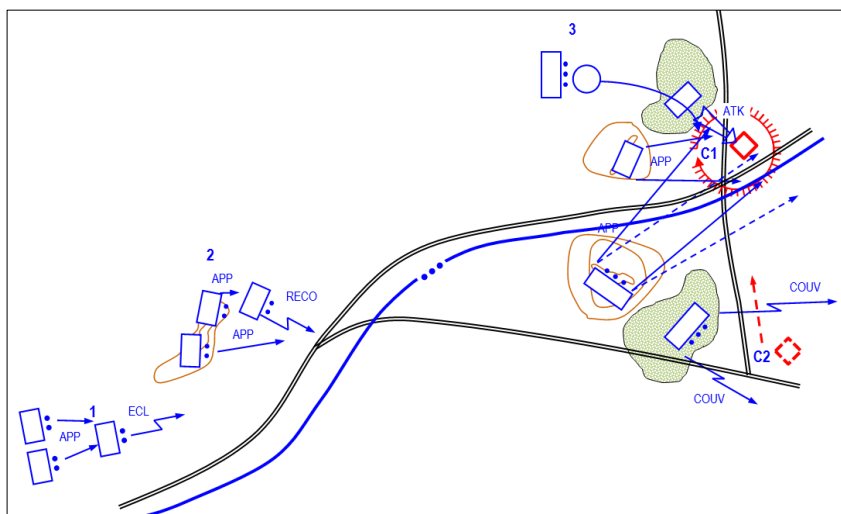
4.1.1.c. PRINCIPES D'EXECUTION.

Composantes	Exécution
PREPARER	Observer le terrain de l'action afin de déterminer : - L'implantation de l'ennemi sur l'objectif ; - L'itinéraire de débordement et d'infiltration ; - La ligne de débouché et la base d'assaut située au plus près de l'objectif et si possible sur le flanc ou les arrières de l'objectif. Profitant de l'appui fourni par la compagnie, exécuter rapidement le mouvement prévu en véhicules (si le terrain le permet) : - En veillant à conserver la liaison à vue avec les éléments d'appui ; - En orientant les tirs d'appui des autres sections à son profit. S'articuler en deux échelons. En fonction de la situation et de la menace, prévoir une couverture. Parvenu à la limite de sécurité des tirs d'appui de la compagnie, faire débarquer la section (si motorisée) : - Donner des ordres d'appui immédiat au SOA ; - Les engins étant aux ordres du SOA, gagner la base d'appui feu (si la distance d'appui est inférieure à 600 mètres, le groupe appui peut en faire partie).
EFFORT ET CONSOLIDATION	Parvenu sur la base d'assaut : - Repartir les objectifs ; - Demander l'intensification des tirs d'appui et faire déclencher les tirs AC sur les engins blindés repérés ; - Faire reporter ou cesser les tirs d'appui ; - Aussitôt, donner l'assaut ; - Conquérir et dépasser l'objectif ; - Tomber en garde.
EXPLOITATION / REORGANISATION	Parvenu sur l'objectif : - Maintenir un dispositif de sûreté ; - Faire les bilans (personnel, prisonniers, munitions) ; - Rendre-compte et demander les recompléments et évacuations nécessaires ; - Faire rejoindre ses engins pour les inclure dans son dispositif de sûreté.

Tableau 62. Composantes de la mission « s'emparer de »



Graphique : La section s'empare seule d'un objectif.



Graphique la section : s'emparer d'un objectif dans le cadre d'une manœuvre compagnie.

4.1.2. Appuyer (APP) et SOUTENIR (SOUT).

4.1.2.a. DEFINITION

APPUYER : Apporter une aide à une autre unité, spontanément ou sur ordre, par le mouvement ou par le feu. (INF 36.001 et PFT 3.32)

SOUTENIR : mission de sécurisation ou d'assistance consistant à intervenir au profit d'une autre unité, d'un détachement spécialisé, d'un organisme ou de populations, par la fourniture de moyens ou de services.

4.1.2.b. PRINCIPES.

Il s'agit d'être prêt à intervenir sans délai au profit d'une unité de 1er échelon, par le mouvement, par le feu, ou en la renforçant, dans le but de rétablir un rapport de forces favorable indispensable à la manœuvre de l'unité bénéficiaire ou du GPT.

Il s'agit, pour la section qui a reçu mission de « Soutenir » une autre section ou un autre élément, d'être prête en permanence à fournir sans délai des moyens (ravitaillement, évacuation de blessés, etc.). La section en soutien progresse généralement à bord des véhicules/engins, en 2e échelon; elle doit avoir en permanence le souci d'adapter sa progression à celle de l'élément soutenu.

La notion de sécurisation se conçoit ici de manière plutôt passive (mise en place d'un dispositif de dissuasion ou d'un cordon de sécurité par exemple).

Facteurs de succès :

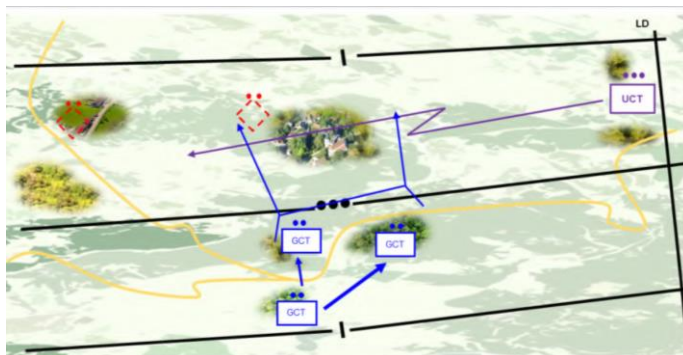
- Coordination avec l'unité appuyée (progresser au rythme de celle-ci) pour avoir en permanence un élément prêt à agir sans délai.
- Garder la liaison avec l'unité appuyée.
- Faire preuve de discrétion.

4.1.2.c. PRINCIPES D'EXECUTION.

Composantes	Exécution
PREPARER	Dans un cadre statique le CDS : - Reconnaît et installe sa section sur une position favorable d'où il peut avoir des vues et appliquer des tirs sur l'ennemi, tout en suivant la progression de l'élément appuyé ; - Répartit les secteurs de tir entre ses groupes à terre et la base d'appui feu constituée par les engins ; - Se couvre (éventuellement) ; - Conserve un élément susceptible de venir renforcer aussi bien son dispositif d'appui que de couverture (valable pour les unités de la mêlée disposant de quatre groupes). Dans un cadre dynamique le CDS : - Organise sa section en deux échelons : « contact » et « manœuvre » (l'un au contact visuel de la troupe appuyée, l'autre capable de manœuvrer à son propre profit) ; - Détermine avec l'élément appuyé des mesures précises de coordination (notamment des cas non conformes) ; - Anticipe l'engagement en premier échelon de sa section, notamment par une étude fine du terrain et de la mission de l'élément appuyé.
EFFORT ET CONSOLIDATION	Dans un cadre statique le CDS : - Conduit les tirs de sa section en liaison étroite avec son CDU et l'élément appuyé ; - Renseigne sur l'ennemi et guide le débordement de l'élément appuyé ; - Effectue les reports de tirs, sur ordre ou à son initiative, quand l'assaut va être donné sur la position ennemie. Dans un cadre dynamique le CDS : - Manœuvre à vue de l'unité appuyée ; - Fait conserver à l'élément de manœuvre une rocade d'écart avec l'élément de contact.
EXPLOITATION / REORGANISATION	Dans un cadre statique le CDS : - Rend-compte de ses observations et du bilan occasionné par ses feux ; - En fin de mission et suivant les ordres reçus, rompt le contact ou reprend sa progression ; - Eventuellement, relève par dépassement le premier échelon afin de conserver le rythme fixé par la compagnie. Dans un cadre dynamique le CDS : - Soit s'intègre dans le dispositif de l'élément appuyé selon des modalités déjà établies ; - Soit relève par dépassement ou contournement l'unité appuyée afin de prendre la mission de cette dernière à sa charge.

Tableau 64. Composantes de la mission « appuyer »

Remarque : en fonction du terrain et des possibilités de manœuvre, les engins sont regroupés pour constituer une base d'appui.



Graphique . La section appuyée par le feu une autre unité.

4.1.3. Neutraliser (NEUT) Détruire (DET).

4.1.3.a. DEFINITION¹²

Neutraliser : mission consistant à mettre l'adversaire hors d'état d'agir efficacement pendant un temps et dans une zone donnée.

Détruire : (pour mémoire) Mission consistant à mettre définitivement hors d'usage ou hors de combat selon qu'il s'agisse de matériels ou d'une formation.

ATTENTION : La mission SCT est normalement réservée aux sections d'infanterie qui bénéficient d'un armement plus lourd.

4.1.3.b. PRINCIPES.

- Cette mission est généralement le prolongement d'une reconnaissance au cours de laquelle la section prend le contact avec un ennemi présentant, pour la section, un rapport de force favorable à son engagement ; cela nécessite des renforcements en feux indirects et, le cas échéant, en feux directs ; l'emploi des véhicules, tant pour les mouvements que pour l'appui feu, est notamment lié au terrain.
- Il s'agit initialement de fixer l'ennemi après avoir précisé le contact puis d'acquérir le renseignement afin de déterminer avec précision :
 1. Le contour du dispositif ennemi ;
 2. Les possibilités de manœuvre offertes par le terrain ;
 3. Selon la menace ennemie, la nécessité de mettre en place une couverture.
- En règle générale, pour remplir la mission, il sera souvent indispensable d'isoler l'objectif afin d'interdire à l'ennemi de se renforcer ou de s'esquiver.
- Dans le cadre de la mission « réduire », il ne s'agit généralement pas pour la section de conduire l'action principale de la compagnie mais plutôt de s'attaquer à des résistances dépassées ou isolées.

NOTE :

Les termes neutraliser, détruire et réduire sont souvent mal utilisés. Les différences entre les trois se trouvent non seulement dans le besoin d'avoir repéré, identifié et localisé l'ennemi (condition préalable pour la mission « réduire », mais non pas pour « neutraliser » ou « détruire »). La deuxième différence s'établit dans les dégâts à infliger à l'ennemi, existant donc un abaque comme montré ci-dessous :

- Neutraliser¹³ : - 30% de la capacité de combat de l'ennemi, qui a toujours une capacité de manœuvrer ;
- Détruire : - 70 % de la capacité de combat de l'ennemi, qui perd sa capacité de manœuvrer en tant qu'unité ;
- Réduire : élimination du reliquat de l'unité ennemi (- 100% de la capacité de combat de l'ennemi). Souvent on parle de la réduction des résistances isolées (RRI).

¹² La mission « détruire » est souvent confondue avec la mission « réduire » (RED : mission consistant à mettre hors de combat un élément ennemi après l'avoir repéré, identifié et localisé). La mission « réduire » se distingue de la mission « détruire » dans la mesure où l'ennemi doit avoir été fixé par soi-même ou par une autre unité amie et qu'il doit donc être repéré et localisé. Il s'agirait donc souvent d'un reliquat ennemi. Pour la mission « détruire » la fixation est une composante à part entière.

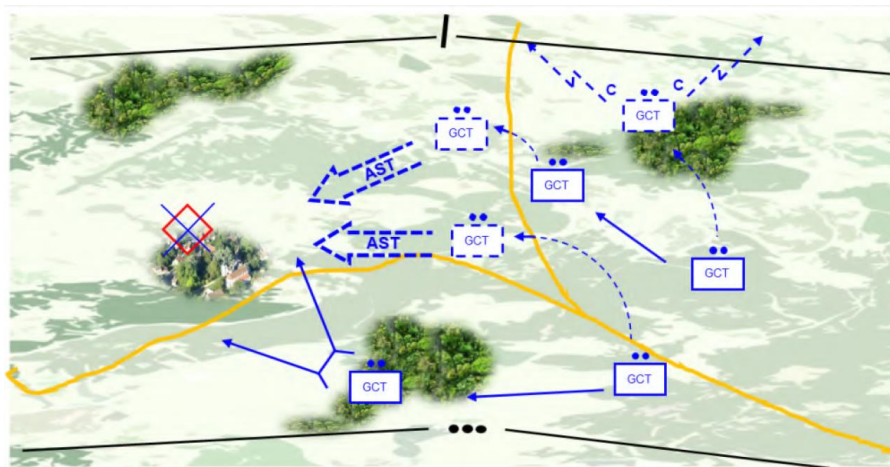
¹³ Il est particulièrement important de s'approprier de la terminologie spécifique afin de l'utiliser correctement en fonction de l'interlocuteur du CDS. Les termes « neutraliser » et « détruire » ne sont pas compris de la même façon pour un artilleur (dont l'élément d'observation et de coordination (EOC) qui pourrait renforcer la section). En artillerie la « neutralisation tactique » se correspond plus au concept « fixer » de la mêlée car les effets des tirs indirects empêchent l'ennemi de tirer ou de manœuvrer ; la « destruction tactique » en artillerie est plus proche de la « neutralisation » de la mêlée puisqu'elle cherche à couper l'ennemi d'un 30% de sa capacité de combat.

4.1.3.c. PRINCIPES D'EXECUTION.

Composantes	Exécution
PREPARER	Préciser le contact, se renseigner. Fixer l'adversaire Déterminer les itinéraires de débordement. Etudier les mesures de coordination des feux directs et indirects. Progresser vers une base d'assaut et éventuellement vers une ligne de couverture. Déterminer : - L'organisation de la base feux (engins, groupe AC) ; - Les appuis nécessaires. Installer la base feu. Répartir les objectifs. Se couvrir (éventuellement).
EFFORT ET CONSOLIDATION	Faire déclencher les tirs indirects et les tirs d'appui directs (base feu, groupe AC). Donner l'assaut. Réduire ou détruire. Nettoyer les positions ennemies. S'emparer des points clés du terrain. Tomber en garde.
EXPLOITATION / REORGANISATION	Rétablir le dispositif d'ensemble. Rendre-compte : - Des pertes infligées et subies ; - Des objectifs atteints ; - Des possibilités de la section ; - Des délais nécessaires à la réorganisation. Se renseigner, se couvrir. Conduire les opérations de soutien.

Tableau . Composantes de la mission « neutraliser »

Remarque : si le terrain et le type de véhicule le permettent, ceux-ci renforcent la base feu et/ou facilitent le débordement.



Graphique . La SCT neutralise.

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

4.1.4. Fixer (FIX).

4.1.4.a. DEFINITION

exercer sur l'ennemi une pression suffisante pour lui interdire tout mouvement ou tout redéploiement de son dispositif.

4.1.4.b. PRINCIPES.

Il s'agit, par la combinaison de l'observation, du mouvement et du tir (éventuellement), de maintenir le contact avec l'adversaire et de s'opposer à ses éventuels déplacements. Un adversaire qui ne peut quitter sa position est fixé, ce qui n'implique pas forcément l'ouverture du feu (mais au moins sa possibilité). On admet qu'une unité qui fixe un adversaire est elle-même fixée. Cette mission doit permettre à l'échelon supérieur de préparer et d'exécuter une manœuvre.

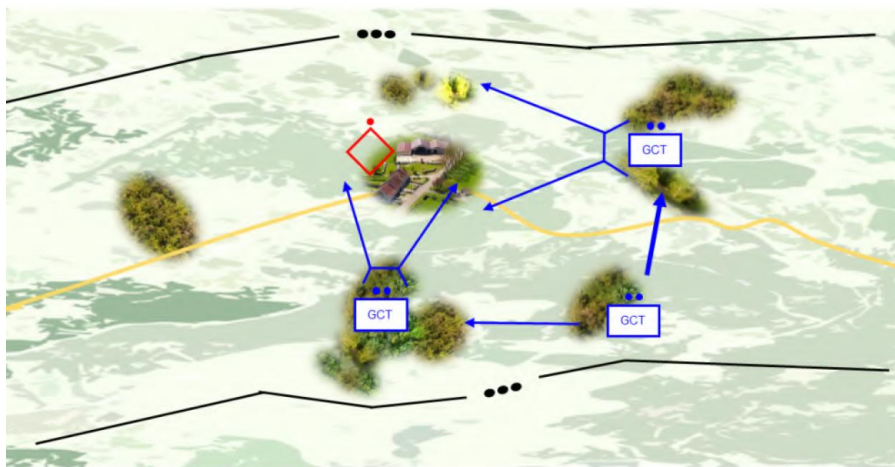
Facteurs de succès :

- Cohérence du dispositif : secteurs d'observation et de tir (portée).
- Absence de zones d'ombre.
- Capacité d'anticipation et de réaction.

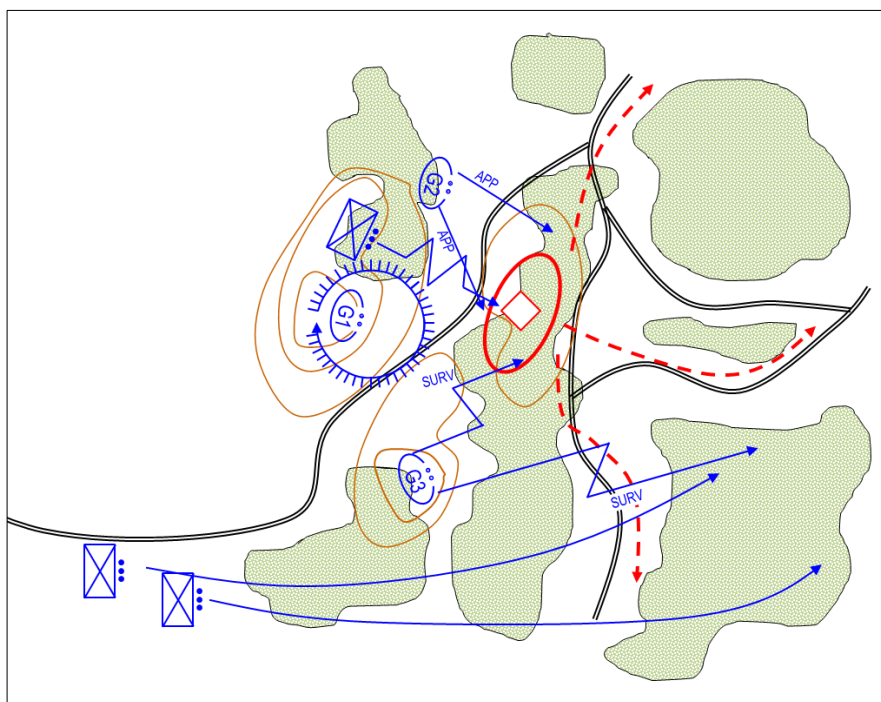
4.1.4.c. PRINCIPES D'EXECUTION.

Composantes	Exécution
PREPARER	Progresser sur deux échelons. Mettre en place un dispositif permettant : - D'avoir des vues sur la position tenue par l'ennemi ; - D'utiliser ses armes, notamment AC, et l'armement de bord. Evaluer la force de l'adversaire et ses possibilités de manœuvre. Appuyer la progression du premier échelon.
EFFORT ET CONSOLIDATION	Prendre contact avec le premier échelon ennemi. Préciser le contour du dispositif ennemi. Répartir entre ses groupes les secteurs d'observation et de tir Eliminer : - Tout objectif repéré sur position ; - Tout élément tentant de manœuvrer ou de se replier. Faire préparer éventuellement des tirs d'appui sur la position adverse ou sur les flancs et en arrière de la position, pour « encager l'objectif ». Manœuvrer de façon à battre les axes de fuite possibles de l'ennemi et interdire ses déplacements. Faire changer de position de tir les engins, à tour de rôle, pour maintenir la permanence de l'observation et du feu.
EXPLOITATION / REORGANISATION	Se tenir prêt à appuyer l'unité chargée de réduire la résistance. Veiller à la consommation de ses munitions. Rendre-compte de tout débordement ou rupture de contact ennemi. Dans le cadre d'une réduction de l'élément ennemi, mettre en place une couverture.

Tableau . Composantes de la mission « fixer »

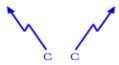


Graphique : la SCT fixe un élément ENI.



Graphique : la section : fixe

4.2. Les missions de sûreté de la section.

Mission	Définition
Eclairer (ECL) 	Rechercher du renseignement sans engager le combat pour contribuer à la sûreté du chef et de la troupe. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Reconnaître (RECO) 	Aller chercher le renseignement tactique ou technique, sur le terrain ou sur l'ennemi, sur un point ou dans une zone donnée, en engageant éventuellement le combat. (INF 36.001)
Couvrir (COUV) 	Prendre l'ensemble des mesures actives ou passives pour renseigner et s'opposer par le feu et le mouvement à une action éventuelle de l'adversaire pouvant menacer le déroulement de l'action principale amie. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Boucler (BOUCL) 	Mission consistant à isoler, par un dispositif continu établi le long d'une ligne définie, une portion de terrain déterminée en vue d'interdire ou, au minimum, de signaler, tout franchissement de cette ligne par l'ennemi, l'adversaire ou un élément hostile. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Surveiller (SURV) 	Déceler toute activité de l'ennemi en un point, sur une direction ou dans une zone (surveiller un intervalle) dans le but d'alerter et de renseigner. (INF 36.001) Mission consistant dans l'observation systématique des surfaces terrestres, des lieux, des personnes ou des objets, à l'aide de moyens spécifiques ou non, dans le but de déceler toute activité ennemie, hostile ou particulière, en un point, sur une direction ou dans une zone donnée, afin d'alerter et de renseigner. (PFT 3.32)

4.2.1. Surveiller (SURV).

4.2.1.b. DEFINITION

Déceler toute activité de l'ennemi en un point, sur une direction ou dans une zone (surveiller un intervalle) dans le but d'alerter et de renseigner¹⁴. (INF 36.001)

4.2.1.b. PRINCIPES.

La section surveille soit dans le cadre d'une action particulière, soit dans le cadre de la mission de renseignement de sa compagnie, pour couvrir un dispositif, surveiller un intervalle ou déceler toute activité inhabituelle, suspecte ou hostile à proximité d'une coupure ou de points de passage obligés. Il faut rechercher le renseignement en combinant l'observation à partir de postes de surveillance et l'action de patrouilles, en vue de : déceler / alerter / renseigner, faire éventuellement déclencher des tirs ou une manœuvre (limitée) ou tenir un point éventuellement.

4.2.1.c. POINTS CLES.

- Front d'installation : 300 m.
- Front d'observation : 1 000 m.
- Permanence des liaisons (internes et externes) et de l'observation.

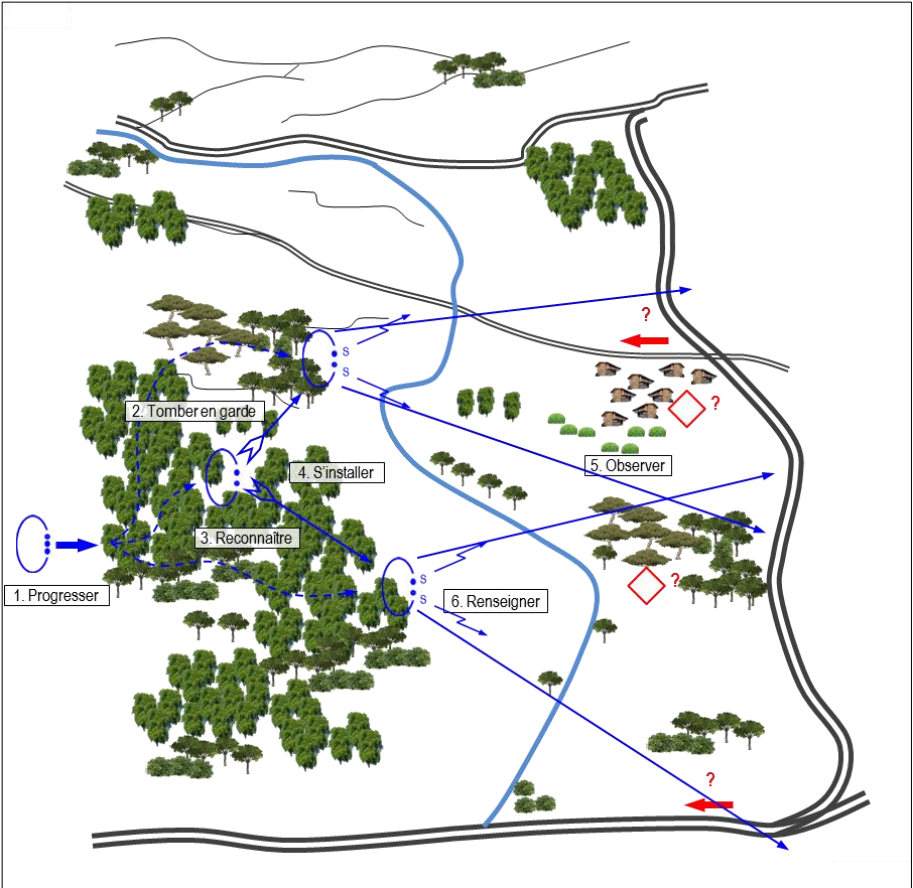
¹⁴ Définition du PFT 3.32 : Mission consistant dans l'observation systématique des surfaces terrestres, des lieux, des personnes ou des objets, à l'aide de moyens spécifiques ou non, dans le but de déceler toute activité ennemie, hostile ou particulière, en un point, sur une direction ou dans une zone donnée, afin d'alerter et de renseigner. (PFT 3.32)

- Procédures rigoureuses d'identification des personnes (signaux de reconnaissance et d'identification).
- Discrétion de la mise en place à l'exfiltration :
 1. Procédure d'alerte sans bruit ni lumière pour préserver l'intégrité du dispositif ;
 2. Exfiltration discrète (ne pas prévenir l'adversaire du repli de l'unité).
- Conserver si possible une réserve d'intervention.
- Cas de la ZURB : pas de notion de front (îlots, quartiers, axes...). Baptême des bâtis. La section SURV un point caractéristique (carrefour).

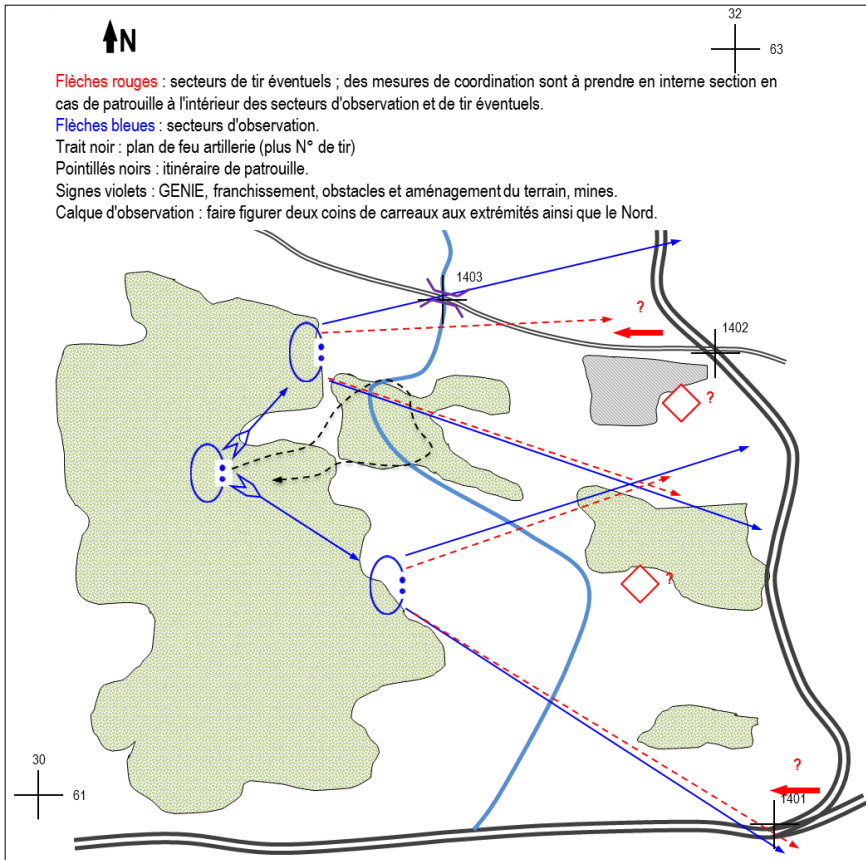
4.2.1.d. COMPOSANTES.

Composantes	Exécution
PREPARER	Le CDS : - Etudie sur la carte les positions favorables (MEDOT) ; - Donne ses ordres pour le déplacement (OI, ordre de mouvement, DPIF) .
ACQUERIR - Se déplacer : en premier échelon ou isolément ; - Tomber en garde ; - Jeter un dispositif provisoire ; - Reconnaître et installer ; - Etablir les consignes.	- Gagner discrètement, par un itinéraire défilé, la zone d'installation choisie ; - Poster les groupes et les véhicules (SOA) ; - Le CDS fixe à chaque groupe : zone d'installation ; secteur de surveillance et de tir (ZMC) ; - Le CDS reconnaît le terrain, ajuste son dispositif, le valoriser par des sonnettes, éventuellement par des mines et des artifices ; - Chaque emplacement est « VITAL-R » : voir, en étant invisible, pouvoir tirer en restant à l'abri, en assurant la liaison ; - Itinéraires de repli et dispositif de nuit ; - Emplacements de rechange pour chaque groupe à au moins 50 m de la première position (une fois décelé, changer de position pour tenir la position dans la durée) ; - Le CDS fixe les consignes d'observation, de tir et de repli, en précisant pour chaque groupe : secteur de surveillance, travaux éventuels (camouflage), itinéraire, ordre et signal de repli ; - Patrouilles et sonnettes ; - Transmission du renseignement ; - Attitude face à une progression adverse (CR, changement de position, exfiltration) ; - Plan d'observation et de feu (éventuels) ; - Places du CDS et du SOA.
OBSERVER - Alerter ; - Renseigner.	- Points particuliers, itinéraires et cheminements particuliers ; - Tout renseignement doit être transmis immédiatement sans cesser l'observation et sans indiscrétion ; - CR systématiques (même « RAS ») à intervalles réguliers.
MANŒUVRER - Se replier.	- Sur ordre, en appui mutuel ; vers les positions reconnues et en passant par les itinéraires prévus (point de regroupement, consignes pour réembarquer dans les véhicules, ordre de départ). Véhicule pré positionnés par le SOA et reconnaissance avec les CDG de leur position d'attente).
MANŒUVRER (si nécessaire) Couvrir	- Si le feu peut être ouvert, les consignes d'ouverture doivent être données par le CDS et connues de tous. Limites d'ouverture du feu, secteurs et reports fixés au préalable.
REORGANISER RENDRE COMPTE	- Des renseignements recueillis ; - Du résultat des tirs si nécessaire ; - Du repli en bon ordre de chaque groupe (blessés, prisonniers, perte ou destruction de matériels amis). Le SOA organise et commande le repli de la section. NB : pour anticiper le mouvement futur, le CDS peut donner au SOA la mission d'aller reconnaître une position future.

Tableau . Composantes de la mission « surveiller »



Graphique 66. La section en surveillance

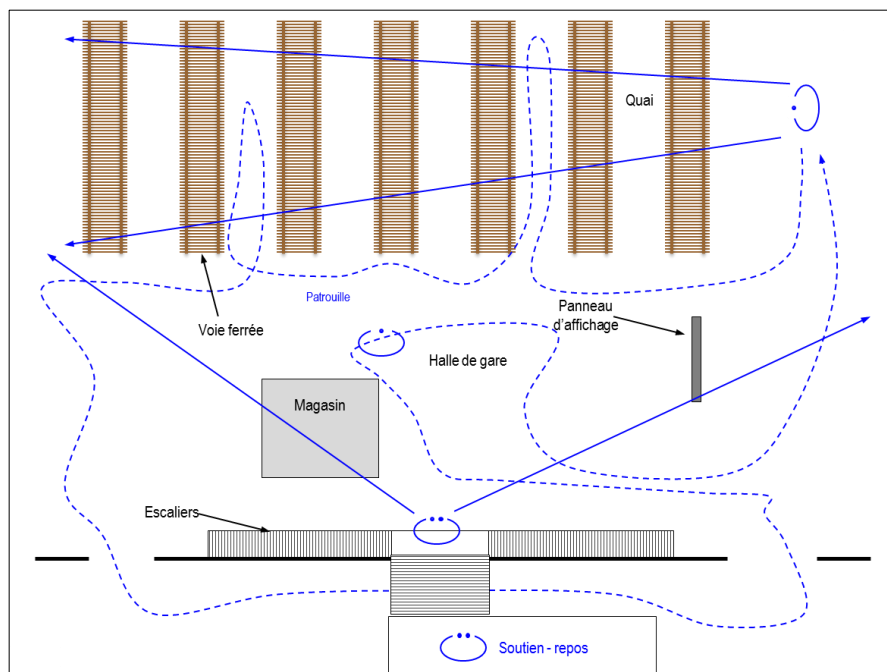


Graphique 67. La section en surveillance. Calque d'installation

Chaque CDG réalisera un croquis d'installation à l'échelle. Le CDS pourra les superposer, vérifier l'efficacité de l'ensemble de son dispositif les synthétiser sur un calque à destination du CDU.

Attention :

- Croisement des secteurs d'observation et de tir entre les groupes (contrôle des positions par le CDS ou le SOA pour vérifier l'imperméabilité du dispositif).
- Si le dispositif n'est pas étanche, le CDS peut soit adapter les secteurs afin de s'assurer qu'ils sont croisés, soit compléter le dispositif par des patrouilles (zones masquées).
- Préparer (SOA) les itinéraires de repli et les conditions de départ de la zone (départ sur ordre, ordre de départ, etc.).
- Dans certains cas, la section n'engagera pas la totalité de ses groupes quotidiennement. Par exemple, dans le cas de l'engagement d'un seul groupe, un trinôme est en surveillance mobile pendant qu'un second est en réserve d'intervention. Si la section engage tous ses groupes, le CDS doit penser à adopter des mesures afin d'assurer la surveillance dans la durée de la mission.



Graphique 68. La section en surveillance d'une gare

4.2.2. Eclairer (ECL) et reconnaître (RECO).

4.2.2.a. DEFINITIONS.

ECLAIRER : rechercher du renseignement sans engager le combat pour contribuer à la sûreté du chef et de la troupe.

RECONNAÎTRE : Aller chercher le renseignement tactique ou technique, sur le terrain ou sur l'ennemi, sur un point ou dans une zone donnée, en engageant éventuellement le combat.

4.2.2.b. PRINCIPES.

- Il s'agit en progressant en premier échelon de la compagnie :
- 1. D'identifier toute activité au dispositif suspect et définir le contour du dispositif adverse sans se faire ni déceler ni fixer (éclairer) ;
- 2. Tout en assurant la sûreté avant de la compagnie et en maintenant de rythme prescrit, de préciser les intentions de l'ennemi et/ou provoquer sa manœuvre après avoir percé, neutralisé ou détruit son dispositif de sûreté, au profit de l'échelon supérieur (reconnaître).
- La mission « éclairer » consiste, sans se faire déceler ou engager le combat, à vérifier les points de passage de la compagnie (à la différence de l'infiltration).
- La mission « reconnaître » consiste à passer physiquement sur un itinéraire ou sur des points imposés afin d'éviter toute surprise (terrain ou ennemi) pour les unités amies suivantes qui seront amenées à passer au même endroit.

ATTENTION : Il convient de bien garder en tête ces différences :

- Un groupe reconnaît un point ou une zone, il ne sait pas reconnaître un axe.
- Une SCT reconnaît un point ou un axe mais elle ne sait pas reconnaître un fuseau.
- Un peloton de cavalerie ou une compagnie savent reconnaître un fuseau.

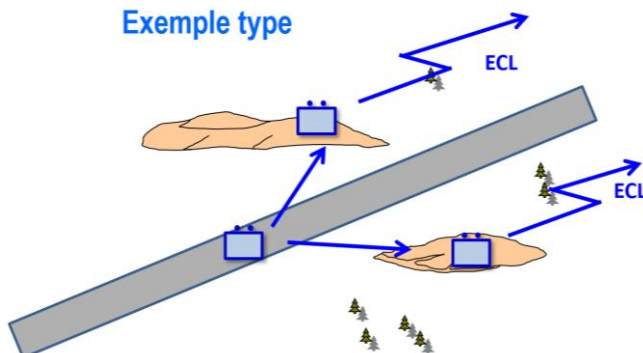
4.2.2.c. PRINCIPES D'EXECUTION.

Composantes	Exécution
PREPARER	- Etudier le terrain ; - Choisir les itinéraires, les limites de bond, le rythme de progression ; - Définir l'articulation de la section, la conduite à tenir en cas de rencontre avec l'adversaire, notamment les consignes d'ouverture du feu.
EFFORT ET CONSOLIDATION	- Progresser en appui mutuel par bonds très courts (forte probabilité de présence ennemie) ou plus longs (faible probabilité) ; - Maintenir le rythme prescrit ; - Recueillir le renseignement par l'observation et la reconnaissance de points particuliers ; - Définir le contour du dispositif adverse par l'observation ou par le feu ; - Rendre-compte de sa progression et du renseignement recueilli ; - Conserver une distance d'appui et de manœuvre ; - Eventuellement, effectuer des coups de sonde à hauteur des rocade latérales ; - Au besoin, intervenir par le feu ou la manœuvre au profit de l'échelon de tête.
EXPLOITATION / REORGANISATION	- Contourner ou bousculer le dispositif adverse ; - Neutraliser ou détruire l'adversaire pour poursuivre la mission ; - Appuyer l'engagement du 2^{ème} échelon ; - Se couvrir face à la direction dangereuse ; - Au besoin, intervenir par le feu ou la manœuvre au profit de l'échelon de tête ; - Eventuellement, relever par dépassement le premier échelon et reprendre le cours de la mission.

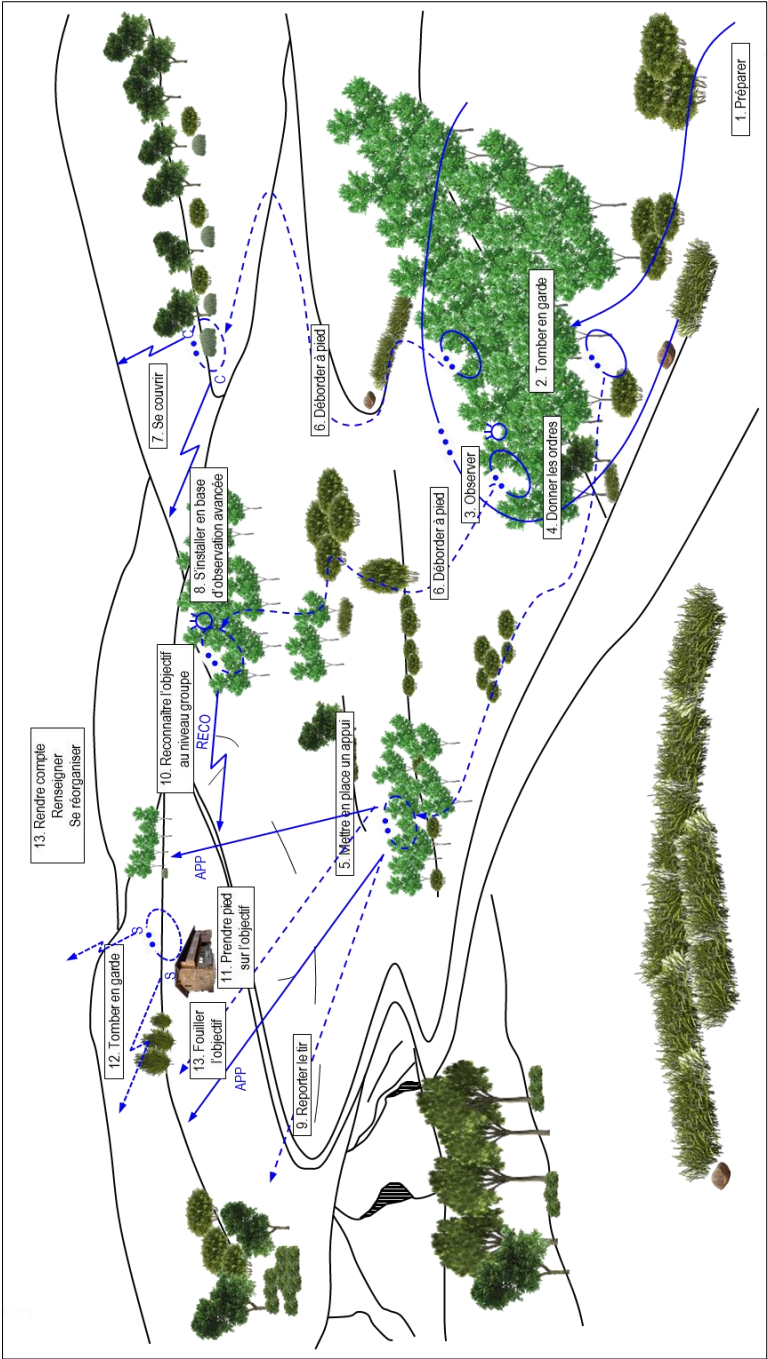
Tableau 59. Composantes de la mission « éclairer/reconnaître »

RECO D'AXE

Exemple type



La reconnaissance d'axe impose de faire passer un groupe physiquement sur l'axe. La section manœuvrera pour une éventuelle RECO de points particuliers puis reprendra ce dispositif.



Graphique . La section reconnaît un point

4.2.3. Couvrir (COUV)

4.2.3.a. DEFINITION.

COUVRIR : Prendre l'ensemble des mesures actives ou passives pour renseigner et s'opposer par le feu et le mouvement à une action éventuelle de l'adversaire pouvant menacer le déroulement de l'action principale amie.

4.2.3.b. PRINCIPES.

Il s'agit de pouvoir renseigner et de combattre afin d'assurer la sûreté d'un élément à l'arrêt. A partir d'un dispositif échelonné dans la profondeur et face à une direction donnée :

- ▢ au mieux, interdire à l'ennemi toute action offensive contre les flancs de l'élément couvert ;
- ▢ au moins, lui fournir les délais nécessaires pour réagir.

Facteurs de succès :

- Etude du terrain et de l'adversaire.
- Discrétion et profondeur du dispositif.
- Coordination avec l'élément couvert.

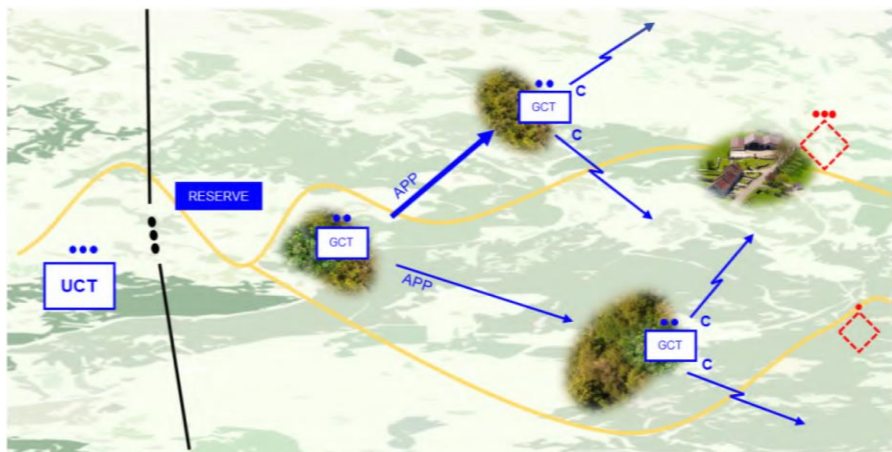
4.2.3.c. PRINCIPES D'EXECUTION.

Composantes	Exécution
PREPARER	Déterminer les points-clefs du terrain, les points de passage obligés, les itinéraires possibles d'infiltration ou d'exfiltration de l'ennemi, de la population. ▢ Devancer l'ennemi sur les points de passage obligés ou sur les points hauts offrant des vues lointaines. ▢ Définir les positions, secteurs de surveillance et missions des groupes. ▢ Réaliser obstacles et postes de combat. ▢ Préciser les consignes d'ouverture du feu. ▢ Conserver un élément réservé. ▢ Reconnaître les axes d'approche et les positions des éléments appuyés.
EFFORT ET CONSOLIDATION	▢ Renseigner (nature, volume, direction et vitesse de progression de l'ennemi, etc.) ▢ Intercepter et/ou neutraliser tout élément pouvant pénétrer dans la zone d'action de l'unité couverte. ▢ Si l'ennemi est supérieur aux possibilités de la section : - faire ouvrir le feu au plus loin par l'armement de bord des engins ; - demander le déclenchement de tirs d'appui.
EXPLOITATION / REORGANISATION	Si l'ennemi est supérieur aux possibilités de la section, adapter son dispositif pour occuper les points clés sur la direction prise par l'ennemi tout en maintenant le contact avec lui. ▢ Sur ordre : - se replier en maintenant le contact ou rompre le contact ; - maintenir le contact avec l'ennemi. ▢ Relever un élément de 1er échelon ou appuyer son désengagement dans le cadre d'une manœuvre rétrograde.

Tableau . Composantes de la mission « couvrir »

C'est le chef, qui remplit la mission principale (le CDU), qui analyse sa vulnérabilité et qui définit l'endroit où il estime devoir se couvrir. Le CDS en couverture n'a donc pas le choix de ce qu'il protège, la localisation de son dispositif est donc fonction du lieu de l'action principale.

En revanche, il a le choix du mode d'action : couvrir désigne en effet davantage une intention (se protéger contre un ennemi) qu'un mode spécifique d'action. Il est ainsi possible de couvrir par interdiction, par freinage, par embuscade, par déception...



Graphique 79. Les missions de mêlée de la section : couvrir / flanc-garder

4.2.4. Boucler un point, un quartier, un secteur (BCL.Z) / La section participe à un bouclage.

4.2.4.a. DEFINITION.

Mission consistant à isoler, par un dispositif continu établi le long d'une ligne définie, une portion de terrain déterminée en vue d'interdire ou, au minimum, de signaler, tout franchissement de cette ligne par l'ennemi, l'adversaire ou un élément hostile. (INF 36.001 et PFT 3.32)

4.2.4.b. PRINCIPES.

Il s'agit d'isoler un objectif précis sur renseignement, d'empêcher un ennemi d'esquiver et de recevoir des renforcements ou protéger la population du secteur bouclé. La SCT participe au bouclage d'un quartier, d'un secteur ou d'une portion de terrain, en agissant, en général, dans le cadre des missions compagnie. Elle peut également, de façon autonome, boucler un objectif très restreint. Les actions de bouclage sont limitées, déclenchées sur des renseignements ciblés, et préservées par le secret et la surprise.

La prise d'ascendant est assurée par le confinement de l'adversaire et l'intervention (mise en place d'éléments d'interception, de sécurité et d'exploitation).

COMPLEMENT :

- Élément d'intervention : empêche toute intrusion à partir du cordon extérieur et intercepte toute exfiltration à partir du cordon intérieur.
- Élément de sécurité : capacités d'escorte, de protection de centres de rétention.
- Élément d'exploitation : dispose des ressources matérielles et humaines pour l'atteinte de l'objectif.

Une SCT peut participer à un bouclage de niveau compagnie ; Dans ce cas-ci la section remplirait un des rôles suivants :

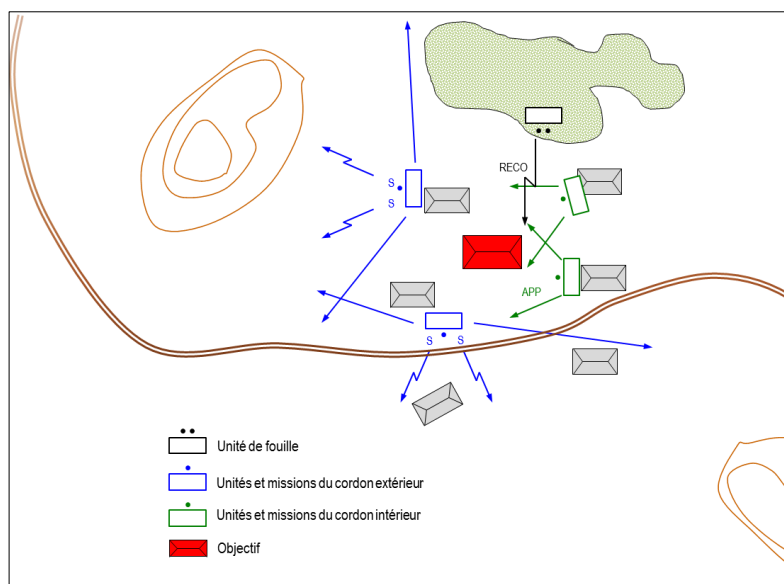
- Cordon extérieur (tout ou une partie), en mission de couvrir ;
- Cordon intérieur (tout ou une partie), en mission d'appuyer ;
- Unité de fouille, en mission de reconnaissance ;
- Élément d'interception.

Une vigilance accrue sur la conduite des feux et les mesures de coordination sera particulièrement nécessaire afin d'éviter des tirs fratricides. A ce titre, le contrôle de la liaison interne sera un point d'attention déterminant du chef de section.

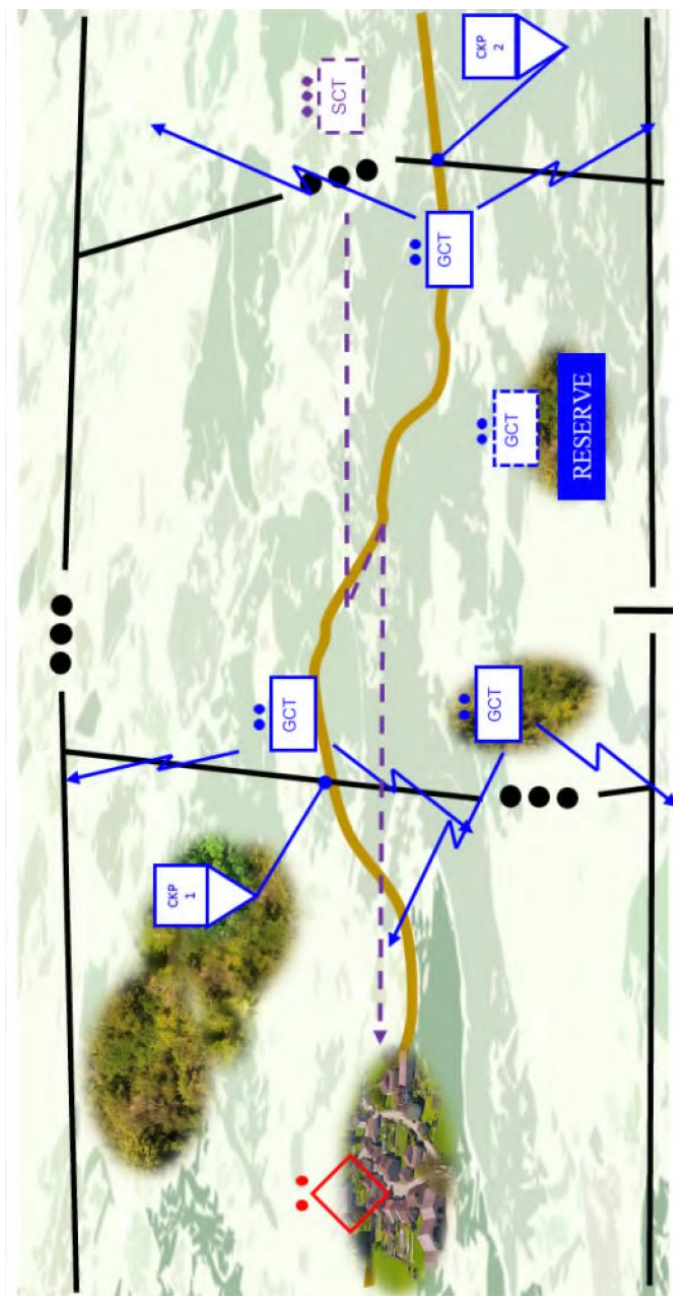
4.2.4.c. COMPOSANTES.

Composantes	Exécution
PREPARER - Etudier la mission ; - Donner des ordres.	- Reconnaissance rigoureuse du terrain du milieu ; - Déterminer les points clés de la zone (baptême du terrain) et les postes de contrôle ; - Organiser les liaisons et l'acheminement du renseignement ; - Conditions d'ouverture du feu, conditions de fouille, éléments de langage... - Fixer les délais d'intervention. Donner l'ordre de désengagement avant la mise en place. Analyser le renseignement du N+1 (population, gendarmerie, organismes territoriaux civils et militaires).
EXECUTER - Mettre en place ; - S'installer.	- Mise en place rapide et discrète ; - Coopération étroite avec l'administration civile (autorités locales, police, chef d'îlots...) ; - Planification du désengagement pour éviter l'enlèvement et ne pas renforcer le ressentiment de la population ; - Opérations d'influence en complément des effets du bouclage ; - Créer l'isolement par un cordon intérieur constitué d'une ligne de postes ; - PC du CDS à proximité du point de contrôle principal.
MANŒUVRER - Renseigner ; - Filtrer / interdire ; - Intervenir.	- Surveillance fixe complétée par des patrouilles mobiles entre les postes ; - Préparer l'intervention d'un élément de sécurité ou d'interception ; - Filtrage de la population selon des modalités précises (arrestations, captures éventuelles...) ; - Faciliter l'engagement d'un élément extérieur.
REORGANISER	- Capacité à échanger rapidement de posture.

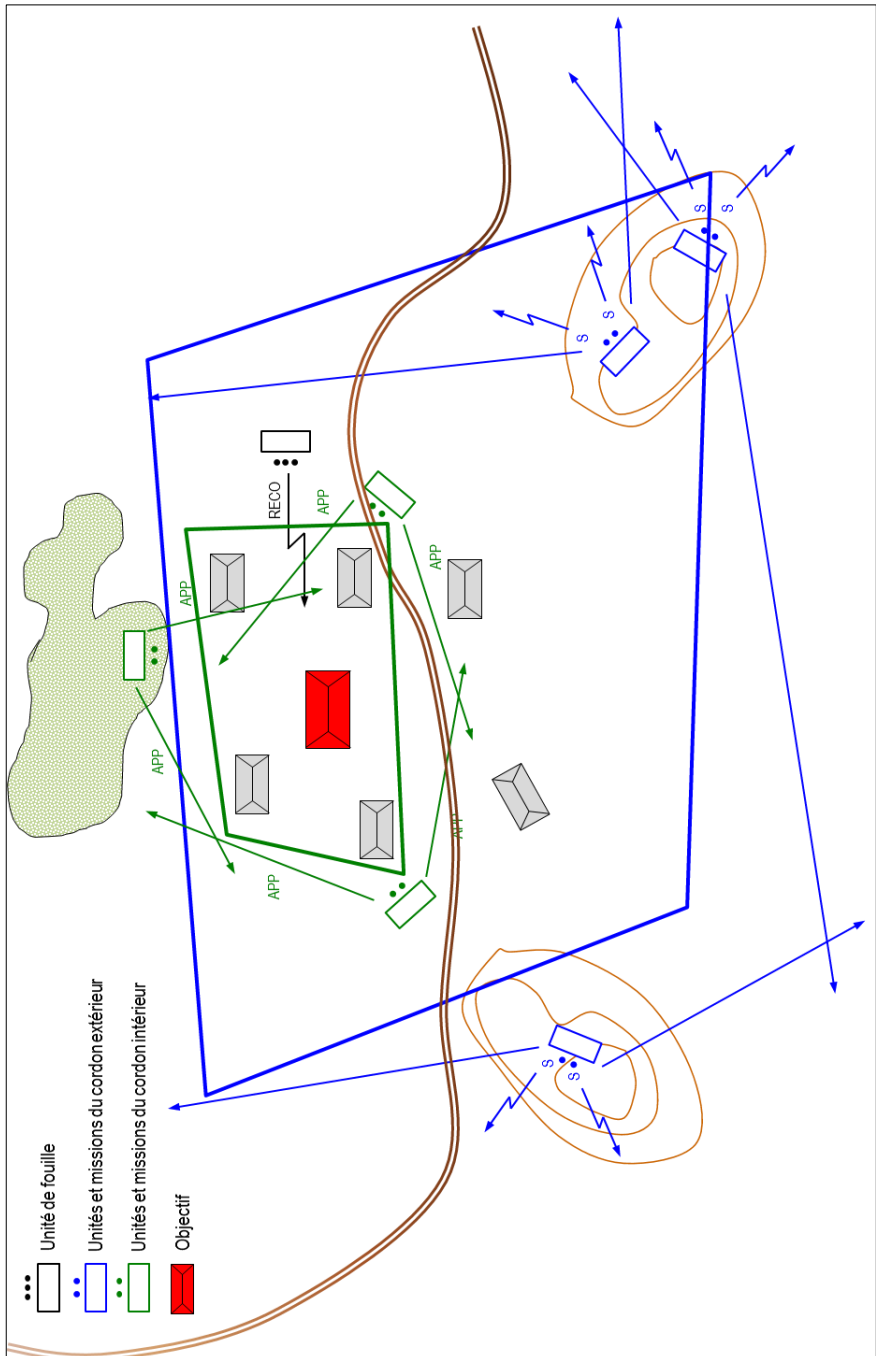
Tableau 58. Composantes de la mission « boucler »



Graphique La SCT boucle un point (objectif limité, section seule).

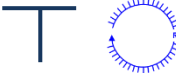


La SCT boucle un secteur au moyen de points de contrôles (checkpoints)



Graphique 76. La section SCT participe au bouclage au sein d'un dispositif compagnie. ».

4.3. Les missions défensives de la section de combat terrestre.

Mission	Définition
Interdire 	Empêcher l'ennemi d'avoir accès à telle portion de terrain ou de franchir telle ligne ou d'utiliser tel personnel ou telle installation. (INF 36.001) Mission qui consiste à empêcher à un individu, un groupe d'individus ou une organisation l'utilisation d'espace ou d'infrastructures par des mesures physiques ou psychologiques. (PFT 3.32)
Défendre 	Forme de la manœuvre d'arrêt visant à interdire à l'ennemi de franchir une ligne ou de s'emparer d'une zone. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Tenir 	Occuper et défendre un point ou un espace de terrain pour empêcher qu'il soit occupé et utilisé. (PFT 3.32)
Recueillir 	Soutenir, à partir d'une zone ou d'une ligne donnée, une unité qui se replie, lui permettre le franchissement de son propre dispositif puis la couvrir pendant un certain délai. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Relever	Ensemble des actions visant à remplacer une force opérationnelle terrestre par une autre force ayant, en général, les mêmes capacités. (PFT 3.32)

4.3.1. Interdire (INT).

4.3.1.a. DEFINITION.

Mission consistant à empêcher l'ennemi d'avoir accès à tel portion de terrain ou de franchir telle ligne ou d'utiliser tel personnel ou telle installation¹⁵. (INF 36.001)

4.3.1.b. POINTS CLES.

- Cette mission est plus limitée dans le temps que la mission DEFENDRE.
- Front d'installation : quelques dizaines de mètres (engagement au contact des foules) à 200-300 m (1 axe majeur ou 2 axes secondaires).
- Contrairement à la mission TENIR, le dispositif est généralement placé en avant de la ligne ou du point à interdire (pour favoriser la liberté d'action de la section ou pour gagner des délais).
- MEP d'un (groupe de soutien) dispositif dans la profondeur pour toujours conserver une réserve d'intervention.
- Prévoir un itinéraire de repli pour permettre au moins l'évacuation de blessés et l'arrivée de renforts, le cas échéant.
- Cas de la ZURB : le secteur à interdire (immeuble, carrefour, installation sensible...) dépend de la densité de la population. La section peut s'appuyer sur un dispositif de contrôle de zone pour filtrer les accès, et dissuader tout débordement. Dans la mesure du possible, la section est en autonomie logistique.

4.3.1.c. COMPOSANTES.

¹⁵ Définition de la PFT 3.32. Mission qui consiste à empêcher à un individu, un groupe d'individus ou une organisation l'utilisation d'espace ou d'infrastructures par des mesures physiques ou psychologiques. (PFT 3.32)

Composantes	Exécution
PREPARER - Tomber en garde ; - Reconnaître ; - Donner les ordres :	Ordre d'installation : - Installation immédiate sommaire, puis adaptée après reconnaissance du CDS et des CDG ; - Mobilisation de moyens particuliers aux ordres du SOA pour aménager l'emplacement (véhicules de la section et renforts du génie éventuels). Conduites à tenir : fixées par le CDS - CR d'observation ; - Consignes d'identification ; - Itinéraires et délais des patrouilles ; - Emplacements de rechange ; - Baptême du terrain (rechercher la simplicité et mêmes consignes J/N) ; - Consignes face à des événements particuliers ; - Consignes d'intervention de l'élément réservé ; - Consignes d'évacuation (blessés, rupture de contact...) ; - Consignes d'ouverture du feu (limite d'ouverture de feu (LOF), répartition des secteurs).
EXECUTER - Organiser la position (mettre en place les postes de combat et/ou les points de contrôle) ; - Observer et renseigner.	- Rechercher l'appui mutuel entre les groupes ; - Désigner un élément réservé (groupe organique ou prélevé sur plusieurs groupes) ; - Amélioration permanente du dispositif (protection et camouflage), changement du dispositif (rendre notre action aussi imprévisible que possible) ; - Etablir un plan d'observation et de feux par groupe, puis niveau section pour le CDU ; - CDS et SOA : contrôler le dispositif de chaque groupe. Chaque groupe doit connaître les dispositifs des autres groupes de la section et la position de l'élément réservé ; - Maintenir l'observation dès l'arrivée sur zone et pendant l'installation du dispositif.
MANŒUVRER - MEO ses armes ; - Faire intervenir l'élément réservé ; - Sur ordre, rompre le contact et se replier.	- Sans dévoiler l'ensemble du dispositif ; - Effectuer une bascule sur la position de rechange (sur ordre) ; - Les itinéraires d'intervention possibles doivent être tous reconnus par les CDG ; - Intervention dans le cadre du contrôle de foules à anticiper (dans ce cas, c'est une autre section ou une autre unité qui interviendra en renfort) ; - Repli en appui mutuel entre les groupes jusqu'à s'être soustrait aux vues et aux coups éventuels de l'adversaire.
REORGANISER	- Pour durer et en fonction des actions adverses.
RENDRE COMPTE	- Situation face à une foule ; - Pertes éventuelles, besoins et renforts.

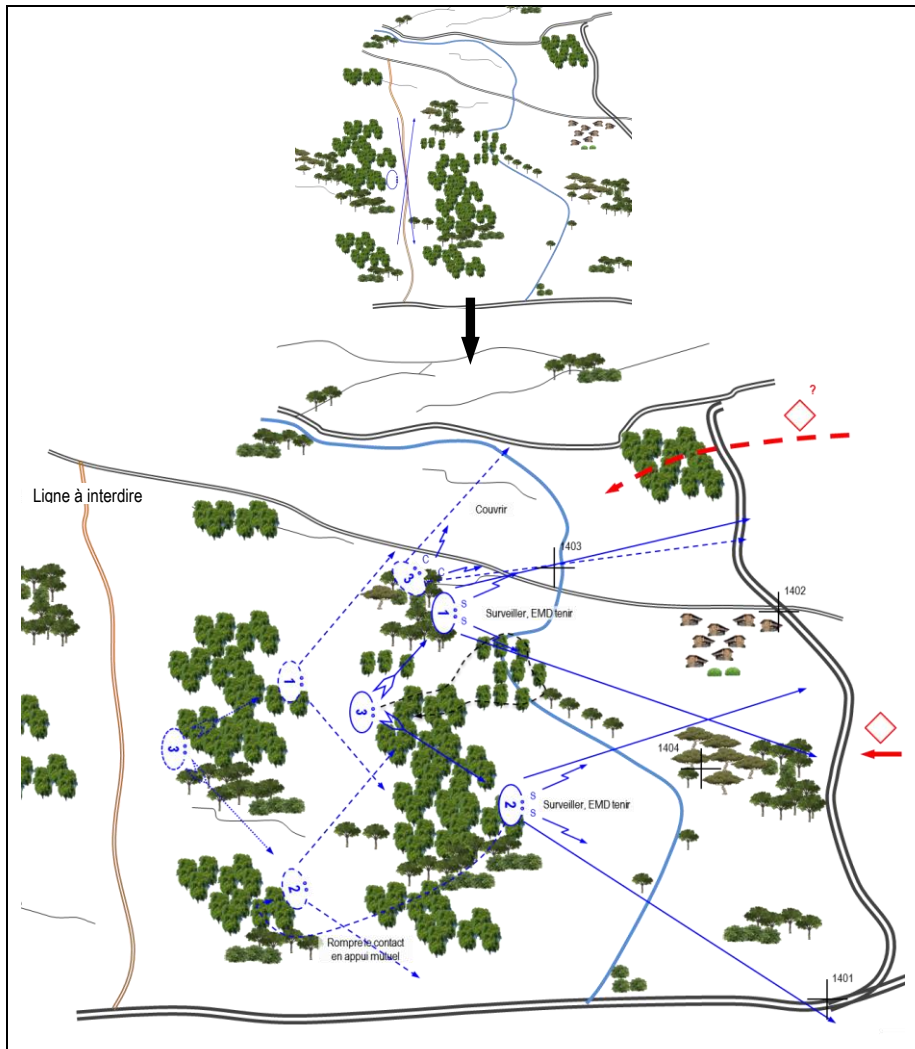
Tableau 56. Composantes de la mission « interdire »

Attention :

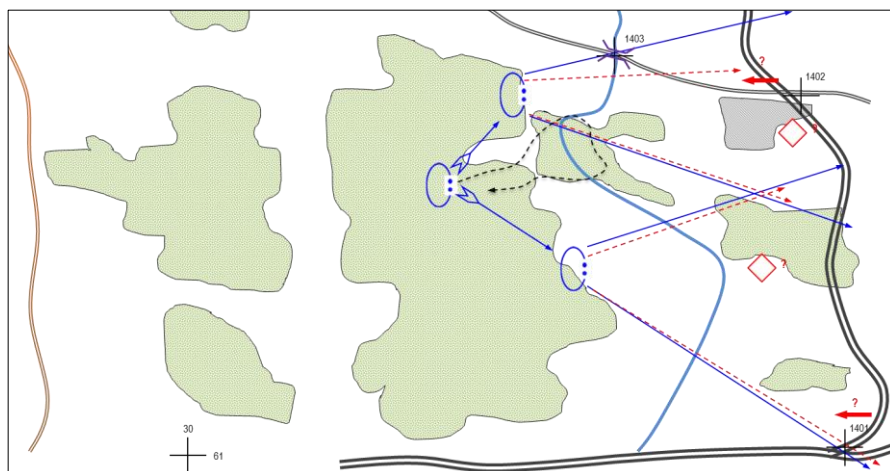
- Permanence de l'observation.
- Croisement des secteurs d'observation et de tir entre les groupes pour rendre le dispositif imperméable (contrôle des positions par le CDS ou le SOA pour vérifier l'imperméabilité du dispositif).
- Si le dispositif de la section n'est pas étanche, le CDS peut soit adapter les secteurs afin de s'assurer qu'ils sont croisés, soit compléter le dispositif par des patrouilles (zones masquées).
- Préparer (par le SOA) les itinéraires de repli et les conditions de départ de la zone (départ sur ordre, ordre de départ, etc.).
- Reconnaissance par le SOA de la zone d'action future.

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

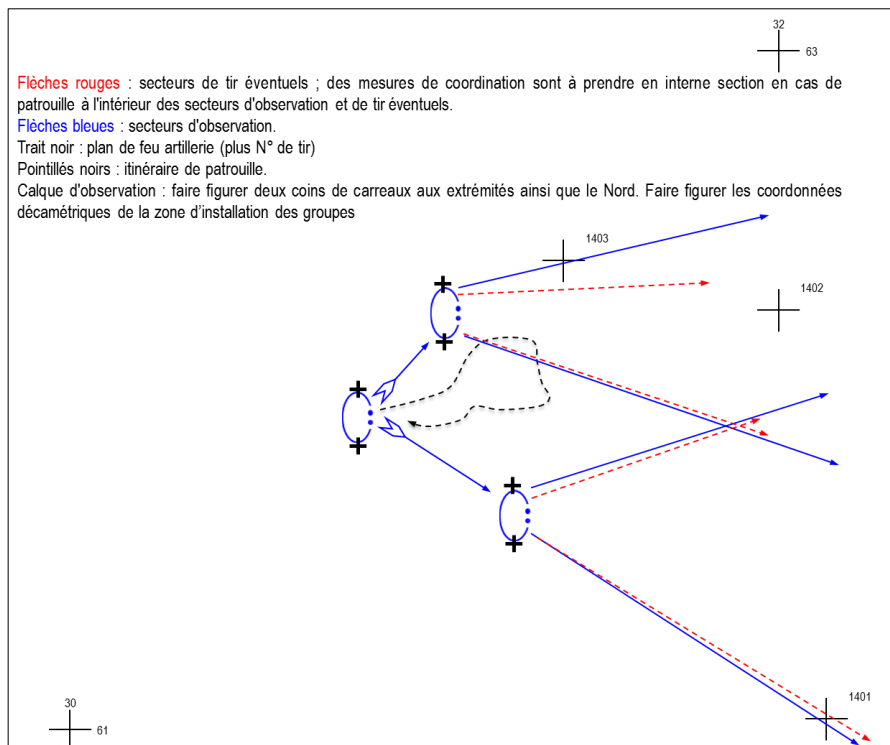
- Comme pour la mission surveiller, chaque CDG réalisera un croquis d'installation à l'échelle. Le CDS devra les superposer, vérifier l'efficacité de l'ensemble de son dispositif et les synthétiser sur un calque à destination du CDU.
- Etant donné que le but d'interdire est d'empêcher à l'adversaire l'utilisation d'espace ou d'infrastructures (par exemple, lui empêcher de franchir une ligne), le CDS essaiera d'échanger du terrain contre du temps afin de gagner des délais. Pour ce faire, le CDS pourra établir plusieurs lignes d'arrêt en fonction : des délais disponibles, des possibilités du terrain et du personnel et des appuis disponibles.



Graphique 71. La section en mission « interdire »



Graphique 72. La section en mission « interdire ». Superposition des calques d'installation des groupes



Graphique 73. La section en mission « interdire ». Calque du CDS à destination du CDU

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

4.3.2. DEFENDRE (DEF).

4.3.2.a. DEFINITION.

Forme de la manœuvre d'arrêt visant à interdire à l'ennemi de franchir une ligne ou de s'emparer d'une zone.

4.3.2.b. PRINCIPES.

Mission reçue, en général, dans le cadre d'une action de la compagnie dont le but est de conserver l'usage d'une zone présentant un intérêt tactique (zone d'observation, point de passage obligé, etc.) ou protéger les personnes et les infrastructures dans cet espace (camp militaire, camp de réfugiés, CRER (centre de regroupement et d'évacuation des ressortissants)).

Cela implique généralement d'occuper cet espace physiquement et d'organiser la mission dans la durée, en vue de :

- Renseigner / déceler l'ennemi, l'adversaire ou l'élément hostile / alerter ;
- Empêcher toute intrusion dans l'espace tenu (points de contrôle et engagement éventuel au contact de foules) ;
- Faire éventuellement déclencher des tirs.

4.3.2.c. POINTS CLES.

- Zone d'action : 1 à 3 terrains de 300 x 100 m.
- Etude approfondie du terrain (aspects favorables et défavorables à notre action).
- Mise en place d'un dispositif s'inscrivant dans la durée (jour et nuit, repos de la troupe).
- Discretion de la mise en place pas forcément requise (affichage de l'action de la force auprès des populations comme des belligérants). Mais une partie du dispositif (et organisation) doit rester secrète (efficacité de la mission).
- Toujours prévoir un itinéraire de repli pour permettre au moins l'évacuation de blessés éventuels et l'arrivée de renforts, si nécessaire.
- Cas de la ZURB : une section tient 1 immeuble, un groupe de 2 ou 3 maisons mitoyennes, un carrefour. Forte préparation du terrain (GEN). Dispositif en 2 échelons: un élément avancé (point de contrôle) et 1 élément d'appui (dans un bâti) ; un élément de réserve systématique.

4.3.2.d. COMPOSANTES.

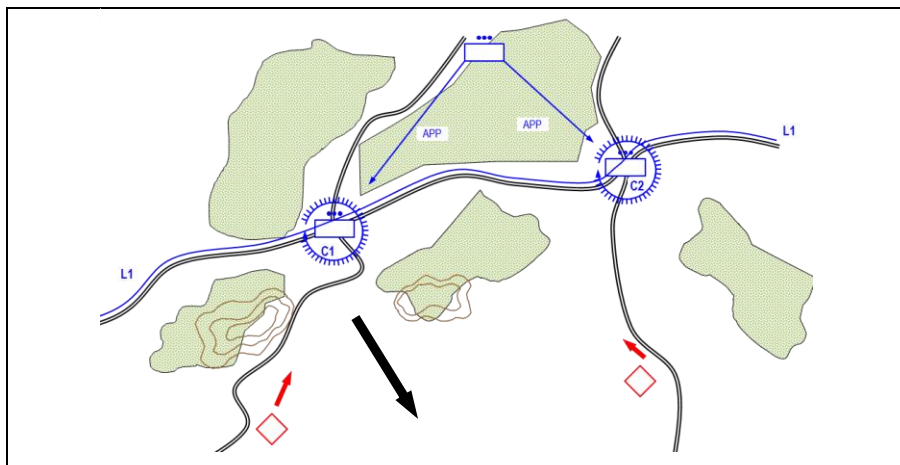
Composantes	Exécution
PREPARER - Tomber en garde ; - Reconnaître ; - Donner les ordres :	Reconnaissance approfondie de la zone et de ses accès, détermination de l'emplacement du ou des points de contrôle. Ordre d'installation : - Installation immédiate sommaire, puis complète après reconnaissance du CGS et des CDG ; - SOA : aménagement de l'emplacement (véhicules de la section et renforts du génie éventuels) ; Conduites à tenir : fixées par le CDS - CR d'observation ; - Itinéraires et délais des patrouilles ; - Emplacements de rechange ; - Baptême du terrain (rechercher la simplicité et mêmes consignes J/N) ; - Consignes face à des événements particuliers ; - Consignes d'intervention de l'élément réservé ; - Consignes d'évacuation (blessés, rupture de contact...), - Consignes d'ouverture du feu (limite d'ouverture de feu (LOF)), répartition des secteurs.

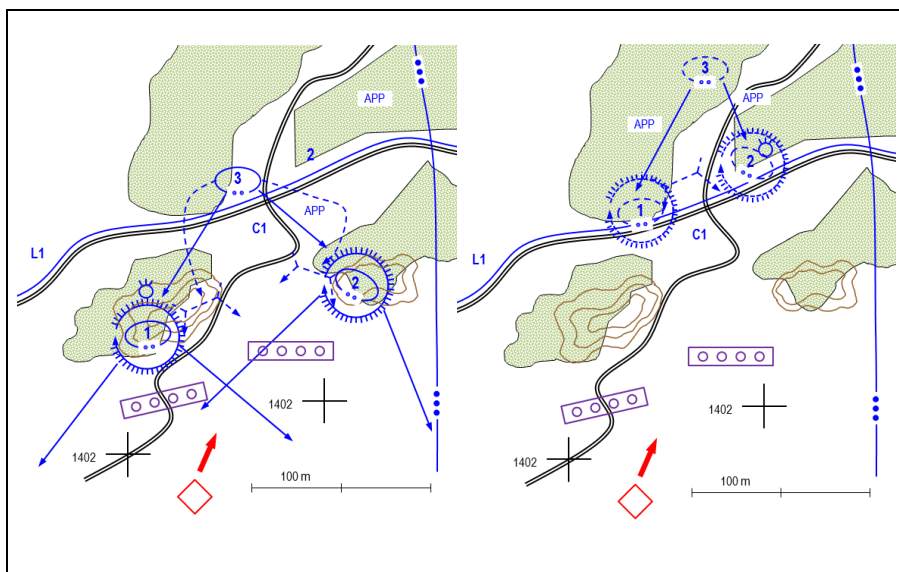
EXECUTER - Organiser la position (mettre en place les postes de combat et/ou les points de contrôle); - Observer et renseigner.	- Rechercher l'appui mutuel entre les groupes ; - Désigner un élément réservé ; - Amélioration permanente du dispositif (protection et camouflage), changement du dispositif (action aussi imprévisible que possible); - Etablir un plan d'observation et de feux par groupe, puis niveau section ; - CDS et SOA : contrôler le dispositif de chaque groupe. Chaque groupe doit connaître les dispositifs des autres groupes de la section et la position de l'élément réservé. - Maintenir l'observation dès l'arrivée sur zone et pendant l'installation du dispositif.
MANŒUVRER - Fermer les points de contrôle - Faire intervenir l'élément réservé ; - MEO ses armes ; - Sur ordre, rompre le contact et se replier.	- Préparer l'intervention d'une unité de contrôle de foules (différente de celle tenant les points de contrôle) ; - Les itinéraires d'intervention possibles doivent être reconnus par les CDG ; - Sans dévoiler l'ensemble du dispositif ; - Effectuer une bascule sur la position de rechange ; - Appui mutuel entre les groupes jusqu'à s'être soustrait aux vues et aux coups éventuels de l'adversaire.
REORGANISER	- Pour durer et en fonction des actions adverses.
RENDRE COMPTE	- Situation face à une foule ; - Pertes éventuelles, besoins et renforts.

Tableau 55. Composantes de la mission « tenir »

Attention :

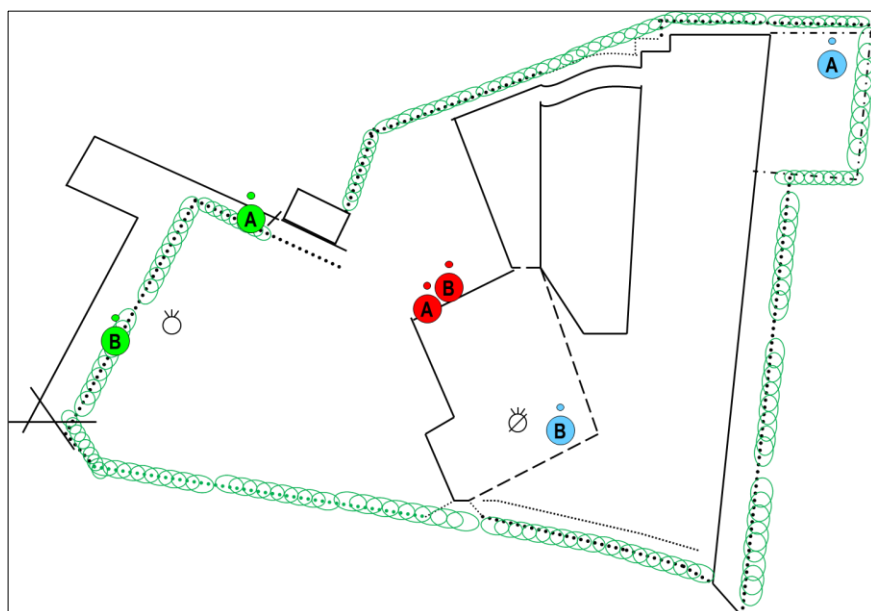
- Croisement des secteurs d'observation et de tir entre les groupes (contrôle des positions par le CDS ou le SOA pour vérifier l'imperméabilité du dispositif).
- Si le dispositif n'est pas étanche, le CDS peut soit adapter les secteurs afin de s'assurer qu'ils sont croisés, soit compléter le dispositif par des patrouilles (zones masquées).
- Les emplacements du groupe en renfort doivent être reconnus, identifiés et préparés pour réduire les délais d'intervention.





Graphique .La SCT en mission « DEFENDRE » en terrain ouvert au sein de la compagnie (en haut).
La section tient le carrefour C1 sur L1. Dispositif initial (à gauche) et positions de rechange (à droite)

4.1.2.e. CAS PARTICULIER LA SECTION DEFEND TIENT UNE EMPRISE.



Graphique La SCT en mission « tenir » une emprise

4.3.3. TENIR (TEN).

4.3.3.a. DEFINITION.

Occuper et défendre un point ou un espace de terrain pour empêcher qu'il soit occupé et utilisé.

4.3.3.b. POINTS CLES.

Il s'agit d'empêcher l'ennemi de s'emparer d'un objectif, non pas pour défendre cet objectif en soi mais dans le but de contrarier la manœuvre adverse et gagner des délais pour son chef. **Cette mission sera principalement employée sur le territoire national.**

4.3.4. Recueillir (REC).

4.3.4.a. DEFINITION.

Soutenir, à partir d'une zone ou d'une ligne donnée, une unité qui se replie, lui permettre le franchissement de son propre dispositif puis la couvrir pendant un certain délai.

4.3.4.b. PRINCIPES.

Commentaires : il s'agit de faciliter le mouvement rétrograde d'une unité et de prendre le combat à son compte afin de permettre la réorganisation de l'ensemble du dispositif ou de défendre une zone / portion de terrain.

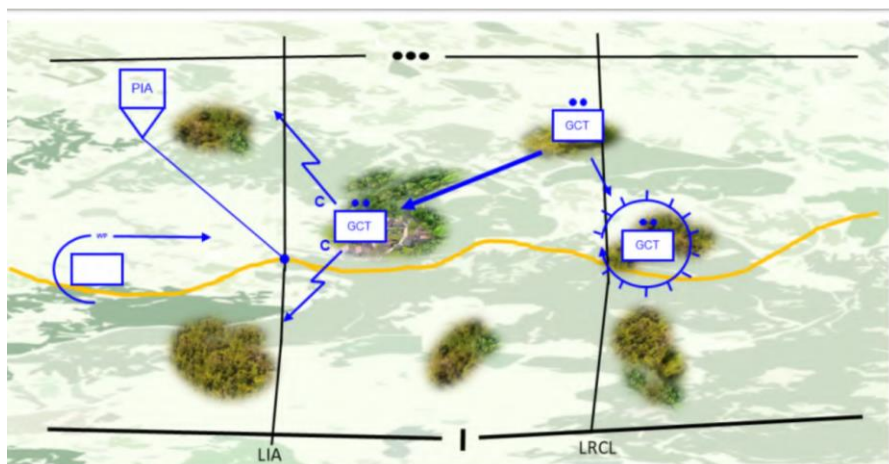
Facteurs de succès :

- Coordination rigoureuse de l'action avec unité recueillie.
- Dispositif robuste permettant de prendre en compte le combat dans la foulée.
- Définir clairement la ligne de recueil (L.RCL) et le ou les points d'identification et d'accueil (PIA).

4.3.4.c. COMPOSANTES.

Composantes	Exécution
PREPARER PRENDRE L'ASCENDANT - Prendre la liaison.	▣ Etre renseigné sur l'ennemi par l'unité recueillie. ▣ Suivre le mouvement de l'unité recueillie. ▣ Nombre et type de VHL. ▣ Définir les itinéraires de replis. ▣ GDH d'arrivée des différents éléments de l'unité recueillie. ▣ Reconnaître les PIA, L.RCL et positions défensives. ▣ Définir les mesure d'identification, d'accueil et de guidage. ▣ Echange de DL.
EFFORT -	- Prendre le combat à son compte. ▣ Identifier les amis sur la LIA et les guider sur la ligne de recueil. - ▣ Renseigner sur l'axe d'effort de l'ennemi.
- EXPLOITER- CONSOLIDER	- ▣ Conserver une capacité à manœuvrer. - ▣ Engager l'élément réservé pour contrer l'effort de l'ennemi.

Tableau 57. Composantes de la mission « Recueillir »



Graphique : la SCT recueille une autre unité.

4.3.5. Relever

4.3.5.a. DEFINITION.

Ensemble des actions visant à remplacer une force opérationnelle terrestre par une autre force ayant, en général, les mêmes capacités.

4.3.5.b. PRINCIPES.

la relève d'une section par une autre s'effectuera uniquement sur position dans le cadre d'une action défensive ou dans une situation de sécurisation. La relève est une manœuvre délicate à réaliser.

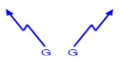
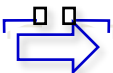
Facteurs de succès :

- Relève sur position, aux ordres du CDU relevé.
- Relève par dépassement, aux ordres du CDU qui relève.
- Echange de DL.

Composantes	Exécution
PREPARER PRENDRE L'ASCENDANT	• Préparer le mouvement jusqu'à la zone d'attente. • Se renseigner sur la situation AMI/ENI. • Récupérer les plans de feux/d'obstacles. • Récupérer les lignes de coordination. • Définir : - le GDH, la zone d'attente, l'ordre de mise en place ; - les limites du dispositif ; l'attribution des itinéraires par unités ; - la mise en place d'éléments de guidage ; - les itinéraires de mise en place et les points de franchissement ; - les zones de regroupement de la relève ; - fréquence radio commune ; - les modalités de reconnaissance.
EFFORT	- Mise en place élément par élément. - ☐ Discretion lors des mouvements de mise en place et de retrait.
- EXPLOITER- CONSOLIDER	- CR de mise en place.

4.4. Les missions de mêlée évoquées à Coetquidan.

A l'académie de Saint-Cyr Coëtquidan, afin de s'ouvrir l'esprit et de se familiariser avec la terminologie tactique, quelques missions de mêlée sont évoquées auprès des élèves officiers étudiant également les missions d'infanterie suivantes :

Procédé	Définition
Flanc-garder (FLG) 	Renseigner et couvrir, de façon mobile, la formation considérée et, éventuellement, assurer la liaison avec les unités voisines.
Guider 	Mission qui consiste à diriger une unité amie afin de lui éviter toute erreur d'itinéraire ou de destination et lui assurer la sûreté du déplacement tout en accélérant sa mise en place sur une ligne de débouché.
Prendre le Contact 	Action qui consiste, pour les éléments de tête, à engager le feu avec l'ennemi ou à s'infiltrer dans son dispositif en vue de renseigner, de tenir, éventuellement de conquérir, les points clés utiles à la poursuite des opérations.
Préciser le contact	Déterminer les points et les zones où l'ennemi résiste aux actions engagées contre lui ainsi que les intervalles de son dispositif.
Contrôler une zone	Interdire à l'ennemi la libre circulation à l'intérieur d'une zone : - d'une part, en décelant et en surveillant toute infiltration ou mouvement à l'intérieur de cette zone ; - d'autre part, en agissant contre les personnels ou mobiles jugés indésirables.

Graphique 77. Les missions de mêlée de la section

Ces missions sont définies par l'INF 36.001, Edition 2014.

4.4.1. flanc-garder (FLK).

4.4.1.a. DEFINITION.

FLANC-GARDER : mission consistant à renseigner et couvrir, de façon mobile, la formation considérée et, éventuellement, assurer la liaison avec les unités voisines.

4.4.1.b. PRINCIPES.

- Assurer, par le renseignement et le combat, la sûreté de la compagnie en déplacement
- A partir d'un dispositif échelonné dans la profondeur et face à une direction donnée :
 1. Au mieux, interdire à l'ennemi toute action offensive contre le flanc de la compagnie ;
 2. Au moins, fournir à la compagnie les délais nécessaires pour réagir.
- La mission « flanc-garder » consiste, tout en assurant sa sûreté rapprochée parallèlement à l'axe de progression du SGTIA, à établir un dispositif mobile préventif sur le flanc de la compagnie.

4.4.1.c. PRINCIPES D'EXECUTION.

Composantes	Exécution
PREPARER	Etudier sur la carte : - Le ou les itinéraires à interdire de progression ; - Le ou les points favorables pour y installer la section ou les groupes. Devancer l'ennemi sur les points de passage obligés ou sur les points hauts offrant des vues lointaines. Définir les positions, secteurs de surveillance et missions des groupes.

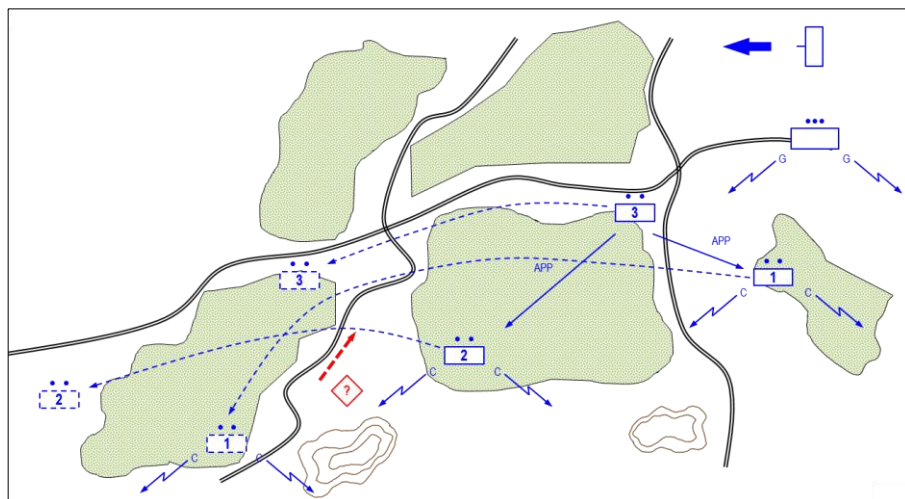
Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

	Préciser les consignes d'ouverture du feu. Conserver 1 élément réservé, ce qui permet à la section de surveiller 1 front plus large. Reconnaître les axes d'approche et les positions des éléments appuyés.
EFFORT ET CONSOLIDATION	Progresser en appui mutuel par bonds très courts (forte probabilité de présence ennemie) ou plus longs (faible probabilité) ; Renseigner (nature, volume, direction et vitesse de progression de l'ennemi, etc.). Procéder aux dépassements successifs des groupes pour maintenir le rythme fixé (« flanc-garder »). Interceptor/détruire tout élément pouvant pénétrer dans la zone d'action de l'unité couverte. Si l'ennemi est supérieur aux possibilités de la section : - Faire ouvrir le feu au plus loin par l'armement de bord des engins ; - Demander le déclenchement de tirs d'appui. Renforcer le dispositif de premier échelon. Relever un élément de premier échelon.
EXPLOITATION / REORGANISATION	Relever un élément de premier échelon ou appuyer son désengagement dans le cadre d'une manœuvre rétrograde.

Tableau 60. Composantes de la mission « couvrir / flanc-garder »

C'est le chef, qui remplit la mission principale (le CDU), qui analyse sa vulnérabilité et qui définit l'endroit où il estime devoir se couvrir. Le CDS en couverture n'a donc pas le choix de ce qu'il protège, la localisation de son dispositif est donc fonction du lieu de l'action principale.

En revanche, il a le choix du mode d'action : couvrir désigne en effet davantage une intention (se protéger contre un ennemi) qu'un mode spécifique d'action. Il est ainsi possible de couvrir par interdiction, par freinage, par embuscade, par déception...



Graphique 79. Les missions de mêlée de la section : flanc-garder

4.4.2. Prendre et préciser le contact).

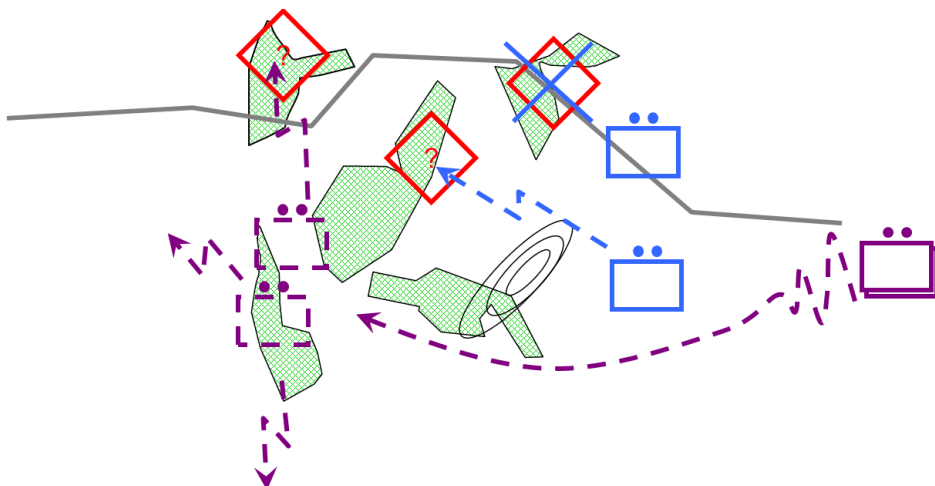
4.4.2.a. DEFINITION

PRENDRE LE CONTACT : Action qui consiste, pour les éléments de tête, à engager le feu avec l'ennemi ou à s'infiltrer dans son dispositif en vue de renseigner, de tenir, éventuellement de conquérir, les points clés utiles à la poursuite des opérations.

PRECISER LE CONTACT : Déterminer les points et les zones où l'ennemi résiste aux actions engagées contre lui ainsi que les intervalles de son dispositif.

4.4.2.b PRINCIPES :

- la mission « Prendre et préciser le contact » consiste à renseigner par la manœuvre et le feu sur l'ennemi en le contraignant à révéler son dispositif par la mise en œuvre de ses armes
- la manœuvre comporte une approche en véhicules ; après débarquement, elle est conduite en souplesse puis comporte l'engagement progressif de tous les moyens
- la section a pris le contact lorsqu'elle a défini le dispositif adverse et, en tout état de cause, lorsqu'elle a épuisé toutes les possibilités de manœuvre
- le CDS doit faire preuve d'agressivité et d'initiative et fournir des comptes rendus précis et fréquents à son CDU pour que celui-ci puisse conduire sa propre manœuvre
- dans tous les cas, la « prise de contact » avec l'ennemi sous-entend le fait de devoir par la suite « Préciser le contact »



Graphique : la section prend et précise le contact.

4.4.3. Guider.

4.4.3.a DEFINITION

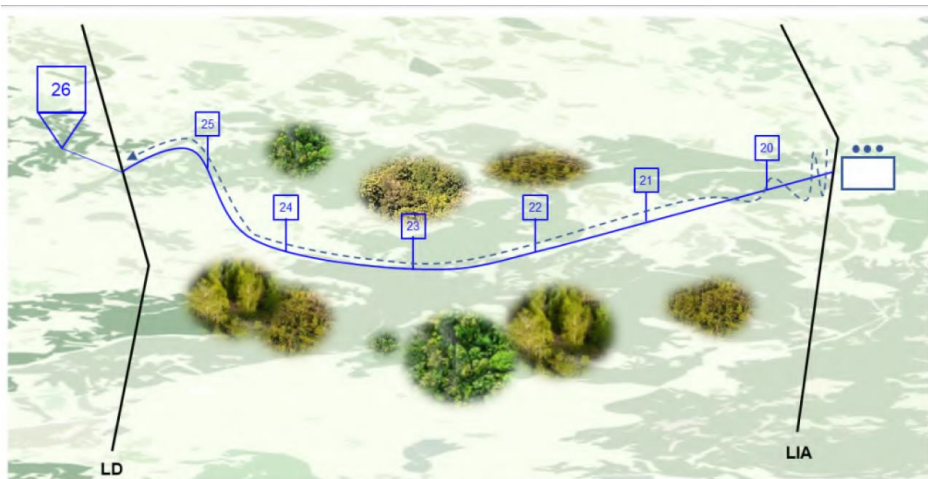
Mission consistant à diriger une unité amie afin de lui éviter toute erreur d'itinéraire ou de destination et lui assurer la sûreté du déplacement tout en accélérant sa mise en place sur une ligne de débouché. (INF 36.001).

4.4.3.b PRINCIPES :

Il s'agit de permettre à une unité amie d'être mise en place rapidement sur sa zone de déploiement sans les contraintes topographiques et en évitant tout itinéraire complexe qui pourrait lui faire perdre des délais. Ce mouvement peut se faire dans une zone d'insécurité. Les délais de préparation du guidage sont importants mais permettent d'accélérer nettement la mise en place de l'unité guidée. Un balisage peut être mis en oeuvre sur certaines portions de l'itinéraire.

Facteurs de succès :

- Etude du terrain et de l'adversaire.
- Choix de l'itinéraire.
- Coordination entre l'unité guidant et l'unité guidée.



Graphique : La section guide.

4.4.4. Contrôler une zone

4.4.4.a. DEFINITION

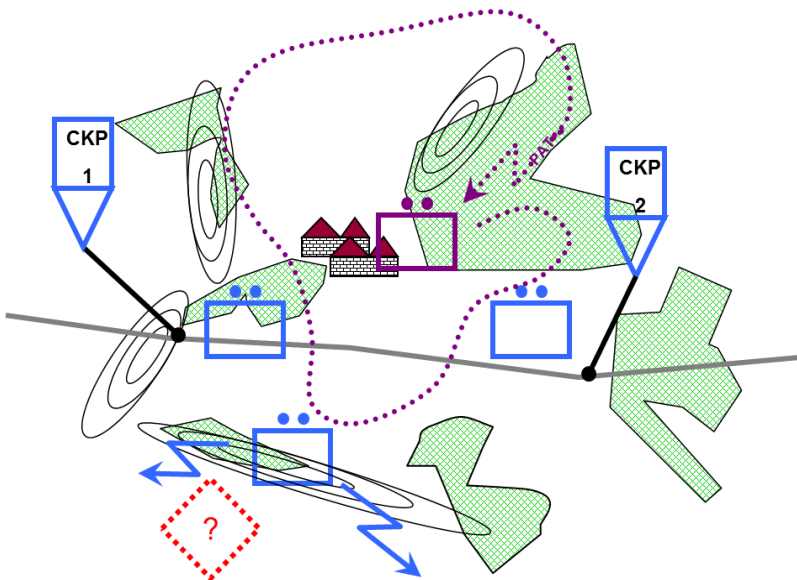
Interdire à l'ennemi la libre circulation à l'intérieur d'une zone :

- d'une part, en décelant et en surveillant toute infiltration ou mouvement à l'intérieur de cette zone ;
- d'autre part, en agissant contre les personnels ou mobiles jugés indésirables.

4.4.4.b. PRINCIPES.

Cette mission est du niveau de la compagnie de combat terrestre. Elle existe aussi pour une section d'infanterie.

- comportant les volets neutralisation et destruction, il s'agit de sécuriser une zone indispensable au bon déroulement de l'action du SGTIA en ôtant toute liberté d'action à l'ennemi
- déclinée de la mission contrôler une zone reçue par le SGTIA, elle peut s'appliquer à la sûreté des arrières, du dispositif ami en fin d'action offensive ou à certaines phases des opérations de maîtrise des crises
- les dimensions de la zone à contrôler sont variables selon la nature du terrain et/ou de l'adversaire et l'attitude de la population ; la réussite de la mission dépend principalement de l'aptitude de la section à conserver l'ascendant sur l'ennemi en maintenant ou en rétablissant dans les meilleurs délais un rapport de forces favorable ; ceci est lié à une reconnaissance détaillée des itinéraires d'intervention et des possibilités de manœuvre sur l'ensemble de la zone.
- le renforcement, à l'échelon du SGTIA, par un peloton de CB et par des moyens d'aide à la mobilité GEN est souvent indispensable
- il s'agit bien de combiner des missions de reconnaissance (patrouilles - postes de surveillance) nécessaires à l'acquisition du renseignement et la capacité à concentrer rapidement ses moyens pour intervenir sur une ou des menaces particulières, tout en conservant un élément réservé
- les ordres du CDU peuvent préciser d'emblée des points particuliers à surveiller en permanence, des zones de patrouille, des délais d'intervention au profit des autres sections et les modalités d'engagement de l'élément réservé du SGTIA au profit de la section.



Graphique La section contrôle une zone.

4.5 Les procédés de la section de combat terrestre.

Il est entendu que chacun maîtrise la définition du procédé : il s'agit d'un savoir-faire qui vient compléter un terme de mission. Ex : Couvrir par embuscade, Boucler par point de contrôle, etc...

Procédé	Définition
Escorter 	Procédé d'exécution consistant à accompagner et à protéger un ensemble de véhicules ne disposant pas de moyens propres à répondre au niveau de menace estimé et se déplaçant sur un itinéraire prédéfini non sécurisé. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Patrouiller 	Envoyer un détachement pour recueillir des informations, conduire des activités de combat, d'observation et de recherche, et affirmer la présence de la force dans une zone ou un secteur déterminé. (PFT 3.32) Procédé d'exécution consistant pour une petite unité à se porter dans une zone donnée, à y combiner des temps d'observation et des recherches discrètes pour renforcer la sûreté des amis et renseigner le chef. (INF 36.001)
Réaliser un point de contrôle (Checkpoint) 	Procédé d'exécution consistant à partir d'un emplacement sûr, parfois aménagé, à effectuer le contrôle des mouvements (routiers en particulier), militaires ou civils, de manière permanente ou ponctuelle, planifiée ou inopinée. (INF 36.001). Un point de contrôle est armé par un groupe ou une section. (ajout du PFT 3.32)
L'embuscade 	Action ayant pour but la destruction ou la capture par surprise d'un ennemi en mouvement. (INF 36.001 et PFT 3.32)
La réaction à l'embuscade	Action ayant pour but de soustraire les véhicules et le personnel de la section aux tirs directs de l'ennemi, puis de manœuvrer à courte portée pour échapper à la destruction et, chaque fois que possible, détruire l'ennemi sur son itinéraire de repli. (INF 36.001) Procédé d'exécution consistant à soustraire les véhicules et les personnels de l'unité de combat terrestre aux tirs directs de l'ennemi, puis de manœuvrer à courte portée pour échapper à la destruction. (PFT 3.32)
Assaut 	Bond final de l'attaque ayant pour but l'irruption dans la position ennemie et l'abordage au corps à corps. (INF 36.001 et PFT 3.32)
Protection contre la foule	La protection contre la foule est l'ensemble des mesures de sauvegarde permettant à tout personnel ou unité constituée de préserver son potentiel de combat face à la menace inopinée d'une foule s'opposant directement à l'exécution de sa mission et/ou manifestant son hostilité à la force ou aux personnes et biens placés sous sa responsabilité. (INF 36.001 et PFT 3.32)

4.5.1. Escorter un convoi¹⁶.

4.5.1.a. DEFINITION

Procédé d'exécution consistant à accompagner et à protéger un ensemble de véhicules ne disposant pas de moyens propres à répondre au niveau de menace estimé et se déplaçant sur un itinéraire prédéfini non sécurisé.

¹⁶ Extrait du TRN 50.201 Mémento d'escorte de convoi par la circulation routière (édition 2015).

Ce mémento est prioritairement destiné aux commandants d'unité, aux chefs de peloton et chefs de patrouille d'escadron de circulation routière, mais également à tout militaire susceptible de prendre le commandement ou de participer à un convoi escorté par des éléments de circulation routière

4.5.1.b. PRINCIPES.

En général, le convoi est composé d'un élément à escorter, d'un élément de dépannage, d'un élément santé, d'un élément transmissions (Composé d'un véhicule équipé d'un postegraphie ou d'une station Carthage en fonction de la mission) et d'une escorte.

Tous ces éléments sont en liaison radio. L'organisation du commandement au sein du convoi ne doit souffrir d'aucune ambiguïté : le commandement du convoi est confié à un chef unique.

Le chef de convoi est nommément désigné par l'autorité qui ordonne le déplacement. Il est responsable de la mission et le chef de tous les éléments rattachés à la rame de véhicules.

Sa désignation doit être explicitement écrite dans l'ordre reçu pour l'exécution de la mission d'escorte. Il peut apparaître dans le paragraphe « commandement liaison ».

Le chef d'escorte (généralement un chef de section), assure avec ses hommes et ses véhicules le guidage et la protection du convoi d'un point à un autre.

Le chef d'escorte est aux ordres du chef de convoi.

4.5.1.c. POINTS CLES.

- Connaissance des règles d'engagement.
- Respect des distances.
- Présence interprètes / secouristes.
- Fiche d'itinéraire précise pour chaque équipage.
- Éviter la routine (itinéraires et heures fixes).
- Protection des véhicules.
- Pas de véhicules civils intercalés dans la rame.
- Pas de distribution à la foule.
- Un véhicule touché tente de dégager l'itinéraire pour laisser la voie libre aux autres véhicules

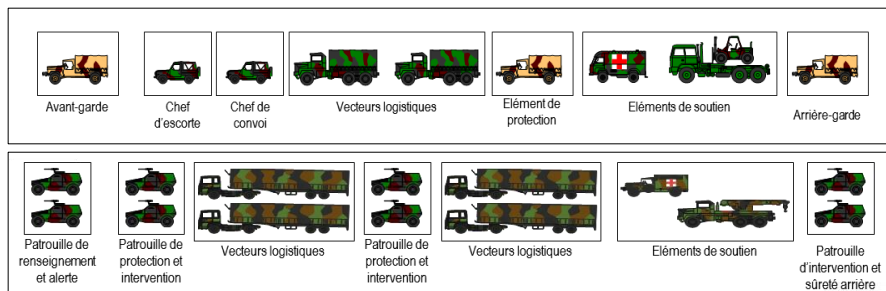
4.5.1.d. PRINCIPES D'EXECUTION.

Composantes	Exécution
PREPARER	Se faire communiquer (par le CO BATLOG, le CDU, le chef du SGL) la composition du convoi (colonne et renforts éventuels) ainsi que la nature des ressources transportées (notamment citernes de carburant, munitions, vivres...) pour répartir les véhicules au sein du convoi ; Rédiger au plus tôt un ordre préparatoire (WINGO) comportant au minimum l'organisation détaillée pour le convoi (personnel, équipement, etc.) ainsi que la chronologie de la préparation et de la mission, afin que les éléments subordonnés puissent préparer le convoi ; Etudier sur carte : l'itinéraire à suivre, les zones à traverser, les possibilités ennemies ou adverses et les variantements possibles ; Se faire communiquer (par le CO BATLOG, le CDU, le chef du SGL) l'ensemble des renseignements ayant trait à la situation tactique et notamment aux menaces ; Connaître la situation météorologique et l'exploiter ; Exécuter les ordres reçus pour le regroupement de l'ensemble des véhicules constituant le convoi (vecteur en renforcement, vecteurs en provenance des autres zones fonctionnelles, escorte, commandement et soutien) ; Organiser les liaisons, la protection et le soutien ; Conduire un <i>rehearsal</i> ; Constituer le convoi ; Rédiger l'ordre pour le déplacement en précisant : - Les éléments techniques : 1. Mesures de sécurité ;

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

	2. Eclairage ; 3. Distances ; 4. Créneaux ; 5. Vitesses ; 6. Haltes ; 7. Regroupements ; 8. Horaires ; 9. Soutien. - Les éléments tactiques : 1. Organisation de la sûreté ; 2. Ordre de marche ; 3. Articulation des éléments de protection : éclairage, flanc-garde, arrière-garde, etc. ; 4. Place de l'escorte (y compris les éléments reçus en renfort) et des armes collectives ; 5. Guet-alerte ; 6. Conduites à tenir ; 7. Liaisons ; 8. Définition des points de regroupement et conditions ; 9. Diffuser les ordres pour le déplacement.
EXECUTER	Pendant le déplacement, assurer les liaisons internes avec l'échelon supérieur ; le cas échéant avec les CO des zones traversées en donnant les informations suivantes : type et nombre de véhicules, effectif total, fréquences radio et indicatifs ; Prendre l'ensemble des mesures de sauvegarde nécessaires à la sûreté du convoi en faisant éclairer sa progression par les moyens propres ou par des moyens de protection reçus en renforcement ; Assurer la protection des éventuels éléments retardés ; A l'arrivée, si besoin, disloquer le convoi en conservant (ou en regroupant) les éléments de protection et de soutien sur la zone définie par le commandant de la base de destination ; Faire procéder aux éventuels reconstitutions ; Faire procéder à la remise en condition du personnel ; Préparer la mission de retour ; Exécuter le mouvement retour ; En fin de mission, remettre à disposition les moyens reçus en renfort.
RENDRE COMPTE	Du départ du convoi ; De la progression du convoi en diffusant les informations tactiques et techniques recueillies selon les modalités définies (contexture, acheminement, périodicité...) afin d'informer le commandement sur le déroulement de la mission ; Au sein du convoi, tout renseignement d'ambiance sera immédiatement diffusé sur le réseau interne, ou selon les modalités définies en cas d'utilisation des brouilleurs. Le radio du chef de convoi, en écoute permanente du réseau interne, notera ces renseignements en précisant la position GPS et le GDH sur une fiche de collecte d'information. En cas d'impossibilité de transmettre les éléments au chef de convoi, les équipages consigneront les informations sur la fiche et les communiqueront à la prochaine halte ou en fin de journée ; Prendre contact avec les unités amies lorsque le convoi traverse leurs zones de responsabilité ; Informier immédiatement l'échelon supérieur de toute présence ennemie/adverse et/ou prise à partie ; Etablir un compte-rendu de fin de mission le plus exhaustif possible : viabilité et capacités des itinéraires, attitude de la population, activités ennemies/belligérants... ; Procéder à un examen critique du déroulement de la mission. En tirer des leçons à appliquer pour le futur et à transmettre à l'échelon supérieur selon les principes de retour d'expérience en vigueur.
SE REMETTRE EN CONDITION	Dans des conditions difficiles où les convois durent plusieurs jours, cette remise en condition durera 48 heures minimum.

Tableau 65. Composantes du procédé d'exécution « escorter un convoi »



Graphique 84. Organisation possible d'une escorte (cas d'une SCT dans le premier cas de figure)

4.5.1.e. CAS PARTICULIER : TRAVERSEE D'UNE ZONE URBAINE.

La traversée d'une zone urbanisée pour un convoi et son escorte répond globalement aux mêmes impératifs que ceux énoncés dans le tableau supra (alinéa 4.3.3.d). Quelques aménagements restent néanmoins nécessaires.

- Adaptations spécifiques au milieu :

- Les distances entre les véhicules sont à adapter :
 - L'avant-garde maintient une avance sur le convoi qu'elle met à profit pour renseigner et identifier les blocages potentiels. Cette avance correspond à un carrefour avant (pour un éventuel variantement) ;
 - Les véhicules de l'escorte se collent les uns aux autres pour éviter toute ;
 - Imbrication ou mise en place inopinée d'un obstacle visant à scinder la colonne.
- L'observation, la recherche d'indices et le renseignement sont primordiaux et permanents. Sont à considérer notamment comme des indices alarmants :
 - Toute brusque absence de population dans une rue ;
 - Tout rassemblement de population ;
 - Tout véhicule effectuant une manœuvre ;
 - toute superstructure en bordure d'itinéraire ;
 - toute anomalie structurelle.

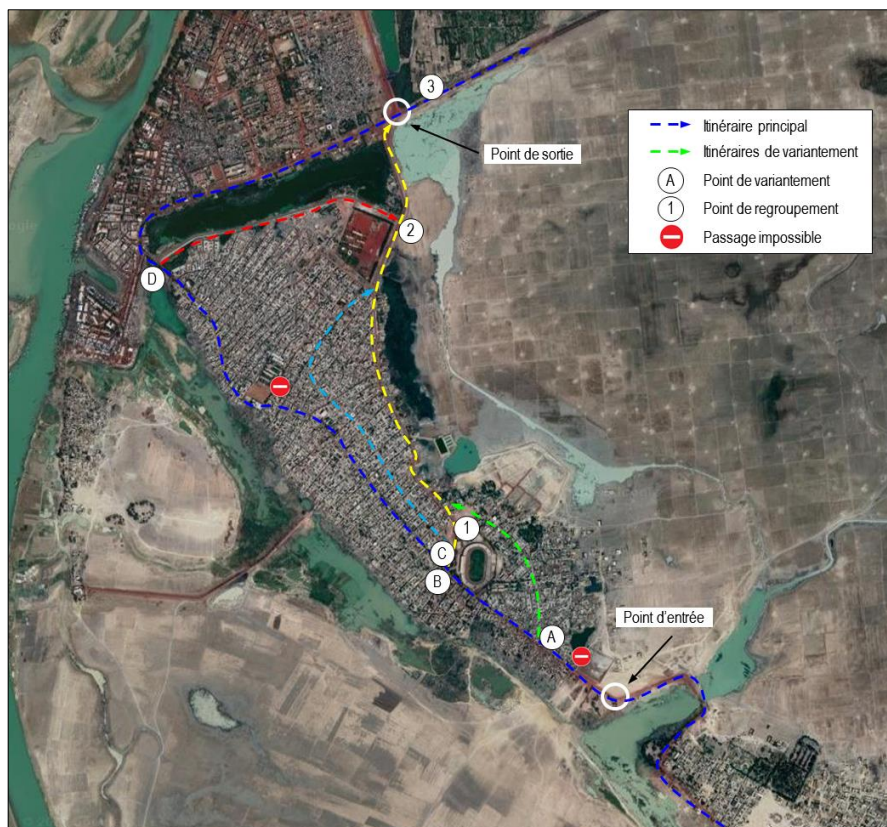
- Composantes :

Composantes	Exécution
PREPARER Etudier la mission ; la ville ; Donner un ordre en cours d'action.	Etude de la mission par le chef d'escorte : - Identifier le point d'entrée et le point de sortie, les coupures, la classe des ponts, les itinéraires de variantement ; - Il donne l'ordre en cours d'action à la halte avant d'aborder la zone urbaine aux chefs de groupe en présence de tout le personnel. Conduite à tenir fixé par le chef d'escorte : - Baptême du terrain (identifier par un code couleur les itinéraires principaux et secondaires ou de variantement ainsi que les points de regroupement, en général des carrefours ; - L'itinéraire principal (le plus direct, le plus simple, les points de regroupement...), délais. Consignes d'ouverture du feu : limite d'ouverture du feu et secteurs de tir pour les véhicules de l'escorte pendant le mouvement.
EXECUTER Déplacement aller ou retour	Le chef de l'escorte fait adopter un dispositif de sûreté tout azimut et accompagne l'élément chargé de l'action principale ; il précise : - En cas de prise à partie sans obstruction : riposter et accélérer, quitter la zone de danger ; - En cas d'embuscade avec blocage de l'itinéraire par un obstacle lourd à courte

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

	distance : débarquer et engager le combat en cherchant l'abri des bâtis ; - En cas de blocage de l'itinéraire par un obstacle lourd observé par l'avant-garde à longue distance : forcer le passage en ébréchant l'obstacle et quitter la zone de danger ; - En cas de blocage de l'itinéraire par un obstacle lourd observé par l'avant-garde : CRI (compte-rendu immédiat) au chef d'élément d'escorte qui engage le convoi sur un itinéraire de variantement et qui attend l'avant-garde sur le prochain point de regroupement. Il évite les haltes et en cas d'arrêt sur un point de regroupement il fait assurer la sûreté immédiate du convoi ; Respect des horaires sur objectif.
RENDRE COMPTE	De ses observations terrain : praticabilité de l'itinéraire, difficultés rencontrées, écueils à éviter, etc. ; De l'exécution de la mission ; Des pertes éventuelles infligées et subies, des besoins logistiques ; Le chef d'escorte rédige un compte-rendu détaillé.

Tableau . Composantes particulières du procédé d'exécution « escorter un convoi » en zone urbaine



Graphique . Procédé d'exécution « escorter un convoi » : traversée d'une zone urbaine

4.3.1.f. L'ORDRE D'ESCORTE DE CONVOI.

ORDRE DU CHEF DE CONVOI				
NMR référence OPO :				
GDH émission OPO :				
Références cartes et documents utilisés :				
Fuseau horaire :				
PRIMO: SITUATION				
A. Forces adverses				
Forces adverses	Nature/ Volume / Attitude / Possibilités sur les itinéraires et les différentes zones traversées par le convoi			
Menaces complémentaires				
Type	Quoi	Où	Quand	
3D				
ART				
NRBC				
Génie				
G. Elec.				
Divers				
B. Situation amie				
Descriptif du dispositif. Mission et position des éléments amis les plus proches				
...	Position :			
	Mission :			
...	Position :			
	Mission :			
...	Position :			
	Mission :			
...	Position :			
	Mission :			
Possibilités d'intervention et de soutien dans les zones traversées				
C. Population				
Population	Attitude en fonction des zones traversées (préciser la menace éventuelle de foule hostile)			
D. Météorologie				
Météo	Temps / phénomènes notables	Impact des conditions météorologiques locales sur le déroulement de la mission		
	Heure jour		Heure nuit	

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

SECUNDO: MISSION		
Mission du convoi	Mission donnée par l'autorité supérieure recopiée intégralement	
TERTIO : EXECUTION		
A. Description détaillée de la mission		
Description dans le détail de la mission du convoi, avec les différentes phases, horaires et points particuliers.		
Tronçon	Point initial et final GDH	Descriptif
T1	PI : PF :	Descriptif
	De : à :	
T2	PI : PF :	Descriptif
	De : à :	
T3	PI : PF :	Descriptif
	De : à :	
EMD	A compter de	Copier l'EMD donné
B. Composition du convoi et articulation		
Y compris l'attribution d'un numéro d'ordre à chaque véhicule.		
C. Missions des subordonnés		
Subord.	Tâches dans la mission courante	Préparation du temps suivant
Adjoint		
Prévôt		
Autres		
Missions à l'escorte du convoi		
EMD, à compter de...		

Missions aux éléments escortés (y compris, le cas échéant, des civils)		
EMD, à compter de...		
Missions aux éléments de soutien		
ELI		
MEC		
SAN		
Autres		
D. Itinéraires		
Itinéraire principal		
Descriptif de l'itinéraire avec ses points particuliers (danger EEI, check points, passage de frontière, zones à risques,...).		
Itinéraire/s de variantement et/ou contournement		
Descriptif de/s l'itinéraire/s avec ses points particuliers (danger EEI, check points, passage de frontière, zones à risques,...), y compris les points de variantement.		
Haltes		
Localisation des haltes programmées		
Points de regroupement		
Descriptif des points de regroupement identifiés.		
E. Conditions de circulation		
T1	Distances	
	Vitesse	
	Eclairage	
T2	Distances	
	Vitesse	
	Eclairage	
T3	Distances	
	Vitesse	
	Eclairage	

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

F. Instructions de coordination	
- Crédit de mouvement. - Formations successives adoptées par le convoi en fonction de l'itinéraire. - Appui direct de l'escorte pour franchissement divers (villes, points particuliers,...). - Conditions de MEO procédures OPS permanentes (activation de PR identifiés ou inopinés, réactions à l'explosion d'un EEI, réactions à une embuscade ou en présence d'une foule rassemblée, relèvement de blessés dans un véhicule, extraction d'un véhicule endommagé pris sous le feu, réactions à une découverte ou suspicion d'EEI,...). - Rappel des conditions d'ouverture du feu et d'utilisation des artifices (et éventuellement ROE particulières). - Tenues et codes d'alerte dans les différentes zones traversées. - Points de changement d'escorte (éventuels). - Points de contact sur l'itinéraire et à destination. - Dispositions particulières (concertina, PN2A, vision nocturne, cyalume, tapis anti-mines...). - Orientations particulières pour la recherche d'informations. - Horaires et briefing.	
QUARTO : ADMINISTRATION / LOGISTIQUE	
A. Situation	
Autonomie initiale du convoi en vivres, munitions et carburant.	
B. Conditions du soutien de la mission	
Soutien santé	Interne au convoi, zonal ou d'infrastructure, EVASAN
Soutien maintenance	Interne au convoi, zonal
Conditions de recombplément	Vivres, munitions carburant ; en cours de mission et en fin de mission
C. Formalités administratives en fin de mission	
Comptes-rendus techniques et administratifs à fournir par les subordonnés	
QUINTO : COMMANDEMENT / LIAISON	
A. Responsabilités	
Désignation des chefs d'éléments et adjoints.	
B. Implantation des PC	
PC à connaître, en cours de mission et à destination.	
C. Liaisons	
Internes	Radio, fanions, sonores, gestes, visuels...
Externes	Eléments d'intervention, PC des zones traversées, autorités à l'arrivée...
D. Implantation des PC	
Messages et CR à fournir.	
Main courante / CR d'observation par équipage.	
E. Mise en œuvre du brouillage EEI	
ANNEXES	
1. Croquis ou fiches d'itinéraires détaillées	
2. Main courante	

Tableau 67. Ordre d'escorte de convoi

4.5.2. La patrouille4.5.2.a. DEFINITION¹⁷

Procédé d'exécution consistant à envoyer un détachement pour recueillir des informations, conduire des activités de combat, d'observation et de recherche, et affirmer la présence de la force dans une zone ou un secteur déterminé.

4.5.2.b. PRINCIPES.

La patrouille est effectuée en véhicules ou à pied (selon la situation et les dimensions de la zone d'action). Un soin permanent est à apporter à la préparation de l'exécution.

L'imprévisibilité des patrouilles est essentielle pour leur efficacité et leur protection. En cas de surprise, la rapidité de réaction doit être privilégiée.

On distingue deux types de patrouille¹⁸ :

- La patrouille de reconnaissance (connaître une zone, repérer des EEI...);
- La patrouille de proximité (manifeste une présence rassurante au profit de la population sans perturber la vie quotidienne).

4.5.2.c. POINTS CLES.

- Préparation minutieuse de la mission : étude détaillée du terrain, de l'adversaire et de ses possibilités. Consignes connues de tout le personnel.
- Prévoir des points de regroupement en cas de contact avec l'adversaire et un itinéraire de repli pour permettre au moins l'évacuation de blessés.
- Cas de la ZURB : l'objectif de la patrouille (immeuble, carrefour, installation sensible...) dépend de plusieurs facteurs (densité de population, de construction,...). La patrouille doit utiliser les cheminements les plus discrets (utilisation des masques naturels : murs, clôtures...).
- Patrouiller ne consiste pas à mener une reconnaissance des bâtis.
- Dans le cadre d'une patrouille en véhicule, le volume engagé pour la mission dépend de l'objectif et de la distance.

4.5.2.d. PRINCIPES D'EXECUTION.

Composantes	Exécution
PREPARER	Etude de la mission par le CDS en appliquant la MEDOT :
Etudier la mission et l'adversaire	- Terrain et adversaire requièrent une attention particulière ;
Donner un ordre préparatoire	- Prévoir un équipement adapté, désignation du personnel en fonction de l'effet à produire ;
Etudier le terrain	- Donner l'ordre initial aux chefs de groupe en présence de tout le personnel ;
Choisir une solution	Conduites à tenir fixées par le CDS :
Donner l'ordre initial	- Baptême du terrain (rechercher la simplicité et prévoir les consignes si mission de nuit) ;
	- L'itinéraire ;
	- La formation ;
	- Le premier point à atteindre ;
	- L'attitude en cas de rencontre avec l'adversaire ;
	- Consignes d'identification (mot de passe, signal lumineux ou sonore, etc.) ;
	- Consignes face à événements particuliers (personnel souhaitant se rendre, demande d'assistance à personnes dans la zone, contact avec la population, etc.) ;
	- Consignes d'évacuation (blessés, morts...) ;
	- Consignes d'ouverture du feu.

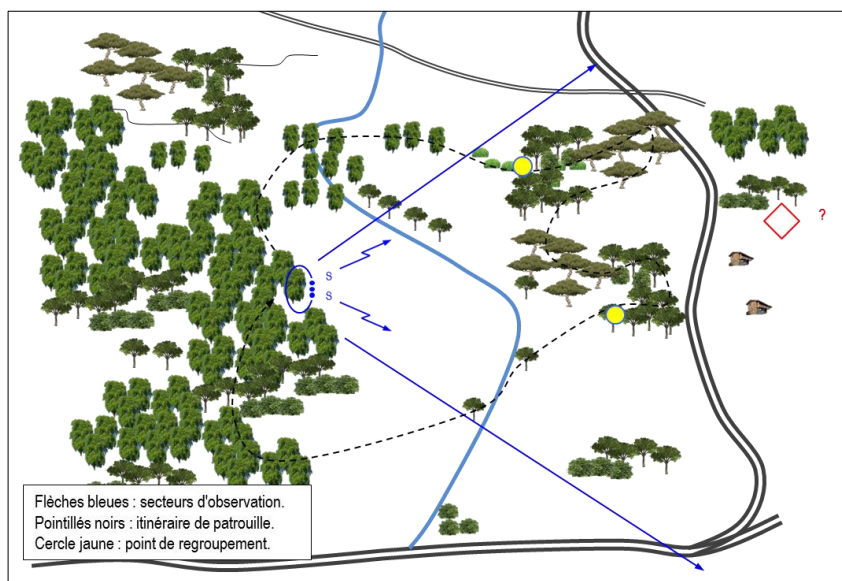
¹⁷ Définition adaptée du TTA 106 afin de tenir compte de la réalisation de cette mission sur le territoire national

¹⁸ Extrait de la Doctrine de contre rébellion, janvier 2009

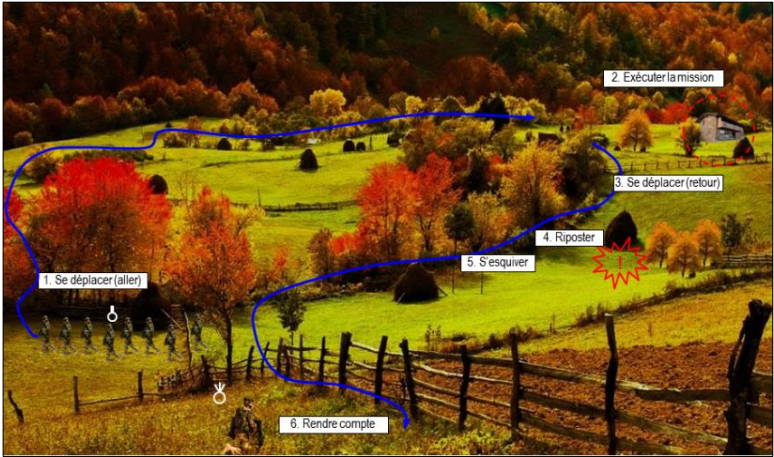
Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

EXECUTER Déplacement aller Arrivée sur objectif Déplacement retour	Approche lointaine (en bloc et en sûreté, de point d'observation en point d'observation). Approche immédiate : en sûreté par bonds courts et coups de sonde. Se faire reconnaître aux abords des positions amies. Le CDS fait assurer sa flanc-garde par un groupe face à la direction dangereuse. Arrivé au dernier point d'observation, le CDS vérifie par l'observation les renseignements reçus. Le CDS répartit les missions entre les groupes (action principale, appui, couverture, recueil...) au dernier point de repère. Le CDS fait adopter un dispositif de sûreté tout azimut et accompagne l'élément chargé de l'action principale. Respect des horaires sur l'objectif. Abandon de la mission ou rupture de contact si découvert par l'ennemi. Quitter la position. Se regrouper si la section était fractionnée pour l'action. Prendre un itinéraire différent de l'aller en appliquant les mêmes précautions. Se faire reconnaître aux abords des positions amies.
MANŒVRER Mettre en œuvre ses armes Sur ordre, rompre le contact et se replier	En dernier recours en fonction de la mission et des règles d'engagement : - Action brève et brutale sans dévoiler l'ensemble du dispositif ; - Rupture de contact immédiate vers le point de regroupement le plus près des troupes amies ; - Les itinéraires de repli doivent être tous connus par les CDG et tout le personnel de la patrouille ; - Repli en appui mutuel entre les groupes jusqu'à s'être soustrait aux vues et aux coups de l'ennemi.
REORGANISER	Hors des vues et des coups de l'adversaire au point de recueil puis sur la base de départ. Délais gagnés grâce à l'organisation du repli par le SOA. Se diriger vers la position de la prochaine mission.
RENDRE COMPTE	De l'exécution de la mission. Des pertes éventuellement infligées et subies, de ses besoins logistiques. Le chef de la patrouille rédige un compte-rendu détaillé de la patrouille.

Tableau 68. Composantes du procédé d'exécution « patrouiller »



Graphique 86. Procédé d'exécution « patrouiller »



Graphique 87. Procédé d'exécution « patrouiller »

ATTENTION :

- Permanence de l'observation, discrétion éventuelle (éléments susceptibles d'alerter l'ennemi : population, animaux...).
- Préparer (à charge du SOA) les itinéraires de repli, les points de regroupements, le recueil.

4.5.2.e. ORDRE POUR LA PATROUILLE.

ORDRE DE PATROUILLE	
A. But / objectif pour la patrouille	
B. Heure de départ / autres horaires / durée de la patrouille	
C. Effectifs	
D. Fréquence / indicatif	
E. Compte-rendu de départ	
X minutes avant de quitter la zone	
F. Itinéraire	
Baptême du terrain	
Point d'écoute et d'observation	
G. Conduite à tenir	
Si adversaire décelé	
Si la section est prise à partie pendant la patrouille	
H. Consignes de retour	
Annonce X minutes avant de rentrer dans le dispositif de la section	
Signaux de reconnaissance	
Itinéraire de retour	
I. Mot d'ordre / code d'authentification	
J. Demandes en renseignement	
Population, terrain...	

Tableau 69. Ordre de patrouille

4.5.2.f. EXEMPLE DE COMPTE RENDU DE PATROUILLE.

COMPTE-RENDU DE PATROUILLE		
Désignation de la patrouille :		
Date :		
Cartes utilisées :		
A	Composition effectif	A :
B	Mission	B :
C	Heure départ	C :
D	Heure retour	D :
E	Itinéraire aller/retour	E :
F	Terrain	F :
G	Ennemi	G :
H	Modification à apporter aux cartes	H :
J	Renseignement divers et NRBC	J :
K	Résultats des rencontres avec l'ennemi	K :
L	Etat de la patrouille	L :
M	Conclusions et recommandations	M :
Signature		
Grade, nom, fonction, unité du chef de patrouille		

Tableau 70. Exemple du compte rendu de patrouille

4.5.3. Le point de contrôle.

Voir section 4, chapitre 5, paragraphe 5.4.

4.5.4. L'embuscade.

4.5.4.a. DEFINITION

Action ayant pour but la destruction ou la capture par surprise d'un ennemi en mouvement.

4.5.4.b. PRINCIPES.

La surprise, obtenue par la discrétion de la mise en place et le camouflage du dispositif, puis la brutalité de l'action sont les facteurs principaux de réussite d'une embuscade ; elle exige un terrain favorable permettant un excellent camouflage et le déclenchement simultané d'un maximum de feux sur le maximum d'ennemis.

Son efficacité repose notamment sur :

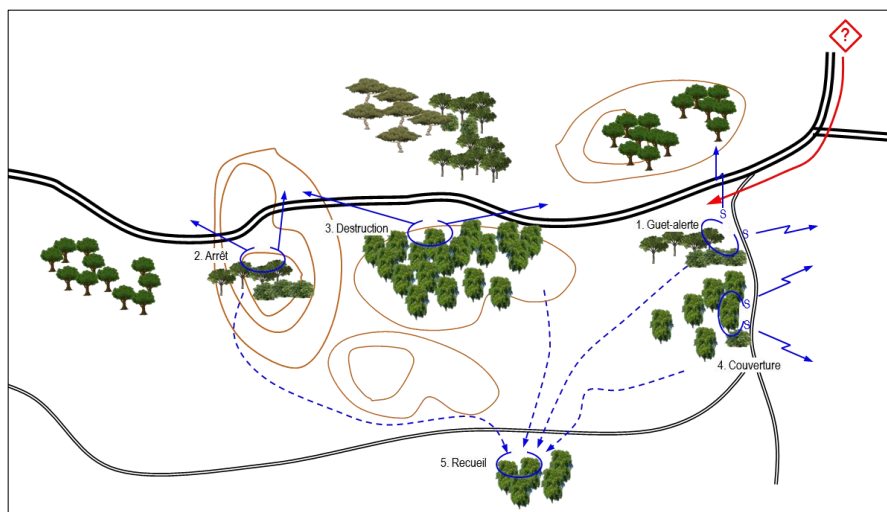
- La préparation de l'action (délais de mise en place, reconnaissance, valorisation du terrain, discrétion du dispositif, etc.).
- La surprise et la brutalité de l'exécution.
- L'aptitude à rompre le contact sans se laisser fixer par la réaction adverse.

Généralement la section est articulée en cinq éléments : guet - alerte, arrêt, destruction - assaut, recueil et couverture.

4.5.4.c. PRINCIPES D'EXECUTION.

Composantes	Exécution
PREPARATION	Rejoindre rapidement la zone retenue pour l'embuscade, y faire débarquer la section en plaçant un élément « guet – alerte » face à la direction dangereuse puis installer un dispositif provisoire permettant de faire face à une arrivée inopinée de l'ennemi. Rechercher l'emplacement de l'embuscade qui, depuis un terrain moyennement couvert, combine possibilités de camouflage et vues lointaines sur l'itinéraire d'arrivée de l'ennemi ; cet emplacement doit, autant que possible, permettre la réalisation d'obstacles en l'absence d'obstacles naturels (arrêt du premier élément ennemi), le tir des ERYX et des armes de bord (à leurs portées respectives) et faciliter le repli. Reconnaître (selon les délais) les différentes positions (emplacement des engins, point de regroupement, itinéraires d'esquive) et mettre en place discrètement un dispositif comprenant généralement les éléments : guet-alerte, couverture (ces deux éléments pouvant être confondus), arrêt, destruction-assaut, recueil. Arrêter un plan de feux permettant la destruction simultanée du plus grand volume ennemi possible et combiner les tirs AC et antipersonnel des groupes à terre, appuyés et couverts par les tirs des armes de bord. Les engins, servis par leur équipage, peuvent être employés de façon décentralisée ou centralisée : décentralisés au sein des différents éléments tendant l'embuscade ou centralisés aux ordres du SOA au sein d'un élément particulier ou en élément réservé pour faire face à une manœuvre de l'adversaire. Fixer la mission de chaque élément (emplacements, conditions d'ouverture du feu, signaux et itinéraires de repli, point de regroupement, emplacements des éléments voisins, travaux à réaliser, place du CDS). Le CDS vérifie personnellement le dispositif mis en place (selon les délais).
EFFORT ET CONSOLIDATION	L'élément d'alerte rend-compte au CDS de la nature, du volume, de l'attitude et de l'échelonnement des éléments ennemis et renseigne en permanence sur leur progression (axes empruntés, vitesse, etc.). En fonction des renseignements fournis par l'élément d'alerte, confirmer ou aménager les conditions de déclenchement de l'embuscade. Déclencher les feux via l'élément « arrêt » sur l'élément de tête ennemi au moment opportun puis, via l'élément « destruction-assaut », sur le reste de l'ennemi. Si la mission le prévoit, achever les destructions par un assaut, capturer des prisonniers, récupérer du matériel et des documents. Si un élément ennemi amorce un débordement, la couverture renseigne le CDS et recherche la destruction ou l'arrêt de cet élément.
EXPLOITATION ET REORGANISATION	Si l'embuscade a été détectée ou si la manœuvre de débordement d'un élément ennemi compromet la sûreté de la section, sur ordre, rompre le contact ; sinon, donner l'ordre de rompre le contact par un signal convenu. Le repli, qui peut être facilité par des feux indirects (artillerie, mortiers), s'effectue sous la protection soit de l'élément recueil, soit de l'élément couverture. Au point de regroupement, réorganiser la section en fonction de ses pertes. Rendre-compte au CDU des résultats de l'embuscade, des pertes et des besoins. Les prisonniers et les documents saisis sont acheminés vers le PC du SGTIA. Etre en mesure de réembarquer et reprendre rapidement la progression.

Tableau 73. Composantes du procédé d'exécution « l'embuscade »



Graphique 89. Dispositif d'embuscade

4.5.5. La réaction à l'embuscade.

4.5.5.a. DEFINITION

Action ayant pour but de soustraire les véhicules et le personnel de la section aux tirs directs de l'ennemi, puis de manœuvrer à courte portée pour échapper à la destruction et, chaque fois que possible, détruire l'ennemi sur son itinéraire de repli.

4.5.5.b. PRINCIPES.

Lorsque le terrain le permet, le CDS fait quitter l'itinéraire et effectue un débordement de courte portée en véhicule ; l'automatisme et la rapidité de la réaction sont des facteurs primordiaux de sauvegarde.

La réaction suppose une parfaite maîtrise des engins de la part des pilotes, qui doivent impérativement soustraire leur véhicule aux tirs adverses avant et après le débarquement du personnel.

Lorsque la section tombe dans une embuscade ou se heurte à un obstacle battu par les feux adverses, elle réagit par actes réflexes :

- Riposte instantanée par le feu, à cadence maximum, du personnel non pris à parti, pour permettre aux éléments pris sous le feu de se soustraire aux tirs ou de débarquer en réduisant la vulnérabilité.
- Riposte réflexe des engins directement pris à partie, qui tentent de dégager la zone battue par les feux.
- Si le terrain le permet, le CDS fait quitter l'itinéraire et se désengage le plus rapidement possible.
- Lorsque les engins ne peuvent plus manœuvrer, débarquement rapide du personnel, si possible à couvert, et déclenchement de feux systématiques pour neutraliser l'ennemi en embuscade.
- Manœuvre à pied immédiate pour déborder l'ennemi et se mettre à l'abri des tirs.
- En fonction de la situation, le CDS manœuvre afin de détruire l'ennemi ou de tenir sur la position jusqu'à l'arrivée de renforts.

4.5.5.c. POINTS CLES.

L'automatisme, la rapidité et la violence de la réaction sont les facteurs déterminants de sauvegarde.

Les décisions dans l'action restent à l'appréciation du CDS qui conserve la plus grande initiative.

Le rôle du SOA est majeur ; il doit pouvoir prendre le commandement immédiatement si le CDS est hors de combat.

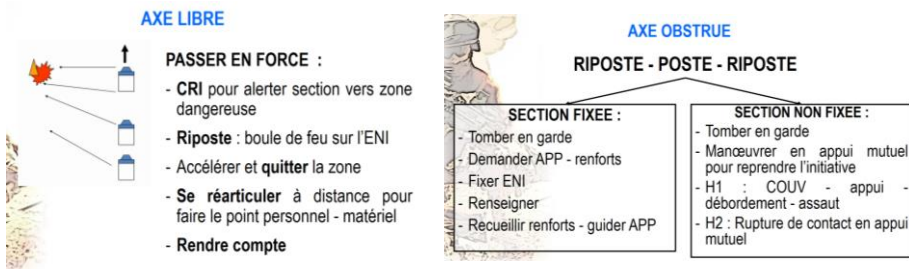
Compte-rendu très rapide et le plus précis possible pour faciliter l'action de la force et diminuer ses délais d'intervention.

4.4.5.d. PRINCIPES D'EXECUTION.

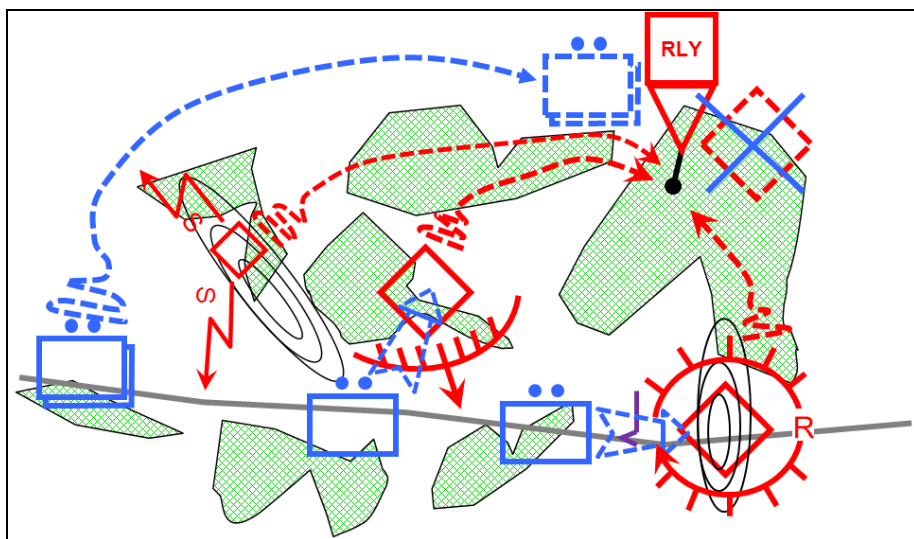
Composantes	Exécution
PREPARER Donner les consignes spécifiques	Se préparer et préparer ses hommes à l'éventualité d'une embuscade. Préparation de procédures opérationnelles permanentes (POP) avec étude des principaux types d'embuscades (RETEX, drill). Répartition des secteurs d'observation et de tir. Récupération du renseignement le plus actualisé sur la présence adverse dans la zone d'action juste avant le départ. Anticiper itinéraires de contournement et prévoir plusieurs itinéraires pour la mission. Etude topographique fine de l'itinéraire de la mission et détection des zones les plus dangereuses. Prévoir les moyens nécessaires pour assurer les EVASAN et pour soigner les blessés en cas de retard des EVASAN (présence d'un médecin, d'un infirmier, etc.). Prévoir de quoi tracter un véhicule neutralisé par une embuscade. Prévoir des pots thermiques ou explosifs pour détruire tout matériel non récupérable après une embuscade.
EXECUTER Avant contact Au contact	Mobiliser en permanence tous les hommes pour maintenir l'attention face à ce danger. Observation active permanente. Riposter immédiatement avec toutes les armes disponibles et rechercher un abri. Si les véhicules ne sont pas immobilisés, accélérer pour sortir de la zone d'application des feux (ZAF) adverse. Une fois en zone sécurisée, faire le point des hommes, de l'armement et du matériel. Si un ou plusieurs véhicules sont immobilisés (cas le plus probable) : tenter de rejoindre l'abri le plus proche en appui mutuel. Essayer de récupérer les blessés et les morts (ne jamais les abandonner). Mesurer le risque à prendre pour sauver une personne en engageant la vie de plusieurs (responsabilité du chef). Autant que possible, rendre compte immédiatement du contact pour activer sans délais la <i>Quick Reaction Force</i> (QRF). Organiser la défense de l'unité en attendant les renforts. Depuis les positions défensives, chercher à chasser, neutraliser ou détruire l'ennemi en fonction de la situation. Prise en compte des blessés et des morts (préparation des EVASAN). Effectuer des demandes d'appui (AFH, ART,...) et de renforts éventuels. Préparer l'accueil de l'unité en QRF (itinéraire d'accès, précision du NVA et de la position de l'adversaire, point de rendez-vous,...).
ACCUEILLIR LES RENFORTS	Faire un point de situation actualisé à l'unité en renfort. Proposer un mode d'action pour désengager les éléments amis.
REORGANISER	Préparer les moyens d'évacuation. Récupérer les blessés, les morts et matériels sensibles. Embarquer à l'abri des vues et coups ennemis.
RENDRE COMPTE	Du départ de la position. Du bilan final des pertes amies et ennemies.

Tableau 74. Composantes du procédé d'exécution « l'embuscade »

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre



Graphique 90. La section réagit à une embuscade : le plus dur est de bien identifier rapidement chaque cas de figure.



Graphique 91. La section réagit à une embuscade

4.5.6. L'assaut

4.5.6.a. DEFINITION

Bond final de l'attaque ayant pour but l'irruption dans la position ennemie et l'abordage au corps à corps.

4.5.6.b. PRINCIPES

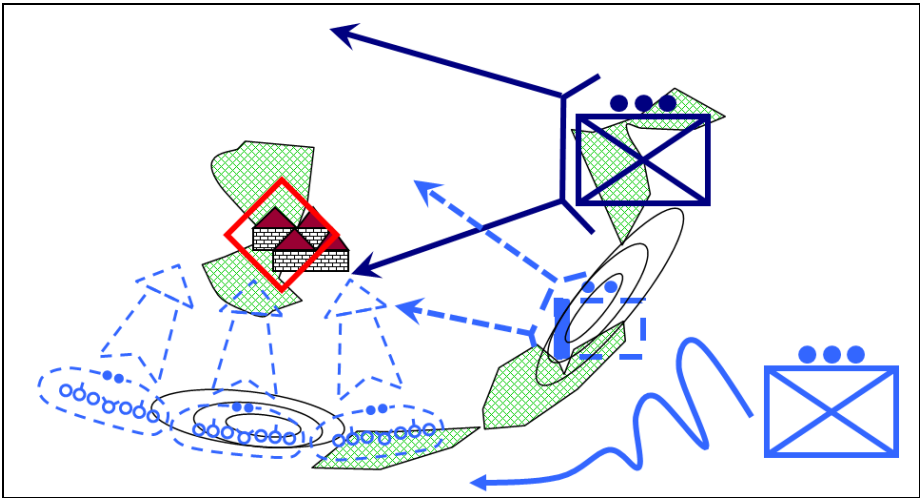
- l'assaut, donné en général à l'initiative du CDS, vise à réduire, neutraliser ou détruire l'ennemi par une action brutale de choc et de feu, de portée limitée ; il est toujours suivi du nettoyage de l'objectif, mené sans ménagement pour détruire l'adversaire avant qu'il ne réagisse ; coordonné par le CDS, c'est une succession de courtes progressions suivies d'assauts, exécutées par les groupes
- l'assaut peut être donné :

- pour faire irruption dans une position tenue par l'ennemi, en vue de le « Réduire », de le « Neutraliser » ou de le « Détruire » si nécessaire par un combat au corps à corps
- pour exploiter une situation favorable acquise en cours d'action (détruire un élément ennemi isolé ou neutralisé dans une embuscade, etc.)
- pour reprendre l'initiative lorsque la section est surprise à courte portée par l'ennemi (cas du débarquement d'assaut)

dans le premier cas, il s'agit de la phase ultime de l'action menée dans le cadre du SGTIA ou de la réduction d'une résistance ; dans les autres cas, il s'agit d'une réaction réflexe où la rapidité d'exécution et l'effet de surprise sont les facteurs essentiels de succès.

4.5.6.c. EXECUTION

PREPARATION
• la section progresse en bloc rapidement vers la position ennemie • parvenu à la limite de sécurité des tirs ART, le CDS rend-compte ; il met à profit les tirs d'appui internes au SGTIA pour s'approcher au plus près de l'objectif, si possible sur un flanc ou les arrières de celui-ci • arrivé à distance d'assaut : - il fait resserrer son dispositif, en évitant toutefois l'entassement - met les groupes en ligne - fixe une direction et un objectif à chacun d'eux -
EFFORT ET CONSOLIDATION
• demander l'intensification des tirs d'appui et faire déclencher les tirs AC sur les engins blindés repérés • faire reporter ou cesser les tirs d'appui • donner l'assaut dès la levée des tirs d'appui : le CDS enlève ses hommes et peut faire crier « A L'ASSAUT » par toute la section • déboucher en ligne en tirant (rafales limitées) • s'élancer, appuyé par les amis qui reportent leurs tirs dans la profondeur ou sur les flancs • monter à l'assaut de la position ennemie par appui mutuel au sein de la section, réserver les grenades à main pour l'abordage et le nettoyage de l'objectif (le groupe appui peut rester aux ordres du SOA afin de renforcer la base d'appui feu ou de constituer une couverture ; il rejoint sur ordre sitôt l'objectif conquis) • maintenir la formation et la direction (CDS) • tomber en garde au-delà de l'objectif
EXPLOITATION - REORGANISATION
• sitôt que les groupes ont atteint leurs objectifs, ils nettoient la position ennemie à la grenade à main et par le feu, en appui mutuel au sein de chaque trinôme • si l'objectif a une certaine profondeur, son nettoyage peut prendre la forme de réductions successives d'îlots de résistance menées par les groupes, à l'initiative de leur chef • pendant le nettoyage de la position, un élément de couverture est placé face à la direction dangereuse • la position est entièrement fouillée • à l'issue du nettoyage de la position, le CDS : - réorganise sa section et adopte un dispositif en garde pour parer aux contre-attaques de l'ennemi, vérifie le dispositif, regroupe les prisonniers, le matériel et les documents saisis puis rend-compte au commandant du SGTIA des résultats de son action



Graphique. 93 La section Monte à l'assaut d'une position tenue.

4.5.7. La section en protection contre les foules (PF).

4.5.7.a. DEFINITION.

La protection contre la foule est l'ensemble des mesures de sauvegarde permettant à tout personnel ou unité constituée de préserver son potentiel de combat face à la menace inopinée d'une foule s'opposant directement à l'exécution de sa mission et/ou manifestant son hostilité à la force ou aux personnes et biens placés sous sa responsabilité. (INF 36.001 et PFT 3.32).

4.5.7.b. PRINCIPES.

1. Prendre toutes les dispositions (articulation, équipements) pour prévenir et anticiper les actions de la foule (axes d'engagement, lieu de rassemblement...).
2. Changer de manière démonstrative d'attitude ou de posture en montrant les moyens dont dispose la section (armement individuel, collectif...).
3. Identifier les sources de menace (meneurs, moyens engagés) pour une adaptation des modes d'action et du dispositif section (autoprotection, arrestation en cas d'infraction).
4. Utiliser graduellement l'intégralité des armes et munitions en dotation disponibles (armes individuelles, armes de bord et collectives...) dans le cadre des consignes établies et des ordres reçus.
5. Adapter les moyens et le dispositif pour être capable de durer en attendant l'arrivée de renforcement d'unités spécifiques (unités possédant la capacité contrôle de foule).

- La section en déplacement. Composantes.

Composantes	Exécution
PREPARER Etudier la mission Donner les ordres	Déterminer les points clés de la zone (baptême du terrain), zones favorables à un engagement massif de la foule, axes d'approche. Conditions d'ouverture du feu, conditions de fouille, éléments de langage. Fixer des délais d'intervention.
EXECUTER Se déplacer	Se déplacer en appui réciproque par binôme de véhicules sur un même itinéraire et préférentiellement déterminer un itinéraire de variantement sur lequel s'engage un binôme

Se protéger	de véhicules. Faire débarquer le personnel et utiliser graduellement tout le spectre des armes et munitions disponibles (arme de bord, arme individuelle) en réaction à l'utilisation d'armes par la foule. Ne pas débarquer le personnel d'un véhicule entravé (service de l'arme de bord). Dès lors que la protection du personnel est directement menacée, effectuer de tirs de semonce. Etablir un périmètre garantissant au moins un accès sécurisé pour un élément d'appui ou de renforcement. Remplir la mission en cours dans le strict cadre des ordres reçus en demandant au besoin des modifications à l'échelon supérieur (modification de la lettre de la mission par un changement d'itinéraire ou une adaptation des contraintes horaires, voire de la mission en fonction du contexte). En l'absence de la liaison radio, se référer à l'esprit de la mission en veillant à assurer la protection immédiate du personnel et des matériels, en veillant à ne pas discréditer ultérieurement la force et en rejoignant au besoin l'emprise la plus proche de la force pour assurer l'alerte de l'ensemble des unités. Abandonner sur ordre (consigne précisée dans les ordres) le véhicule en ayant préalablement effacé les postes de transmissions, retiré l'armement de bord et débarqué tout équipement sensible (cartes, dossier, papiers officiels...)
REORGANISER	Capacité à changer rapidement de posture.

Tableau 71. Composantes de la protection contre les foules, section en mouvement

- La section en stationnement. Composantes.

Composantes	Exécution
PREPARER Etudier la mission Donner les ordres	Reconnaissance rigoureuse du terrain et du milieu. Déterminer les points clés de la zone (baptême du terrain). Fixer les points à surveiller et les postes de contrôle. Organiser les liaisons et l'acheminement du renseignement. Conditions d'ouverture du feu, conditions de fouille, éléments de langage. Fixer des délais d'intervention.
EXECUTER Se déplacer Se protéger	Déterminer et marquer des espaces définis par des limites visibles (barbelés, tresses) ou singulières (caractéristiques du terrain, routes, place, muret...) et rappeler les consignes à appliquer en cas de franchissement des limites (zones verte, orange, rouge et de regroupement ainsi que limites de semonce et de rétorsion). Signifier à la foule la définition de ces espaces et ces lignes assortis de règles et des sanctions en cas d'infraction (réalisation de panneaux spécifiant ces espaces placés en zone verte autour de l'emprise dans le cas d'un centre d'évacuation ou d'un point de contrôle ou toute autre infrastructure). Dès les premiers signes de rassemblement d'une foule hostile, CR du CDS pour permettre la reprise d'initiative (engagement de l'élément réservé, autres éléments du détachement et éléments spécialisés) et pour renseigner l'échelon supérieur (probabilité d'actions similaires sur la force dans la zone d'engagement). Si pas d'infrastructure ni de défenses (le poste doit/peut être désactivé en cas de foule hostile) : rassembler les hommes au plus vite et quitter la zone pour rejoindre l'emprise la plus proche. S'il s'agit d'une emprise ou d'un poste qui ne doit pas être évacué, remplir la mission en cours dans le strict cadre des ordres reçus en faisant au besoin usage de la force.
REORGANISER	Capacité à changer rapidement de posture. Planification du désengagement pour éviter l'enlèvement et ne pas renforcer le ressentiment de la population.

Tableau 72. Composantes de la protection contre les foules, section en stationnement

4.6. Les procédés d'exécution complémentaires de la section.

Dans cette section sont évoqués un certain nombre de procédés complémentaires.

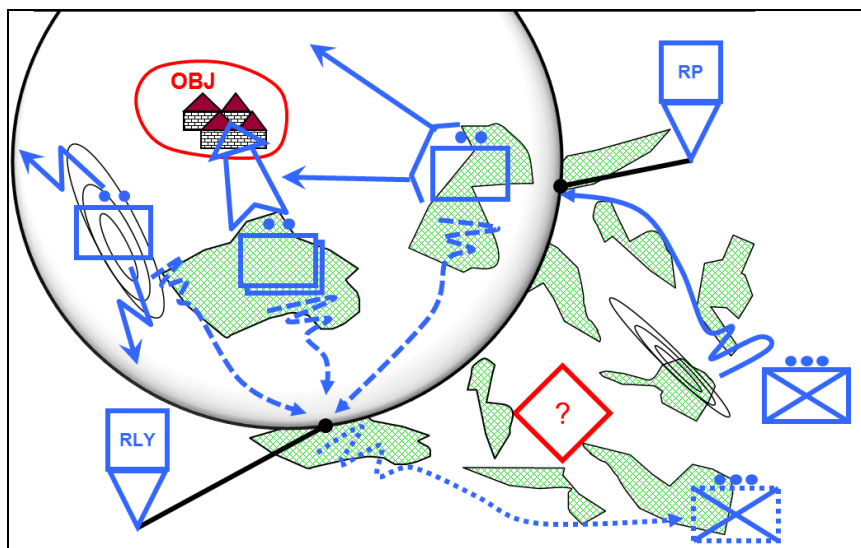
Procédé	Définition
Coup de main 	Action brève et violente, effectuée par surprise sur un objectif nettement déterminé et de dimensions restreintes.
Exfiltration	Action consistant pour des éléments infiltrés ou dépassés par l'ennemi à rejoindre le dispositif ami.
Infiltration INFILT 	Mode d'action offensif ayant pour but d'introduire au sein, ou autour du dispositif ennemi, un certain volume de forces, en évitant d'être repéré.
Rupture de contact	Se dérober soi-même au contact de l'ennemi. 
Participer à l'armement d'un CRER	Centre de regroupement pour l'évacuation des ressortissants.
Le contrôle de foule (CF)	Le contrôle de foule est une capacité regroupant l'ensemble des missions et des procédés permettant aux forces terrestres de s'opposer activement, au juste niveau et dans une logique de réversibilité, à une foule potentiellement hostile.

4.6.1. Le coup de main

4.6.1.a. DEFINITION : Action brève et violente, effectuée par surprise sur un objectif nettement déterminé et de dimensions restreintes.

4.6.1.b. PRINCIPES

- il s'agit de mener une action offensive contre un objectif limité, exécutée par surprise à l'intérieur du dispositif ennemi, afin de mettre hors de combat du personnel ou hors d'usage des véhicules et du matériel
- le coup de main est le plus souvent préparé (objectif final d'une infiltration) ; la section dispose de délais pour concevoir et préparer minutieusement la manœuvre contre un ennemi statique, identifié et localisé
- il peut également être exécuté sur un objectif d'opportunité et fugace (« Harceler ») en saisissant une occasion de le détruire par une action de choc
- le coup de main est caractérisé par la surprise et la rapidité ; la préparation repose sur le renseignement (objectif à attaquer et volume ennemi) ; c'est une phase essentielle au cours de laquelle est arrêtée la répartition des missions ; généralement, la section est articulée en trois éléments : « destruction - assaut » ; « protection et couverture » ; « recueil »
- l'articulation des moyens doit rester simple ; l'élément de destruction est prioritaire et peut être renforcé de moyens matériels supplémentaires adaptés (explosifs, engins fumigènes ou incendiaires, etc.)
- le coup de main s'effectue en quatre temps : 1. « préparation » ; 2. « mise en place et approche » ; 3. « coup de main proprement dit » ; 4. « repli ou occupation de l'objectif »



Graphique. 92. La section effectue un coup de main.

4.6.2 L'infiltration-Exfiltration

Voir section 4, chapitre 5 (les procédés du groupe).

4.6.3 La rupture de contact

4.6.3.a DEFINITION

Se dérober soi-même au contact de l'ennemi.

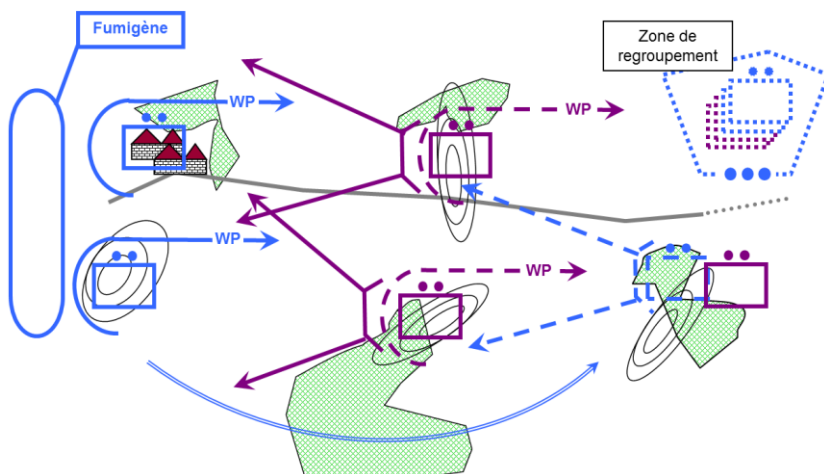
4.6.3.b PRINCIPES

Il s'agit de soustraire aux feux adverses, en ordre et en sûreté, tous les éléments engagés en vue de reprendre ou conserver l'ascendant sur l'ennemi. Ceci demande des appuis feux directs et indirects afin de neutraliser les éléments ennemis au contact et de masquer les mouvements de la section afin d'en accroître la sûreté

- en fonction de la nature et du volume de ces appuis, la rupture du contact pourra être menée d'un bloc ou par groupes successifs :

- rupture du contact d'un bloc : bénéficiant des feux indirects et de l'appui d'autre(s) section(s) coordonnés par le CDU, le CDS donne l'ordre de « Rompre le contact » ; profitant de la neutralisation et de l'aveuglement de l'adversaire, les éléments au contact décrochent et sont, soit recueillis par une autre unité ou une autre section du SGTIA, soit regroupés sur une zone à l'abri des feux adverses ; le renforcement de l'unité par un peloton de CB peut faciliter cette manœuvre en permettant la conduite de contre-attaques locales

- rupture du contact par éléments successifs : le CDS coordonne la mise en place de tirs d'appui et les mouvements de ses groupes ; les éléments au contact effectuent sur ordre un mouvement rétrograde, soutenus et recueillis par le 2e échelon de la section ; ceci peut nécessiter des actions offensives locales menées par l'élément réservé afin de faciliter le désengagement de l'élément au contact



Graphique : La section rompt le contact.

4.6.4. Participer à l'armement d'un CRER.

Attention ! le CRER est généralement mis en place par les unités de soutien ou les GSBDD. Cependant il peut concerner plus ou moins directement le chef de section.

Ce chapitre propose un rappel des principes élémentaires concernant l'évacuation de ressortissants (le manuel de mise en œuvre du centre de regroupement et d'évacuation des ressortissants décrit le système d'évacuation des ressortissants Français à l'étranger et les caractéristiques de mise en œuvre du CRER par les unités spécialisées de l'arme du TRAIN, en armant notamment des modules Guépard permanents).

4.6.4.a. LA ZONE DE REGROUPEMENT.

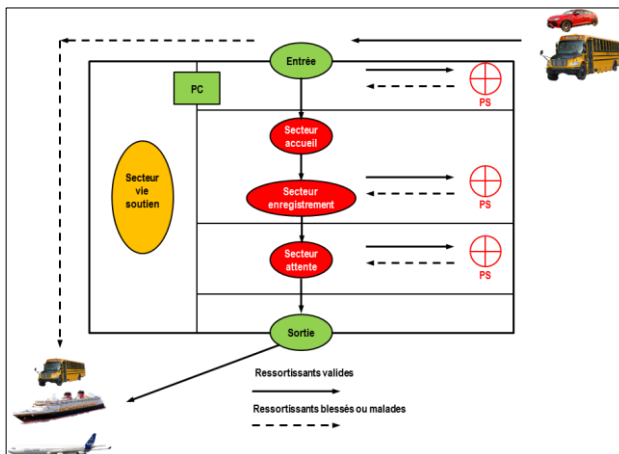
- Défense lointaine
 1. Isoler la zone ;
 2. Marquer la zone avec des pavillons nationaux ;
 3. Matérialiser ses accès par des chicanes permettant un accès facile (flux des réfugiés) ;
 4. Un départ rapide (flux des évacués), tout en évitant les véhicules piégés.
- Poste de contrôle
 1. MEP d'un sas à l'entrée pour contrôler personnels et fouiller les véhicules ;
 2. Elément de protection ;
 3. Elément d'accueil et de fouille ;
 4. Elément de commandement.
- Organiser le transfert (éventuellement).
 1. Accueillir et organiser les premiers soins ;
 2. Recenser puis fractionner ;
 3. Nourrir, héberger temporairement, informer.
- Défense interne .
 1. Dispositif de sentinelles, élément d'intervention ;
 2. Elaborer un plan de feux avec postes de combat.

4.6.4.b. LE CENTRE D'EVACUATION.

- Accueil.
 1. Rassurer et adopter une tenue moins agressive ;
 2. Etre ferme et inspirer la confiance.
- Triage.
 1. Présence d'autorités du consulat (seule autorité responsable de la désignation des personnes évacuées) ;
 2. Enregistrer : nom, prénom, sexe, âge.
- Regroupement.
 1. Regrouper par nationalité dans les îlots délimités ;
 2. Ne pas séparer les familles ;
 3. Désigner un responsable civil par îlot ;
 4. Prévoir une infirmerie avec un médecin ;
 5. Informer chaque jour, à heure fixe ;
 6. Diffuser des consignes de vie courante et imposer des horaires stricts (réveil...) ;
 7. Interdire les animaux ;
 8. Régler les problèmes de couchage et d'alimentation, d'hygiène, de ravitaillement en eau.

4.6.4.c. POINTS PARTICULIERS.

- Délimiter des zones distinctes.
- Prévoir un parking très vaste à l'extérieur de la zone de regroupement pour les véhicules civils.
- Interdire aux civils de ressortir sans autorisation et limiter la circulation interne.
- Faire signer une décharge aux personnes refusant d'être évacuées.
- Dès que possible, désignation, par le consulat, d'un responsable sur la zone de regroupement.
- Mettre en place un officier de liaison auprès des forces locales.
- Résoudre les problèmes de télécommunication, de transport, de reconstituer en carburant en liaison avec le corps diplomatique et les responsables des ressortissants.
- L'utilisation ou la réquisition des moyens civils peuvent s'avérer indispensables.
- Consignes éventuelles d'ouverture du feu.



Graphique. Schéma d'organisation d'un CRER

4.6.5. Participer à une action de contrôle de foule.

4.6.5.a. GENERALITES.

La SCT engagée au contact des foules (ECF) agira le plus souvent dans le cadre de la compagnie.

Elle pourra également être engagée seule. Dans ce cas, elle conduira une action ponctuelle, temporaire et localisée, car ne possédant pas la capacité à durer.

La SCT pourra se trouver engagée au contact des foules selon deux schémas bien distincts :

- Soit de façon inopinée dans l'exécution de sa mission (lors d'un déplacement ou en fixe sur une emprise de la force ou un poste d'observation). Elle appliquera alors les savoir-faire de protection contre la foule (PF). La capacité de protection contre la foule est acquise en interne, au sein des unités, en garnison, au titre des savoir-faire fondamentaux ;
- Soit de façon planifiée dans le cadre d'une mission spécifique l'amenant à agir sur la foule et potentiellement à s'opposer aux intentions et aux mouvements de celle-ci. Spécialement entraînée et équipée pour cela, elle agira dans le cadre du mode d'action particulier du contrôle de foule (CF). La capacité d'agir en contrôle de foule, initialement réservée à l'infanterie et cavalerie, a été élargie aux unités CT identifiées, spécifiquement entraînées et spécialement équipées pour remplir ce type de mission sur un théâtre particulier, elles suivent une formation spécifique « contrôle de foule » au CENZUB.

4.6.5.b. LA SECTION EN CONTROLE DE FOULE¹⁹.

Le contrôle de foule est une capacité regroupant l'ensemble des missions et des procédés permettant aux forces terrestres de s'opposer activement, au juste niveau et dans une logique de réversibilité, à une foule potentiellement hostile.

Conduit en opérations extérieures par des unités spécialement formées et équipées, il permet de faire face à l'ensemble du spectre des menaces, individuelles et collectives, provenant de cette foule.

Le contrôle de foule incombe aux forces terrestres lorsque les structures locales, policières et judiciaires sont absentes, insuffisantes ou défaillantes.

Le contrôle de foule se différencie du maintien de l'ordre par :

- Un cadre juridique différent, celui des opérations extérieures ;
- La nature de la menace, le plus souvent armée, qui nécessite de disposer de la force létale sur très court préavis ;
- Une réversibilité permanente : rechercher le maintien de la violence à son plus bas niveau, sans interdire l'usage d'armes létales en cas de nécessité.

Les UCT peuvent être engagées en contrôle de foule. Cela suppose néanmoins une instruction et un entraînement préalables, la détention de moyens adaptés au contrôle de foules et tout particulièrement des équipements de protection, ainsi que la possibilité de bénéficier de renforcements adaptés (cynotechnie, détachement du génie...) désignés pour cette mission.

Seules les unités qui ont reçu une formation spécifique « contrôle de foule », peuvent recevoir des missions de contrôle de foule.

- Principes généraux. Les actions de contrôle de foule se font le plus souvent de manière totalement centralisée et s'insèrent dans un dispositif et une action plus globale qui, le plus souvent, se situera

¹⁹ Le contrôle de foule est un mode d'action spécifique qui fait l'objet du PFT 3.4.6 Emploi des forces terrestres dans le contrôle de foules sur un théâtre d'opérations extérieures (2016).

au niveau du groupement tactique interarmes (GTIA). Dans ce cadre, la CCT à quatre sections et sous blindage est le premier niveau pouvant effectuer une action efficace face à une foule. Elle peut bénéficier de renforcements extérieurs (moyens génie, détachement cynotechnique, assisté d'un détachement prévôtal, ...). Au sein de la compagnie, la SCT peut se voir confier des missions particulières ressortant du contrôle de foule et intégrera, le cas échéant, une partie des renforts donnés à la compagnie. La SCT est le plus petit élément pouvant remplir une mission dans le cadre d'un contrôle de foules, au sein de la compagnie.

- Principes d'emploi. L'emploi des forces terrestres dans des missions de contrôle de foule repose sur cinq principes :

1. L'impartialité qui n'est pas la neutralité ;
2. La réversibilité : conserver une capacité d'autoprotection et de réaction ;
3. L'emploi maîtrisé de la force : utilisée en cas de nécessité et en adéquation avec la menace ;
4. L'emploi gradué de la force ;
5. Crédibilité et lisibilité.

- Exécution. Le contrôle de foule comporte quatre phases majeures :

1. La prévention ;
2. La dissuasion ;
3. L'action au contact des foules ;
4. Le retour au calme.

Au sein de la compagnie, les rôles pouvant échoir à une section sont ceux d'arrêt, de refoulement, ou encore de réserve (référence TTA 950) :

1. Élément arrêt (au minimum 1 section) : interdire le franchissement d'une zone définie (tresse, ligne blanche au sol) et fixée par le chef, arrêter une foule sur un point favorable (pont...).
2. Élément de refoulement (1 section) : par une action mobile de masse repousser la foule au-delà d'une ligne déterminée ou la contraindre à libérer un point ou une zone, dans certains cas pour rétablir le dispositif initial.
3. Élément de réserve (1 groupe à 1/2 section) : intervenir au profit de l'élément d'arrêt, de refoulement ou de l'élément de sûreté dans un délai très bref.
4. En outre, le sous-officier adjoint ou un chef de groupe peuvent prendre la tête d'un élément de circonstance :
5. Élément d'appui (10 hommes) : appuyer les éléments d'arrêt et de refoulement par des tirs ALR sur ordre dans le but de maintenir la foule à distance, de la disperser ou de la faire reculer pour rétablir le dispositif initial.
6. Élément de sûreté (1 groupe) : assurer la sûreté arrière et latérale du dispositif par la surveillance.
7. Élément de renseignement / neutralisation (10 hommes) : surveiller et couvrir (capacité létale) au profit de la compagnie. Cet élément, à partir de positions favorables, observe la zone d'action dans la profondeur, déterminer des évolutions de situation (nouveaux groupes ou véhicules en arrière de la foule, identification de meneurs ou de menaces) et, sur ordre, effectue des tirs de neutralisation/destruction ponctuels et/ou de saturation afin de neutraliser une menace ou de se dégager d'une imbrication totale avec la foule hostile.

-

ANNEXE 1. UN PEU DE FINESSE DANS L'ANALYSE ENI

Les quatre règles du PRIMO ALPHA:

Règle 1 : Le CDU a toujours raison dans son analyse ENI :

Je peux préciser les dires du CDU mais je ne peux jamais le contredire. Derrière le travail de mon CDU, il y a celui du S2 et de la chaîne RENS : je ne peux les contredire.

Règle 2 : L'AMI remplit toujours la mission :

Si une autre section me couvre ou fixe un ENI extérieur, je ne pars pas du principe qu'elle va échouer sa mission et laisser entrer l'ennemi dans mon FZO.

Règle 3 : Je prends l'ENI qui rentre dans mon cadre espace-temps :

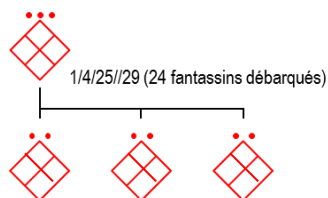
*Je dois faire deux choses :
- poser l'ENI du CDU sur ma carte
- dessiner une frise temporelle*

Une fois ce travail effectué, je prends ce qui rentre dans ma zone d'action durant le temps de ma mission.

Règle 4 : Je pense rouge pour faire vivre l'ENI :

Je considère que l'ennemi manœuvre comme moi, qu'il fera tout pour remplir sa mission et qu'il utilise les mêmes schémas tactiques que moi.

Je connais son articulation :



Je le fais manœuvrer de manière « classique » :

Exemple :



J'ai mon ENI GLOBAL: S'emparer d'une base d'appui région PC 134 en vue APP conquête D124 par 3^e section

Je le fais vivre ainsi:

- Élément en appui = initial



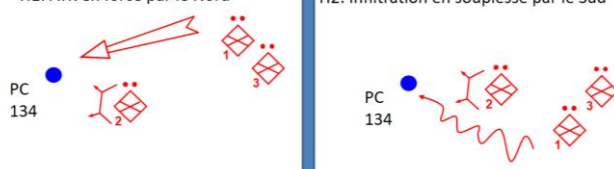
- Élément d'assaut = ultérieur



Puis je détermine deux hypothèses sur mon ENI ultérieur:

H1: ATK en force par le Nord

H2: Infiltration en sous-pesse par le Sud



Les 2 hypothèses remplissent le même objectif: s'EMP du PC 134.

Graphique 96. Application d'une grille de lecture Primo Alpha sur un ennemi volume d'une section.

ANNEXE 2. UN PEU DE FINESSE DANS L'EFFET MAJEUR

2.1. Introduction.

Un effet majeur est constitué de quatre éléments : un verbe **d'action à l'infinitif**, un ennemi, un lieu et un GDH. Il doit demeurer simple et concret pour être compris par les subordonnés. Il est l'étendard de la volonté du CDS pour remplir sa mission.

Après en avoir trouvé un, il faut vérifier qu'il ne soit pas une paraphrase de la mission et qu'il soit bien une condition essentielle de victoire.

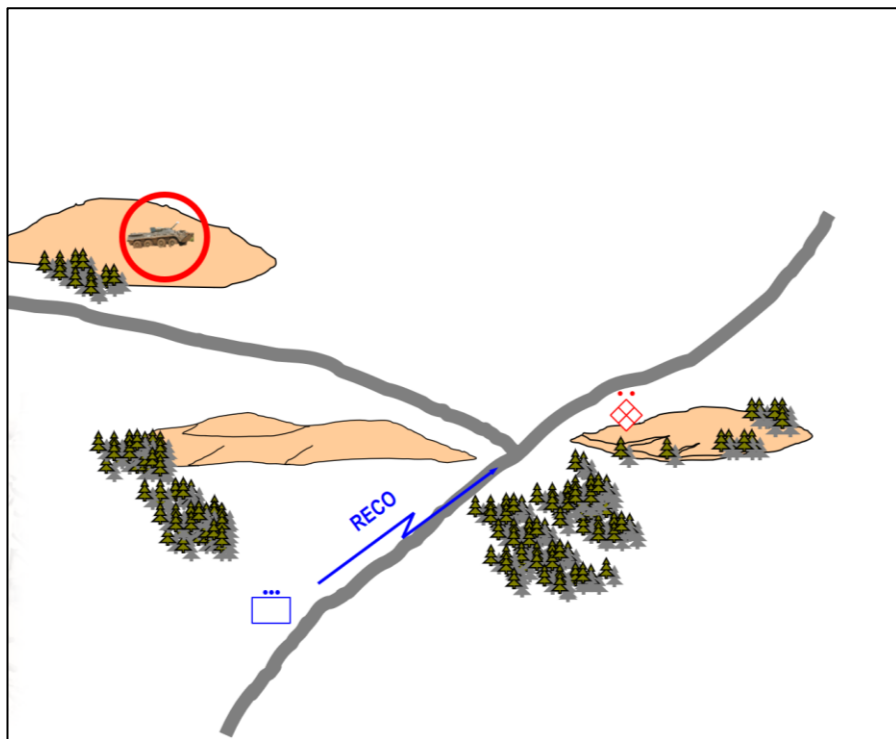
2.2. Exemple d'un effet majeur sur une pièce maitresse

SITUATION : vous avez pour mission de s'EMPARER du Hameau pour H + 1h.

PROBLEME : présence d'un BTR armé d'une 14.5mm au Nord du carrefour.

SOLUTION : Sachant qu'une 14.5 me fera bien plus mal que 5 AK 47, je dois détruire le BTR.

EFFET MAJEUR : Je veux mettre hors de combat le BTR au Nord de ma position pour H+25'.



Graphique 97. Situation 1

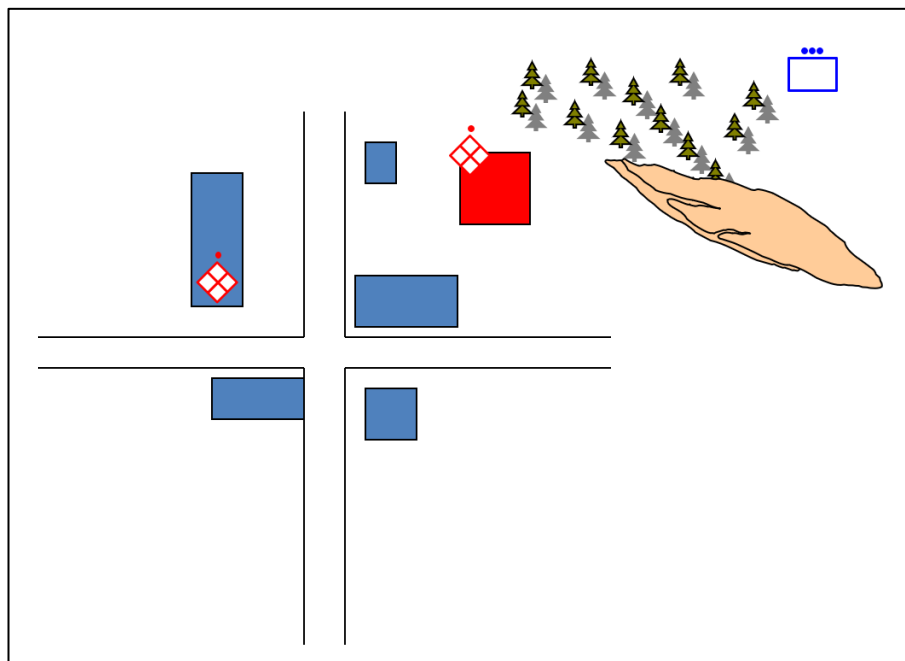
2.3. Exemples d'un effet majeur en offensif

SITUATION : vous avez pour mission de s'EMPARER du Hameau pour H + 1h.

PROBLEME : Une équipe tient l'entrée du village. Le plus dur est de conquérir un point d'entrée.

SOLUTION : Détruire l'équipe dans le bâtiment rouge.

EFFET MAJEUR : Je veux DETRUIRE l'équipe dans le bâtiment ROUGE pour H+20'.



Graphique 98. Situation 2

ATTENTION : il n'y a pas unicité de l'effet majeur. C'est-à-dire qu'il existe plusieurs effets majeurs possibles et valables pour une même mission. Exemple :

Ici un autre chef de section aurait pu voir le problème ainsi :

PROBLEME : L'équipe la plus à l'Ouest peut m'empêcher de reconnaître sereinement les maisons du hameau.

SOLUTION : Lui appliquer des feux suffisants pour lui faire baisser la tête et pouvoir reconnaître les différentes maisons sans qu'il perturbe la mission.

EFFET MAJEUR : Je veux FIXER l'équipe la plus à L'Ouest dans le bâtiment bleu pour H+40'

Ou bien : JE VEUX PRENDRE LE CTC avec l'équipe la plus à l'Ouest pour H+35'.

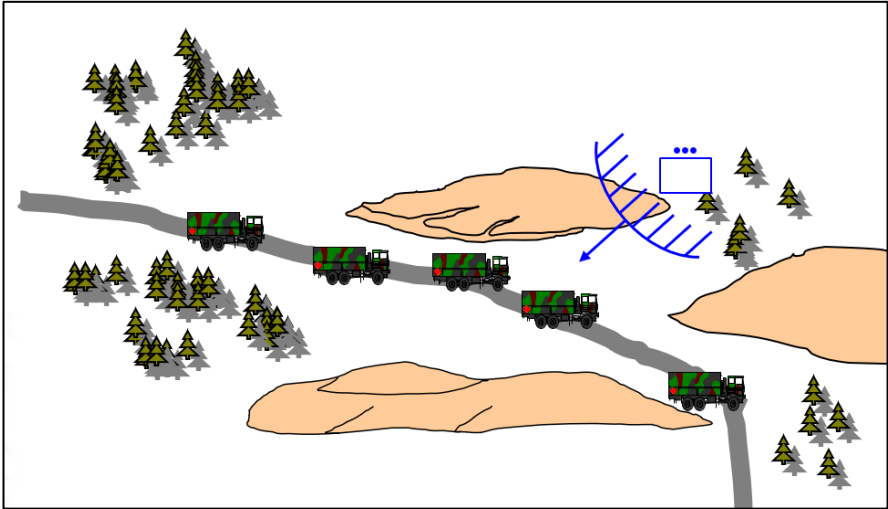
2.4. Exemple d'un effet majeur sur une embuscade

SITUATION : Détruire par embuscade le convoi ENI pour H+2H.

PROBLEME : la première réaction de l'ENI sera d'essayer de forcer le passage pour se soustraire de la zone battue par les feux.

SOLUTION : Bloquer le col ce qui me permettra d'appliquer des feux sur l'ensemble du convoi.

EFFET MAJEUR : Je veux détruire le véhicule de tête au niveau du virage pour H+1H30.



Graphique 99. Situation 3

Avertissement :

Il n'existe pas (par définition) d'effet majeur type. Chaque cas est différent et chaque mission doit faire l'objet d'une MEDOT. Des effets majeurs « tout faits » mènent à la paresse intellectuelle et à l'échec. Ils sont donc prohibés.

Les exemples montrés ci-dessus ne sont en aucun cas des effets majeurs types que l'on pourrait appliquer à chacune des missions concernées. Le chef de section doit trouver un effet majeur adapté à chacune des situations par le fruit de sa MEDOT.

Verbes utilisables pour décrire un effet majeur : (non exhaustif) :

DECELER	NEUTRALISER
PRENDRE LE CONTACT	DETRUIRE
PRECISER LE CONTACT	REDUIRE
FIXER	...

ANNEXE 3. EXEMPLE DE BACKBRIEF

OPO SIMPLIFIE N° 1 DU CDU DU SGTIA 1	
Articulation du SGTIA ²⁰	
PRIMO: SITUATION	
Situation générale	Après avoir établi une tête de pont sur les plages de Colleville et Franceville, la 1 ^{ère} Bde. cherche à progresser vers le sud en direction de CAEN. Afin de permettre au 2 ^e GTIA blindé de franchir l'Orne et le canal de Caen à la mer, le GTIA 1 doit s'emparer des ponts PB et PR
A. Situation ennemie	
Face au SGTIA	
ENI global	2 groupes de miliciens renforcés du GDP ²¹ qui auraient pour mission de tenir les ponts PB et PR. Installés depuis J-30 ils auraient valorisé 2 postes de combat sur PB et 1 poste de combat à l'E de PR. Leur objectif pourrait être de nous causer des pertes et de nous retarder jusqu'au J+1 14h00 afin de permettre au 212 (PS) BATINF de franchir les ponts dans le cas de sa manœuvre rétrograde.
ENI initial	Initialement la section serait opposée à 1 groupe de miliciens qui aurait pour objectif de défendre les ponts PB et PR. Installé depuis J-30 il aurait valorisé 3 postes de combat (●) sur les ponts. Positions vraisemblablement valorisées avec des mines A/C. Possibilité de ponts piégés.
ENI ultérieur	Ultérieurement la section serait opposée à 1 groupe de miliciens du GDP à pied pourrait être en appui du groupe qui tient les ponts à partir de la zone industrielle 2 Km. plus au sud
	Face à notre action, l'ennemi pourrait :
	H1. Titre : Renforcement du dispositif de défense des ponts. Description : Après premier contact sur les éléments sur les ponts, le groupe ENI pourrait chercher à renforcer son premier échelon depuis des positions favorables dans les lisières sud des ponts en passant par l'axe le plus direct, délai 30 minutes.
	H2. Titre : Rupture de contact en appui mutuel. Description : Dès les premiers contacts à hauteur des ponts le groupe d'appui viendrait s'emparer du carrefour situé entre les ponts, dans le but d'appuyer une rupture de contact en appui mutuel en direction du sud, délais 30 minutes.
SECUNDO: MISSION	
Mission du SGTIA	En vue de consolider la tête du pont du GTIA pour le J+1 1200, le SGTIA 1a reçu pour mission de s'emparer des ponts PB et PR pour le J+1 0900.
TERTIO : EXECUTION	
A. Idée de manœuvre	
Effet majeur	
Je veux...	Je veux détruire le poste de combat situé sur la rive gauche du canal de CAEN à la mer pour J + 1 0415.

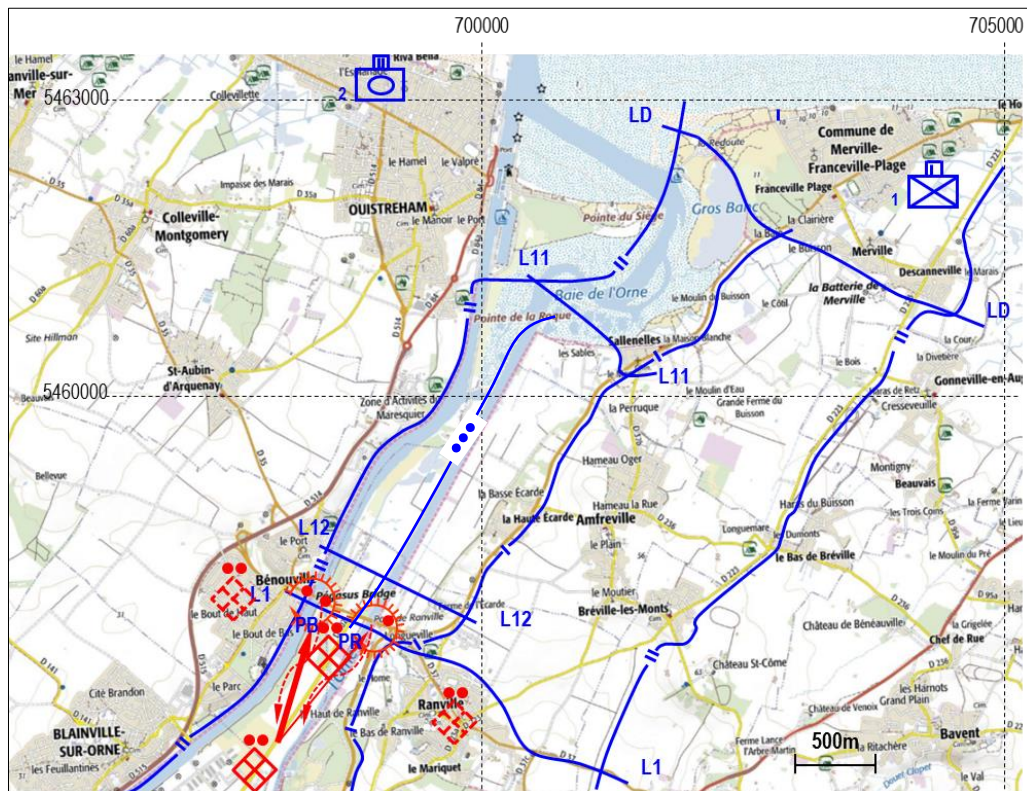
²⁰ En rouge, section qui déroule le *backbrief* dans cet exemple.

²¹ GDP: groupe de défense populaire (bigoudens)

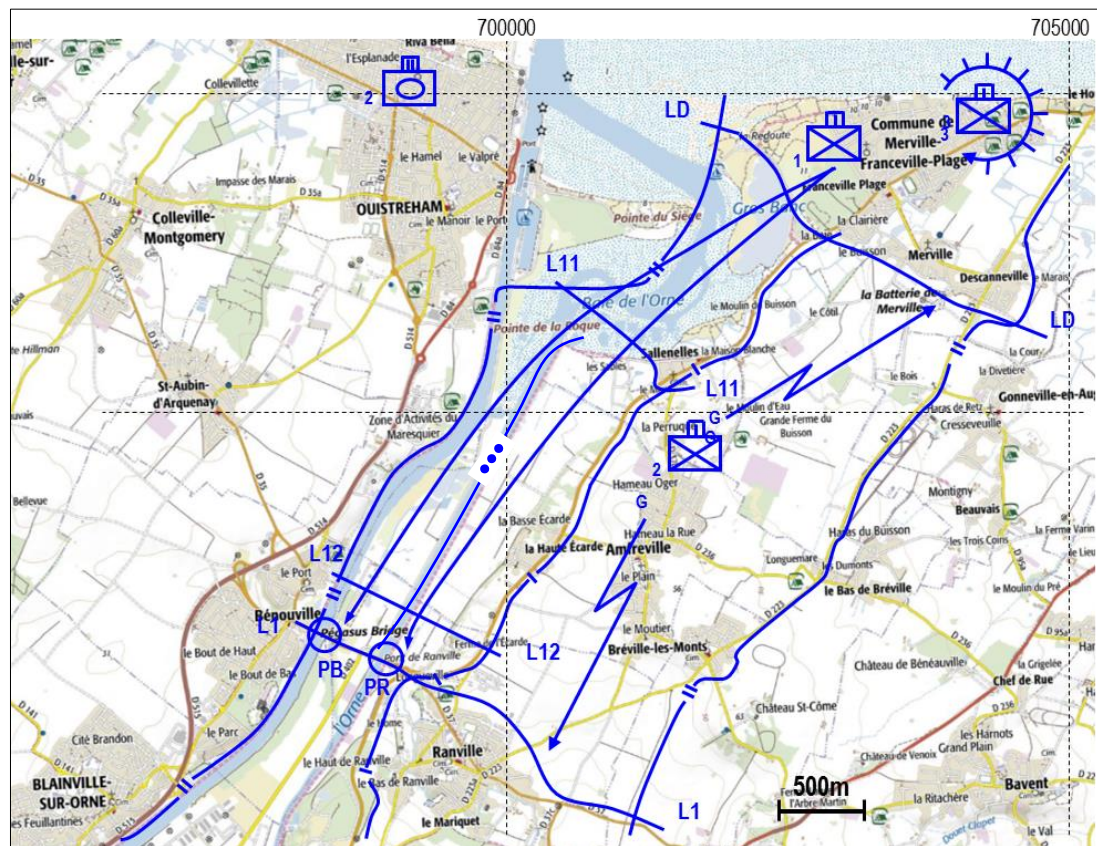
Phasage. A cet effet :			
Temps	GDH / Titre phase	Descriptif	
T1	De J 2300 à J+1 0400		
	Infiltration de la plage jusqu'à L12		
T2	De J+1 0400 à J+1 0700		
	Saisie simultanée de PB et PR		
T3	De J+1 0700 à J+1 0900		
	Contrôle de PB et PR		
EMD	A compter de J+1 0900	Appuyer le franchissement des ponts d'OUEST en EST par le GTB	
B. Missions des subordonnés			
Unité / Temps	T1	T2 (temps pour le <i>backbrief</i>)	T3
Groupe MILAN + TE	S'infiltrer dans le fuseau jusqu'à L12.	Détruire le poste de combat à l'W de PB pour J+1 0415, puis couvrir le SGTIA face W.	Couvrir le SGTIA face W.
SCT	S'infiltrer dans le fuseau jusqu'à L12.	S'emparer de PB pour J+1 0700.	Tenir PB.
Section 2	S'infiltrer dans le fuseau jusqu'à L12.	S'emparer de PR pour J+1 0700.	Tenir PR.
Section 3	Appuyer la SCT et la S2, effort fuseau NW.		
C. Instructions de coordination			
Actions sur PB et PR simultanées, sur ordres, et après action du groupe Milan			

Tableau 79. Ordre initial simplifié du CDU

ANNEXE A OPO CDU N°1 CROQUIS DE MANŒVRE



Graphique 104. Situation ENI



Graphique 105. Calque de la manœuvre amie.

LE BACKBRIEF DU CDS SCT 1 (effectué sur le T2 de la manœuvre du CDU)

PRESENTATION DE LA CAISSE A SABLE (1')

Dimensions, orientation, points caractéristiques	Visualisation du terrain par ses caractéristiques et ses points particuliers.
---	---

ARTICULATION (30'')

1 SCT organique + 1 groupe GEN.

Conclusion : je bénéficie d'un appui pour marquer et contourner les obstacles ENI et pour fouiller le pont (risque de piégeage).

MISSION (1')

J'ai reçu pour mission de ...	M'emparer de PB pour J+1 0700L EMD tenir PB jusqu'à J+1 0900.
Il s'agit donc pour moi de ...	- Après infiltration jusqu'à L12 et suite à l'action feu du groupe MILAN + TE, il s'agit donc pour moi de mener une action simultanée avec la S2 de façon rapide et brutale, permettant ainsi de surprendre l'ennemi et de le former à renforcer son dispositif à la fois sur PB et sur PR. - Je dois prendre en compte l'arrivée de l'ENI ultérieur que je ne peux pas aller chercher. Je dois donc l'arrêter au plus loin (lisières Nord de la route Roméo), je dois pouvoir appliquer des feux quel que soit l'avancée de mon assaut. Je devrai faire avancer en cours d'action une couverture. Je dois répartir mes mitrailleuses dans mes groupes APP ou COUV au plus loin.
Je contribue directement / indirectement à remplir votre effet majeur en ...	Je contribue indirectement à la réalisation de votre effet majeur car la mise en place de ma section est nécessaire pour que le groupe MILAN + TE puisse déclencher l'attaque.
Il me faut absolument... (effet majeur en premier approche)	Je dois pouvoir me renseigner sur le dispositif ENI sur PB et mettre un appui à partir des berges du canal pour J+1 0330. Il me faut me coordonner avec la section d'infanterie s'emparant de PR et le groupe A.C avant J+1 0400. Je dois également me couvrir face au Sud dans la foulée de l'assaut.
Menaces complémentaires	- Le piégeage possible du pont nécessite de la prudence alors que la saisie d'un pont impose un assaut brutal. Je dois détruire à distance le maximum d'ENI pour pouvoir progresser en sûreté sur le pont puis être couvert pendant la fouille en sûreté du pont par mon groupe génie. - Positions vraisemblablement valorisées avec des mines A/C.

TERRAIN (2')

Je vois... (Planimétrie, axes, végétation, urbanisation, compartiments de terrain)	Donc (conclusions partielles) (C'est favorable ou défavorable à mon action)	Donc (conclusion/s tactique/s) (Mesures à prendre)
Axes : 3 pénétrantes et une rocade entre LD et L1. Relief : non significatif. Végétation : couvert quasi-continu sur la rive Est du canal. Urbanisme : bocage urbain clairsemé sur la rive OUEST du canal.	Favorable pour un déplacement en ambiance rapidité. Néant. Favorable à la dissimulation. Favorable à la défense de PB.	Déplacement sur l'axe Est en ambiance rapidité entre LD et L11. Néant. Infiltration par la rive Est du canal. Appui du franchissement des ponts d'Ouest en Est à partir de bâtiments favorables.
Zone clé	Le couvert sur la rive Est du canal.	

ENNEMI (2')	
Face à la section	
ENI global	Globalement, la section sera opposée à 1 équipe et 1 groupe de miliciens renforcés du GDP persois qui auraient pour mission de défendre le pont PB. Installés depuis J-30, ils auraient valorisé deux postes de combat sur PB. Leur objectif pourrait être d'empêcher la saisie du pont jusqu'au J+1 1400L.
ENI initial	Initialement la section serait opposée à 1 équipe de miliciens du GDP persois qui aurait pour objectif de défendre PB. Installés depuis J-30, ils ont valorisé deux postes de combat aux extrémités. Il pourrait également avoir valorisé la position avec des mines antichar. La possibilité d'avoir piégé les ponts reste inconnue. Zone de confrontation : L1. GDH de confrontation : J+1 0415L.
ENI ultérieur	Ultérieurement la section serait opposée à, 1 groupe de miliciens du GDP persois qui serait en appui du groupe qui tient les ponts à partir de la zone industrielle 2 Km. au sud des ponts. Délais d'intervention : 30 minutes.
	Face à notre action, l'ennemi pourrait :
	H1. RENFORCEMENT DU DISPOSITIF DE DÉFENSE DU PONT Description : Après premier contact sur les éléments sur le pont, le groupe ENI pourrait chercher à renforcer son premier échelon depuis des positions favorables dans les lisières sud de PR en passant par l'axe le plus direct, délai 30 minutes
	H2. Titre : RUPTURE DE CONTACT EN APPUI MUTUEL Description : Dès les premiers contacts à hauteur du pont, le groupe d'appui viendrait s'emparer du carrefour situé entre les ponts, dans le but d'appuyer une rupture de contact en appui mutuel en direction du sud, délais 30 minutes
Menaces complémentaires	Positions vraisemblablement valorisées avec des mines A/C. Possibilité de ponts piégés.
TERRAIN (2')	
Analyse des délais	
Établi sur L2 et coordonné avec le gpe AC et la section d'infanterie s'emparant de PR, je dispose de 20 minutes pour m'emparer du pont et m'organiser pour repousser un ennemi.	
Moment clé	
H+30 minutes à partir du déclenchement de l'attaque (arrivée de l'ENI ultérieur)	
EXECUTION (2')	
Effet majeur en premier approche :	
Je veux tenir le poste de combat B dès 0445 (exemple 1).	
Je veux cloisonner le groupe ENI au SUD de PB dès J+1 0415 (exemple 2).	
Phasage en premier approche (pour l'exemple 1 d'effet majeur) :	
T1 Actions permettant de préparer l'effet majeur	T1 (J+1 0400L à J+1 0440L) : saisie de PB. Sur ordre à compter 0415 destruction depuis 1 position d'appui zone boisée X de l'ENI sur PB, installation par bond d'une 2 nd e position d'appui à partir de la zone boisée Y et saisie par assaut groupe du poste de CBT ENI B.
T2 Actions permettant de réaliser l'effet majeur	T2 (J+1 0440L à J+1 0530L) : tenir PB. Installation en poste de combat face au Sud (effort) et à l'Ouest à partir de la position saisie pour 0445 et couvert face Sud à partir de la zone boisée Y, arrêt de l'ENI ultérieur aux lisières Nord de la zone boisée Z. Appuyé depuis B et Y, bond jusqu'à la zone boisée Z et destruction de l'ENI ultérieur en coordination avec la S2.
T3 Actions permettant d'exploiter l'effet majeur	T3 (J+1 0530 à J+1 0700) : contrôle de PB. Contrôle des abords et fouille de PB avec appui GEN.

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

EMD de la section	Tenir PB jusqu'à J+1 0900.
CONCLUSIONS (1'30")	
Rappel des points clés	Discretion avant l'assaut. Simultanéité de l'action avec la S2. Détruire à distance le maximum d'ENI pour pouvoir progresser en sureté sur le pont puis être couvert pendant la fouille en sureté du pont par mon groupe génie Attendre que l'assaut Est-Ouest de la S2 soit terminé avant d'aller trop au Sud vers les lisières. Je devrai faire avancer en cours d'action une couverture. Je dois répartir mes mitrailleuses dans mes groupes APP ou COUV au plus loin. Je veux favoriser la H2 de l'ENI.
Demandes	Rappel des demandes antérieures / demandes complémentaires : coordination, moyens spécifiques. Besoin en RENS : axes de renforcement au SUD de PB, priorité à la localisation du groupe ENI en 2^{ème} échelon. Demandes : Axe de tir général vers le SUD uniquement et un point central de limite de tir au centre (carrefour central). Définir qui s'occupe du carrefour central en fin d'action + prise en compte commune et coordonnée de l'ENI ultérieur qui est le même pour les 2 sections.

Tableau 80. Le *backbrief* du CDS

Un *backbrief* sous forme d'OVO peut également être réalisé (cf. pages suivantes) dans le cadre d'une section isolée dont chef de section ne pourrait pas restituer son *backbrief* à la voix.

BACKBRIEF DU CDS SCT 2

1. ARTICULATION. 1 SCT organique + 1 groupe GEN.

Conclusion : je bénéficie d'un appui pour marquer et contourner les obstacles ENI et pour fouiller le pont (risque de piégeage).

2. MISSION.

J'ai reçu pour mission de m'EMP de PB pour J+1 0700 EMD tenir PB jusqu'à J+1 0900.

Il s'agit donc pour moi de :

1. Après infiltration jusqu'à L12 et suite à l'action feu du groupe MILAN + TE, mener une action simultanée avec la S2 de façon rapide et brutale, permettant ainsi de surprendre l'ennemi et de le former à renforcer son dispositif à la fois sur PB et sur PR.
2. Prendre en compte l'arrivée de l'ENI ultérieur que je ne peux pas aller chercher. Je dois donc l'arrêter au plus loin (lisières Nord de la route Roméo), je dois pouvoir appliquer des feux quel que soit l'avancée de mon assaut. Je devrai faire avancer en cours d'action une couverture. Je dois répartir mes mitrailleuses dans mes groupes APP ou COUV au plus loin.

Je contribue indirectement à remplir votre EM car la mise en place de ma section est nécessaire pour que le groupe MILAN + TE puisse déclencher l'attaque.

Il me faut donc absolument me renseigner sur de dispositif ENI sur PB et mettre 1 appui à partir des berges du canal pour J+1 0330. Il me faut aussi me coordonner avec la S2 et le gpe AC avant J+1 0400. Je dois également me couvrir face au SUD dans la foulée de l'assaut.

3. TERRAIN

Je vois (axes) 3 pénétrantes et 1 rocade entre LD et L1 ; le relief n'est pas significatif ; (végétation) un couvert quasi continu sur la rive E du canal ; (urbanisme) et 1 bocage urbain clairsemé sur la rive W du canal.

Donc : le TRN et favorable pour 1 déplacement en ambiance rapidité, favorable aussi à la dissimulation et à la défense de PB.

Donc (conclusions TAC) : déplacement sur l'axe Est en ambiance rapidité entre LD et L11, infiltration par la rive Est du canal et appui du franchissement des ponts d'Ouest en Est à partir de bâtiments favorables.

Zone clé : le couvert sur la rive EST du canal.

4. ENI.

Global : 1 équipe et 1 groupe de miliciens (+) du GDP PER qui auraient pour mission de tenir PB. Installés depuis J-30, ils auraient valorisé deux postes de combat sur PB. Leur objectif pourrait être d'empêcher la saisie du pont jusqu'au J+1 1400L.

Initial : 1 équipe de miliciens du GDP persois qui aurait pour objectif de tenir PB. Installés depuis J-30, ils ont valorisé 2 postes de CBT aux extrémités. Il pourrait également avoir valorisé la position avec des mines AC. Possibilité d'avoir piégé les ponts. Zone de confrontation : L1. GDH de confrontation : J+1 0415L.

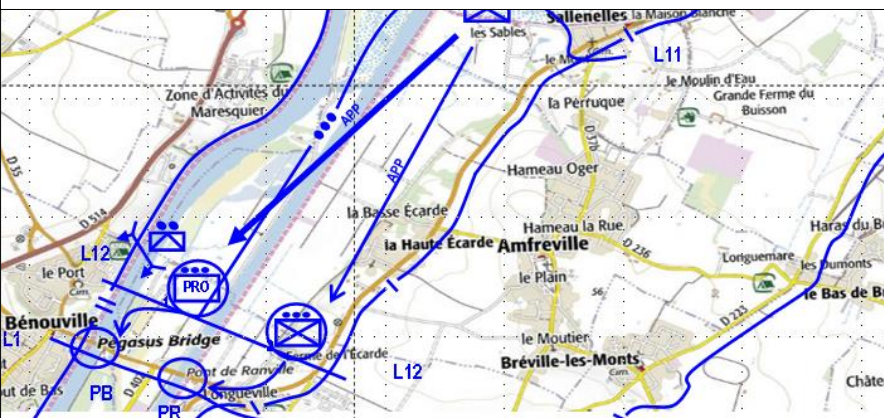
Ultérieur : 1 gpe de miliciens du GDP PER qui serait en appui du groupe qui tient les ponts à partir de la zone industrielle 2 Km. au sud des ponts. Délais d'intervention : 30 minutes.

H1 : RENFORCEMENT DU DISPOSITIF DE DÉFENSE DU PONT. Après 1^{er} CTC sur les éléments sur le pont, le gpe ENI pourrait chercher à renforcer son 1^{er} ECH depuis des positions favorables dans les lisières sud de PR en passant par l'axe le plus direct, délai 30 minutes.

H2 : RUPTURE DE CTC EN APPUI MUTUEL. Dès les 1^{ers} CTC à hauteur du pont, le groupe d'appui viendrait S'EMP du carrefour situé entre les ponts, dans le but d'appuyer une rupture de CTC en appui mutuel en direction du sud, délais 30 minutes.

Menaces complémentaires : Positions vraisemblablement valorisées avec des mines A/C. Possibilité de ponts piégés.

5. DELAIS. Etabli sur L2 et coordonné avec le gpe AC et la section d'infanterie s'emparant de PR, je dispose de 20 minutes pour m'emparer du pont et m'organiser pour repousser un ennemi. **Moment clé** : H+30 mn après déclenchement attaque.



ANNEXE 4. LES MARCHES A COETQUIDAN

1. DEFINITION ET ESPRIT DES MARCHES

DEFINITION : La marche est un mode de déplacement militaire s'effectuant à pied aux ordres d'un chef. L'insécurité générale doit, en période de tension ou en temps de guerre, faire considérer tout déplacement, de jour et de nuit, hors du contact de l'ennemi, comme une phase de combat et imposent donc le strict respect de règles de sauvegarde.

Les déplacements à pied sont longs et fatigants mais ils peuvent constituer le seul mode de déplacement qui permette à une unité de poursuivre sa mission ou d'assurer sa sauvegarde. La préparation et l'exécution des marches doivent donc être guidées par le souci de **maintenir le potentiel de combat de la troupe**.

ESPRIT : L'ancien règlement sur la vie en montagne affirmait le principe suivant : « *Une discipline de marche très stricte doit être exigée en permanence. Le désordre est cause constante de fatigue et de dangers.* »

La Longue Marche est un périple de plus d'un an, mené par l'Armée populaire de libération et une partie de l'appareil du Parti communiste chinois pour échapper à l'Armée nationale révolutionnaire du Kuomintang de Tchang Kaï-chek durant la guerre civile chinoise. Commencée le 15 octobre 1934, la Longue Marche prit fin le 19 octobre 1935. Sur 120000 combattants communistes, seuls 20000 survécurent.

2. DIFFERENTS TYPES DE MARCHE

Quatre types de marche sont définis aux ESCC :

- Type A : marche technique ou topographique
- Type B : marche tactique en zone de sécurité
- Type C : marche tactique en zone d'insécurité
- Type D : Infiltration au plus près de l'objectif

Les marches de type loisir ou détente sont à réserver aux créneaux extramilitaires.

TYPE A : marche technique ou topographique : seul type de déplacement non tactique.

But : réaliser un travail technique comme la topographie ou l'orientation.

Exécution : La tenue peut être adaptée (ex : baskets, pantalon de treillis).

Exemples : course d'orientation, marche à la balise, tout jeunes engagés...

TYPE B : marche tactique en zone de sécurité : procédé tactique qui privilégie la rapidité de progression sur la sûreté.

But : Déplacer une troupe à pied dans une zone sans menaces identifiées.

Exécution : L'utilisation des axes et la traversée des localités sont donc autorisées voire recommandées (sauf en cas d'axes très passants). Le respect des règles de sécurité et du code de la route constituent la contrainte principale. Pour autant, l'ordre et la discipline ne sont pas optionnels. Le silence est de rigueur et l'utilisation des lampes se borne au strict nécessaire (Cf. Annexe II et V).

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

Exemples : Déplacements vers un bivouac, un atelier tactique, marche de cohésion type marche au képi ou d'intégration, marche jusqu'à la zone de déploiement opérationnel...

TYPE C : marche tactique en zone d'insécurité : procédé tactique privilégiant la sûreté sur la rapidité.

But : Progresser dans un environnement hostile sans se faire déceler par l'ennemi ou par la population.

Exécution : Les routes goudronnées sont évitées au profit des axes secondaires et des couverts. Les habitations sont largement contournées quitte à allonger considérablement la distance parcourue. Les chiens constituent une menace notable pour une troupe car ils peuvent la détecter à une longue distance.

Exemples : Marche dans le cadre d'un exercice tactique en zone d'insécurité, raid évasion...

TYPE D : L'infiltration : mode d'action offensif basé sur la discrétion absolue.

But : introduire au sein, ou autour du dispositif ennemi, un certain volume de forces, en évitant d'être repéré, à fin d'action.

Exécution : c'est le procédé des trois derniers kilomètres.

Exemples : déplacement jusqu'à une base d'assaut, coup de main sur objectif tenu, embuscade...

NB : Ces différents types de marche peuvent être combinés au sein d'une même manœuvre. Le changement de posture peut alors s'effectuer lors du franchissement de limas définies sur la carte.

3. PROGRESSIVITE DANS L'INSTRUCTION

Il est impératif de respecter une certaine progressivité dans l'instruction des jeunes élèves-officiers afin de préserver ses effectifs. On commencera idéalement par des marches de type A et B pour finir avec des marches de type C et D.

Voici un exemple de programme adapté :

-	marche de 5 Kms en musette	A
-	marche de 10 Kms musette + arme	A
-	2 courses d'orientation	A
-	marche de 15 Kms avec musette + arme	B
-	marche de 20 Kms avec sac F2 et armement	B
-	marche de 25 Kms avec musette et armement	C
-	raid de 35 Kms incluant un coup de main sur un objectif	C+D

Ce schéma n'empêche pas de revenir régulièrement sur des marches de type A ou B pour entretenir les fondamentaux.

4. RÔLE DE CHACUN

4.1. Sécurité

DIREX : Le COMBAT, le CDU ou le CDS selon l'échelon considéré. Il valide l'activité et en est le responsable. Un CDS peut très bien cumuler les fonctions de DIREX et de chef de section tactique. Il

détermine les moyens topographiques utilisés en fonction des objectifs pédagogiques poursuivis, ainsi que le type de moyens de transmission.

SECURITE : Un cadre ou un élève-officier disposant du permis VL militaire, du PSC1 et d'un moyen de liaison. Il est « hors manœuvre ».

LES PARTICIPANTS : le reste de la troupe. Plastrons ou joueurs, ils déroulent l'exercice normalement.

4.2. La place et le rôle tactique de chacun

Le CDS : la seule règle qui vaille est la suivante :

« Le chef doit être là où son action personnelle peut le mieux s'exercer. »

Il est soit avec l'élément de tête, soit avec le gros. Il est toujours accompagné de son radio afin de rester en liaison avec l'échelon supérieur.

Il décide de l'itinéraire, donne les ordres, contrôle leur exécution, inspecte ses soldats avant le départ, il fait la topographie ou délègue cette tâche à un cadre mais il commande le rythme, la fréquence des pauses, l'emplacement des bivouacs et fait des CR réguliers à son supérieur.

Le SOA : il est généralement avec l'arrière garde (ou serre-file).

Il rend compte de tout problème, blessure ou incident au CDS. Il gère les éventuels EVASAN et ravitaillements de l'ADU. Il met en place les bivouacs tactiques et répartit les secteurs aux subordonnés. Il rend compte régulièrement de l'effectif.

Les CDG : Ils sont en charge d'un élément de la section, vérifient constamment l'état de santé et de fatigue de leurs soldats. Ils veillent au respect des distances, à la répartition équitable des charges, à l'allègement des éclopés, au respect des mesures de discrétion et éventuellement au transport des blessés.

Ils suivent la progression et connaissent leur position en permanence. Il peut leur être confié une tâche particulière comme un franchissement, la mise en œuvre d'explosifs, un coup de sonde...

Les soldats : se taisent et observent. Il convient d'exiger le silence absolu pour les marches de nuit et dans les passages dangereux. Recommander le silence même de jour en montée pour éviter l'essoufflement, et pour faciliter la transmission des ordres à la voix.

4.3. L'articulation de la section

La formation : La formation normale de marche est en colonne par un mais d'autres formations peuvent être adoptées comme la colonne double ou en triangle. L'articulation couramment adoptée est la suivante :

L'avant-garde ou équipe d'éclairage : (systématique pour B, C, D) :

- le personnel chargé de la sûreté immédiate
- une équipe d'orienteurs, réduite le cas échéant au CDS ou à un cadre
- un radio ou agent de liaison
- des guides le cas échéant

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

Progressant à la distance nécessaire, en avant de l'unité, le détachement d'éclairage identifie et reconnaît les points principaux de l'itinéraire. Il rend compte de toute modification importante apportée au trajet prévu.

Le gros de la troupe : les soldats marchent au pas de route à distance régulière, conservant la liaison avec celui qui les précède et celui qui les suit.

Le détachement de secours (facultatif selon l'environnement et le contexte) : comprend le médecin, l'infirmier, l'AUXSAN le cas échéant. Sa place est en queue de colonne. Il faut lui adjoindre un élément de sécurité rapproché, au minimum un binôme.

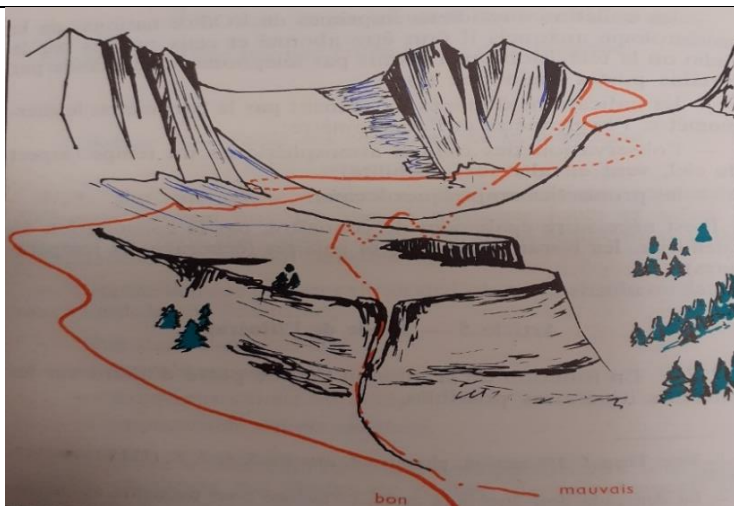
L'arrière garde (ou détachement serre-file) : est composée d'un chef (généralement le SOA) et de soldats solides, entraînés, patients et énergiques. Leur mission est de ne laisser en aucun cas un soldat seul en arrière.

TABLEAU RECAPITULATIF DES TYPES DE MARCHÉ

Type de marche	CONTEXTE	RYTHME	IMPERATIFS	TENUE/ ARMT	FORMATION	ORIENTATION	NUIT/SECURITE
A : MARCHÉ TECHNIQUE OU TOPOGRAPHIQUE	■ Première marche jeunes engagés • Marche topographique • Course d'orientation • Marche d'aguerissement	Libre	• Pédagogie, progressivité • Veiller au risque d'égarement	• Tenue adaptée à l'activité : baskets... • Stade 0	• Selon ordres: AD ou colonne	• Carte/ Boussole	• Lot de marche de nuit (brassards réfléchissants) le cas échéant • Lampe blanche interdite (sauf homme de tête le long d'un axe conforme TTA 150)
B : MARCHÉ TACTIQUE EN ZONE DE SECURITE	• Déplacements vers un bivouac, un atelier tactique • Marche de cohésion (au képi ou d'intégration) • Marche d'approche à distance de l'ennemi	6 km/h	• Vitesse de progression • Respect code de la route • Sureté adaptée à situation	• Tenue de combat • tête nue/ Béret/ Bonnet/ chapeau • Musette 48H00 • Stade 1	• Colonne	Sur ordre : • H1 : carte/boussole • H2 : carte + GPS • H3 : tablette avec logiciel type <i>Alpine Quest</i> Dans tous les cas, boussole obligatoire. • Smartphone/ Google maps interdits	• Lot de marche de nuit (brassards réfléchissants) le cas échéant : marche de nuit le long d'un axe routier • Lampe blanche interdite (sauf homme de tête le long d'un axe conforme TTA 150)
C : MARCHÉ TACTIQUE EN ZONE INSECURITE	• Déplacement avec menace adverse diffuse mais possible • Raid évaison • ...	3-4km/h	• Discretion • Aptitude au combat pendant et après les déplacements	• Idem B • casque selon la situation • Stade 2	• Colonne et distance de sûreté	Idem B	• Lampe rouge uniquement pour équipe éclairage pour point topo sous poncho • JVN à privilégier dès que possible • Lampe blanche interdite
D : INFILTRATION	• Menace ENI avérée • Franchissement dispositif ENI • MeP élément d'appui ou d'assaut • Coup de main ou embuscade • ...	1 km/h	• Idem C • Surprise de l'ennemi	• Idem C • Stade 2	• Adaptée au Terrain	Idem B	Idem C

LA MEDOT DU CHEF DE SECTION POUR UNE MARCHÉ

ANALYSE MISSION	
Questions	Conclusions
CONTEXTE : Quel est le type de marche : A, B, C ou D ? Y-a-t-il un thème tactique ? Présence d'autorités ? de journalistes ?	Je privilégie la vitesse/ la sûreté. Je prépare mon OPO. Je prévois un recueil, une sûreté et une place dans le dispositif pour l'autorité. Je prépare des éléments de langage.
LETTRE : Quel est le point de départ ? le point d'arrivée ? Distance en première approche ? Marche de courte durée ? Nuit à prévoir sur le terrain ?	J'adapte le PATRACDR. Je compare l'allure moyenne aux abaques de progression (4km/h en moyenne).
ESPRIT : Quel est le but à atteindre ? Quelle sera la mission à l'issue de la marche (Assaut, coup de main, REMEC, cérémonie ?) Etat de fatigue initial de la troupe ?	Je connais le niveau physique de ma troupe. Je dois jauger le niveau de fatigue initial de mes subordonnés et estimer le niveau de fatigue final à l'arrivée. Si je force l'allure, serai-je EMD remplir la mission ?
ANALYSE TERRAIN	
ETUDE DE L'ITINERAIRE : tronçons délicats ? points de passages obligés, points de repères ? Aspects du terrain : ARVU ?	Je trace l'itinéraire de ma marche et je le modifie si besoin. Je détermine les limites de bond, la main courante à droite et à gauche.
AXES ? Carrefours caractéristiques ? Points éventuels à reconnaître ?	J'évite quoiqu'il arrive les axes très passants comme les autoroutes et nationales. Je privilégie les axes (type B) ou je les évite carrément (Type C ou D). Je définis les points à reconnaître et à passer en sûreté.
RELIEF ? Coupures humides ? Points d'eau ? Aurai-je des franchissements à effectuer ?	Attention aux courbes de niveau. Certaines falaises, replombs seront infranchissables. L'itinéraire le plus court à vol d'oiseau, n'est pas toujours le plus court en durée. Possibilité de se ravitailler ? Fontaine, source, rivière d'eau potable ? Présence de cimetières ? Je prends ou non du matériel de franchissement et je vérifie que j'ai les qualifications et le soutien SAN nécessaire (Cf. Annexe V).
Sur un terrain vallonné ou montagneux, il faut une étude méticuleuse du relief. Le tracé idéal d'un itinéraire est une ligne de pente régulière qui se déroule sans heurts, en s'adaptant au relief, et en profitant des passages les meilleurs. Image TTA 113 Edition 1965 :	



VEGETATION ?	A privilégier pour les Type C et D.
URBANISME ?	Type C et D : Franchir les ponts en sûreté, les éviter dans certains cas, éviter les localités.
METEO ? Marche par grande chaleur ? Marche par grand froid ? Marche avec de la neige.	Cf. Cas particuliers de progression : Annexe IV. Je fais adapter la tenue avant et en cours de marche.
ANALYSE DELAIS	
J'affine l'étude des délais par rapport à l'itinéraire retenu.	Je demande éventuellement des délais supplémentaires ou un départ anticipé.
ALLURE à adopter ?	Je fixe l'allure moyenne de mon unité. Je retiens que la marche normale d'une formation est de 4 à 6km/h, la marche de nuit est de 3km/h. Cette vitesse peut descendre en dessous d'1 km/h lors des infiltrations en terrain difficile. Attention ! La vitesse moyenne inclue les pauses et haltes.
HALTES ?	Nécessité d'une ou plusieurs haltes ? Pause technique « chandail » pour ôter une couche de vêtement par temps froid au bout de 20 min et ajuster le serrage des chaussures. Pause eau ? Pause repas ? Nécessité d'un bivouac tactique ? Je prévois les emplacements.
ANALYSE AMIS / MOYENS	
RENFORTS ? Suis-je renforcé d'un guide ? d'une capacité interarmes ? Ai-je un soutien SAN suffisant ? Suis-je renforcé d'un AUXSAN ?	Je fais les demandes de renfort nécessaire. Je prévois l'articulation de mon unité. Le niveau sanitaire normal pour une marche est le NIV 1 sauf jungle ou montagne Je prévois un moyen d'évacuation véhicule pour d'éventuels blessés ainsi que des points d'évacuation. ZPH

	si nécessaire.
LIAISONS ?	Ai-je de quoi joindre mon chef? mes subordonnés? Les secours? Je porte une attention particulière aux transmetteurs qui porteront les charges les plus lourdes.
EQUIPEMENT de la troupe ?	Je fixe un PATRACDR et je contrôle l'équipement individuel de mes subordonnés. Je répartis pertinemment l'équipement collectif. Par exemple, le radio ne porte pas seul l'intégralité des piles ou batteries en plus du poste transmission.
ANALYSE ENI	
ANALYSE ENI	Primo Alpha: J'en déduis des lignes de coordination pour un éventuel changement de posture (Passage de type C à type D par exemple). Je donne des consignes de discrétion. Je proscriis dans tous les cas les lampes blanches et je privilégie les JVN pour les marches C et D.
MENACES COMPLEMENTAIRES ? Pollution, IED, mines ? Menace 3D drones, avions ? Population hostile capable de renseigner sur mon action voire de chercher à l'entraver ?	J'adapte le cas échéant mon itinéraire. J'adapte mon allure. Je fixe des conduites à tenir (III-C Coordinations) pour des cas particuliers: rencontre de civils, etc...
EN CAS DE MARCHÉ EN MONTAGNE: Menaces environnement ? Chutes de pierre ? Orage ? Avalanches ?	Chute de pierre et avalanches: j'évite les corniches, les dalles inclinées et les pentes d'éboulis. Je me renseigne auprès d'un guide ou chef de détachement (qualification Montagne).

DEROULEMENT

1. COMPOSANTES

1.1. PREPARER : Etudier la mission / Donner ses ordres

Réaliser sa MEDOT conformément à l'annexe III.

Réaliser ou faire réaliser d'éventuelles reconnaissances de l'itinéraire de la marche pour compléter son analyse.

Donner ses ordres pour le matériel : toujours préparer un PATRACDR issu du fruit de sa MEDOT.

Fixer une articulation pour la mission.

1.2. PREPARER : Inspection avant départ

Cet usage est particulièrement respecté chez les troupes aéroportées, les troupes alpines et en milieu équatorial en raison de la tyrannie du milieu. Il doit pourtant être systématique.

Chaque chef de section rassemble sa formation au point prévu, se fait rendre l'appel du personnel, s'assure que les chefs de groupe ont vérifié le matériel (armes, munitions, postes radio,

masques, effets de protection, outils, vivres, **bidons remplis d'eau**) et communique aux soldats les consignes particulières et l'heure officielle.

« Un chef de bataillon, chef de corps au Mexique, pour une première marche en terres chaudes, se met en route sans bidons pleins (peut-être sans bidons), sans provision d'eau, comme sur une route de France ; aucun officier de son bataillon n'éveille son attention, n'est plus prévoyant que lui. Dans cette première marche, il perd morts, la moitié de son monde. »

Colonel Charles Ardant du Picq, Etudes sur le combat, 1880

1.3. EXECUTER : Progresser

Progresser : la vitesse de marche varie selon la situation tactique, l'état des itinéraires, les conditions atmosphériques et la fatigue de la troupe.

En moyenne, elle est de l'ordre de 4 à 6 km/h de jour, 3 km/h de nuit (haltes comprises).

De nuit, limiter au strict minimum toute source de lumière. Les proscrire totalement lors de C et D. Les cigarettes peuvent notamment être décelées à des kilomètres et constituent un repère idéal qui indique l'emplacement de la tête aux snipers ennemis.

Obstacles/ passages dangereux : Les franchissements de type rappel, escalade, coupure humide font l'objet de procédés spécifiques décrits par le Centre National d'Entraînement Commando (CNEC). Ils ne seront pas décrits ici.

Les points de passages particuliers (ponts, carrefours majeurs...) font systématiquement l'objet d'une reconnaissance.

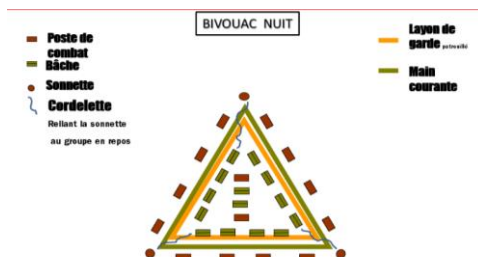
1.4. EXECUTER : S'arrêter

Les haltes font partie intégrante de la progression. Sur une heure, on estime qu'en moyenne 50 minutes sont consacrées à la progression et 10 minutes à la pause. Les haltes sont exécutées aux moments et aux emplacements les plus favorables au repos et à la sauvegarde. Le principe général est le suivant :

***Plus une troupe est entraînée, plus les haltes sont espacées.
Plus l'altitude est élevée, plus les haltes sont fréquentes.***

Les haltes peuvent être de plusieurs natures :

- halte « chandail » ou technique en début de marche pour enlever un effet chaud dès le début de la sudation
- halte technique en vue de préparer un franchissement particulier
- pause repas : si la distance à parcourir est importante et si les circonstances atmosphériques le permettent
- point topographique : arrêt bref qui doit se faire avec lumière sous un poncho en cas de marche C ou D
- bivouac tactique :



Exemple d'un bivouac tactique pour une section isolée en zone d'insécurité.

Pour tirer le meilleur profit des haltes, la troupe doit avoir connaissance à l'avance de la durée de l'arrêt. De même, chaque fois que possible, un signal préparatoire précédera utilement l'ordre de remise en marche.

Emplacement :

Il est formellement interdit d'utiliser les parkings, les axes et la proximité des véhicules comme zones de repos.

Chaque halte doit être l'occasion d'un contrôle PAM.

1.6. MESURES DE SAUVEGARDE/ UTILISER SES ARMES

La sûreté immédiate repose à la fois sur un permanent système de guet et d'alerte du détachement et sur des dispositions de combat prévues pour riposter sans délai à toute action ennemie (répartition des armes, articulation et action réciproque des différents éléments).

La section doit être prête le cas échéant à mener une action de combat. Elle doit aussi se préparer à résoudre des incidents de rencontre avec des civils dans le cadre d'une infiltration.

Dans la nuit du 28 juin 2005, le second maître Marcus Luttrell et son équipe de Navy SEALs sont surpris par trois éleveurs de chèvres alors qu'ils s'infiltraient dans les montagnes de l'Hindou Kouch pour capturer un important chef taliban. Ils décident après discussion de les laisser partir. Les bergers alertèrent aussitôt une centaine d'insurgés dirigés par Ahmad Shah. A l'exception de Luttrell, ils furent tous tués, ainsi que la QRF de 13 commandos venus à leur secours.

Ce cas de conscience s'était déjà produit dans la nuit du 6 juin 1944 quand deux paras américains largués en France tombèrent sur un fermier français. De peur d'être dénoncés, ils l'entravèrent et poursuivirent leur mission.

1.7. SE REORGANISER

En fin d'action, le chef de section fait le point méticuleux et détaillé de ses personnels et de son matériel. Il rend compte au commandant d'unité de l'état physique de la troupe, ainsi que de tout fait nouveau.

2. COORDINATIONS

2.1. Environnement

Le présent manuel n'a pas pour but de détailler les procédés particuliers du combat en milieu spécifique (jungle ou montagne). Elle en abordera cependant certains aspects parmi les plus pertinents à vulgariser.

2.1.1. Milieu :

En jungle comme en montagne, l'itinéraire le plus court n'est pas forcément le plus rapide. Dans ces milieux, le niveau sanitaire est augmenté à 2 (PSE1 ou BS qualifié) en raison de l'altitude, du

dénivelé, de l'humidité... En jungle, il faut augmenter les liaisons, au minimum un graphiste et une liaison satellitaire.

2.1.2. Météo :

Marche par grande chaleur :

- alléger la troupe si possible
- haltes fréquentes
- obsession du ravitaillement en eau
- les solutions d'hydratation (généralement destinées aux nourrissons) peuvent constituer un appui solide en un tel milieu.

Marche par grand froid :

- L'équipement doit être adapté : vêtements chauds et secs dans la mesure du possible, lacets, courroies, bretelles, ceintures légèrement desserrées.
- L'alimentation doit être enrichie, repas chauds dès que possible.
- Haltes emplacements abrités, durée abrégée.
- Neige : 20 cm : je suis grandement ralenti, 40 cm : il faut des raquettes.

2.1.3. Population :

- Population favorable : peut procurer abri, ravitaillement, renseignement.
- Population hostile : rester éloigné.
- Temps de paix : respect de la propriété privée, attention aux chasseurs !

2.2. Ravitaillement

Nourriture : obligatoire : petite source de glucides sur chaque soldat.

Eau : 3 à 5L minimum sur l'homme : prévoir des pauses près de points d'eau : rivières, sources d'eau potable, **cimetières**...

2.3. Fatigue/ blessures

Pieds : objet d'un soin constant : Talc, straps, changement de chaussettes ... A chaque pause, l'hygiène prime sur l'alimentation ou le repos.

Chevilles/ genoux : blessures les plus fréquentes : y sensibiliser les soldats surtout en terrain difficile.

Le coup de chaleur n'arrive pas que par temps chaud : il est mortel si non pris en compte. Les victimes d'insolation

2.4. Matériel

2.4.1. Equipement individuel :

- Tenue : facile à changer : 3 couches au minimum : 1 effet respirant sur le corps, 1 effet chaud et un coupe-vent. Par temps, froid, une parka est conservée à portée de main pour chaque pause.
- Equipements : selon la nature de la mission : alléger si possible. Ex : ceinture ops équipée.
- Sac : Vérifier que les sacs des soldats soient équilibrés (blessures dos à terme).

2.4.2. Matériel collectif :

- réparti au sein de la section, les soldats se relaient pour porter matériel collectif et armes collectives.
- Si matériel d'évacuation (UT 2000, brancard, ...) les mettre au sein du détachement de secours ou en queue de colonne.

3. CONSIGNES GENERALES DE SECURITE EN TEMPS DE PAIX (HORS DÉFILÉ)

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

Afin d'éliminer les risques d'accidents de tous ordres au cours des exercices de déplacement à pied, il convient de respecter un dispositif de marche créant le minimum de perturbation à la circulation automobile et de renforcer la signalisation de la colonne, de nuit et par temps de brouillard.

LA SÉCURITÉ PRIME EN TOUTE CIRCONSTANCE SUR LA MANŒUVRE.

LE BON SENS DU CHEF RESTE DE RIGUEUR.

URGENCE = 112

3.6. Mesures permanentes

Toutes les marches doivent être exécutées conformément aux prescriptions du règlement de service en campagne.

Lorsque l'itinéraire amène les éléments à pied à progresser sur une route, ceux-ci doivent obligatoirement:

- se déplacer du côté gauche ; dans tous les cas, les éléments sont limités à 20 m en longueur, et la distance entre chaque élément est fixée à une cinquantaine de mètres.
- Au cours des déplacements, les chefs de détachement prennent toutes les dispositions nécessaires pour que les victimes de malaises ou de blessures accidentelles soient conduites à l'abri, gardées par du personnel valide et soignées rapidement.

3.7. Mesures particulières de nuit ou par temps de brouillard sur les axes

Sauf cas de force majeure, les marches sur routes à grande circulation sont évitées.

L'utilisation de moyens de signalisation est obligatoire : à l'avant une lampe blanche, à l'arrière une lampe rouge et plusieurs lampes rouges ou orangés réparties régulièrement au sein de la colonne. Les personnels du détachement devront également être munis d'un lot de marche de nuit (brassard réfléchissant porté du côté de la chaussée). Le schéma est le suivant :



Le personnel, équipé du brassard, porté sur le bras droit (côté route), et des guêtres, est réparti sur l'ensemble de la colonne.

Le guide de la colonne est porteur d'une lanterne dont le faisceau lumineux blanc ou jaune est dirigé vers l'avant, dans le sens de la progression.

Le serre-file est équipé du dossard réfléchissant et d'une lanterne dont le faisceau lumineux rouge est dirigé vers l'arrière.

Les disques réfléchissants sont portés par le deuxième et l'avant-dernier homme, ainsi que par un homme situé au milieu de la colonne.

NB : Ce schéma ne s'applique normalement pas aux marches de type C et D car les axes routiers seront évités de toute façon. Le chef doit appliquer cette mesure avec bon sens et discernement si un danger existe malgré tout.

4. SECURITE DE L'ARMEMENT

4.6. Sécurité

Les consignes régissant les conditions d'ouverture du feu devront être connues de tous et strictement appliquées (TTA 123 « instruction sur la sécurité en temps normal du personnel, des installations et des matériels militaires », juin 2001 et IM n°4300/DEF/EMAT/BOI/EUR du 02/09/92).

Chaque élément doit disposer d'un moyen de transmission réglementaire afin d'être en permanence en mesure de contacter son chef ou l'OP. A défaut, un téléphone portable sous scellé peut être accepté.

4.7. Protection des matériels sensibles

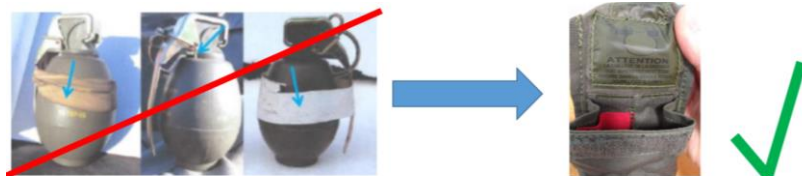
« Une troupe, quelle qu'elle soit, doit assurer sa sécurité et celles des biens qui lui sont confiés en toutes circonstances ».

Chaque élément est responsable de la surveillance permanente de son matériel. L'armement sera en permanence porté sur l'homme. Le personnel encadrant une activité doit être doté d'une arme de poing avec munition de sécurité. Application de la légitime défense.

4.8. Transport des grenades sur l'équipement individuel

Même s'il s'agit de grenades d'exercice, les bonnes habitudes sont à prendre dès maintenant. Des explosions involontaires de grenades dans des équipements ont donné lieu à des accidents tragiques et fatals.

Rappel : Il est interdit de modifier la goupille d'une grenade ou de poser des élastiques et/ou des languettes de ruban adhésif.



5. MESURES ELEMENTAIRES D'HYGIENE

- Soins des pieds : Lavage et séchage minutieux, talc, anti mycoses, changement de chaussettes
- Toilette quotidienne : effort sur l'aîne et les aisselles pour éviter les irritations
- Vérification de la présence de parasites (tiques ...)
- Serpents venimeux : immobiliser le membre mordu (atèle) et confectionner un brancard, calmer la victime, EVASAN et perfusion

Section 5. Le combat de la section de combat terrestre

- Insectes : Utilisation de répulsif corporel adapté à la région

6. SOUTIEN SANITAIRE

Le document de référence est l'IM 600. Le niveau de soutien sanitaire requis pour une marche est normalement le niveau 1 (Présence d'un personnel SC1). Un simple véhicule d'évacuation pour emmener d'éventuels blessés au CMA ou aux urgences suffit la plupart du temps.

Toutefois, ce niveau peut être augmenté dans certains cas bien précis (montagne à cause du manque d'oxygène, acclimatation en Guyane, ...) ou bien sur proposition du médecin au vu des conditions atmosphériques.

Bien évidemment, si des tirs ou des franchissements de type commando ont lieu, il convient d'adapter le niveau sanitaire au type d'activité.

Pour ôter tout doute, la règle de base est la suivante : A chaque marche, j'appelle le CMA ainsi que le PC tir pour rendre compte de mon activité.

PAGE INTENTIONNELLEMENT VIERGE

Académie Militaire de Saint-Cyr Coëtquidan



Direction de la formation militaire

Formation à la mission opérationnelle



SECTION 6

ENVIRONNEMENTS PARTICULIERS

SECTION 6. ENVIRONNEMENTS PARTICULIERS

TABLE DE MATIERES

Chapitre 1. Le combat de nuit. Généralités	239
1.1. Caractéristiques	239
1.2. Influence de la nuit sur l'emploi des moyens	239
1.3. Les déplacements et stationnements de nuit	240
1.3.1. Les marches de nuit.....	241
1.3.2. Les déplacements en véhicule de nuit.....	242
Chapitre 2. Le combat défensif de nuit	243
2.1. L'installation en défensive.....	243
2.2. La relève de nuit	243
2.2.1. Préparation	243
2.2.2. Déroulement de la relève.....	244

CHAPITRE 1. LE COMBAT DE NUIT : GÉNÉRALITÉS

1.1. Caractéristiques.

1.1.1. Éléments psychologiques.

De nuit, une troupe peu aguerrie et peu soudée risque de voir son moral et son efficacité opérationnelle entamés (sentiment d'isolement, distorsion de la perception, ...). Pour une troupe bien entraînée, au contraire, la nuit est une arme supplémentaire qui lui permet de tromper la vigilance de l'ennemi et surtout de provoquer la surprise.

1.1.2. Éléments techniques.

L'obscurité influence considérablement le combat par :

- Une diminution de l'efficacité du tir ajusté ;
- Une augmentation de l'importance :
 1. Du combat rapproché,
 2. Du tir repéré,
 3. De l'identification.
- La difficulté :
 1. Du mouvement,
 2. Du maintien de la direction et des liaisons,
 3. Du commandement,
 4. De l'appui des armes,
 5. Du contact.

Les opérations de nuit sont une forme de combat à haut rendement en ce sens qu'elles donnent des résultats analogues à ceux obtenus de jour mais en engageant moins de moyens avec moins de pertes.

L'attaque dans l'obscurité bénéficie du fait que les feux de la défense sont moins efficaces et moins ajustés. Elle a l'avantage de surprendre l'ennemi et de pallier l'insuffisance des appuis de feux disponibles.

La défense est plus délicate : le défenseur ne peut se rendre compte ni des manœuvres de l'assaillant, ni de sa position exacte. En revanche, il a l'avantage de connaître le terrain de l'action, d'évoluer dans un dispositif connu et de disposer de liaisons préétablies.

Le combat de nuit demande des troupes entraînées et aguerries ; la connaissance des spécificités du contexte nocturne et la perception par les combattants de leurs limites physiologiques (résistance à la fatigue et au stress) sont des facteurs clefs de la maîtrise du combat de nuit.

1.2. Influence de la nuit sur l'emploi des moyens.

1.2.1. Le personnel.

Il doit subir un entraînement poussé dans un double but moral et technique. Au point de vue moral, le combattant doit être affranchi du complexe d'infériorité qu'il ressent vis à vis de la nuit. Au point de vue technique la troupe doit être spécialement entraînée en vue :

- De la conservation de la direction, de l'ordre et du silence ;
- De l'efficacité du tir ;
- De l'observation (l'écoute l'emporte sur la vue, le toucher prend de l'importance).

Section 6. Environnements particuliers

- De l'utilisation des appareils de vision nocturne (intensificateurs de lumières, caméras thermiques, éventuellement appareils infrarouges, mais aussi artifices éclairants...).

1.2.2. L'armement.

La nuit réduit, voire supprime, en fonction du niveau de luminosité naturelle, les possibilités de tir à vue (sauf les armes munies d'appareil à vision nocturne). Il y a donc nécessité de recourir :

- Au tir repéré pour les armes en station ;
- Au tir réflexe à courte portée pour l'armement individuel.

1.2.3. Les véhicules.

La diminution de la visibilité, l'obligation de recourir au « black-out » ou même aux déplacements tous feux éteints influent considérablement sur les possibilités d'emploi des véhicules.

Dans les cas extrêmes, la vitesse de déplacement sur route peut tomber à 4 ou 5 km/h. On peut recourir au déplacement sur itinéraire balisé. La moyenne devient alors de l'ordre de 20 km/h. A proximité de l'ennemi, les déplacements des véhicules sont facilement repérables par l'écoute.

1.2.4. Mise en œuvre de moyens spéciaux.

La nuit certains moyens spéciaux facilitent le combat, surtout pour le défenseur. Ce sont :

- L'éclairage du terrain par projecteurs ou artifices (en veillant à ne pas être soi-même localisé ou aveuglé...);
- Les appareils de vision nocturne.

1.3. Les déplacements et stationnements de nuit.

Ils permettent de :

- S'abriter contre l'observation aérienne et terrestre ;
- Réaliser la surprise par le secret des mouvements ;
- S'adapter aux exigences tactiques du moment (exploitation, repli).

1.3.1. Les marches de nuit.

Elles s'effectuent dans les conditions identiques aux marches de jour. Elles s'en distinguent cependant :

- Sur la préparation minutieuse :
 1. Reconnaissance détaillée et jalonnage ou balisage de jour de l'itinéraire et de l'objectif de marche ; à défaut, étude approfondie de la carte et des photos aériennes ;
 2. Distribution des croquis d'itinéraires à tous les chefs de groupe.
- Ces croquis indiqueront :
 1. La route à suivre ;
 2. Les points caractéristiques du terrain ;
 3. Les jonctions de routes et carrefours ;
 4. Les distances du point initial aux points caractéristiques.
- Dans l'exécution :
 1. Les hommes sont allégés au maximum.
 2. Les équipements sont bien arrimés pour éviter les bruits.
 3. Les distances entre les hommes et les unités sont réduites.
 4. La formation, en général colonne double de part et d'autre de la route, est adaptée à la qualité de l'itinéraire et à la situation tactique.

5. La vitesse est de l'ordre de 3 km/h sur route et de 1,5 km/h en tout terrain.
6. Nécessité d'être en permanence en garde, la nuit n'est pas une garantie de sécurité absolue.
7. Imposer le silence et interdire les lumières et cigarettes.
8. Utilisation éventuelle de guides connaissant le terrain (toujours escortés...).
- Dans les ordres pour une marche de nuit, on insistera en effet particulièrement sur les points suivants :
 1. Concernant l'itinéraire : distribuer des croquis d'itinéraire, les commenter, signaler les particularités du fléchage et du jalonnage prévus.
 2. Sur les mesures de conservation des liaisons, prévoir :
 - Des agents de liaison à envoyer ;
 - Des jalonneurs à laisser (qui, au profit de qui, mots d'ordre, quand finira leur mission, conduite à tenir en fin de mission ?) ;
 - Des moyens particuliers prévus (cyalumes, IL...).
 - Les mesures de sûreté immédiate (lumières, bruits) et la conduite à tenir en cas de prise à partie (attitude, point de regroupement, ...).
 3. Le réglage des montres.

1.3.2. Les déplacements en véhicule de nuit.

Les déplacements en véhicule de nuit se caractérisent par un abaissement important des vitesses moyennes, variable selon l'entraînement des conducteurs, les difficultés de l'itinéraire et l'éclairage autorisé.

Il y a lieu d'insister sur les points suivants :

- Dans la préparation :
 1. Reconnaissance détaillée de l'itinéraire sur le terrain si possible, sinon sur la carte.
 2. Établissement d'un croquis d'itinéraire, distribué à chaque chef de bord.
 3. Utilisation de jalonneurs et si les consignes ne s'y opposent pas, pancartes lumineuses ou lumineusescentes.
- Dans l'exécution :
 1. Les difficultés résultant de l'obscurité et de la fatigue imposée aux conducteurs exigent une discipline de marche stricte, une surveillance active de tous les cadres, et des conducteurs entraînés qui doivent être relevés toutes les deux heures.
 2. Les déplacements en véhicule de nuit se différencient suivant le mode d'éclairage utilisé (éclairage normal ou réduit).
- Suivant les ordres reçus, l'éclairage réduit consiste :
 1. Soit à faire rouler la totalité des véhicules en « black-out » ;
 2. Soit à autoriser quelques rares véhicules déterminés guide de rames et d'éléments à rouler en code, tous les autres étant en black-out ;
 3. Les distances entre les véhicules sont alors réduites pour permettre aux conducteurs d'apercevoir les balises du véhicule précédent.
 4. Tous feux éteints : dans ce cas, les distances sont encore réduites ;
 5. Des marques blanches sur les véhicules et au bord des routes permettent de diminuer les risques
 6. La vitesse peut tomber à 4 ou 5 km/h ;
 7. La circulation se fait sur route à sens unique ;
 8. Les coups de phares intempestifs sont à proscrire (éblouissement des hommes et saturation des moyens IL).
- Précautions à prendre :
 1. Du fait des moyens de détection (radar, IL, bombes éclairantes) et l'action toujours possible des partisans, les déplacements en véhicule de nuit doivent être effectués en appliquant les mesures

Section 6. Environnements particuliers

de sûreté immédiate dans les conditions analogues à celles de jour (guetteurs, hommes prêts à sauter hors du camion et à se disperser).

2. En cas de panne, les occupants doivent s'installer en défensive autour de leur véhicule, jusqu'à ce qu'il soit dépanné.
- Dans les ordres pour un déplacement en véhicule de nuit, on insistera plus particulièrement sur :
 1. L'itinéraire (voir ordres pour une marche de nuit) ;
 2. Les mesures de liaison (mode d'éclairage autorisé) ;
 3. Les mesures de sûreté immédiate (lumières, bruits et la conduite à tenir en cas de prise à partie (attitude, point de regroupement, ...));
 4. Le réglage des montres.

CHAPITRE 2. LE COMBAT DÉFENSIF DE NUIT

2.1. L'installation en défensive.

Le combat de nuit sur une position défensive, qu'elle soit à densité normale ou sur une large zone d'action, se mène dans des conditions semblables au combat de jour.

Les caractéristiques du combat de nuit déjà étudiées, imposées par l'obscurité, nécessitent une modification totale ou partielle du dispositif défensif de jour pour renforcer certaines parties de la position ou soustraire à l'ennemi des éléments repérés ou trop exposés et pour battre les zones découvertes généralement négligées de jour et favorables pour une attaque de nuit.

Le système de guet et d'alerte doit être adapté aux conditions créées par l'obscurité ; au besoin certains éléments pourront être maintenus en alerte. L'envoi de patrouilles fréquentes doit être prévu dans les zones qui de jour étaient tenues par le feu ou seulement surveillées.

Des itinéraires d'accès aux positions défensives doivent être reconnus de jour par l'élément réservé, éventuellement amené à soutenir l'action défensive du 1er échelon ; des mesures de coordination minutieuses sont alors arrêtées.

Une préparation systématique des tirs repérés des armes d'appui doit être effectuée de jour. Les signaux de déclenchement instantané des tirs prévus d'une part, et des consignes de discipline de feu très strictes pour empêcher l'ouverture massive, sans raison, du feu d'autre part, doivent être connus de tous.

Fixer les consignes particulières en cas de nécessité d'éclairage du terrain (l'éclairage peut être conduit de manière centralisée par le SOA par exemple avec 3 tireurs FLG).

Indiquer des points et des itinéraires de ralliement faciles à trouver en cas de nécessité de retraite totale ou partielle (appuis mutuels, recueils). Diffuser à tous les échelons un signal de reconnaissance.

Sur une position défensive, la nuit est spécialement mise à profit pour les ravitaillements et pour les relèves.

2.2. La relève de nuit.

Buts à atteindre :

- Effectuer le remplacement des éléments de 1er échelon rapidement et discrètement ;
- Permettre à l'unité qui relève d'être camouflée et prête à combattre dès l'aube et à l'unité relevée d'être hors de vue de l'ennemi.

2.2.1. Préparation.

La relève est précédée si possible d'une reconnaissance faite de jour.

Le détachement précurseur qui effectue cette reconnaissance peut utilement comprendre pour une section :

- Le chef de section (à défaut, le sous-officier adjoint) ;
- Un chef de groupe adjoint ou chef de trinôme expérimenté par groupe.

Le CDS précurseur prend liaison avec le CDS à relever, étudie le terrain de jour et rassemble les renseignements sur :

Section 6. Environnements particuliers

- La mission ;
- Le dispositif ;
- Les consignes ;
- Les aménagements de dispositif en cours (ouvrages, artifices mis en place...) ;
- La position exacte de chacun des chefs de groupe au moment de la relève

2.2.2. Déroulement de la relève.

La section relevée doit être aux emplacements de combat pendant la relève avec l'ensemble de ses matériels conditionnés.

La section relevante vient alors se déplacer sans modification de dispositif la section relevée. Les consignes sont passées entre les chefs de groupe et les derniers renseignements sont transmis entre les chefs de section et les sous-officiers adjoints.

Quand la relève est terminée, le chef de section rend compte à son commandant d'unité.

Le chef de section descendant donne alors l'ordre de repli à ses éléments qui quittent les positions de combat et se regroupent en une zone reconnue à l'avance (de jour), si possible par des itinéraires différents de ceux utilisés par la section montante.

Pendant la phase de relève, les chefs d'éléments restent co-localisés, les détails d'exécution étant contrôlés par leurs adjoints respectifs.

En cas d'attaque au cours de la relève, le commandement est toujours assuré par le chef de section descendant.

Quand la relève est terminée, les chefs de section rendent compte à leur commandant d'unité.

Académie Militaire de Saint-Cyr Coëtquidan



Direction de la formation militaire
Formation à la mission opérationnelle



SECTION 7

LE COMBAT INTERARMES DE LA SECTION

SECTION 7. LE COMBAT INTERARMES DE LA SECTION

TABLE DE MATIERES

Chapitre 1. Les groupes spécialisés d'infanterie.....	256
1.1. Missions des groupes de la section appui d'infanterie.	256
1.1.1. Le groupe de missiles de moyenne portée (GMMP).....	256
1.1.2. Le groupe mortier de 81 mm (GMO).....	256
1.2. Missions des renforcements infanterie.	256
1.2.1. La section appui direct.....	256
1.2.2. La section d'appui d'engagement débarquée (SAED) : effets et missions	256
1.2.3. Détachement cynophile	256
1.3. Les apports du VBCI.....	257
1.3.1. Initiative et polyvalence	258
1.3.2. Impact sur la conduite des missions	258
Chapitre 2. LA COOPERATION INTERARMES	259
2.1. Cavalerie blindée.....	259
2.1.1. Les différents types de peloton et de patrouilles de cavalerie	259
2.1.2. Les missions des patrouilles.....	259
2.1.3. Les cadres d'ordres de la patrouille blindée	260
2.1.4. Principes d'emploi des unités de cavalerie	260
2.1.5. Capacités d'observation et de tir	261
2.2. Génie.....	262
2.2.1. Les missions du génie	262
2.2.2. Capacités générales de la section de combat du génie.....	262
2.2.3. Les principes de l'appui génie	263
2.3. Artillerie.....	264
Arme du combat par le feu dans la profondeur et dans la 3 ^{ème} dimension, elle est l'assurance vie du chef interarmes.	264
2.3.1. Appui feux artillerie et coordination des appuis feux.....	264
2.3.2. Rôle de l'élément d'observation et de coordination (EOC)	266
2.4. L.A.T.T.A. (lutte aérienne toutes armes).....	271
2.4.1. La LATTA	271
2.4.2. La mise en œuvre de la LATTA	271
2.4.3. Les différents tirs	272
2.4.3. Synthèse des consignes de tir LATTA	273
2.4.4. Synthèse des ordres LATTA	274
Chapitre 3. ALAT	275
3.1. Introduction. Unités d'hélicoptères.....	275
3.2. Missions de l'ALAT.....	275
3.3. Capacités d'emport et caractéristiques des aéronefs de l'ALAT.....	276
3.4. Aires de poser et balisage.....	276
3.4.1. Mise en place d'une zone de poser HM	276
3.4.2. Moyens à rassembler	276
3.4.3. Choix de l'aire de pose.....	276
3.4.4. Devers de la zone.....	277
3.4.5. Dimensions / marquage de la zone	277
3.5. Embarquement et débarquement d'un hélicoptère.....	278
3.6. Appui feu hélicoptère.....	279
3.6.1. Contexture tactique	279

3.6.2. Au cours de l'intervention	279
3.6.3. Procédés de marquage	279
3.6.4. Chronologie d'une mission CCA	280

CHAPITRE 1. LES GROUPES SPECIALISES D'INFANTERIE

1.1. Missions des groupes de la section appui d'infanterie.

1.1.1. Le groupe de missiles de moyenne portée (GMMP)

Surveiller, couvrir, appuyer, détruire.

1.1.2. Le groupe mortier de 81 mm (GMO)

Appuyer.

Le GMO peut réaliser les effets suivants :

- Neutralisation (personnels et véhicules légèrement blindés).
- Harcèlement.
- Aveuglement.
- Eclairage.

1.2. Missions des renforcements infanterie.

1.2.1. La section appui direct

Surveiller, couvrir, flanc-garder

Soutenir, appuyer

Freiner, interdire, barrer, défendre.

1.2.2. La section d'appui d'engagement débarquée (SAED) : effets et missions

- Recherche du renseignement au contact : éclairer, marquer, surveiller (surveillance d'axes, d'intervalles ou de zones, éclairage et reconnaissance d'itinéraire, reconnaissance d'objectif).
- Préparation de l'action des unités : guider, aider à l'engagement débarquer (définition des contours et dispositifs, recherche itinéraires d'infiltration, guidage, renseignement afin d'action (dossier d'objectif), sécurisation de zone (ZPH¹, regroupement, refuges...), réglages tirs d'appui).
- Les actions ciblées et ponctuelles : reconnaître un point clef (fouille), s'emparer de (ZURB), neutraliser, détruire, harceler, intercepter.
- Participer à la réalisation de la mission de l'échelon supérieur : couvrir, défendre.
- La protection de personnes : protéger (protection d'autorités, évacuation de belligérants sous protection, escorte de ressortissants).
- Procédés d'exécution : détruire par assaut, par coup de main, par embuscade, réalisation d'un dossier d'objectif, escorte.

1.2.3. Détachement cynophile

Un cynogroupe peut être mis aux ordres d'un SGTIA. Son emploi et son articulation, au même titre que les interarmes, fera l'objet d'un dialogue, au cours duquel le CDU insistera sur l'effet à obtenir et la durée de la mission.

¹ ZPH : zone de posée d'hélicoptères

Missions / Type de chien	Patrouille	Intervention	Pisteur	Recherche explosifs	Recherche armement	Chien capteur
Missions de l'équipe cynotechnique						
Neutraliser un individu à courte distance						
Participer à la mission « s'emparer d'un objectif »						
Participer à un contrôle de zone						
Interdire-Garder un accès						
Participer à la reconnaissance d'un axe						
Reconnaître un point particulier ou un bâtiment						
Reconnaître des sites confinés ou souterrains						
Surveiller						
Rechercher des individus à partir d'indices ou de traces						
Rechercher des engins explosifs et des substances explosives						
Rechercher de l'armement et des munitions						
Participer à un point de contrôle						
Missions du groupe cynotechnique						
Reconnaître un axe						
Reconnaître une zone						
Reconnaître des sites confinés ou souterrains						
Participer à un point de contrôle						
Dissuader (appui au contrôle de foule)						
Couvrir (Appui au contrôle de foule)						
Participer au refoulement (Appui au contrôle de foule)						
Missions de la section cynotechnique						
Reconnaître un ou plusieurs axes						
Reconnaître plusieurs zones						
Reconnaître des sites confinés ou souterrains						
Participer à un point de contrôle						
Eclairer						
Dissuader (appui au contrôle de foule)						
Couvrir (Appui au contrôle de foule)						
Participer au refoulement (Appui au contrôle de foule)						

Tableau 79. Missions du détachement cynophile

1.3. Les apports du VBCI².

Le VBCI augmente nettement les capacités de l'infanterie en termes de mobilité, de protection, d'observation, de feux et de soutien. Mais chacune de ses capacités se trouve démultipliée par les fonctions numérisées qui permettent de mettre en synergie les autres capacités, grâce à la fonction localisation, à une meilleure maîtrise de l'information et à des capacités de commandement très évoluées.

² VBCI : véhicule blindé de combat d'infanterie

1.3.1. Initiative et polyvalence

Le VBCI permet une approche plus manœuvrière et offensive, tant lors de la manœuvre embarquée que lors du combat débarqué de l'infanterie.

1.3.2. Impact sur la conduite des missions

- Préparer : les fonctionnalités offertes par le SIT permettent de préparer rapidement les missions offensives notamment par des messages pré formatés (ordre initial...) et des outils (cartes à différentes échelles voire photos, ossature, intervisibilité...).
- Acquérir : détection : 2000 m ; reconnaissance : 1400 m ; identification : 1200 m.
- Manœuvrer : l'accélération potentielle de la manœuvre est confirmée. La conception d'une manœuvre embarquée s'arrêtant une fois le personnel débarqué doit être revue pour déboucher sur la perspective d'une manœuvre permanente, y compris de nuit. Cette capacité sera complète lorsque les réseaux FELIN et le SITCOMDE permettront une continuité totale du commandement numérisé. Dans l'offensive, trois types d'attaque peuvent être désormais envisagées pour l'infanterie :
 1. En force : elle reste exceptionnelle et ne sera possible qu'en cas d'un rapport de force très favorable. Le succès de cette mission repose principalement sur sa vitesse d'exécution et son effet de choc afin de conserver l'ascendant sur l'ennemi. La capacité de tir en mouvement est exploitée à son maximum. La section n'est pas dissociée.
 2. En souplesse : l'unité dispose de délais pour effectuer une bonne préparation de l'attaque. Le VBCI est particulièrement apte à l'infiltration jusqu'à une ligne favorable à partir de laquelle, une attaque surprise peut avoir lieu. L'ennemi est plus ou moins bien localisé. La section peut éventuellement agir par binômes de véhicules, après infiltration de tout ou partie de ses personnels.
 3. Dans la foulée : elle reste exceptionnelle et répond à une opportunité offerte pour bousculer un ennemi analysé lors de la MEDOT comme à la portée de l'unité. Initialement, chaque section peut agir par binômes dans une zone pouvant aller jusqu'à 1000 m de front pour acquérir le renseignement puis se concentrer pour conduire son attaque. Une contre-attaque menée par une ou plusieurs sections sera vraisemblablement plus précise dans le lancement de l'action et bien mieux coordonnée. Les missions défensives devraient également être plus facilement coordonnées au niveau de l'unité mais nécessiteront des délais de reconnaissance pour pouvoir correctement poster les VBCI et étudier leurs itinéraires de repli.
- Détruire : le canon³ du VBCI est particulièrement adapté aux actions appui feu des sections, en raison de sa portée, pour sa précision et son effet terminal qui limitent les risques de dommages collatéraux.
- Rendre compte : les CR gagnent en précision. Le GPS donne la position exacte de l'engin et l'utilisation du laser permet dans le même temps de donner les coordonnées exactes de l'objectif décrit.
- Réorganiser : les phases de rupture de charge (embarqué, débarqué, réarticulation et reVBCIisation) sont réduites grâce au SIT. Les mouvements gagnent en fluidité. Ce point est particulièrement dimensionnant de nuit.

³ Portée pratique du canon 25 mm : 1 000 m (obus explosif, OE) / 1 500 m (obus perforant, OP). Cadence de tir : 400 coups/min (OE) / 150 coups/min (OP).

CHAPITRE 2. LA COOPERATION INTERARMES

2.1. Cavalerie blindée.

2.1.1. Les différents types de peloton et de patrouilles de cavalerie

Il existe trois types de peloton de cavalerie :

- Le peloton de chars LECLERC : structure 4 - 4 (4 chars LECLERC et 4 VBL).
- Le peloton AMX10RCR : structure 3 - 3 (3 AMX10RCR et 3 VBL).
- Le peloton de reconnaissance et d'intervention (PRI) à 4 patrouilles de VBL (1 patrouille commandement, 1 patrouille d'éclairage, 2 patrouilles « missile »).

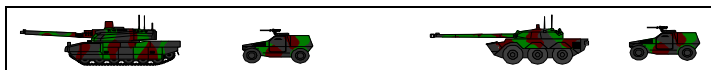
Dans le cadre de la constitution d'un DIA (détachement inter armes), une section peut se voir renforcée de différents types de patrouilles de cavalerie selon les effets à obtenir ou la nature des pelotons dont le SGTIA est doté :

- Patrouille blindée (rare) : 2 chars LECLERC ou deux AMX10RCR.



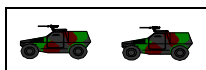
Graphique 98. La patrouille blindée

- Patrouille mixte : un char ou un AMX10RCR + un VBL.



Graphique 99. La patrouille mixte

- Patrouille d'investigation : deux VBL



Graphique 100. La patrouille mixte

Les VBL peuvent disposer, selon leurs configurations, de divers armements : 7.62, 12.7, AT4, ou MILAN (PRI) qui leur offrent une puissance de feu plus ou moins forte et conditionnent donc leur capacité à remplir certaines missions.

2.1.2. Les missions des patrouilles

Après un dialogue inter armes entre le chef de section et le chef de patrouille, le chef de section peut lui donner les missions suivantes à remplir :

Missions	Patrouille blindée	Patrouille mixte	Pat. d'investigation
Eclairer	X	X	X
Reconnaître (un point, un itinéraire)	X	X	X
Détruire	X	X	Selon armement VBL*
Réserve	X	X	X
Surveiller	X	X	X
Appuyer	X	X	Selon armement VBL*
Freiner	X	X	-
Jalonner	X	X	X

Section 7. Le combat interarmes de la section

Couvrir	X	X	Selon armement VBL*
Barrer	X	X	Selon armement VBL*
Protéger un élément	X	X	X
Tenir un point de contrôle	X	X	X
Guider	-	-	X
Renseigner	-	-	X

Tableau 80. Missions des patrouilles de cavalerie

* Les patrouilles de VBL équipés uniquement de 7.62 ne peuvent remplir ces missions, faute de capacité de destruction suffisante.

2.1.3. Les cadres d'ordres de la patrouille blindée

Comme pour le CDG, le chef de section donnera un ZMPSPCP ou un MOICP au chef de patrouille pour lui confier sa mission.

En conduite, le chef de section peut également utiliser le :

X : UNTEL (12).

A : AVEC (14).

F : FAIRE (surveiller le carrefour point côté 228).

A : A PARTIR DE (à partir des lisières nord du bois).

P : PASSANT PAR (en passant par la piste à vos 10h00).

E : EMD (en mesure de détruire tout ennemi franchissant le carrefour).

2.1.4. Principes d'emploi des unités de cavalerie

- Quelques principes d'emploi des unités de cavalerie à garder en mémoire :

1. Capacité à renseigner (discrétion, autonomie, optiques, liaison radio, culture).
2. Capacité à combattre sous le feu (blindage, pouvoir de perforation des armes, agressivité).
3. Rapidité d'exécution (vitesse d'exécution, initiative et autonomie).
4. Capacité à inverser localement un RAPFOR (brutalité, effet de surprise, capacité de destruction).
5. Impératif de discrétion et protection à 360° (dispersion, appui mutuel, guet aérien).

- Quelques règles d'emploi de la patrouille blindée :

1. Elle est indissociable (appui mutuel, auto protection, complémentarité).
2. Elle doit avoir de l'espace et de la profondeur pour s'engager de façon dynamique et ne pas être employée de façon trop statique.
3. Prendre en compte les gabarits et les tonnages qui peuvent se révéler une contrainte sur certains axes secondaires et points de franchissement.
4. Intégrer les besoins logistiques conséquents des chars et engins (carburant notamment).
5. Prendre en compte les effets des armes et la manœuvre des blindés (notamment en ZURB) pour éviter les accidents.

- Quelques conseils d'emploi en défensive :

1. Privilégier l'emploi de la patrouille blindée ou mixte en réserve car elle permet d'intervenir sous le feu, d'intercepter un ennemi et de manœuvrer rapidement.
2. Privilégier l'emploi de la patrouille d'investigation dans la profondeur pour renseigner en discrétion en avant du dispositif (jusqu'à 1000 m) ou sur les flancs.
3. Une fois engagé le combat avec l'ennemi, la patrouille doit pouvoir manœuvrer pour assurer d'une part sa sûreté et éviter d'être vulnérable en restant statique et pour d'autre part déborder et attaquer l'ennemi sur ses flancs ou ses arrières.
4. La cavalerie ne tient donc pas le terrain comme l'infanterie peut le faire, elle le conquiert, le contrôle et le livre à l'infanterie.

- Quelques conseils d'emploi en offensive :

1. La patrouille est l'outil parfaitement adapté pour éclairer ou reconnaître en tête et le cas échéant prendre contact avec l'ennemi, qu'elle fixera (s'il n'est pas à sa portée) et livrera à la section.
2. La patrouille doit bénéficier d'allonge et d'autonomie pour s'engager dans la profondeur, sonder les points clés du terrain, observer depuis les points hauts, s'infiltrer dans les thalwegs. La cantonner sur un axe revient à se priver de sa capacité à renseigner dans l'espace.
3. En ambiance vitesse, le rythme est de 20 km/heure environ, en ambiance sûreté de 10 km/heure ;
4. En cas de terrain très défavorable (zone boisée, cloisonnée, bocages etc...), privilégier son emploi en réserve en second échelon.
5. La patrouille conquiert un point clé ou un groupe de maison, elle n'est pas adaptée pour les fouiller, elle a donc besoin du renfort de l'infanterie qu'elle pourra ensuite appuyer ou couvrir dans sa fouille.
6. Les mesures de coordination entre l'infanterie et la patrouille doivent être très détaillées en cas d'appui de RRL afin d'éviter les tirs fratricides ou les blessures par éclats ou blast.

- Quelques conseils d'emploi en localité :

1. La patrouille est vulnérable en localité car elle dispose de peu de profondeur pour observer et assurer sa propre protection.
2. Elle doit donc agir en coopération avec un groupe d'infanterie qui la renseignera sur ses abords, la guidera sur les objectifs à détruire et assurera sa protection en cas de menaces proches.
3. En offensive : la patrouille peut être employée prioritairement pour renseigner sur les contours de la localité à saisir puis pour appuyer la conquête d'une tête de pont ; une fois la section entrée en ville, la patrouille est apte à rentrer en ville pour l'appuyer au plus près dans la saisie d'objectifs.
4. En défensive : la patrouille blindée peut être utilisée pour barrer un axe, elle utilisera alors la technique du « hit and go ».
5. La patrouille doit bénéficier d'allonge et d'autonomie pour s'engager dans la profondeur, sonder les points clés du terrain, observer depuis les points hauts, s'infiltrer dans les thalwegs. La cantonner sur un axe revient à se priver de sa capacité à renseigner dans l'espace.

2.1.5. Capacités d'observation et de tir

Capacités d'observation			
Matériel	ERC 90	AMX10 RCR	LECLERC
Optique IL	400 m	400 m	400 m
Thermie	-	2500 m	3800 m
Projecteur	400 m	-	-
Capacités de tir			
Munitions	ERC 90	AMX10 RCR	LECLERC
OFL	2000 m	2500 m	4000 m arrêt 3000 m mobile
OCC	1500 m	1700 m	-
OECC	-	2000 m (OE)	3000 m
FUM	1500 m	2000 m	-
12.7	-	-	1200 m
7.62	600 m	1200 m	600 m
DREC	-	50 m	30 m
DREB	50 m	50 m	60 (2 rideaux)

Tableau 81. Capacités d'observation et de tir des patrouilles de cavalerie

2.2. Génie.

2.2.1. Les missions du génie

2.2.1.a. OFFENSIVE : APPUI A LA MOBILITE.

Nature	Volume	Délais	Matériels
Ouverture zone minée (100m sur 4m)	1 section	20/25 m/h	
Dégagement d'obstacles (barricades, éboulis)	1 groupe	3/6 h	EBG
Dégagement d'obstacles (abattis 100m) + mines		2/4 h	EBG
Dégagement d'obstacles (entonnoir)		1h	OT ou SPRAT (15 min)
Franchissement zones minées (bouchon)		20/25 m/h	
Franchissement zones minées (cheminement)			
Franchissement zones minées (couloir)			
Franchissement brèche <20m MLC 40		15'	1 SPRAT
Point de passage	1 section	1/2 h	

Tableau 82. Les missions du génie : l'appui à la mobilité

2.2.1.b. DEFFENSIVE : APPUI A LA CONTRE-MOBILITE.

Nature	Volume	Délais	Matériels
Bouchon HPD	1 groupe	30/60 min	
400 m bande minée d=0.4 surface		1 h	
Abattis 100m	1 section	1h	Explosif ou tronçonneuse
Destruction de route	1 groupe	1h30'	Perfo de sol
Emplacement CIE INF MECA	1 section	3h	2 EBG

Tableau 83. Les missions du génie : l'appui à la contre-mobilité

2.2.1.c. AIDE AU DEPLOIEMENT : PROTECTION.

Nature	Volume	Délais	Matériels	Observations
Abri léger 10 pax	1 section	2 jours	Moyens OT	
Plate-forme provisoire CIE				
Merlon de protection 100m		3 jours		
Embossement VAB-X10	1 groupe	20'	1 EBG	3h pour 1 CIE avec 2 EBG
Tranchée		1 h	EGRAP	20mx1.8mx0.65m
Abri		6 h		3.5x2x2m
Emplacement MILAN		30'		100m3/h

Tableau 84. Les missions du génie : la protection

2.2.2. Capacités générales de la section de combat du génie

Selon le contexte opérationnel, en terrain ouvert ou en zone urbanisée, la SCG est apte à jouer indépendamment et parfois simultanément (selon ses capacités) les rôles suivants :

Rôle	Missions
Appui direct au combat	Participation au combat de contact ⁴
	Appui à la mobilité
	Appui à la contre-mobilité
	Appui au déploiement d'urgence
	Participation à la sauvegarde-protection
Renseignement	Recherche du renseignement terrain, milieu

Tableau 85. Capacités générales de la SCG

⁴ Le groupe génie aux ordres du CDS interarmes pourra recevoir une mission PROTERRE de telle sorte que la section disposera de quatre groupes de combat à part entière.

2.2.3. Les principes de l'appui génie

Le CDS génie saura :

- Mener des reconnaissances pour valoriser un dispositif dans la profondeur, pour effectuer un franchissement, pour étudier une zone de déploiement, pour durcir une installation... ;
- Etre autonome pour mener à bien son appui à votre profit.

Les 4 facteurs de réussite de l'appui du génie sont :

2.2.3.a. L'ANTICIPATION.

Afin d'anticiper le CDS interarmes doit :

- Connaître les capacités de l'unité génie qui lui est détachée, ainsi que les éventuels matériels en renforcement.
- Connaître la durée du détachement de l'appui génie.

Ou

- Savoir si un détachement génie va travailler dans sa zone d'action (voir OPO : § 0/articulation et § ou annexe génie).

Dès la conception, elle procure les délais dont le génie a impérativement besoin pour préparer et exécuter ses missions.

2.2.3.b. L'OPTIMISATION.

Il s'agit de :

- La détermination de l'effet à obtenir⁵,
- La définition précise de l'effort du chef de section interarmes qui va permettre au sapeur de déterminer sa priorité et son effort.

2.2.3.c. LA COORDINATION.

Meilleures seront l'anticipation et l'optimisation, plus précises seront les mesures de coordination dans l'espace et dans le temps afin d'éviter des « bidouillages » en conduite.

Ex : Réaliser un obstacle de manœuvre implique d'y laisser un élément Génie (« détachement de mise en œuvre ») protégé par un élément Infanterie (« détachement de protection ») ; il est donc nécessaire de savoir qui est protégé par qui, où, quand et pendant combien de temps, en ayant déterminé à l'avance les chemins de repli...

2.2.3.d. L'INTEGRATION.

Au sein de l'unité auprès de laquelle elle travaille (conservée ou détachée) mais aussi au sein du GTIA puisque son action s'inscrit plus largement dans celle de la CCG dont elle provient en coordonnant son action avec celle des unités environnantes afin d'éviter les redondances.

⁵ Exemples de détermination de l'effet à obtenir :

Le CDS IA veut	Effet à obtenir
Echanger du temps contre du terrain	Valoriser le terrain
Façonner l'ennemi en le divisant	Cloisonner le terrain
Amener l'ENI en un point donné	Canaliser l'ennemi
Embosser ses unités	Protéger ses positions

2.2.3.e. LA MISSION GENERALE DU GENIE.

- Cadre général (« appuyer la manœuvre offensive/défensive de tel SGTIA »).
- Lieu (« entre OBRON EP3456 et BELLEDONNE EP 2860 pour l'amener sur un butoir placé en forêt de ROXON EP2760 »).
- Cadre espace-temps (« de 240800Z à 241100Z »)
- Priorité (mission) (Il s'agit de la mission générale sur la durée totale du détachement de la SCG. « Priorité à la contre-mobilité »).
- Effort, au profit d'une unité, d'une zone, d'un temps de votre manœuvre (« Effort sur la protection de la SAC (P1) et à l'aménagement des champs de tir du peloton (P2) » ; « Effort sur le franchissement de la Loire. »).

2.2.3.f. LES INSTRUCTIONS DE COORDINATION.

- Sûreté rapprochée : des moyens du génie (qui, pour qui, comment).
- ZLO (zone libre d'obstacle), ZRO (zone réglementée d'obstacle)... données par le CDU (ou le chef du sapeur).
- Emploi des mines et programmation (AC dispersables de l'EBG) : le CDS génie devrait avoir reçu les prescriptions techniques sur l'emploi des mines avant d'être détaché, sinon faire la demande d'autorisation d'emploi ainsi que les modalités d'activation des obstacles.
- Obstacles de MAN : il s'agit de les porter sur votre ordre et d'en connaître les modalités de mise en œuvre (STANAG 2017).
- Autorité qualifiée : il s'agit de préciser qui est l'autorité qualifiée, et surtout qui donnera les mots codes nécessaires pour l'activation des obstacles de manœuvre du STANAG 2017.
- Itinéraires de MAN : le CDS interarmes doit les spécifier au sapeur (avant la reconnaissance) et donner des consignes particulières concernant leur obstruction ou non en termes de durée, de type d'obstacle possibles,... Ceci doit être donné par le CDU et cette information doit être largement diffusée aux subordonnés afin qu'ils sachent par où passer !
- Plan d'obstacle : le CDS interarmes doit fixer au sapeur un horaire maximum de remise du plan d'obstacle (prévoir les délais de proposition). Une fois validé, il doit lui aussi être largement diffusé aux subordonnés pour éviter les destructions fratricides. Ce plan d'obstacle doit être complémentaire du plan de feux de l'artilleur et il doit être validé auparavant par la chaîne hiérarchique du génie.

2.3. Artillerie.

Arme du combat par le feu dans la profondeur et dans la 3^{ème} dimension, elle est l'assurance vie du chef interarmes.

2.3.1. Appui feux artillerie et coordination des appuis feux

2.3.1.a. MISSIONS GENERALES.

L'appui feu artillerie peut se voir confier quatre missions générales :

- Appui direct des unités de mêlée.
- Feux dans la profondeur tactique ou opérative (appui indirect).
- Conquête de la supériorité du feu.
- Renseignement.

2.3.1.b. ROLES DES APPUIS FEUX ARTILLERIE.

Mode d'action	Rôles
Tout mode d'action	- NEUT les moyens réservés ainsi que les postes de commandement. - Participer à la NEUT des bases d'appui feu ENI (AC, ART). - Aveugler les observatoires. - ECL le champ de bataille. - Appui à la manœuvre de déception / diversion. - Participer à l'acquisition du RENS d'objectifs ou de manœuvre dans la ZA du SGTIA / GTIA - RENS sur l'attitude des échelons de soutien. - RENS dans la profondeur ou sur un flanc.
Mode tactique offensif	- APP puis accompagner le débouché des unités de 1er échelon par la prise à partie des éléments au contact. - APP la progression des unités de 1er échelon. - Fournir un appui direct à l'ensemble des unités de contact en préparant et en accompagnant les reconnaissances et les attaques. - APP puis accompagner le débouché des sections de 1er échelon. - Faciliter le débouché des sections de 1er échelon par prise à partie des éléments au contact. - Participer à la COUV des flancs du SGTIA / du GTIA. - Participer à la NEUT des RL ou RD. - Participer à la désorganisation de la manœuvre des unités ENI. - Désorganiser les unités blindées en posture d'ATK - Cloisonner une unité ENI. - Cloisonner et désorganiser le dispositif ENI, dans la profondeur. - APP les raids blindés dans la profondeur. - Participer à la NEUT des bases d'appui feu ENI (AC, ART). - Participer au HAR de l'ENI. - DETR (BONUS - LRU). - Gêner / Ralentir les échelons de soutien ENI. - Disloquer les unités ENI en déplacement, en cours de déploiement ou de C.ATK. - Arrêter / Dissocier / Bloquer les offensives et les C.ATK ENI. - Appui à la manœuvre de déception / diversion. - AVG les observatoires. - ECL le champ de bataille.
Mode tactique défensif	- APP le décrochage des unités de 1er échelon. - Faciliter les ruptures de contact des unités pendant le FRN - APP les unités au contact lors des C.ARR / Renforcer les C.ARR. - Participer à la désorganisation de la manœuvre des unités ENI. - Participer à la COUV des flancs du SGTIA / GTIA. - NEUT / prendre à partie les bases d'appui feu ennemies (AC, ART). - Neutraliser l'ART pendant les phases de défense temporaire. - APP / accompagner les C.ATK. - Désorganiser les unités blindées ENI en posture d'ATK. - Gêner / Ralentir l'échelon de soutien ENI. - Arrêter une réaction offensive ENI. - Accompanyer les actions de défense dynamiques (FRN). - Faciliter les relèves d'unités. - APP les unités au contact en dissociant l'échelon d'attaque adverse. - Appui à la manœuvre de déception / diversion. - Valoriser les plans de feux et les plans d'obstacles. - Aveugler les observatoires. - Eclairer le champ de bataille.
Mode tactique sécurisation	- APP les unités en situation d'interposition. - APP les unités engagées en contre rébellion. - Participer à la NEUT des RL ou RD. - Participer au CTR.Z. - Participer à l'INTDR des INFLT.

Section 7. Le combat interarmes de la section

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Participer à la démonstration de forces par des tirs de semonce ou d'intimidation. - Participer à la dissuasion par la manœuvre et la présence sur le terrain. |
|--|---|

Tableau 86. Rôles des appuis feux artillerie

2.3.1.c. INFORMATIONS SUR LES MUNITIONS D'ARTILLERIE.

INFORMATIONS SUR LES MUNITIONS D'ARTILLERIE		
Calibre	Munition	Informations
155	EXPLO	Rayon d'efficacité : 50 m.
	FUM	Durée d'aveuglement de 3 minutes, rideau fumigène efficace à compter d'1 min après explosion. 1 obus pour 80 m de front.
	ECL	Durée moyenne d'éclairement 1 min après dépotage. 1 obus pour 600 m de rayon. Limitations dues au vent (inefficace ≥ 15 nds) et à la distance d'observation (inefficace ≥ 3000 m)
120	EXPLO	Rayon d'efficacité : 50 m.
	FUM	Durée d'aveuglement de 2 minutes, rideau fumigène efficace 30" après explosion. 1 obus pour 50 m de front.
	ECL / ECL-IR	Durée d'efficacité moyenne de 1 min après dépotage, 1 obus pour 700 m de rayon. Limitations dues au vent (inefficace ≥ 15 nds) et à la distance d'observation (inefficace ≥ 3000 m)
Rayon de sécurité ⁶		
Calibre employé	Personnel exposé	Personnel protégé
120 mm	500 mètres	130 mètres
155 mm	550 mètres	150 mètres
Au rayon de sécurité s'additionne une marge de sécurité calculée par l'artillerie qui diffusera à l'interarmes, en fonction du type de tir et de munition utilisée, la distance minimale de sécurité du moment.		

Tableau 87. Informations sur les munitions d'artillerie

Dans tous les cas les unités appuyées doivent assurer une distance de sécurité de 300 m par rapport à la cible.

2.3.2. Rôle de l'élément d'observation et de coordination (EOC⁷)

Intégré au sein du SGTA, l'EOC a une double vocation :

- Conseil / commandement : rôle dévolu à l'officier coordination des feux (OCF).
- Exécution des feux : rôle dévolu aux observateurs avancés (OA).

⁶ Référence : ART 210.

⁷ 1 EOC = 1 OCF (PVP) + 1 à 4 EOA (VOA).

2.3.2.a. L'OFFICIER COORDINATION DES FEUX CO-LOCALISE AU PC SGTIA (OCF).

Le rôle de l'OCF comprend 2 volets : conseil et coordination.

Conseil :

- Agit en tant que véritable « 3^{ème} » adjoint feux en ajustant la manœuvre des feux aux besoins du SGTIA : c'est l'interlocuteur pour le dialogue interarmes et la rédaction des éléments d'appuis feux 3D de l'OPORD.
- Informe sur les capacités et disponibilités, les ROEs, les tirs planifiés retenus, les capacités d'observation et d'acquisition, etc.
- Propose l'emploi du moyen le plus approprié des appuis feux interarmes et interarmées.

Coordination :

- Commande, coordonne et intègre les éléments d'appuis feux de toute nature organiques ou adaptés à la manœuvre aéroterrestre.
- Prépare le catalogue d'objectifs candidats et de tirs.
- Centralise les demandes de tir, agit comme un filtre technique avec la chaîne feux et soumet les tirs retenus au chef SGTIA.
- Coordonne et combine les feux avec l'action du SGTIA.
- S'assure de la déconfliction dans la 3^{ème} dimension en s'appuyant sur le JTAC.

2.3.2.b. L'OBSERVATEUR AVANCE.

- Renseignement et acquisition des objectifs au contact.
- Mettre en œuvre les appuis feux : artillerie sol-sol - AFH - AFN.
- Désigne et illumine les cibles (CAS type 2).
- Participe à la combinaison des feux.

2.3.2.c. INTERACTION CDU / OCF.

Il faut intégrer l'OCF (les appuis feux et le renseignement) dans le dialogue interarmes afin d'optimiser l'appui de l'artillerie au profit de la manœuvre. Il faut prendre en compte :

- Le CDU/CDS interarmes doit parler à son OCF/OA en termes effets à obtenir⁸.
- Le chef interarmes est le responsable tactique, le décideur et le responsable de l'ouverture du feu.
- L'OCF/OA est le responsable technique.
- L'OCF choisira le moyen d'agression le mieux adapté pour réaliser l'effet demandé.

⁸ L'artillerie = un effet « FEUX » et un effet « RENS » par temps

EFFETS DES APPUIS FEUX D'ARTILLERIE		
Type d'effet	Moyen / réalisation	But / points particuliers
Les effets d'agression		
Semonce	Tir sur objectifs vides ou avec munitions à létalité réduite.	Effet dissuasif : démonstration de capacité.
Harcèlement	Tir sur une zone observée ou non mais occupée par l'ENI. (explo / FUM...)	Effet psychologique : créer un climat d'insécurité.
Neutralisation temporaire	Tir sur objectif tactique au contact.	Rendre l'ENI hors de combat pendant une quinzaine de minutes.
Neutralisation tactique	Tir sur objectif tactique à toute distance de la ligne de contact.	Mise hors de combat de 10% des cibles composant un objectif tactique.
Destruction tactique	Tir sur objectif tactique.	Mise hors de combat de 30% des cibles composant un objectif tactique.
Cloisonnement	Désorganise l'action adverse	En dissociant par des feux son échelon au contact de son soutien ou de ses voisins.
Destruction	Tir sur des objectifs blindés, durcis ou fixes d'infrastructure, grâce à des munitions spéciales (RU, BONUS).	Effet conditionné par le type de lanceurs et de munitions mis à disposition.
Les effets spéciaux		
Aveuglement	Tir devant un observatoire ou une base de feux couvrant dans le spectre visible ou infrarouge (IR).	Masquer le mouvement des troupes amies lors d'une mise en place ou d'une rupture de contact.
Éclairage	Tir à la fois le spectre visible et infrarouge au-dessus d'une partie du terrain sans gêner la mise en œuvre des moyens de visée, d'observation et de conduite amis.	Illuminer soit pour dévoiler un ENI manœuvrant dans la zone des contacts, soit pour participer à une action déterminée des forces amies.
Les effets sur le mouvement		
Tir d'arrêt	Tir urgent et déclenché à la demande des unités de mêlée sur un objectif en mouvement.	Interdire, au plus près, l'accès des positions amies à des éléments ENI.
Barrage	Tir plutôt dans la profondeur tactique, sur une ligne entre plusieurs compartiments de terrain.	Cloisonner l'ENI et ainsi à faciliter la manœuvre amie
Préparation d'artillerie Dislocation	Tir qui combine destruction tactique, neutralisation et aveuglement.	APP une attaque ou une contre-attaque amie.

Tableau 88. Effets recherchés des appuis feux d'artillerie

2.3.2.d. EXEMPLE DE CONTRIBUTION DE L'OCF A L'OPO DU SGTIA.

ARTICULATION

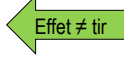
OCF co-localisé au PC SGTIA.

OA aux ordres d'un chef de section si constitution d'un DIA.

OA sur un compartiment de terrain.

III.C. EXECUTION. MISSIONS ATTRIBUEES AUX ELEMENTS D'APPUI

Appuis feux - 3D

	T1 (0630 - 0945) RCL puis INT L2	T2 (0945 - 1145) DET EEI dépassées	T3 (1145 - 1545) RECO OFF LO L2
Rôle	NEUT toute réaction OFF du 212 (PER) BATINF	Arrêter les C. ATK locales	
Feux	En neutralisant 1 section BTR 70 à hauteur de CHARDAN. En appliquant des tirs fumigènes pour masquer nos déplacements.	En neutralisant 1 observateur d'artillerie hauteurs OUEST de L2. En arrêtant 1 section de chars en attaque région L2.	
Rens.	Je demanderai à mon CAF du RENS sur d'éventuelles détections ENI entre L1 et L2, en particulier la localisation de la section de chars.	Je serai EMD vous renseigner sur la présence de la section de chars dans la région de BROVES	

III.C. EXECUTION. MISSIONS ATTRIBUEES AUX ELEMENTS D'APPUI

Restriction d'emploi (MO81 – LGI),

Restriction de tir (NFA – RFA), Zones tampons,

Modalités particulières CCA et CAS,

Tirs planifiés prévus dans votre ZA, etc.

A ces paragraphes se rajoutent le calque et le catalogue d'objectifs candidats.

Références :

Cartes :

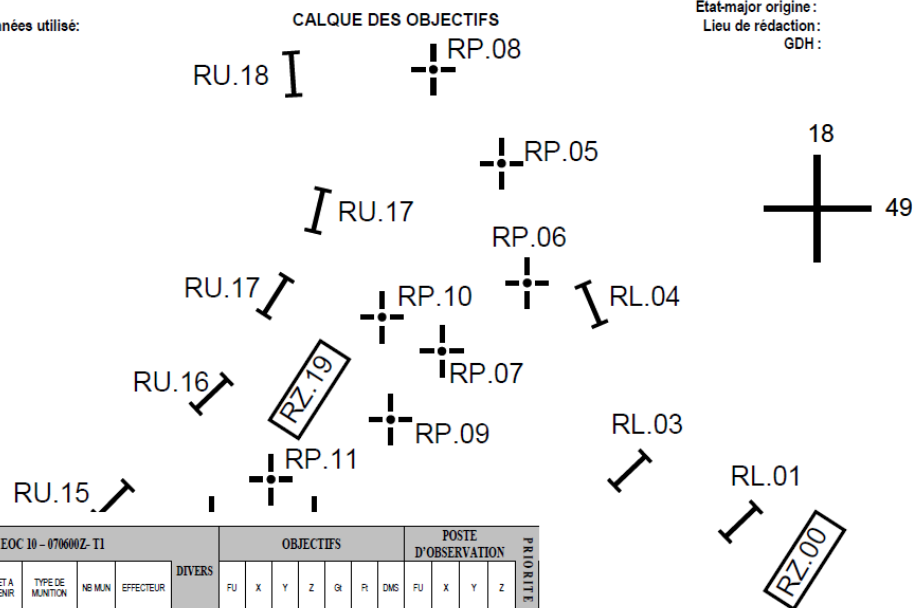
Système de coordonnées utilisé :

Exemplaire n° :

Etat-major origine :

Lieu de rédaction :

GDH :



Catalogue d'objectifs EOC 10 - 070600Z-T1							OBJECTIFS							POSTE D'OBSERVATION				PRIORITY	
BAPTEME	CRENEAU HORAIRE- ESTIME	NATURE	EFFECT A OBTENIR	TYPE DE MUNITION	NB MUN	EFFECTEUR	DIVERS	FU	X	Y	Z	Gr	R	DMS	FU	X	Y		Z
A1	070700Z 070800Z	NEANT	AVGLMT	OFUM PH	12	CN 155	LD durée 6 min	31T	4402	5821	980	06	800	280m	31T	3825	3012	941	2
L1	070800Z 070900Z	CHARS	ARRET	HELLFIRE	4	AFH-HAC	D78 entre AMPUS- COMPS						78m	31T	4125	3250	900	1	
L2	070945Z 071030Z	SAC BRDM	DEST	CBU 89	1	AVION	Présence FAC	31T	6643	3412	1023			425m	31T	3215	3210	874	1
P1	070900Z 071030Z	SIGN BMP2	NEUT	OE 155	24	CN 155	Emblée	31T	8842	4521	921			375m	31T	5623	3321	985	2

Nom/grade du chef de S/GTIA

Graphique 101. Le calque et le catalogue d'objectifs candidats du CDU

2.4. L.A.T.T.A. (lutte aérienne toutes armes)⁹.

2.4.1. La LATTA

La LATTA est définie¹⁰ comme une action de feu menée contre les aéronefs ennemis par une troupe amie, dans la limite des possibilités de ses armes. Quand cette action ne vise que les aéronefs attaquant directement la troupe considérée elle prend le nom d'autodéfense.

Dès lors, la LATTA est constituée d'un ensemble de mesures passives et actives, prises au titre de la sauvegarde, pour réduire les conséquences d'une action aérienne ennemie sur une unité. La protection inclut la troupe déployée sur le terrain ainsi que ses matériels, ses équipements et les infrastructures nécessaires à sa mission. Ces mesures sont à appliquer dans tous les types d'engagement et dans toutes les phases d'une opération.

De ce fait, toutes les unités doivent être en mesure d'accomplir les actions suivantes :

- Se camoufler aux vues de l'ennemi aérien ;
- Surveiller l'espace aérien dans le cadre du dispositif de défense rapprochée ;
- Alerter les troupes amies ;
- Engager un appareil dans le but de le dissuader d'agir, de lui infliger des dommages ou de le neutraliser.

2.4.2. La mise en œuvre de la LATTA

La mise en œuvre de la LATTA se fait par l'addition des mesures passives et actives :

2.4.2.a. MESURES PASSIVES.

Les mesures passives de la lutte antiaérienne toutes armes visent à atténuer l'efficacité des actions aériennes ennemies, principalement de renseignement et de feu. Elles comportent notamment la déception, la dispersion et l'utilisation d'abris.

2.4.2.b. MESURES ACTIVES.

Les mesures actives de la lutte antiaérienne toutes armes visent à réagir face à une action aérienne par l'emploi de moyens de feux et la diffusion de l'alerte aux unités voisines. Elles incluent l'emploi d'armes dont la capacité première n'est pas la défense antiaérienne.

Deux consignes¹¹ sont réglementaires, elles sont en général fixées par la cellule 3D du PC niveau 1 :

- Tir interdit : le feu ne peut pas être ouvert. Toute autre consigne ne peut être prescrite sauf directives particulières de l'autorité habilitée (même si l'unité et/ou des installations amies sont attaquées).
- Tir riposte : les unités ouvrent le feu sur les aéronefs qui les attaquent ou qui attaquent des forces et/ou des installations amies. Parfois le chef de groupe pourra être appelé, en fonction de la situation, à commander directement le tir de l'arme principale, en particulier l'arme antichar.

⁹ Voir l'EMP 50.541, mémento de lutte aérienne toutes armes (édition 2011).

¹⁰ TTA 106

¹¹ Consignes autres que l'autodéfense. Dans le cadre de la LATTA l'autodéfense permet une réaction par le feu contre tout vecteur aérien : exécutant une attaque par le feu, quand l'aéronef délivre ses armes ou lors de la passe d'attaque ; exécutant un survol entravant ou menaçant l'unité, ses équipements ou ses installations.

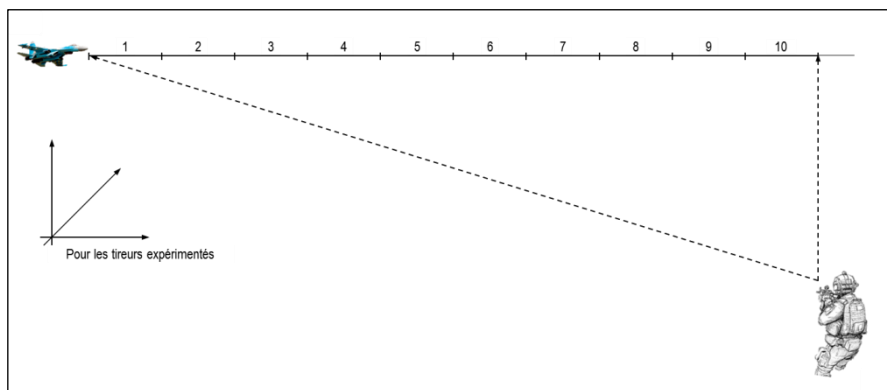
2.4.3. Les différents tirs

2.4.3.a. LE TIR DE BARRAGE.

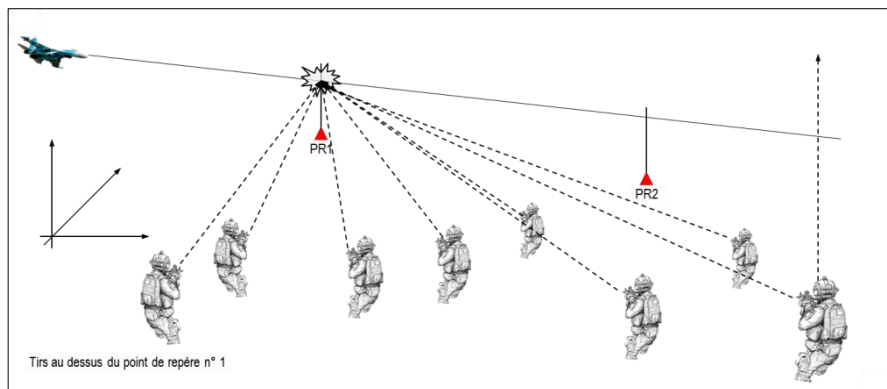
Ce tir consiste à créer une «boule de feu» à l'endroit du passage probable d'un aéronef rapide dans un volume choisi en avant de l'appareil.

L'efficacité du tir résulte de la densité des projectiles¹² et non de la précision. De ce fait, toutes les armes individuelles et collectives non pourvues de correcteur antiaérien devront prendre à partie l'aéronef dès que l'ordre d'ouverture du feu est donné.

Le tir pourra être concentré à la verticale d'un point de référence sur la trajectoire de l'appareil ou à dix longueurs apparentes en avant de l'aéronef (pour des tireurs expérimentés).



Graphique 102. Le tir de barrage sur un aéronef rapide. Cas n°1 : visée à 10 longueurs apparentes de l'aéronef



Graphique 103. Le tir de barrage sur un aéronef rapide. Cas n°2 : tir à la verticale d'un point de référence

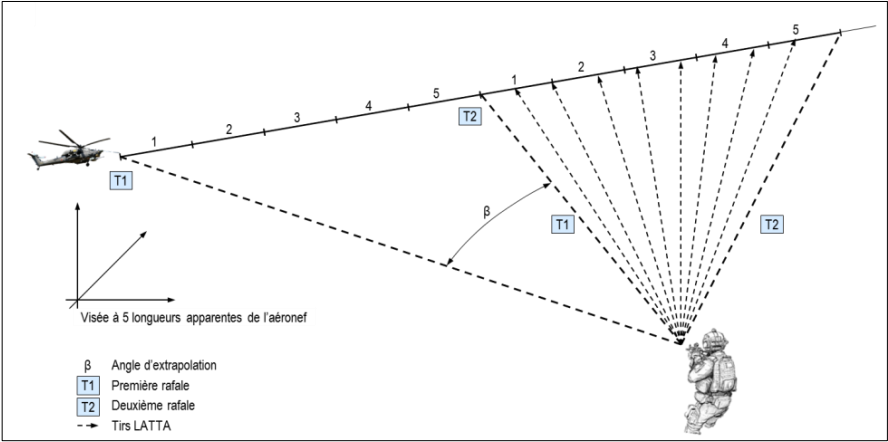
¹² L'emploi de munitions à traceur facilite la coordination du tir qui sera stoppé dès que l'appareil aura traversé la zone de tir. Ce procédé est très consommateur en munitions et chaque cible ne peut être engagée qu'à une reprise.

2.4.3.b. LE TIR D'ACCOMPAGNEMENT.

Ce tir s'applique sur tous les aéronefs pour les armes disposant d'un correcteur antiaérien ou uniquement sur des objectifs lents pour les armes qui n'en sont pas dotées. Il s'agit de corriger le tir en suivant l'évolution de la cible.

Le feu est ouvert en avant de l'aéronef dès qu'il est à portée et le tir est poursuivi par courtes rafales.

Le pointage et le tir sont interrompus dès que l'aéronef «s'en va».



Graphique 104. Le tir d'accompagnement (vient ou défilée)

2.4.3. Synthèse des consignes de tir LATTA

	Consignes de tir	Attaque		Pas d'attaque			
		de l'unité	d'une autre unité de la force	Acte hostile	Pas d'acte hostile		
				Permettant l'ouverture du feu d'après les ROE ¹³	Aéronef reconnu ENI	Appareil non reconnu ENI	Appareil reconnu AMI
Toutes les unités	Autodéfense	Tir	Tir	Tir	Pas de tir	Pas de tir	Pas de tir

Tableau 89. Synthèse des consignes de tir LATTA

¹³ La liste exhaustive de ces actes sera donnée dans les ordres du groupement à partir des règles d'engagement spécifiques au théâtre et retransmise in extenso par les subordonnés.

Section 7. Le combat interarmes de la section

2.4.4. Synthèse des ordres LATTA

	Unités non spécialisées en DSA			
	Ordres initiaux			
	Commandant groupement	Commandant sous-groupement	Chef de section	Chef de groupe
Consignes de tir ¹⁴	Autodéfense			
Niveau d'alerte	Rouge ou jaune ou blanc			
Signal d'alerte	Nature du signal (début et fin d'alerte)			
Liste des actes hostiles ¹⁵	Définir la liste	Rappel de la liste		Non
Préparation du tir de barrage			Définir les points de référence par groupe	Donner à son groupe ses points de référence
Plan de sauvegarde (menaces terrestre et aérienne)			Mesures de camouflage, répartition des secteurs de surveillance et des postes de combat, degré de préparation des armes, mesures de diffusion de l'alerte, fractionnement éventuel des convois...	
Ordres de tir ¹⁶			Engagez Cessez le feu	Engagez Cessez le feu Tir à l'imitation

Tableau 90. Synthèse des ordres LATTA

¹⁴ La consigne de tir est unique au sein d'une section : le CDS est contraint par la consigne issue de l'échelon hiérarchique supérieur.

¹⁵ La liste des actes hostiles permettant l'ouverture du feu dans le cadre de la LATTA est définie au niveau du groupement à partir des règles d'engagement spécifiques du théâtre. Du fait de l'absence de moyens spécialisés, la LATTA ne s'appuiera que sur une liste réduite d'actes hostiles.

¹⁶ Dans le cadre de l'autodéfense, la décision d'ouverture du feu est au minimum au niveau du chef de groupe.

CHAPITRE 3. ALAT

3.1. Introduction. Unités d'hélicoptères

La patrouille est le pion de base indissociable de l'ALAT. Constituée de deux ou trois appareils, de même nature ou de nature différente, elle effectue une mission simple (hélicopter, appuyer, reconnaître...).

Le module, issu du sous-groupement aéromobile, est le premier élément de manœuvre. Constitué de quatre à six appareils, mettant l'accent sur la combinaison des effets conformément au principe de module mixte, il est capable de manœuvrer et de mener deux actions simultanées pour remplir une mission (escorter et hélicopter, attaquer et se couvrir, freiner sur plusieurs axes, harceler ou intercepter en plusieurs points, participer à un contrôle).

	
Unité d'hélicoptères appui Mistral	Unité d'hélicoptères appui protection
	
Unité d'hélicoptères d'attaque	Unité d'hélicoptères de manœuvre

Tableau 91. Unités d'hélicoptères

3.2. Missions de l'ALAT¹⁷.

	Patrouille à dominante HRA	Module à dominante RENS	Patrouille à dominante HMA	Module Tigre
Missions	Escorter une formation terrestre / aéromobile	Eclairer	Appuyer	Appui direct au profit des troupes
	Couvrir	Reconnaître	Infiltrer	Couvrir
	Attaquer	Jalonner	Exfiltrer	Flanc garder
	Détruire dans la profondeur		Hélicopter	Contrôler une zone
	Freiner		Hélitransporter	Recueillir une formation aéromobile ou terrestre
	Participer à un coup d'arrêt			Reconnaître
				Escorter
				Effectuer un raid

Tableau 92. Missions de l'ALAT

¹⁷ Les unités de l'ALAT ne sont pas aptes à remplir une mission dans la durée du fait des potentiels limites de ses aéronaves (1h00 à 1h30 en général).

3.3. Capacités d'emport et caractéristiques des aéronefs de l'ALAT.

	Equipement	Armement	Portée	Emport	Autonomie / distance franchissable	Capacités
Gazelle Viviane	Viseur Viviane thermique x38	4 missiles HOT	4 000 m	1 à 2 pax	1h40' / 330 km	
Tigre HAP	Viseur optique et thermique, viseur de casque	Canon 30 mm 4 missiles Mistral 68 roquettes de 68 mm	1 500 m 6 000 m 4 000 m		2h20' / 800 km	
Tigre HAD	Viseur optique et thermique, viseur de casque	Canon 30 mm 4 missiles Mistral 8 missiles Hellfire guidés laser Roquettes de 68 mm	1 500 m 6 000 m 8 000 m		2h20' / 800 km	
Puma		MAG 58 Canon 20 mm	800 m (autoprotection) 1 500 m	16 pax 12 combattants 6 blessés couchés + 4 assis	3h00 / 600 km	Sling 2.5 T Treuil Aérocordage
Cougar	Autoprotection FLIR	MAG 58	800 m	24 pax 16 combattants 6 blessés couchés + 4 assis	3h00 / 600 km	Sling 4.5 T Treuil Aérocordage
Caracal	Autoprotection FLIR	MAG 58	800 m	18 combattants		
Caiman	Autoprotection FLIR	MAG 58	800 m	14 à 20 combattants	3h00 / 800 km	Sling 4 T Treuil Aérocordage

Tableau 93. Capacités d'emport et caractéristiques des aéronefs de l'ALAT

3.4. Aires de poser et balisage.

3.4.1. Mise en place d'une zone de poser HM

Prise de contact effectuée par le chef de patrouille en vol :

- De jour : au point initial ou à cinq minutes de l'aire de poser.
- De nuit : à cinq minutes environ de l'aire de poser en indiquant le cap suivi.

Le chef d'équipe de marquage passe par radio au chef de patrouille, le message OMB (cf. format de la messagerie)

Guidage avec méthode du cadran horaire : je suis à vos XXH00.

3.4.2. Moyens à rassembler

Fréquence et indicatifs terrain-ALAT/ ER 314 / Marquage lumineux + piles de rechange ou 4 à 7 cyalumes / 1 boussole / Paquetage OPS.

3.4.3. Choix de l'aire de pose

Le sol doit être dur, uniforme et exempt de matériaux pouvant s'envoler dans le rotor, de haute végétation cachant le sol, de souche d'arbre, de piquet, de trous dans le sol où l'appareil pourrait loger une roue ou un patin.

Eviter les aires dont le sol serait recouvert de poussière, de sable fin ou de neige poudreuse (provoquant des pertes de référence totale aux équipages en finale d'approche).

3.4.4. Dévers de la zone

Dévers longitudinal arrière maximal de 5° (ou 100 millièmes), soit 1.5 m à 15 m, distance entre deux lampes du balisage.

Le dévers avant (nez de l'appareil face à l'aval) est strictement interdit.

Dévers latéral maximal de 3° (ou 60 millièmes), soit environ 0,80 m à 15 m, distance entre deux lampes du balisage.

3.4.5. Dimensions / marquage de la zone

3.4.5.a. DIMENSIONS DE JOUR.

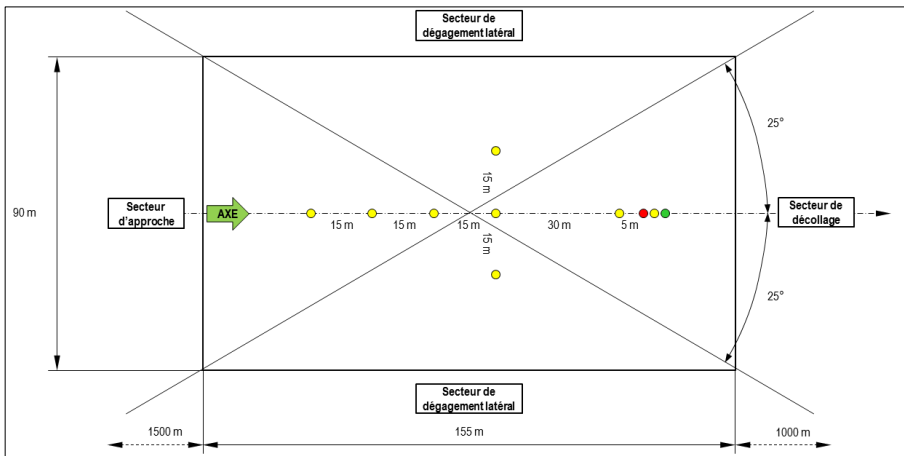
HL: 25x25 / HM: 50x50.

Il suffit d'un personnel vent dans le dos faisant signe à l'appareil pour l'attirer. Le PLUS : un FUM sur le côté de la position précise le sens du vent au sol pour l'HM.

3.4.5.b. DIMENSIONS DE NUIT.

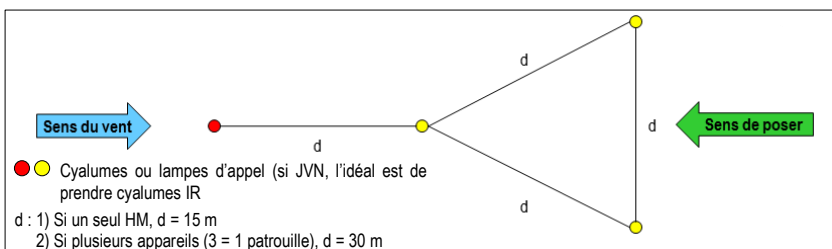
Sans JVN: 155x90 m (155x60 mini) (3 aéronaves).

3.4.5.c. MARQUAGE REGLEMENTAIRE FRANÇAIS.



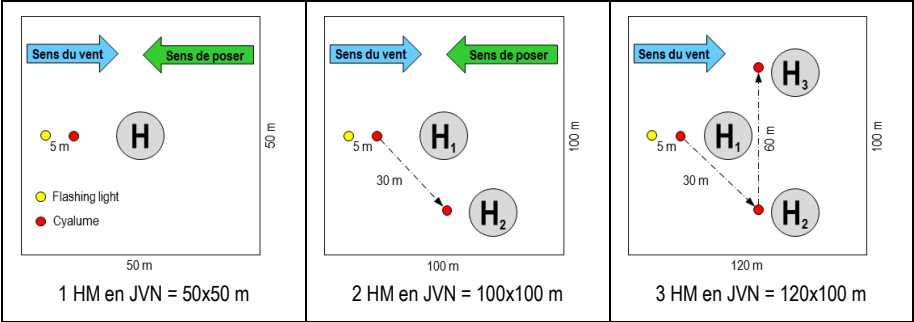
Graphique 105. Marquage réglementaire français d'une zone de poser d'hélicoptères

3.4.5.d. MARQUAGE OTAN.



Graphique 106. Marquage réglementaire OTAN d'une zone de poser d'hélicoptères

3.4.5.e. DESCRIPTION DES ZONES DE POSER EN JVN.



Graphique 107. Marquage réglementaire d'une zone de poser d'hélicoptères en JVN

3.4.5.f. MESSAGE OMB.

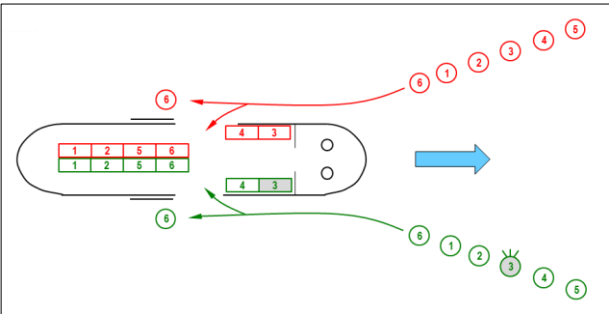
Ce message sera rédigé de préférence par un OMB qualifié et à jour de sa qualification (minimum 1 poser de nuit dans les 12 derniers mois).

A	Axe d'approche (en degrés)	210°
B	Direction d'où vient le vent - force du vent	Plein sud (ou 180°), faible (ou modéré ou important)
C	Altitude topographique de la zone de poser	1850 m
D	Obstacles et distances dans les secteurs d'approche et décollage	Arbre de 10 m de haut, 50 m à droite du début de balisage. Petite ligne 12 m de haut à 300 m dans l'axe de décollage.
E	Dévers et pente, nature du sol, environnement de la zone de poser.	Léger dévers avant, sol dur mais poussiéreux. Présence de nombreuses pierres en dehors du balisage.
F	Position et NVA ennemi (par rapport à la ZPH)	Un groupe d'une douzaine d'insurgés à 500 m dans le nord-est, fixé par une section au contact.
G	Divers - informations utiles	Balisage KITE avec poser ponctuel, beeper activé, blessé et groupe de protection rapprochée à droite du balisage pour 30 m.

Tableau 94. Message OMB

3.5. Embarquement et débarquement d'un hélicoptère.

L'embarquement se fait par l'avant, ouverture des portes par CDE, pas de coiffure, arme à la main (désapprovisionnée, sécurité vérifiée, canon vers le haut). Le CDS occupe une place qui lui permet de rester en contact avec le commandant d'aéronef. Le débarquement se fait vers l'avant, ouvrir est descendre sur ordre, tomber en garde à l'avant de l'HM.



Graphique 108. Exemple d'embarquement dans un HM

3.6. Appui feu hélicoptère.

3.6.1. Contexture tactique

Pour être engagé, un élément ennemi doit être :

- Localisé et identifié,
- Au mieux fixé, au minimum maintenu au contact par l'unité appuyée,
- Non imbriqué avec l'unité appuyée (de l'ordre de 200 à 300 mètres minimum).

Depuis son décollage jusqu'à son poser en fin de mission, le module appui feu est en permanence sous le commandement tactique du chef de module (le chef de patrouille).

Lors de l'arrivée sur la zone d'action, le module appui feu, après établissement de la liaison radio et authentification avec l'élément appuyé, passe sous le contrôle tactique de l'élément appuyé et y demeure jusqu'à la fin de l'intervention.

L'autorisation d'engagement est donnée par le chef de l'élément appuyé (cela signifie qu'il autorise l'ouverture du feu après s'être assuré que l'équipage de l'hélicoptère a correctement identifié et localisé la cible ennemie).

3.6.2. Au cours de l'intervention

Pendant la mission d'appui feu, la liaison doit être permanente et directe entre le module d'appui feu et l'élément appuyé, jusqu'au plus bas niveau (section, peloton ou équipe spécialisée).

En effet, le guidage et la désignation des positions amies et ennemies par l'unité appuyée sont indispensables à la réussite de la mission, et doivent être effectués par celui qui voit le mieux le terrain, sans échelon intermédiaire.

Cette liaison directe permet d'éviter les erreurs de retransmission, réduit les délais de réaction et permet une bonne appréciation de la situation tactique. Le chef de section devient un interlocuteur privilégié.

Pendant l'exécution de l'appui feu, l'unité appuyée doit demeurer statique, même si elle se trouvait dans une phase dynamique au moment de la prise à partie par l'ennemi. Il s'agit d'éviter les tirs fratricides, pouvant découler d'une modification des positions amies pendant l'exécution de l'appui feu.

3.6.3. Procédés de marquage

L'utilisation de procédés de marquage vise à faciliter la localisation et l'identification des positions amies. Ces procédés doivent satisfaire aux conditions suivantes :

- Etre adaptés aux conditions de visibilité (jour, nuit, mauvaise météo),
- Etre nettement visibles par les hélicoptères (la perception visuelle depuis un hélicoptère est souvent très différente de la perception visuelle à partir du sol),
- Etre le plus discrets possible par rapport aux capacités de détection et d'observation de l'ennemi (être orientés vers le secteur ami),
- Etre installés à l'avance, au moins pouvoir être rapidement mis en œuvre.

3.6.3.a. MARQUAGE DE JOUR.

- PN2A. Marque la position amie la plus avancée, généralement sur un véhicule et visible depuis le secteur ami. Préférer l'accrochage sur l'arrière d'un véhicule plutôt que sur le toit si cela est possible.

Section 7. Le combat interarmes de la section

- FUMIGENES¹⁸. Utilisés principalement pour la désignation, les fumigènes peuvent permettre le marquage d'une position amie, mais présentent l'inconvénient de préciser à l'ennemi son propre emplacement. Leur usage doit donc être envisagé en prenant en compte les capacités de riposte des adversaires. Ce moyen s'avère particulièrement adapté en cas de difficulté pour le module appui-feu à identifier la position de l'élément appuyé et constitue un moyen de marquage très efficace.
- MARQUES BLANCHES AU SOL. Bandes blanches, en avant des postes statiques amis (FOB, check-point); donnent de bons repères de distance (préparés à l'avance) ; peuvent être visibles de nuit dans certaines conditions (niveau de nuit, contraste avec l'environnement).
- HELIOGRAPHE. Ce miroir de signalisation permet au chef de l'élément appuyé d'indiquer rapidement sa position au module appui feu (efficacité liée à l'ensoleillement).

3.6.3.b. MARQUAGE DE NUIT.

- BEEPER INFRAROUGE / STROBE LIGHT. Destiné à marquer la position amie, et plus particulièrement l'endroit à partir duquel se fait la désignation de l'objectif ; il doit pouvoir être activé/désactivé instantanément. Le choix de l'emplacement du beeper doit répondre à deux impératifs :
 1. Ne pas compromettre la sûreté de l'élément appuyé.
 2. Etre visible de loin par le module côté ami.
- MOYENS DE FORTUNE. Il faut privilégier les sources lumineuses non statiques et notamment :
 1. Source intermittente, clignotement, obturation, feux STOP d'un véhicule, etc.
 2. Source en mouvement, tournoiement (par ex bâton chimio au bout d'une ficelle).
 3. Balayage par faisceau laser ou autre.

3.6.4. Chronologie d'une mission CCA

1. Prise de contact initiale par DMA. *Aircraft check-in*.
2. Mise à jour de la dernière situation tactique.
3. Envoi du message CCA (*CCA mission brief*).
4. Collationnement des rubriques obligatoires.
5. Confirmation de la validité des éléments collationnés.
6. Demande éventuelle du NFARM.
7. Confirmation des positions amies et ennemies (« *talk-on* »).
8. Coordination de la manœuvre et des feux.
9. Autorisation de tir et collationnement (mots code).
10. Demande / Estimation des effets des tirs (BDA : *battle damage assessment report*).
11. Annonce de fin de mission (*end of mission report*).

3.6.4.a. DEMANDE DE MOYEN AEROCOMBAT (DMA).

Ce message concerne toutes les demandes de mission aérocombat .

Pour action : Unité bénéficiaire vers échelon IA supérieur.

Pour info : unité aérocombat.

Ce message sera complété par le message « 9 LINES », OMB ou CCA.

¹⁸ Les fumigènes de couleur rouge sont à éviter pour le marquage mais à utiliser pour l'annulation de posé.

DEMANDE DE MOYENS d'AEROCOMBAT (DMA)			
L1 : IDENTIFICATION	Indicatif de l'unité à l'origine de la demande		
L2 : DTG DE VALIDITE	GDH de la demande		
L3 : C2 COMMAND AND CONTROL	A	Fréquence et C/S (call sign et indicatif) pour prise de contact	
	B	Fréquence et C/S (call sign et indicatif) pour réalisation de la mission	
	C	Fréquence et C/S (call sign et indicatif) si présence d'un FAC	
L4 : MISSION DEMANDEE	A	Dès que possible/ Terme de mission, lieu et numéro de mission	
	B	A compter de/ Terme de mission, lieu et numéro de mission	
	C	Avant / Terme de mission, lieu et numéro de mission	
	D	Demande de possibilité/ Terme de mission, lieu et numéro de mission	
L5 : ENNEMIS	A	Position/ volume/ nature (équipements majeurs) / attitude	
	B	Position/ volume/ nature (équipements majeurs) / attitude	
	C	...	
L6 : MENACES SOL-AIR (HORS LATTA)	A	AAA	
	B	Roquettes antichars	
	C	Missiles portables	
	D	Véhicules SA	
L7 : AMIS	A	Description du dispositif de l'avant vers l'arrière (en s'éloignant de la menace majeure)	
	B	Indicatif élément au contact / Position / Nature / Volume / attitude	

Section 7. Le combat interarmes de la section

	C	Positions Artillerie	
	D	Type de drone/ altitude / mission en cours	
	E	Actions aériennes en cours ou planifiées pouvant interférer	
L8 : TIR INTERDIT	A	Personnes ou groupe de personnes / Position / Description	
	B	Bâtiment ou véhicule / Position / description	
L9 : CHARGE A DEPOSER (MISSION De DEPOSE)	A	Masse / Type	
	B	Personnel	
L10 : CHARGE A EXTRAIRE (MISSION D'EXTRACTION)	A	Masse fret	
	B	Personnel 120 kg	
	C	Blessés couchés (+première partie du 9-line)	
	D	Blessés assis (+première partie du 9-line)	
L11 : INTENTIONS	Actions et dispositif envisagés pour faciliter l'engagement de l'ALAT		
L12 : MARQUAGE	A	Cyalume ou panneaux sol-air	
	B	Fusée éclairante	
	C	Fumigène	
	D	Lumière, signaleur ou autre	
L13 : ESPACE DE MANOEUVRE	A	Secteur d'approche favorable	
	B	FSCMs : mesures de coordination d'appui feu	
	C	Actions 3D en cours ou planifié	
L14 : DANGERS AERIENS	A	Type / position / hauteur estimée	
	B	Type/ Position / hauteur estimée	
L15 : OMB	Présent sur zone ou néant		
L16 : DIVERS			

Tableau 95. DMA initial pour une mission aérocombat

3.6.4.b. CCA CHECK IN BRIEF.

A	Aircraft type and number available	2 French helicopters TIGER, call sign VAMPIRE 22
B	Position, altitude, time to run	12 km south of your position, altitude 300 m, time to run 6'
C	Ordnance: nature and number available	150 30 mm guns and 45 anti-personnel rockets
D	Time on station (play time)	Time on station 30'
E	Special equipment	NVG and thermal camera

Tableau 96. CCA check in brief

3.6.4.c. NATO HELICOPTER CCA CARD.

SER	Line	Content	Contenu
1	Warning order	Observer's ID	Identification de l'élément sol
2	Observer's position	a. Observer's grid or Lat/Long	a. Coordonnées de l'élément sol (UTM or géographiques)
		b. Description	b. Description (environnement)
		c. Marked by	c. Identifié par
3	Target location	a. Target location (may be grid, Lat/Long or Brg/Dist from observer)	a. Position ennemie (coordonnées UTM, géographiques ou glissement/distance par rapport à l'observateur)
		b. Target elevation (preferably in feet AMSL)	b. Altitude de la position ennemie
4	Target description	a. Target description	a. Description de la cible
		b. Marked by	b. Identifiée par
5	Further information	a. Type of weapon to be used	a. Type d'armement à utiliser
		b. Attack heading	b. Identifiée par
		c. Position of nearest friendlies or non-combatants	c. Cap d'attaque (à privilégier)
		d. Clearance for danger close	d. Position des proches amis ou de non-combattants
		e. Battlefield management/restrictions	e. Restrictions/gestion du champ de bataille (demande CAS ou ART par DLOC en cours par ex ?)
		f. Threats	f. Menaces
		g. When to engage	g. Quand engager
Les cases sur fond gris constituent les informations qui doivent être impérativement transmises			

Tableau 97. NATO helicopter CCA card

Le pilote répond "ROGER" ou fait répéter les informations non comprises. Une fois tous les éléments notés le pilote collationne les informations.

Si le collationnement est correct l'élément sol répond : *"Correct, call established, call ready for talk on"*.

Le pilote décrit la cible qu'il identifie ainsi que la position de l'élément ami au contact.

Si cette identification est correcte l'élément au sol transmet : *"This is your target, you are clear to engage"* or *"Time on target 10 min"*.

Si besoin les corrections de tir sont réalisées en direction (haut, bas, droite, gauche) et distance en mètres par rapport au tir initial. Ce dernier peut se limiter à quelques obus ou une roquette fumigène par exemple.

A tout moment l'élément sol peut interrompre ou suspendre un engagement en prononçant : « STOP, STOP, STOP ».



Direction de la formation militaire
Formation à la mission opérationnelle



SECTION 8

IDENTIFICATION DES MATÉRIELS TERRESTRES ET ENNEMI GÉNÉRIQUE A COËTQUIDAN

SECTION 8. IDENTIFICATION DES MATERIELS TERRESTRES

TABLE DE MATIERES

Chapitre 1. GENERALITES	287
1.1. Les familles de véhicules	287
1.2. Les critères d'identification	287
1.2.1. La tourelle.....	288
1.2.2. Le canon.....	289
1.2.3. Le châssis ou la caisse	289
1.2.4. Le train de roulement	289
Chapitre 2. LES MATERIELS TERRESTRES FRANÇAIS	291
2.1. LECLERC	291
2.2. AMX 10 RCR (roues canon rénové).....	292
2.3. ERC 90 SAGAIE	293
2.4. VBL (véhicule blindé léger)	294
2.5. PVP (petit véhicule protégé).....	295
2.6. VAB (véhicule de l'avant blindé).....	296
2.7. VBCI (véhicule blindé de combat d'infanterie).....	299
2.8. GRIFFON	300
2.9. VBMR LEGER SERVAL (véhicule blindé multi-rôle).....	300
2.10. JAGUAR.....	301
2.11. VHM (Véhicule haute mobilité)	302
2.12. 155 AU F1 (automoteur modèle F1).....	303
2.13. LRU (Lance-roquettes unitaire)	304
2.14. CAESAR (camion équipé d'un système d'artillerie).....	304
2.15. Radar COBRA (counter-battery radar).....	305
2.16. Mistral SATCP (Missile sol-air très courte portée).....	305
2.17. Mortier de 120 mm : Le canon commun à tous les régiments d'artillerie	306
2.18. Mortier MO 81 LLR (long léger renforcé) : l'appui des compagnies d'infanterie	306
2.19. MILAN (missile léger anti-char)	307
2.20. ERYX.....	307
2.21. Le MMP (missile de moyenne Portée)	308
2.22. EBG valorisé (engin blindé du génie valorisé).....	308
2.23. PFM (pont flottant motorisé).....	309
2.24. SPRAT (système de pose rapide de travures)	310
2.25. EFA (engin de franchissement de l'avant).....	310
2.26. VBHP (véhicule blindé hautement protégé)	311
2.27. Buffalo	311
2.28. SOUVIM 2 (système d'ouverture d'itinéraire miné)	312
2.29. PPT (porteur polyvalent terrestre)	312
2.30. Dépanneur LECLERC	313
2.31. TRM 700-100	313
2.32. MASSTECH	313
Chapitre 3. LES MATERIELS DE L'ENNEMI GENERIQUE DE COETQUIDAN	314
3.1. Pick-up	314

Section 8. Identification des matériels terrestres

3.2. Kamaz	314
3.3. BRDM 2	315
3.4. BRDM 2 AT5	316
3.5. BRDM 2 RKH	316
3.6. BTR 60	317
3.7. BTR 70	318
3.8. BTR 80	319
3.9. BTR 82A	320
3.10. Mortier 2 B 14 PODNOS	321
3.11. Mortier 2 B 11 SANI	321
Chapitre 4. ARMEMENT LEGER INDIVIDUEL DE L'ENnemi GENERIQUE DE COETQUIDAN ...	322
4.1. AK 47 (Kalachnikov)	322
4.2. SVD Dragouvnov (fusil de tireur d'élite)	322
4.3. RPK 74	323
4.4. PKM	323
4.5. RPG 7 (lance-roquette antichars)	324
4.6. AGS 17 (lance-grenades)	324

CHAPITRE 1. GENERALITES

1.1. Les familles de véhicules

- Les chars de bataille (ou MBT¹) : véhicule blindé automoteur ayant une grande puissance de feu, une grande capacité tout terrain et une bonne protection. VHL chenillé, poids $\geq 16,5T$ + armement $\geq 75mm$.
- Les véhicules blindés de combat :
 1. VBTT (véhicule blindé de transport de troupe, ou APC : armored personnel carrier). Transport de fantassins et armement ≤ 20 mm.
 2. VBCI (véhicule blindé de combat d'infanterie, ou IFV : infantry fighting vehicle). Transport de fantassins, combat d'infanterie et armement > 20 mm.
 3. RECO : véhicules autres dont la mission principale est la reconnaissance.
- Le matériel d'appui et de soutien : CSV (*combat support vehicle*). Tout autre véhicule, artillerie, génie, logistique, etc.

1.2. Les critères d'identification

Trois parties principales :

- La tourelle (ou l'équipement principal pour les CSV),
- Le châssis ou la caisse (ou la cabine pour les CSV),
- Le train de roulement.



Graphique 109. Critères d'identification des véhicules terrestres

¹ MBT : main battle tank

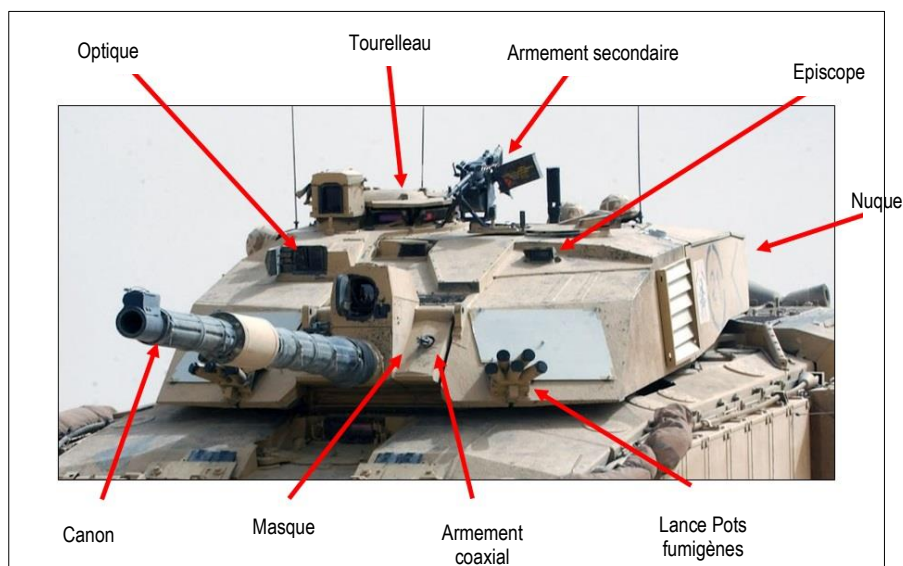
1.2.1. La tourelle

Celle-ci peut être moulée (modèle ancien) ou mécano soudée (MBT modernes).



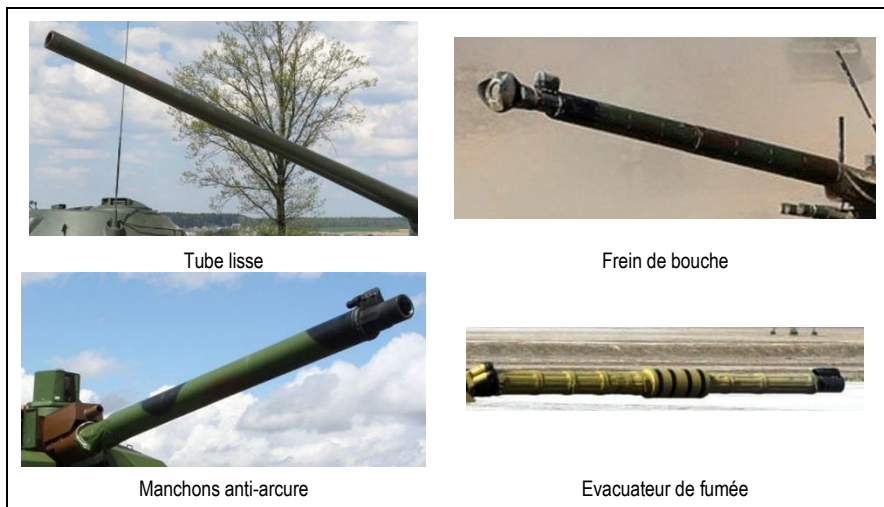
Graphique 110. Tourelle moulée (en haut) et tourelle mécano soudée (en bas)

La tourelle peut comporter différents équipements et accessoires :



Graphique 111. Equipements et accessoires de la tourelle

1.2.2. Le canon



Graphique 112. Types de canon

1.2.3. Le châssis ou la caisse

On retrouve trois éléments principaux sur la caisse : le poste de pilotage, la plage avant et la plage arrière ou compartiment de moteur².

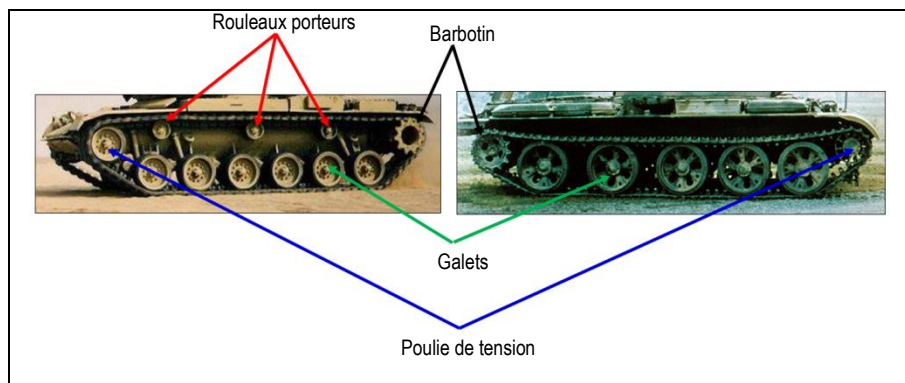


Graphique 113. Les éléments du châssis

1.2.4. Le train de roulement

Pour les trains de roulement chenillés, il en existe deux types : Vickers et Christie.

² Dans certains véhicules le compartiment de moteur se trouve à la plage avant.



Graphique 114. Les éléments du train de roulement chenillé : Vickers (à gauche) et Christie (à droite)

Pour les trains de roulement à roues, plusieurs types existent en fonction du nombre d'essieux et de roues.



Graphique 115. Les trains de roulement à roues

CHAPITRE 2. LES MATERIELS TERRESTRES FRANÇAIS

2.1. LECLERC.

Caractéristiques :

- Équipage : 3 pax.
- Poids : 56 tonnes.
- Vitesse moyenne TT : 50 km/h.
- Vitesse sur route : 70 Km/h.
- Canon de 120mm.
- Portée maximale : 4000m.
- 40 obus.
- Armement secondaire : mitrailleuse 12,7 mm en coaxial et 7,62 mm en superstructure.



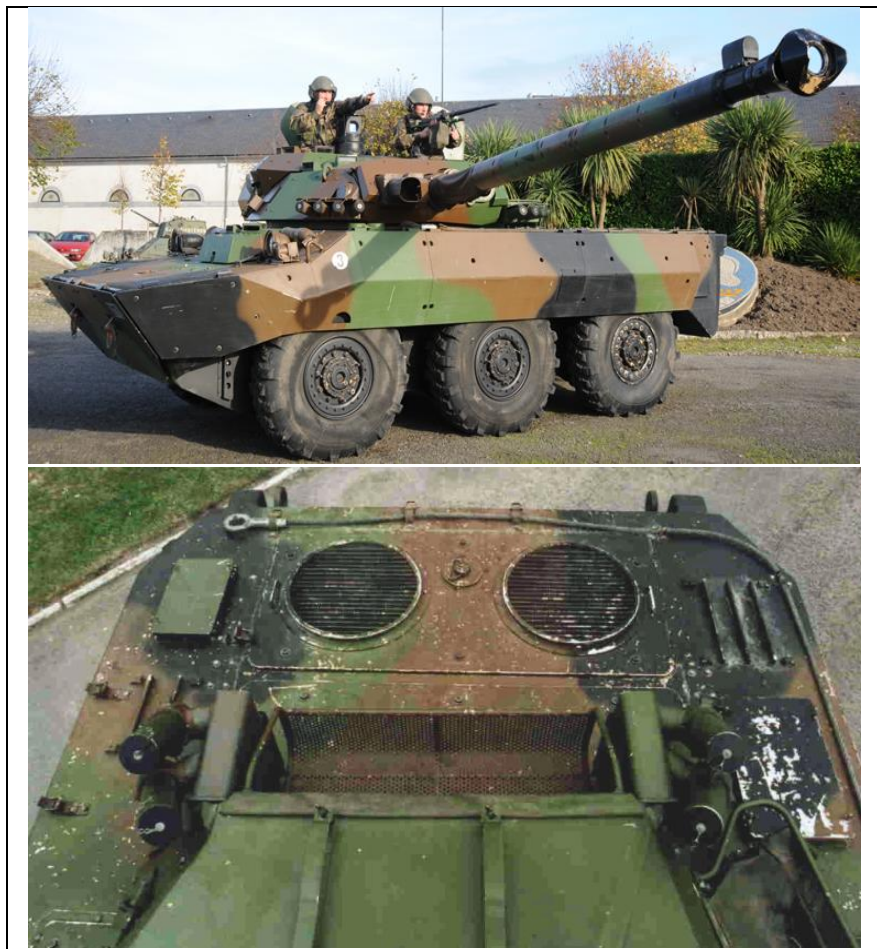
Graphique 116. Le char Leclerc (en bas, version AZUR³)

³ AZUR : action en zone urbaine

2.2. AMX 10 RCR (roues canon rénové)

Caractéristiques :

- Équipage : 4 pax.
- Poids : 17 tonnes.
- Vitesse route : 85 km/h.
- Canon de 105 mm.
- Portée maximale : 2500 m.
- Armement secondaire : mitrailleuse 7,62 mm en coaxiale et en superstructure.



Graphique 117. L'AMX 10 RCR

2.3. ERC 90 SAGAIE

Caractéristiques :

- Équipage : 3 pax.
- Poids : 8 tonnes.
- Vitesse sur route : 90 Km/h.
- Canon de 90 mm.
- Portée maximale 1600m
- Armement secondaire : mitrailleuse 7,62 mm en coaxiale et en superstructure.



Graphique 118. L'ERC 90 SAGAIE

2.4. VBL (véhicule blindé léger)

Caractéristiques :

- Équipage : 2 à 4 pax.
- Poids : 3,5 tonnes.
- Vitesse sur route : 100 Km/h.
- Armement divers.
- Capacité amphibie.



Graphique 119. Le VBL

2.5. PVP (petit véhicule protégé)

Caractéristiques :

- Équipage : 2 à 5 pax.
- Poids : 4,4 tonnes.
- Vitesse sur route : 120 Km/h.
- Armement : mitrailleuse 12,7 mm ou 7,62 mm.



Graphique 120. Le PVP

2.6. VAB (véhicule de l'avant blindé)

Caractéristiques :

- Équipage : 2 pax.
- Personnel embarqué : 10 pax.
- Poids : 13 tonnes.
- Vitesse sur route : 90 Km/h.
- Armement divers.



VAB TTOP (tourelleau téléopéré)

Graphique 121. Le VAB (1)



VAB T20-13



VAB VOA



VAB ULTIMA

Graphique 122. Le VAB (2)



VAB SAEC (Station d'Appui Electronique au Contact)



VAB NRBC



VAB SAN

Graphique 123. Le VAB (3)

2.7. VBCI (véhicule blindé de combat d'infanterie)

Caractéristiques :

- Équipage : 2 pax (Pilote et CTVI). C'est le chef de groupe ou chef de section qui est chef d'engin.
- Personnel embarqué : 9 pax.
- Poids : 28 à 32 tonnes.
- Vitesse sur route : 100 Km/h.
- Canon de 25 mm.
- Portée maximale 2000m.
- Armement secondaire : mitrailleuse 7,62 mm en coaxiale.



Graphique 124. Le VBCI (en bas le VPC : VBCI poste de commandement)

2.8. GRIFFON

Caractéristiques :

- Équipage : 2 pax.
- Personnel embarqué : 8 pax.
- Poids : 20 à 24 tonnes.
- Armement divers : TTOP 12,7mm, 40mm ou 7,62mm.



Graphique 125. Le Griffon

2.9. VBMR LEGER SERVAL (véhicule blindé multi-rôle)



Graphique 126. Le VBMR léger SERVAL

2.10. JAGUAR

Caractéristiques :

- Équipage : 3 pax.
- Poids : classe 25 tonnes.
- Armement divers : canon 40 mm, POD 2MMP, TTOP 7,62mm.



Graphique 127. Le Jaguar

2.11. VHM (Véhicule haute mobilité)

Caractéristiques :

- Équipage : 2 + 2 pax.
- Personnel embarqué : 8 pax.
- Poids : 5,1 + 3,5 tonnes.
- Vitesse : 65 km/h sur route
- Capacité amphibie : 5 km/h
- Armement divers : mitrailleuse en tourelleau 12,7mm ou 7,62mm.



Graphique 128. Le VHM

2.12. 155 AU F1 (automoteur modèle F1)

Caractéristiques :

- Équipage : 4 pax.
- Poids 43 tonnes.
- Vitesse : 60 km/h
- Armement principal : canon 155 mm.
- Armement secondaire : mitrailleuse 12,7mm.
- Mise en batterie < 3 min.
- Portée : 23,5 à 30 km.
- Tir omnidirectionnel.



Graphique 129. L'AU F1

2.13. LRU (Lance-roquettes unitaire)

Caractéristiques :

- Équipage : 3 pax.
- Poids 24,5 tonnes.
- Vitesse : 70 km/h
- Pointage < 30°.
- Portée : 70 km.
- 7' entre mise sous tension et prêt au combat
- Précision inférieure à 5m



Graphique 130. Le LRU

2.14. CAESAR (camion équipé d'un système d'artillerie)

Caractéristiques :

- Équipage : 5 pax.
- Poids 17,7 tonnes.
- Vitesse : 90 km/h
- Canon de 155 mm.
- Mise en batterie < 1 min.
- Cadence de tir : 6 coups/min.
- Portée : 40 km.
- 7' entre mise sous tension et prêt au combat.
- Précision inférieure à 5 m.



Graphique 131. Le CAESAR

2.15. Radar COBRA (counter-battery radar)



Graphique 132. Le radar COBRA

2.16. Mistral SATCP (Missile sol-air très courte portée)

Caractéristiques :

- Équipage : 1 servant.
- Poids : 19,5 kg.
- Diamètre : 90 mm.
- Portée : 6000 m.
- Système de guidage infrarouge (tir et oublie).
- Variantes terre/ air / mer



Graphique 133. Le MISTRAL SATCP

2.17. Mortier de 120 mm : Le canon commun à tous les régiments d'artillerie

Caractéristiques :

- Équipage : 6 servants.
- Calibre : 120 mm.
- Portée maximale : 8170 m.
- Portée minimale : 1100 m.
- Munitions : OE, ECL, FUM.



Graphique 134. Le mortier de 120 mm.

2.18. Mortier MO 81 LLR (long léger renforcé) : l'appui des compagnies d'infanterie

Caractéristiques :

- Équipage : 5 servants.
- Calibre : 81 mm.
- Portée maximale : 5600 m.
- Poids : tube : 17 kg ; bipied : 12 kg ; plaque : 14,8 kg.
- Munitions : OE, ECL, FUM.



Graphique 135. Le mortier MO 81 LLR mm.

2.19. MILAN (missile léger anti-char)

Caractéristiques :

- Portée : 200 à 2000 m.
- Perforation : 600 à 1000 mm de blindage.
- Poids : 11,8 à 12,5 kg / jusqu'à 17Kg avec trépied.
- Diamètre : 103 et 115 mm.
- Temps de vol : 12s à 2000 m.
- Filoguidé.



Graphique 136. Le MILAN

2.20. ERYX

Caractéristiques :

- Portée : de 50 à 600 m.
- Perforation : 900 mm de blindage.
- Poids : 13 kg missile + 6kg trépied + 4,5 kg poste.
- Diamètre : 136 mm.
- Temps de vol : 4,3s à 600 m (1080 km/h).
- Filoguidé.



Graphique 137. L'ERYX

2.21. Le MMP (missile de moyenne Portée)

Caractéristiques :

- Portée : 4000 m.
- Vitesse : 160 m/s.
- Guidage infrarouge (tire et oublie) + filoguidé.
- Charge creuse en tandem
- Tir en espace confiné possible



Graphique 138. Le MMP

2.22. EBG valorisé (engin blindé du génie valorisé)



Graphique 139. L'EBG valorisé

2.23. PFM (pont flottant motorisé)



Graphique 140. Le PFM

2.24. SPRAT (système de pose rapide de travures)

Caractéristiques :

- Travure de 14 à 26 m ; largeur de voie 4m
- Résiste à 120t



Graphique 141. Le SPRAT

2.25. EFA (engin de franchissement de l'avant)



Graphique 142. L'EFA

2.26. VBHP (véhicule blindé hautement protégé)



Graphique 143. Le VBHP

2.27. Buffalo



Graphique 144. Le Buffalo

2.28. SOUVIM 2 (système d'ouverture d'itinéraire miné)



Graphique 145. Le SOUVIM 2

2.29. PPT (porteur polyvalent terrestre)



Graphique 146. Le PPT en versions PPLD (en haut, Porteur Polyvalent Lourde de Dépannage) et PPLOG (porteur polyvalent logistique)

2.30. Dépanneur LECLERC



Graphique 147. Le dépanneur LECLERC

2.31. TRM 700-100



Graphique 148. Le dépanneur LECLERC

2.32. MASSTECH



Graphique 149. Le MASSTECH

CHAPITRE 3. LES MATERIELS DE L'ENNEMI GENERIQUE DE COETQUIDAN

3.1. Pick-up



Graphique 150. Les pick-up de l'ennemi générique aux ESCC

3.2. Kamaz



Graphique 151. Les Kamaz de l'ennemi générique aux ESCC

3.3. BRDM 2

Caractéristiques :

- Véhicule de reconnaissance.
- Armement : mitrailleuse de 14,5 mm (portée pratique 1 500 m) + coaxiale de 7,62 mm (portée pratique 600 m).
- Poids : 7 tonnes.
- Vitesse : 90 km/h.
- Capacité amphibie.



Graphique 152. Le BDRM 2

3.4. BRDM 2 AT5

Caractéristiques :

- Véhicule antichar.
- Calibre : 135 mm.
- Perforation : 250 mm d'acier à 60°, 750 mm d'acier à 00°
- Missile 9M113M
- Mode de guidage : filoguidé
- Portée maximale : 4000 m



Graphique 153. Le BDRM 2 AT5

3.5. BRDM 2 RKH



Graphique 154. Le BDRM 2 RKH

3.6. BTR 60

Caractéristiques :

- Équipage : 3 pax.
- Personnel embarqué : 8 pax.
- Poids : 6,9 tonnes.
- Vitesse : 80 km/h.
- Armement principal : mitrailleuse de 12,7 mm ou 14.5 mm KPVT (portée pratique 1 500 m).
- Armement secondaire : mitrailleuse coaxiale de 7.62 mm PKT (portée pratique 600 m).



Graphique 155. Le BTR 60

3.7. BTR 70

Caractéristiques :

- Équipage : 3 pax.
- Personnel embarqué : 7 pax.
- Poids : 11,5 tonnes.
- Vitesse : 80 km/h.
- Armement principal : mitrailleuse de 14.5 mm KPVT (portée pratique 1 500 m).
- Armement secondaire : mitrailleuse coaxiale de 7.62 mm PKT (portée pratique 600 m).



Graphique 156. Le BTR 70

3.8. BTR 80

Caractéristiques :

- Équipage : 3 pax.
- Personnel embarqué : 7 pax.
- Poids : 13,6 tonnes.
- Vitesse : 80 km/h.
- Armement principal : mitrailleuse de 14.5 mm KPVT (portée pratique 1 500 m).
- Armement secondaire : mitrailleuse coaxiale de 7.62 mm PKT (portée pratique 600 m).



Graphique 157. Le BTR 80

3.9. BTR 82A

Caractéristiques :

- Équipage : 3 pax.
- Personnel embarqué : 7 pax.
- Poids : 15,5 tonnes.
- Vitesse : 100 km/h.
- Armement principal : canon 30 mm (portée pratique 2 000 m).
- Armement secondaire : mitrailleuse coaxiale 7.62 mm (portée pratique 600 m)



Graphique 158. Le BTR 82A

3.10. Mortier 2 B 14 PODNOS

Caractéristiques :

- Mortier de 82 mm.
- Équipage : 4 pax.
- Portée maximale : 4,3 km.
- Poids : 42 kg.



Graphique 159. Le mortier 2 B 14 PODNOS

3.11. Mortier 2 B 11 SANI

Caractéristiques :

- Mortier de 120 mm.
- Équipage : 5 pax.
- Portée maximale : 7,2 km.
- Poids : 210 kg.



Graphique 160. Le mortier 2 B 11 SANI

CHAPITRE 4. ARMEMENT LEGER INDIVIDUEL DE L'ENNEMI GENERIQUE DE COETQUIDAN

4.1. AK 47 (Kalachnikov)

Caractéristiques :

- Calibre : 7,62 x 39 mm.
- Poids : 4,5 kg.
- Chargeur 30 coups.
- Portée pratique : 300 m.
- Cadence : 600 coups/min.



Graphique 161. L'AK 47 (Kalachnikov)

4.2. SVD Dragounov (fusil de tireur d'élite)

Caractéristiques :

- Calibre : 7,62 x 54 mm.
- Poids : 4,8 kg.
- Chargeur : 10 coups
- Portée pratique : 600 à 800 m.



Graphique 162. Le SVD Dragounov

4.3. RPK 74

Caractéristiques :

- Calibre : 5,45 x 394 mm.
- Poids : 5,5 kg.
- Chargeur : 45 coups
- Portée pratique : 500 à 800 m.



Graphique 163. La RPK 74

4.4. PKM

Caractéristiques :

- Calibre : 7,62 x 54 mm.
- Poids : 7,5 kg.
- Chargeur : bande de 100, 200 ou 250 coups.
- Portée pratique 800 m.



Graphique 164. La PKM

4.5. RPG 7 (lance-roquette antichars)

Caractéristiques :

- Poids : 10 à 13 kg.
- Capacité de pénétration : 250 à 750 mm .
- Portée pratique contre blindé : 200m
- Portée pratique contre bâtiments ou cibles fixes : 500m



Graphique 165. Le RPG 7

4.6. AGS 17 (lance-grenades)

Caractéristiques :

- Calibre : 30 mm.
- Poids : 31 kg.
- Chargeur : bande de 29 coups.
- Portée pratique : 800 à 1700 m.



Graphique 166. L'AGS 17

