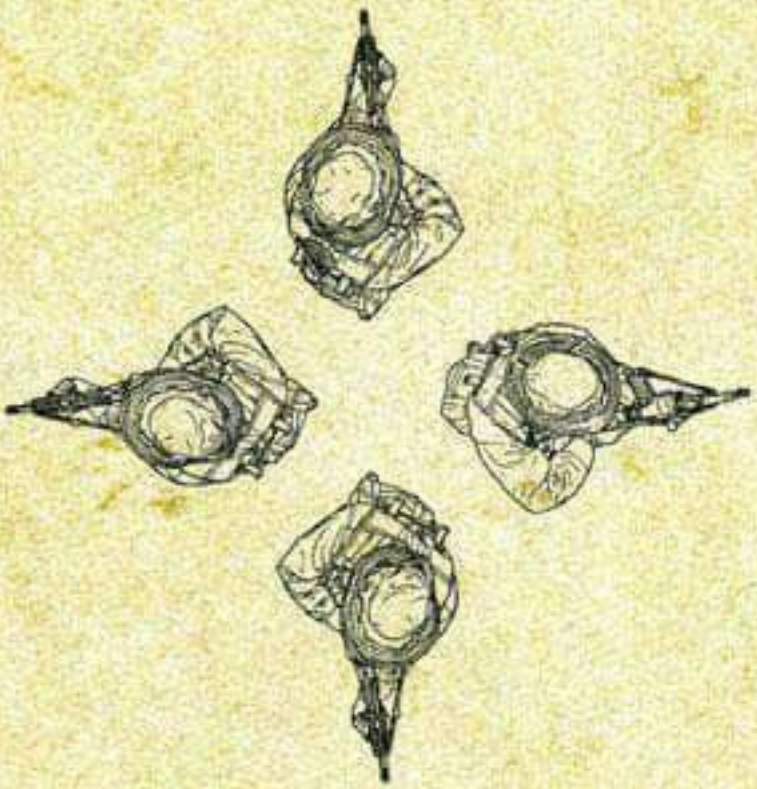
Techniques d'action immédiate



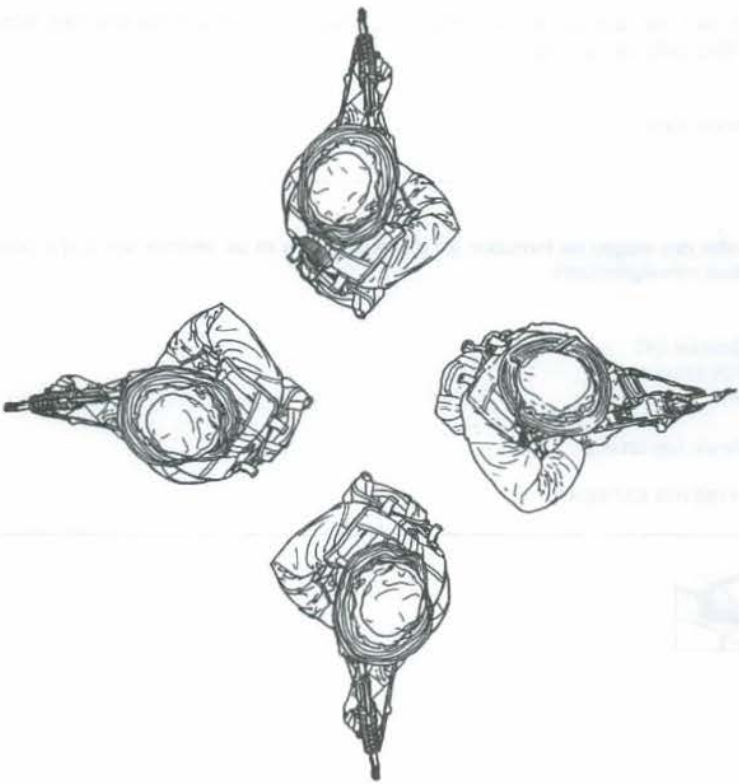
Les formations de combat

Les réactions offensives et défensives

Les TAI opérations spéciales

Philippe Perotti, Didier Valder, Eric Haffray, Alain Baeriswyl

Techniques d'action immédiate



Les formations de combat

Les réactions offensives et défensives

Les TAI opérations spéciales

Philippe Perotti, Didier Valder, Eric Haffray, Alain Baeriswyl

Copyright by NDS

Association pour le développement de techniques de défense à l'usage de l'armée et de la police.

Toute reproduction même partielle de cet ouvrage est interdite. Une copie ou reproduction par quelque moyen que ce soit, photocopie, photographie, microfilm, bande magnétique, numérisation ou autre constitue une contrefaçon passible de poursuites (loi du 11 mars 1957, article 40).

D'autre part, les auteurs déclinent toute responsabilité quant à l'utilisation des techniques présentées dans cet ouvrage.

1ère édition 2004

NDS offre des stages de formation en technique de tir et de défense aux corps constitués. Pour tous renseignements :

NDS
Case postale 245
CH-1709 Fribourg
Suisse

http ://www.nds-ch.org

Fax +4186 079 637 65 49

Avant-propos

Les techniques d'action immédiate (TAI) sous leur forme actuelle sont le produit d'une longue évolution, et de multiples essais.

De leur vocation initiale, simple technique presque rudimentaire, développée dans l'urgence et adaptée à l'engagement en jungle, les TAI sont devenues aujourd'hui un outil précis.

Certaines unités les utilisent comme complément aux techniques classiques d'infanterie, d'autres comme une aide au commandement, permettant d'éviter une paralysie sous le feu.

En fait, les principaux bénéfices des TAI sont de faire travailler le tir au niveau de l'équipe / groupe et de permettre aux chefs des petites formations de se faire la main et de travailler leur vitesse de décision lors du contact avec l'adversaire.

La tentation est souvent grande dans la phase d'apprentissage d'utiliser ces techniques à toutes les sauces...
C'est contre cette dérive que les auteurs souhaitent mettre en garde. Le point le plus important n'est pas la technique accomplie, mais la vitesse à laquelle elle se déroule. En effet, il vaut mieux une réponse imparfaite mais immédiate lors d'un contact imprévu avec l'ennemi qu'une réponse parfaite mais trop tardive...

Toutefois, les TAI ne sont pas des drills de combat, au sens où l'entendent les armées anglo-saxonnes. Un drill de combat est une application de l'ensemble des techniques et du déroulement d'une action-type (par exemple, établissement d'une tête de pont, d'un bouchon antichar, etc...).

Un drill de combat efficace présuppose une donnée d'ordre et une répétition préalable. Une TAI s'exécute instantanément, elle est la roue de secours du drill de combat.

La méthode de tir de combat de Philippe Perotti a permis d'intégrer ce système avec une grande sécurité et une grande efficacité aux armes. Le vocabulaire utilisé a d'ailleurs été choisi en relation directe avec la technique de tir, de manière à simplifier au maximum l'instruction.

Aujourd'hui, les TAI sont le prolongement direct des méthodes de tir modernes, simples, rapides à instruire et efficaces. Elles constituent le complément parfait du combat d'infanterie et ont une application dans tous les types de conflits.

Note des auteurs

Philippe Perotti

Les techniques d'action immédiate sont l'esprit même du travail en petite équipe.
Lors d'un contact imprévu avec un adversaire en surnombre, (ce qui est le cas le plus courant), la seule manière de s'en sortir est de faire mal et de le faire vite, très vite...
Les TAI sont le parfait complément de notre technique de tir, elles permettent d'obtenir l'efficacité au niveau de l'équipe de quatre hommes, la "brique élémentaire".
Cette "brique" constitue le plus petit élément ayant la capacité de remplir, de manière autonome, l'ensemble des missions courantes.
Multiplicateurs de force, les TAI permettent d'engager l'ensemble des armes d'un élément comme si elles étaient commandées par une seule volonté.
Après bien des années de travail, ce manuel concrétise deux vœux, le premier étant de mettre des mots sur des traditions orales, voire tribales permettant d'instruire les soldats de l'infanterie aussi bien que ceux des forces spéciales, le second, d'avoir pu le faire avec mes amis.

Didier Valder

Commander un groupe de force spéciale fût dans ma vie ma plus grande expérience. Expérience du combat, mais également expérience humaine, car on ne commande pas des "petits gars " des FS comme on commande des soldats conventionnels.
J'ai vraiment eu la chance d'avoir auprès de moi des gens d'une valeur inestimable qui, de part leurs capacités individuelles ont comblé, bien des lacunes dûes a une instruction certes intéressante, mais parfois trop précipitée, voire superficielle.
Le combat TAI est non seulement adapté au travail des forces spéciales mais aussi au travail d'infanterie en général. Adapté par ses techniques, mais surtout par le fait qu'il développe la vivacité d'analyse et de décision au combat.
Avec ce document, je vois naître un moyen simple et efficace de former les futurs cadres des unités d'élite.

Eric Haffray

J'ai développé les TAI dans l'idée de fournir aux forces spéciales un outil efficace pour combattre en jungle.
En effet, ce milieu m'a toujours passionné et je peux dire aujourd'hui que je le connais bien. Depuis une vingtaine d'années, j'évolue régulièrement dans ce milieu et j'ai compris qu'on ne domine pas la forêt, mais qu'avec le temps elle nous tolère...
Avec ce document, nous disposons enfin d'un moyen pédagogique pour former au préalable, en métropole, des équipes spécialisées pour le combat en jungle. Il ne leur restera plus qu'à apprendre les techniques spécifiques au milieu, à connaître le mode opératoire de l'adversaire pour être prêt à le combattre et gagner ainsi un temps précieux.
Avec ce manuel, je boucle enfin le travail commencé il y a plus d'une décennie.

Alain Baeriswyl

Errant depuis des années dans les ténèbres de l'obscurantisme réglementaire, je vins à douter que la lumière que je voyais au bout du tunnel soit en fait le phare d'un train...
Par de nombreuses lectures et études, j'avais trouvé quelques notions embryonnaires des TAI, j'avais même commencé à les systématiser et à les instruire. Mais c'est la rencontre de mes complices qui mit le feu aux poudres, dans tous les sens du terme.
De la bande des quatre, je suis celui qui a le plus appris, initialement, mais qui avait l'éclairage de l'instruction de masse.
Le système y a gagné en facilité d'instruction, tout en conservant son efficacité et son esprit.
Ma volonté de participer à la création de ce document était de cristalliser un savoir-faire qui autrement, comme bien d'autres techniques, tomberait dans l'oubli, forçant la génération suivante à l'apprendre en payant le prix du sang.

Table des matières

PREMIIERE PARTIE

LES DONNEES DE BASES 8

1 Historique 9

2 Définitions 11

2.1 Généralités 11
2.2 Efficacité 11
2.3 Application 12

3 L'articulation du groupe 13

3.1 Généralités 13
3.2 L'équipe 14
3.3 La fonction des équipiers 15
3.4 Le groupe 16
3.5 Les cas particuliers de l'organisation du groupe 18

4 Les formations de combat 19

4.1 Les généralités 19
4.2 La répartition des secteurs de responsabilité 19
4.3 Le cadran horaire 20
4.4 Les formations à quatre 21
4.5 Les changements de formation 23
4.6 Le feu et mouvement 25

5 Les principes généraux des TAI 27

5.1 Les TAI en situations particulières 28
5.2 Les termes et commandements des TAI 29

DEUXIEME PARTIE

LES TAI DEFENSIVES 30

6 Les TAI défensives 31

6.1 Généralités 31
6.2 L'embuscade inopinée de face 31
6.3 Le tube arrière 36
6.4 Le relevé de blessé 44

TROISIEME PARTIE

LES TAI OFFENSIVES 57

7 Les TAI offensives 58

7.1 Généralités 58
7.2 Le tube avant 58
7.3 Le tube latéral 66
7.4 L'embuscade inopinée latérale 73

QUATRIEME PARTIE

LES TAI OPERATIONS SPECIALES 76

8 Les TAI opérations spéciales 77

8.1 Généralités 77
8.2 Les forces spéciales (FS) 78
8.3 La réaction sur un tir non localisé 79
8.4 Le double contact 80
8.5 La réaction sur encerclement 84
8.6 Le tube arrière sur un contact arrière 87

CINQUIEME PARTIE

LES TECHNIQUES APPARENTEES AUX TAI 91

9 Les techniques apparentées 92

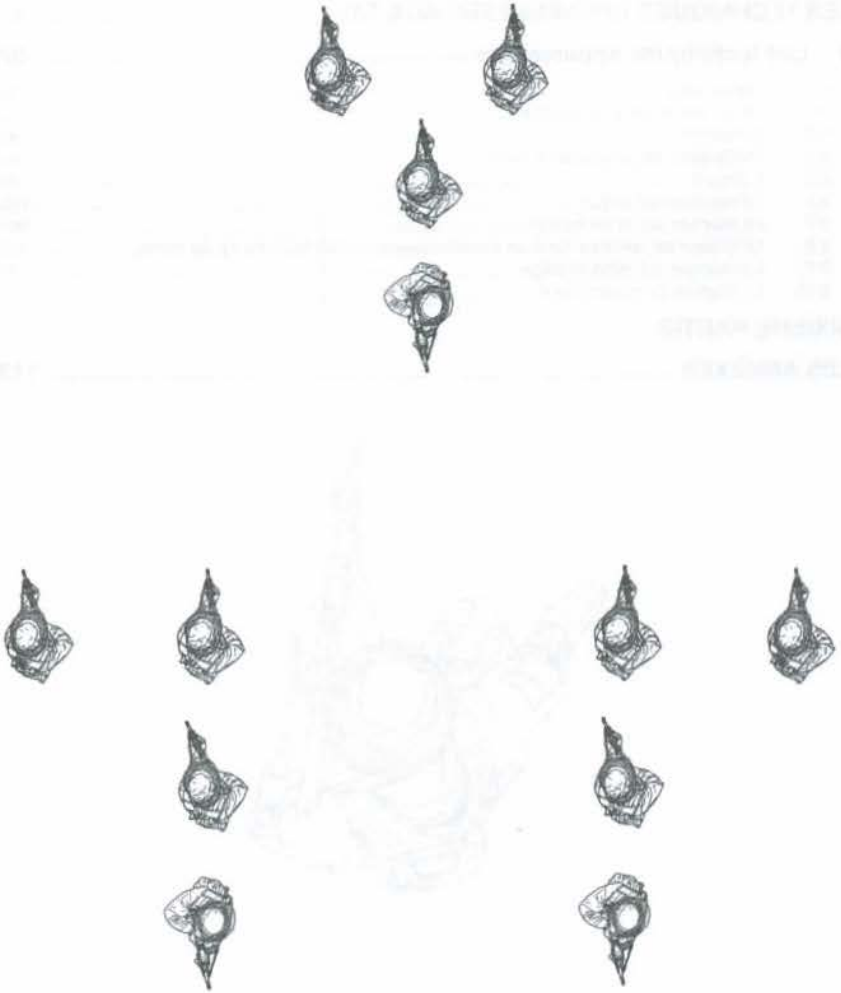
9.1 Généralités 92
9.2 Le feu de défense rapprochée 92
9.3 L'éventail 93
9.4 L'utilisation des grenades à main 96
9.5 L'assaut 100
9.6 La réaction sur sniper 103
9.7 La réaction sur tir de mortier 107
9.8 Le groupe se retrouve dans un environnement contaminé (champ de mines) 108
9.9 La réaction sur mine et piège 111
9.10 La capture de prisonnier(s) 112

SIXIEME PARTIE

LES ANNEXES 113

PREMIIERE PARTIE

LES DONNEES DE BASES



1 Historique

L'origine moderne des TAI remonte à l'engagement du Régiment SAS britannique dans la crise malaise (1948-1960). Principalement chargés du recueil de renseignements et de la mise en place d'embuscades en jungle, les SAS standardisèrent l'emploi de cellules composées de quatre opérateurs comme unité de base de leurs actions. Ces équipes, n'engageant le combat que selon leurs propres termes du fait de leur faiblesse numérique, développèrent des techniques spécifiques de désengagement à utiliser en cas de contact avec l'ennemi.

Constamment améliorées et adaptées aux conditions d'engagement du Régiment, ces tactiques furent intégrées aux SOP (Standard Operating Procedures) des SAS sous le nom générique et familier de "Shoot and Scoot" (littéralement "tirer et déguerpir"). Si une rencontre inopinée survenait, l'homme de pointe engageait l'adversaire formellement identifié par une série de "Double taps", déclenchant ainsi le décrochage de l'équipe, individuellement ou en binômes, vers le premier d'une série de points de rendez-vous préalablement déterminés. Malgré ses imperfections, notamment l'abandon systématique des sacs lors du décrochage et surtout la situation précaire de l'homme de pointe en cas de blessure au moment du contact, la tactique du "Shoot and Scoot" fut systématiquement utilisée lors de la "confrontation" de Bornéo (1960-1963), et transmise à cette occasion aux SAS australiens et néo-Zélandais venus épauler leurs camarades britanniques.

Les SAS australiens utilisèrent cette technique au cours de leur déploiement au Vietnam, en y apportant cependant certaines modifications liées aux particularités locales du conflit et à l'évolution de l'armement individuel. D'une part, les Australiens portèrent le nombre d'opérateurs de la cellule de base à cinq éléments, ce qui assurait à l'équipe une plus grande flexibilité, d'autre part ils privilégièrent en cas de contact la tactique dite de la "boule de feu". Celle-ci, ne devant pas excéder trente secondes, était destinée à gagner du temps en vue du décrochage de l'équipe jusqu'à son point de recueil ou d'extraction. Ce décrochage s'effectuant "en tiroir", chaque élément couvrant successivement le repli des autres, en laissant si possible des éléments retardateurs (pose de charges dirigées, etc...) sur l'itinéraire. Certaines unités spéciales américaines, particulièrement celles issues du MACV-SOG, adoptèrent ces techniques sous le nom de IAD (Immédiate Action Drill), en travaillant généralement avec des équipes plus nombreuses.

Depuis, les techniques d'actions immédiates ont été adoptées sous une forme ou une autre par la majorité des unités de forces spéciales Européennes. Ces unités, comme les unités anglaises et américaines ont sans cesse cherché à améliorer et à adapter les TAI à leurs conditions d'engagement, comme l'on fait les auteurs de cet ouvrage.

2 Définitions

Les TAI sont des attitudes et des réactions, connues et répétées par tous les membres d'une petite formation.

Elles permettent de répondre immédiatement à des situations de contact avec l'ennemi, sans avoir besoin de donner d'ordre particulier pendant l'action.

2.1 Généralités

Les TAI permettent de préparer la troupe à la formation d'infanterie classique en donnant une base commune à tous. Elles permettent également de former les membres des unités à vocation particulière.

Les TAI permettent de faire le lien entre l'instruction individuelle et l'instruction collective du tir.

2.2 Efficacité

L'efficacité des TAI repose sur :

1. la brutalité et la constance du feu;
2. la rapidité de décision du chef d'équipe;
3. la rapidité d'exécution de l'équipe.

2.3 Application

Les TAI ne remplacent pas les comportements standards, également connus sous le terme de "drills de combat", mais les complètent en réglant une foule de petits détails et d'attitudes laissés, dans la pratique, au bon vouloir de la troupe.

Pour simplifier l'instruction, les TAI ont été articulés en trois modules.

Dénomination	Public cible
TAI défensives	Unités de reconnaissance, de recherche du renseignement, de tireurs d'élite ou les observateurs d'artillerie
TAI offensives	Infanterie légère
TAI opérations spéciales	Forces spéciales ou selon les besoins de la mission

Des techniques similaires, dites "apparentées", sont également décrites dans ce manuel.

Il est à noter que certaines des réactions défensives peuvent être appliquées lors de missions à caractère offensif; l'inverse étant également vrai, comme le tube latéral par exemple.

3 L'articulation du groupe

3.1 Généralités

Le groupe d'infanterie moderne est engagé :

- contre l'infanterie, embarquée ou débarquée;
- contre des blindés en terrain favorable;
- face à des menaces ne nécessitant pas forcément le recours à la force létale.

Il doit pouvoir faire face à toutes les situations, en gardant la supériorité de feu (tir ou menace du tir).

Rappel sur la supériorité de feu

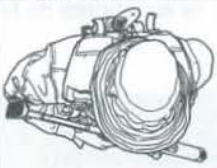
Comment l'obtenir ?
- en s'assurant l'initiative de l'ouverture du feu.
Comment la conserver ?
- en appliquant un feu permanent.
Comment la reprendre ?
- en utilisant les grenades à main / fusil.

3.2 L'équipe

L'équipe à quatre constitue la "brique élémentaire" du travail d'infanterie.

Cette "brique" constitue le plus petit élément possédant la capacité de remplir de manière autonome l'ensemble des missions courantes.

L'équipe est articulée comme suit :

Chef d'équipe	Fantassin	Tireur lance-grenade	Tireur FM
			
Fusil d'assaut	Fusil d'assaut	Fusil d'assaut et lance-grenades	Fusil-mitrailleur

L'équipe est commandée par le chef de groupe, par son adjoint ou par le soldat le plus expérimenté.

Le fantassin de l'équipe peut emporter en fonction de la situation :

- une lunette de tir pour son fusil d'assaut;

- une arme antichar.

3.3 La fonction des équipiers

La fonction de chaque équipier est réglée par rapport à la place qu'il occupe dans la formation. Cette place est codifiée par un code couleur, cette couleur donne la mission tactique et / ou le secteur de feu.

La codification par couleur permet de gagner un temps précieux à l'instruction comme à l'engagement.

Equipier	Fonction
JAUNE	Assure la sécurité avant de l'équipe Oriente l'équipe Se déplace de point de repère en point de repère Fait des pauses d'écoute et d'observation Fait stopper la colonne Est en contact permanent avec les trois autres par gestes, voix ou radio
VERT	Commande l'équipe Règle l'allure générale de la progression Décide des éventuels changements de direction Assure la sécurité aérienne pendant les déplacements Est en contact permanent avec les trois autres par gestes, voix ou radio
ROUGE	Assure la sécurité latérale de l'équipe Est en contact permanent avec les trois autres par gestes, voix ou radio
BLEU	Assure la sécurité arrière de l'équipe Est en contact permanent avec les trois autres par gestes, voix ou radio

Dans le cas d'une équipe à cinq hommes, ce dernier partage avec son binôme la fonction de la place occupée.

3.4 Le groupe

L'expérience démontre que le groupe qui offre le meilleur rendement est constitué de trois équipes ou éléments :

- un élément de tête;
- un élément de renfort;
- un élément d'appui.

Le système des trois éléments accroît la polyvalence, la flexibilité et la capacité à manœuvrer de manière indépendante.

De plus il est parfaitement adapté au groupe motorisé ou mécanisé, en utilisant l'arme automatique du véhicule comme élément d'appui.

Ceci permettant une application permanente d'un des principes de base de l'infanterie légère : ***pas de mouvement avant que l'appui de feu ne soit en place !***

Chaque élément est responsable de sa sécurité à 360° et choisit la formation à adopter en fonction de la situation. Par exemple : l'équipe de tête peut avancer en ligne, et la deuxième et troisième équipe en colonne par un.

Le choix et la répartition de l'armement dans les différentes équipes varient en fonction de la situation.

Le chef de groupe peut par exemple décider de placer deux FM dans l'équipe de tête pour augmenter sa puissance de feu lors du contact avec l'adversaire.

Le chef de groupe peut aussi disposer d'un mortier de type commando pour l'armement de la troisième équipe.

Les réactions TAI vues plus loin seront donc appliquées de manière indépendante par l'équipe de tête ou celle qui a le contact avec l'adversaire.
Elle profitera de l'appui des deux autres équipes.
La liaison entre les éléments est assurée par l'équipier qui a une autre équipe dans son secteur de responsabilité.

3.5 Les cas particuliers de l'organisation du groupe

Le groupe à huit

Ce groupe est engagé comme un tout, en général dans le cadre de la section. Chaque fonction est doublée et les secteurs de surveillance et de feu sont partagés au sein du binôme.

Le groupe à neuf

Ce groupe est engagé en deux équipes de quatre hommes, le chef de groupe se trouvant entre les deux équipes.

Le groupe à dix

Ce groupe est engagé comme un tout, à l'image du groupe à huit, le binôme supplémentaire est identifié par la couleur MARRON, sa fonction est d'assurer le flanc à l'opposé de ROUGE.

Deuxième possibilité : le groupe est engagé en deux équipes de quatre hommes, le chef de groupe et son binôme se trouvant entre les deux équipes.

Le groupe à onze

Ce groupe est engagé en deux équipes de cinq hommes, le chef de groupe se trouvant entre les deux équipes comme pour le groupe à neuf.

Les réactions TAI seront donc appliquées par le groupe de manière analogue à l'équipe.

4 Les formations de combat

4.1 Les généralités

Les facteurs influençant le choix des formations sont : la mission, l'ennemi, le terrain, le temps, les propres troupes (METTT).

M ission	A caractère offensif ou défensif
E nnemi	Emplacement, force, intention, habitudes, armement, distance, visibilité
T errain	Couverts, camouflage
T emps	Temps à disposition
T roupe	Effectif, niveau d'entraînement et moral de la troupe

4.2 La répartition des secteurs de responsabilité

La répartition des secteurs de responsabilité assure à l'équipe une sécurité à 360° par l'observation et le tir.

Par exemple pour la formation en colonne :

- JAUNE : de 10 heures à 2 heures;
- VERT : secteur aérien;
- ROUGE : de 8 heures à 10 heures et 2 heures à 4 heures;
- BLEU : de 4 heures à 8 heures.

Les secteurs de responsabilité pour les autres formations sont décrits plus bas.

4.3 Le cadran horaire

Il permet de visualiser le secteur d'intérêt de chaque équipier.

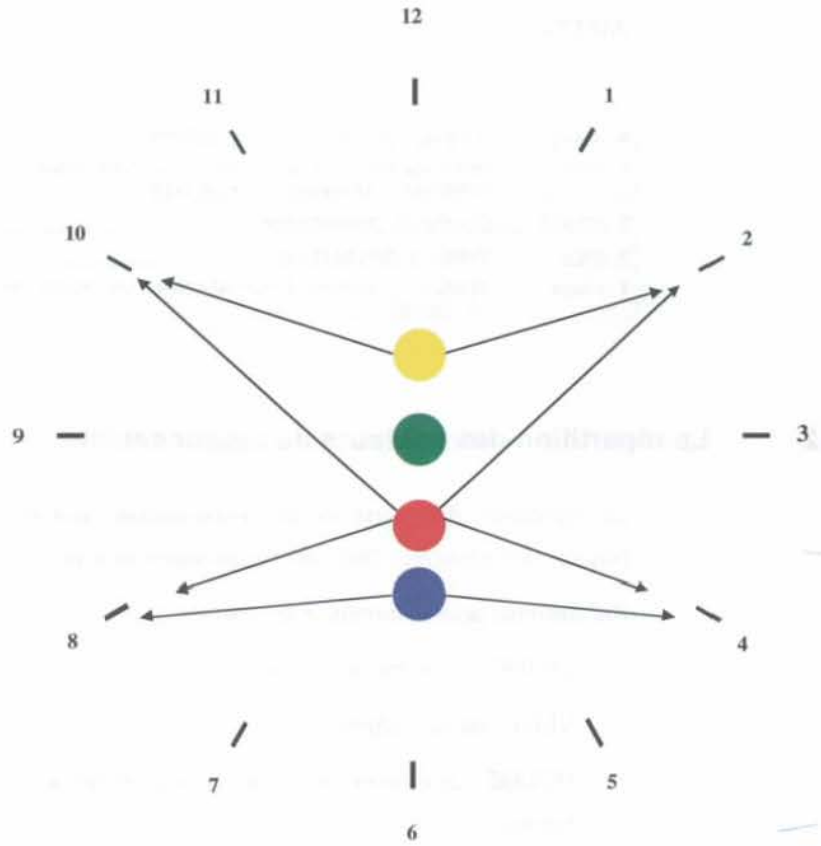
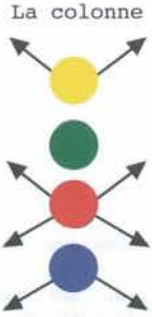
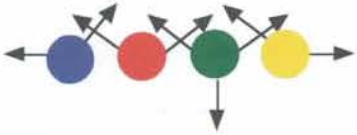
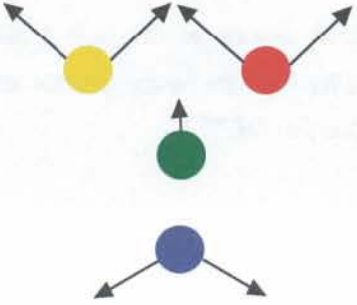
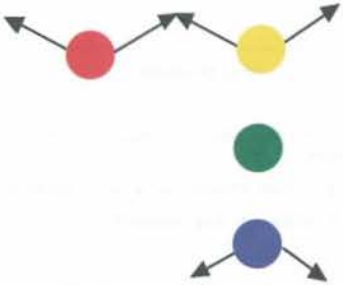
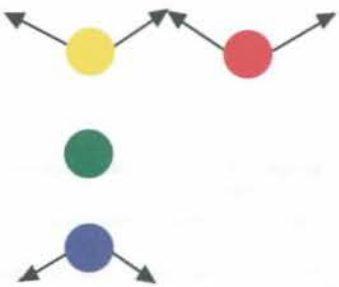


Figure 1 Secteurs d'observation et de tir

4.4 Les formations à quatre

Ces formations sont utilisées pour les différentes phases d'une mission, aussi bien lors des déplacements que des stationnements. Chaque équipier à en général un secteur de responsabilité de quatre heures soit un champ de 120°.

Formation	Utilisation
La colonne 	Formation de base normale pour le mouvement Le long d'une route ou d'un sentier Pour progresser rapidement
La ligne 	Pour disposer de toute la puissance de feu sur l'avant Pour franchir des coupures de terrain Peut être utilisée pour les arrêts de marche
Le "Y" 	Pour augmenter la sécurité avant Pour assurer le passage des carrefours

L'essaim 	En situation peu claire Peut être utilisée pour les arrêts de marche Pour s'installer en bivouac
Le "L" à gauche 	Passage d'angles sur la droite en milieu bâti Pour surveiller les hauts sur le flanc droit de l'équipe
Le "L" à droite 	Passage d'angles sur la gauche en milieu bâti Pour surveiller les hauts sur le flanc gauche de l'équipe

Les équipes dont l'effectif est supérieur à quatre et inférieur à huit s'articulent par analogie. Le choix de doubler l'une ou l'autre fonction est une décision de commandement, influencée par METTT.

4.5 Les changements de formation

Les changements de formation s'exécutent sur ordre du chef d'élément et doivent se faire rapidement afin de répondre à une nouvelle situation ou une configuration différente du terrain.

Le principe est que le premier qui bouge à raison... par conséquent, celui qui se trouve derrière lui, part à l'opposé.

Les changements de formation les plus courants sont les suivant :

- de la colonne à la ligne;
- de la colonne au "L" à droite / gauche;
- du "Y" à la ligne.

Pour des effectifs supérieurs à quatre hommes, les couleurs doublées restent en général ensemble.

En principe, le chef d'élément doit être "encadré" à la fin du changement de formation.

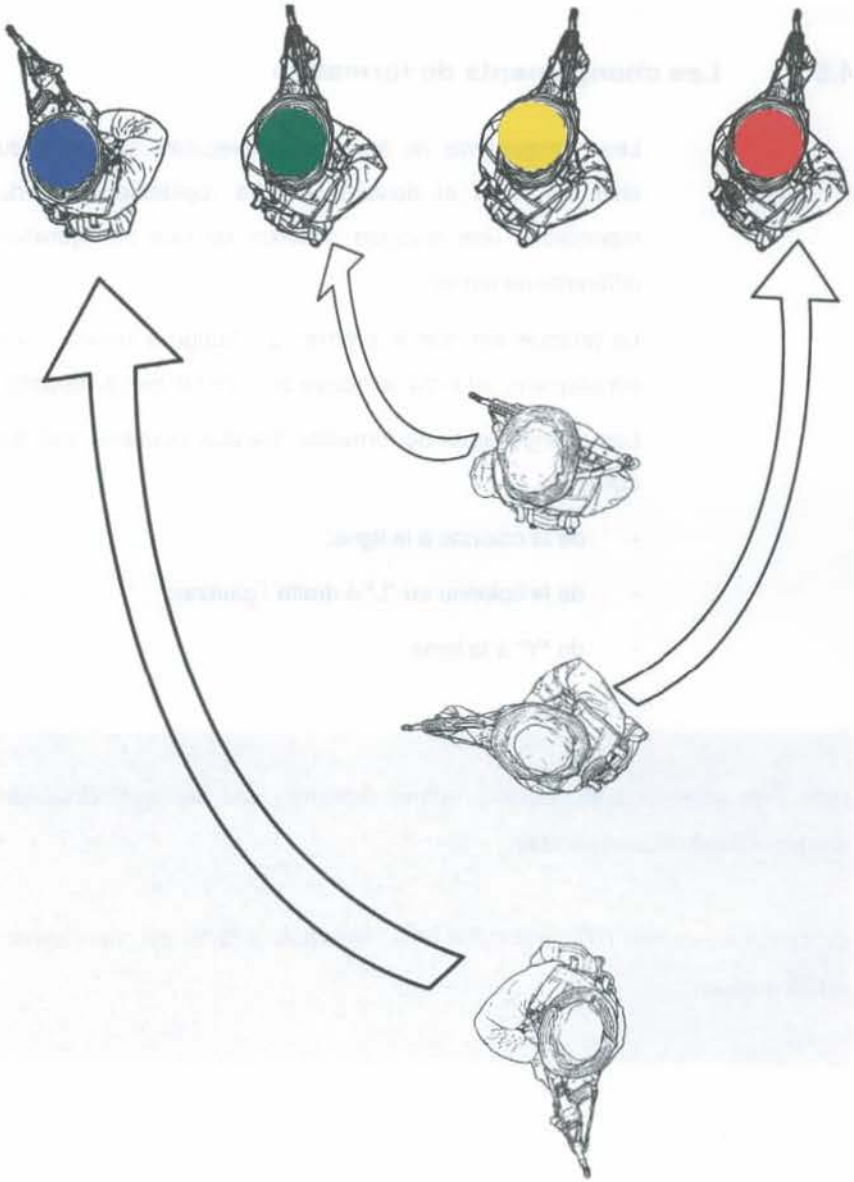


Figure 2 **Changement de formation de la colonne à la ligne**

4.6 Le feu et mouvement

Généralités

Le feu et mouvement est une action qui a pour but de neutraliser l'adversaire par un feu permanent tout en se rapprochant / s'éloignant de lui.

Principes

Une partie de l'effectif tire alors que l'autre se déplace. Les phases de mouvements doivent être courtes (10 à 15 mètres) car la consommation de munition est importante et les rechargements sont fréquents. De plus, si un équipier vient à être blessé, il ne faut pas avoir à parcourir une distance trop importante pour aller le relever.

C'est l'élément de mouvement qui commande à l'élément de feu le décrochage dès que lui-même est en mesure de faire feu.

Déroulement

1. JAUNE et VERT appuie le repli de ROUGE et de BLEU;
2. ROUGE et BLEU appuie à leur tour JAUNE et VERT;
3. JAUNE et VERT se fixe à la hauteur de ROUGE et de BLEU pour les appuyer à nouveau;
4. etc...

Figure 3 Le feu et mouvement

5 Les principes généraux des TAI

Pour garantir la rapidité de réaction, un certain nombre de termes et d'activités doivent être définis.

Les annonces

En règle générale, les annonces de contact et de réactions sont répétées deux fois, à voix haute pour garantir la compréhension.

L'annonce se fait au geste lorsque l'on n'a pas été décelé, afin de garder l'effet de surprise. Cela permet éventuellement de quitter l'axe de progression, de passer en embuscade inopinée ou de changer de direction de marche.

Les ordres préalables

Suivant METTT, le chef d'équipe peut gagner du temps lors du contact s'il a ordonné préalablement la réaction.

Par exemple : "En cas de contact sur l'avant, entre la haie et le croisement, réaction par un tube arrière...". Il en est de même lors d'un passage de points sensibles, pont, découvert, rue, etc...

Les secteurs

A l'annonce d'un contact, sous le feu, il est humain de regarder dans la direction du danger. Le secteur de responsabilité ne sera donc plus observé et l'on ne pourra donc pas riposter si le contact est multiple (par exemple, face à une embuscade en "L"). Il faut donc surveiller son secteur et faire confiance à ses équipiers.

Quand le chef d'équipe ordonne la réaction, le secteur initial devient secondaire afin de se concentrer sur le contact.

Les couloirs

Les couloirs (de feu ou de mouvement) sont des bandes de terrain qui permettent de définir clairement l'activité des équipiers, principalement dans les réactions tubulaires.

Les réactions en cas d'incidents de tir et d'arme vide

Au moment du contact, dégager le secteur de feu, traiter l'incident de tir, et, suivant la situation, reprendre sa place dans la formation.

Sur une réaction tubulaire, libérer le couloir de feu.

5.1 Les TAI en situations particulières

Les TAI de nuit

La nuit réduit considérablement la vitesse d'exécution des réactions donc leur efficacité. Comme l'illumination du champ de bataille fait perdre la capacité JVN à l'ennemi comme à nos troupes, on aura avantage à équiper une partie de l'équipe de lampes puissantes et d'artifices luminescents.

Les TAI en ambiance NBC

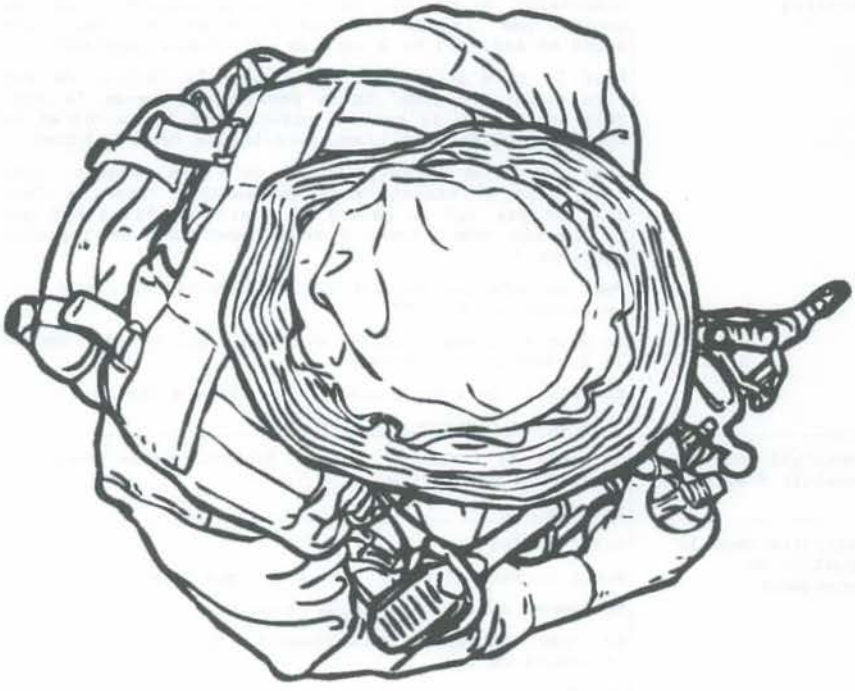
Le masque à gaz rend les communications à la voix incompréhensibles et imperfectibles. C'est l'une des situations où les ordres préalables prennent toute leur importance, ainsi que la qualité des commandements aux gestes.

5.2 Les termes et commandements des TAI

Code par le tir	Annonce de repli individuel, par un tir de six à huit coups au rythme adapté à la distance
Confirmation de repli	Légère tape donnée au camarade Lors du tube latéral, elle confirme le repli Lors de l'arrivée dans la formation en essaim, elle confirme la présence de l'équipier
Position de contact	Annonce silencieuse d'un danger
Position de tir	Annonce silencieuse de l'acquisition d'un objectif
Contrôle de l'effectif	Annonce à haute voix donnée par le premier homme à couvert, au passage successif de ses camarades, commençant à "Deux !"
Rocking	Libération du couloir de feu, pour maintenir un feu continu par l'équipier situé juste derrière soi (tube avant et arrière) ou à côté de soi (tubes latéraux) Pour le tube arrière, l'homme dans le couloir de feu tire selon "le code",trois doublettes, cesse le feu, fait un pas sur la gauche, pivote vers la gauche et se déplace pour prendre place derrière le dernier homme Pour un tube avant,l'homme de tête avance vers l'objectif en tirant trois doublettes, cesse le feu, fait un pas sur la gauche et s'arrête. Il attend que le dernier homme passe à sa hauteur pour se replacer derrière lui Pour un tube latéral, en règle générale, on rocke dans la direction annoncée Le premier homme à rocker est celui qui est à l'opposé de la direction ordonnée Exemple : "Contact à gauche !" – "Tube à droite !" Le premier à décrocher sera BLEU
Activité dans le couloir d'arrêt	Contrôle de l'arme et le cas échéant, rechargement ou traitement des incidents de tir Observation
Activité dans le couloir de mouvement	Arrêt du feu Pivot en respectant la deuxième règle de sécurité Mouvement dans la direction ordonnée Le cas échéant, rechargement ou traitement des incidents de tir Observation

DEUXIEME PARTIE

LES TAI DEFENSIVES



6 Les TAI défensives

6.1 Généralités

Les TAI défensives sont utilisées principalement dans le cadre de missions de reconnaissance, de recherche du renseignement ou encore de mise en place de spécialistes comme les tireurs d'élite ou les observateurs d'artillerie.

6.2 L'embuscade inopinée de face

Situation

L'équipe en déplacement détecte un groupe ennemi en mouvement dans sa direction. Il n'est pas possible de quitter à temps l'itinéraire de progression sans se faire accrocher.

Principes

Passage à une formation en ligne pour utiliser simultanément toutes les armes.

Au commandement (tir du chef d'équipe) ou si un équipier se voit repéré, ouverture du feu.

Tir foudroyant d'un chargeur de fusil, d'une bande de FM et d'une ou deux grenades à fusil et rechargement immédiat.

Figure 4 **Commandement au geste de l'embuscade inopinée de face**

Puis, suivant la situation :

- se replier, sous couverture de grenades fumigènes;
- tenir la position pour permettre à un autre élément de manœuvrer;
- monter au contact de l'adversaire en feu et mouvement ou en donnant un assaut.

Dans ces deux derniers cas (tenir et monter) cette réaction TAI devient offensive.

L'embuscade inopinée de face est plus ou moins rapide selon la formation de départ. Le Y ou la ligne se prêtent très bien à ce genre d'action.

Déroulement de la réaction

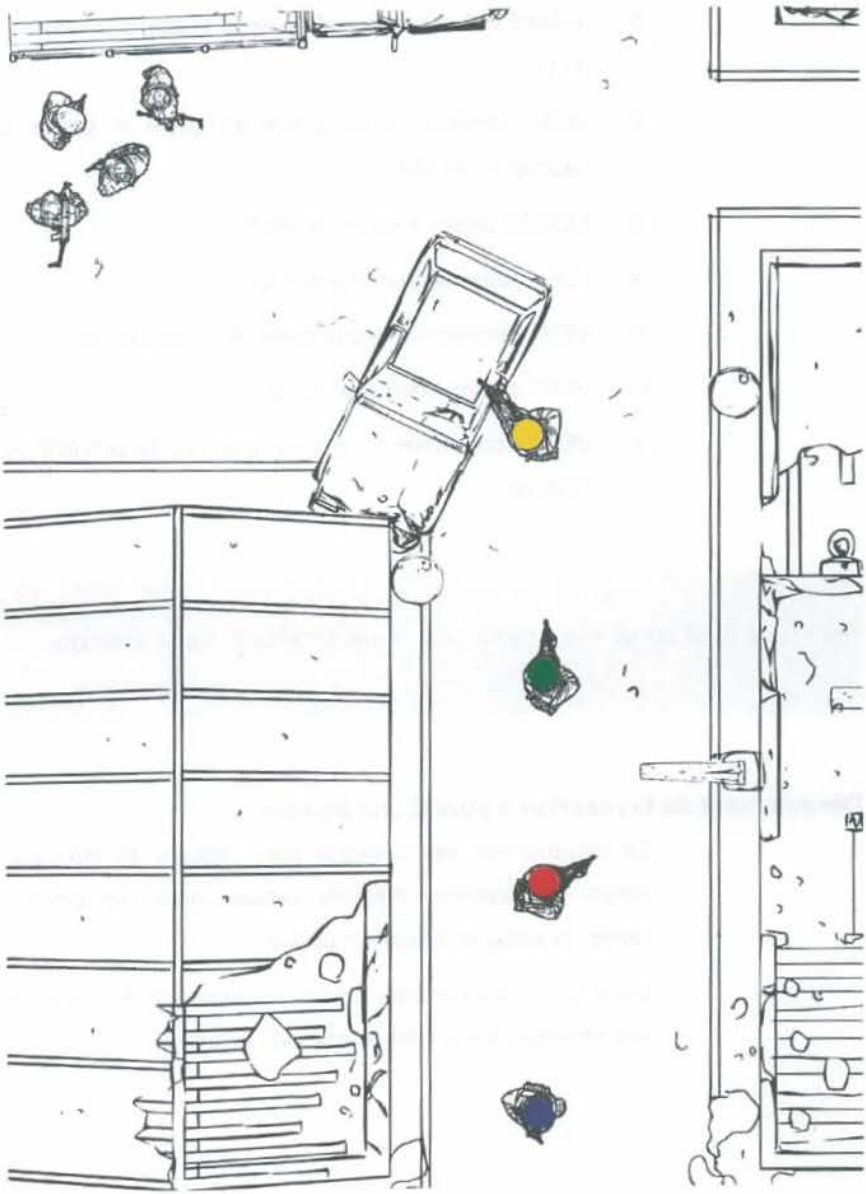
1. JAUNE voit l'ennemi sans être vu et prend la position de tir;
2. VERT annonce l'embuscade au geste et passe à gauche de JAUNE;
3. ROUGE passe à droite de JAUNE;
4. BLEU passe à droite de ROUGE;
5. VERT déclenche l'embuscade en ouvrant le feu;
6. VERT commande l'arrêt du feu.
7. VERT commande le repli, la prise de la position ou l'assaut.

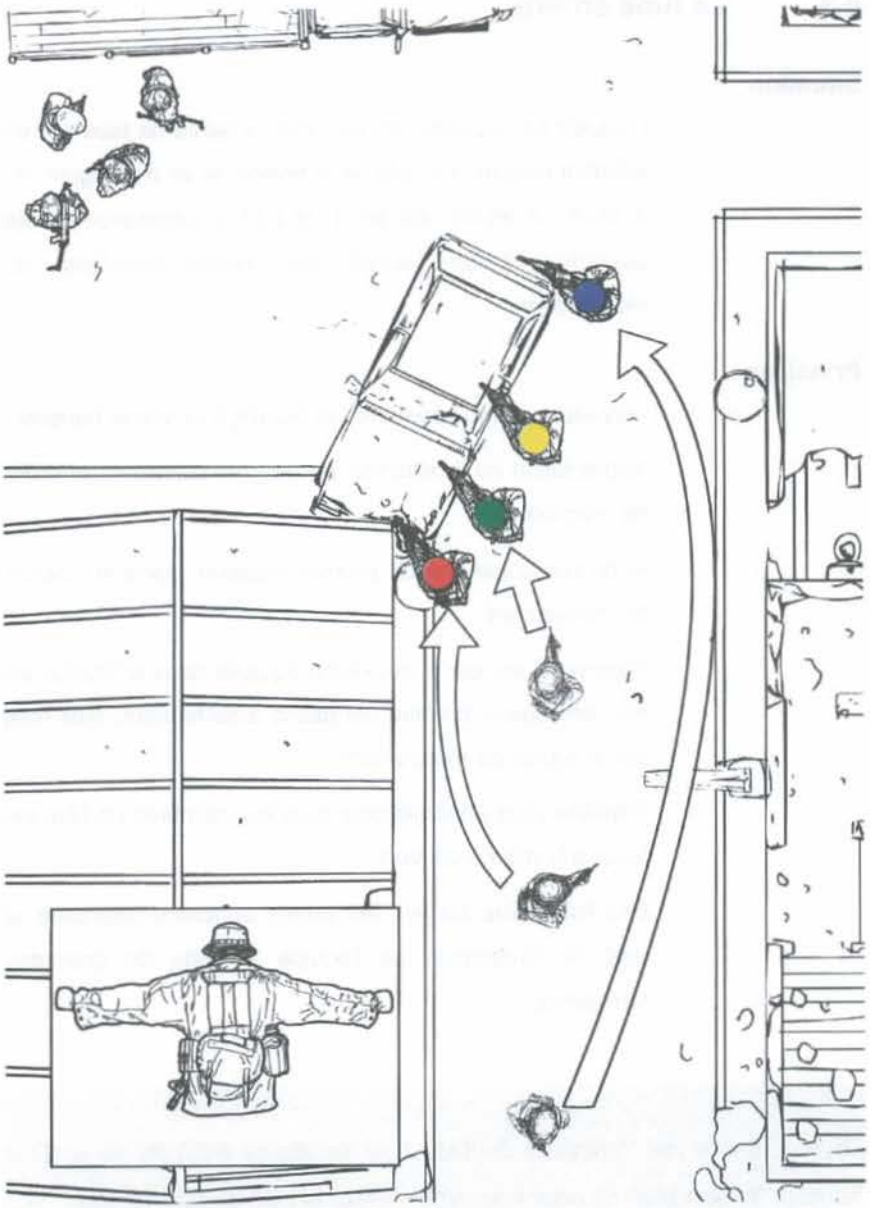
Pour un effectif supérieur à quatre hommes, on procède par analogie.

Déroulement de la réaction à plus d'une équipe

Le déroulement est identique pour l'équipe de tête, par contre le deuxième élément assure, dans un premier temps, la sécurité latérale et arrière.

Dans le cas d'un groupe à trois éléments, ce dernier peut soit déborder par un des flancs, soit appuyer.





6.3 Le tube arrière

Situation

L'équipe en déplacement est prise à partie de face par un élément ennemi, au-delà de la portée de jet d'une grenade à main. Le terrain est étroit de part la végétation ou les obstacles, il ne permet pas d'autre possibilité de mouvement.

Principes

Ouverture du feu spontanée et brutale du premier équipier.

Appréciation de la situation par le chef d'élément et ordre de réaction.

Repli par la gauche du premier équipier, dans le "couloir de mouvement".

Reprise du feu par le deuxième équipier dans le "couloir de feu" dès que le premier est passé à sa hauteur, puis repli par le couloir de mouvement.

Répétition par analogie pour tous les membres de l'équipe jusqu'à la mise à couvert.

Dès l'ouverture du feu, les autres équipiers masquent le repli de l'ensemble de l'équipe à l'aide de grenades fumigènes.

Dans le cadre des fonctions doublées, le deuxième équipier se porte à hauteur de son binôme pour intensifier le feu, et décroche avec lui.

Déroulement de la réaction

1. JAUNE annonce le contact puis riposte immédiatement en vidant son chargeur en coup par coup rapide.
2. VERT apprécie la situation, prend une décision et ordonne la réaction "TUBE ARRIERE ! TUBE ARRIERE !"
3. JAUNE fait un pas de côté sur la gauche et remonte la colonne pour venir se placer derrière BLEU;
4. ROUGE et BLEU allument un fumigène et l'annoncent;
5. VERT reprend le feu, tire six à huit coups, fait un pas de côté sur la gauche et remonte la colonne pour venir se placer derrière JAUNE;
6. ROUGE reprend le feu, tire six à huit coups, fait un pas de côté sur la gauche et remonte la colonne pour venir se placer derrière VERT;
7. BLEU reprend le feu, tire six à huit coups, fait un pas de côté sur la gauche et remonte la colonne pour venir se placer derrière ROUGE;
8. La procédure est répétée jusqu'à ce qu'un des équipiers repère un couvert, l'annonce ("RALLI ! RALLI !"), et se dirige vers celui-ci.

Les autres, successivement, se replient selon la procédure, et rejoignent le couvert.

Après un contrôle de l'effectif, du matériel et des munitions, le chef d'équipe donne une nouvelle direction de marche.

Le tube arrière est fréquemment effectué sur ordre préalable, lorsqu'on ne recherche pas le contact. Dans ce cas, le premier équipier au contact tier un chargeur et se replie sans ordre. Le reste de la réaction est identique.

Si un équipier venait à être blessé lors du tube arrière, appliquer la TAI "Relevé de blessé".

On a vu que seul l'équipier en poste JAUNE peut tirer. Il y a cependant deux exceptions :

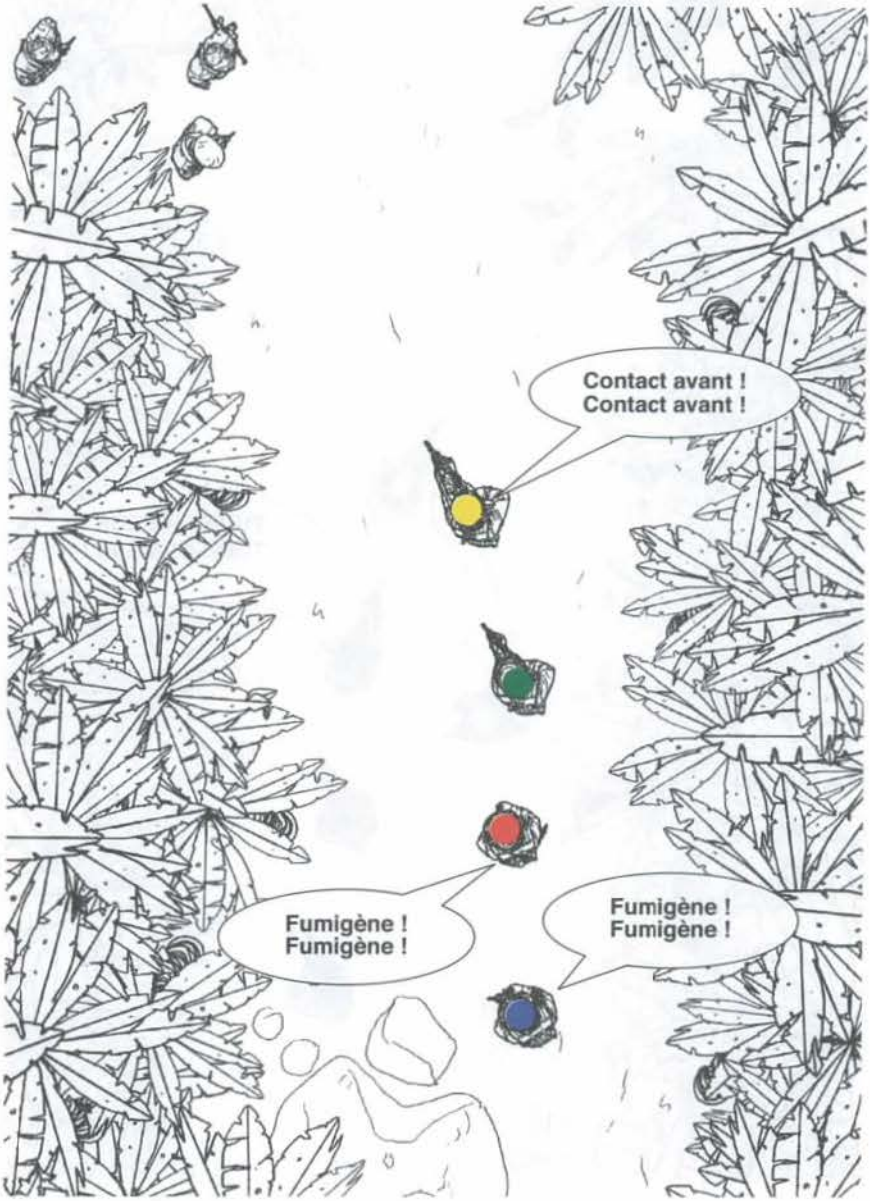
- *le tireur au lance grenade peut tirer par-dessus ses équipiers à condition que le contact soit à au moins 100 mètres, car à partir de cette distance le tir devient courbe, le tireur annonce son tir pour prévenir ses équipiers;*
- *si l'adversaire attaque depuis une position haute et que l'angle de tir est important, le tir par-dessus ses équipiers peut être envisagé.*

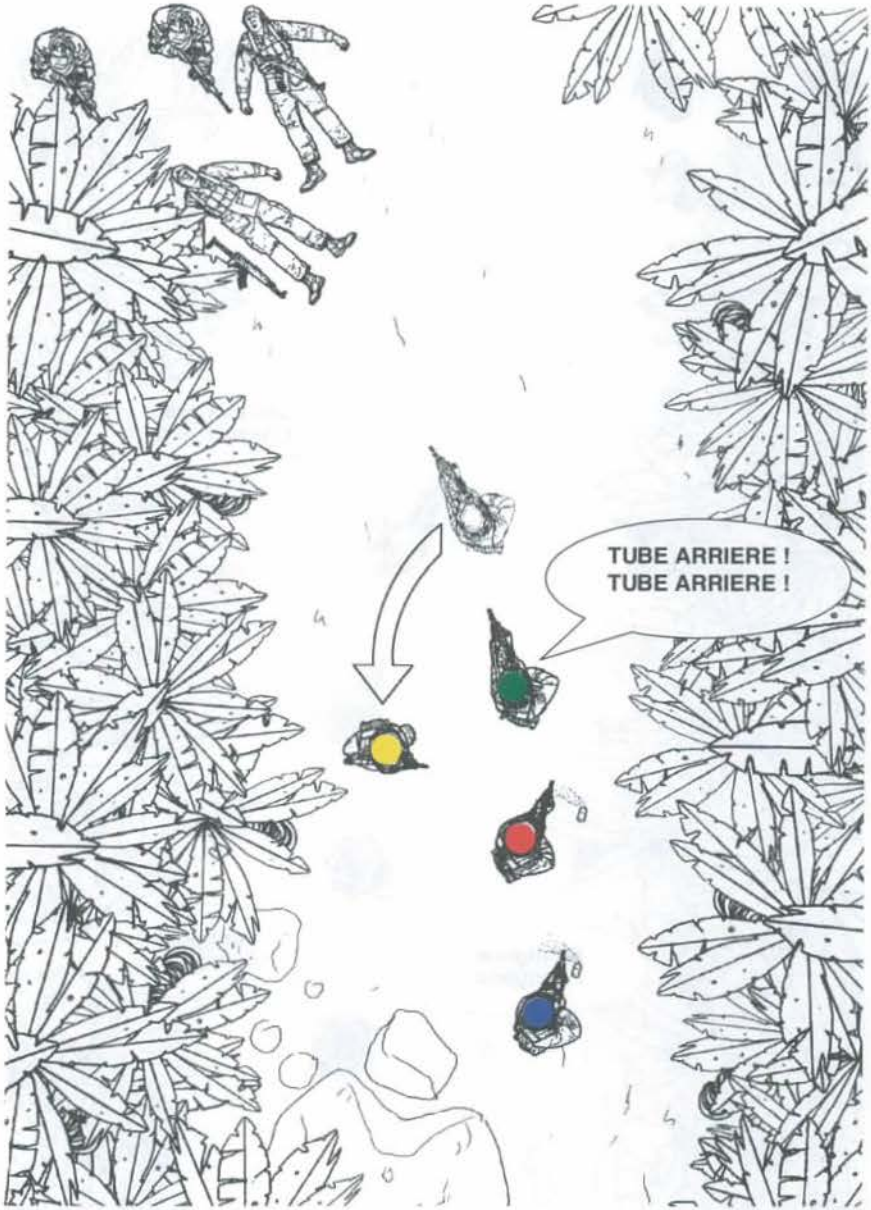
Ces deux exceptions dépendent bien sûr du niveau d'instruction et d'entraînement de l'équipe.

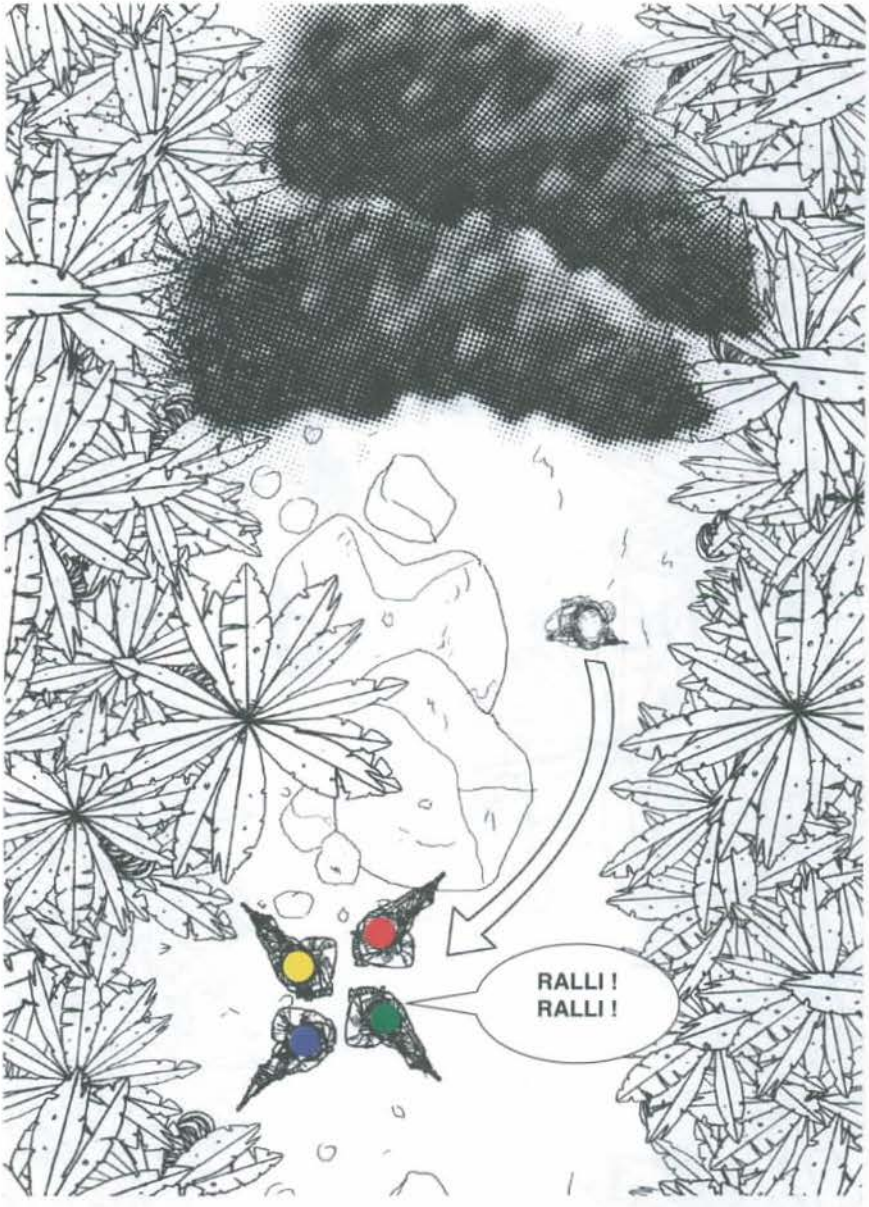
Déroulement de la réaction à plus d'une équipe

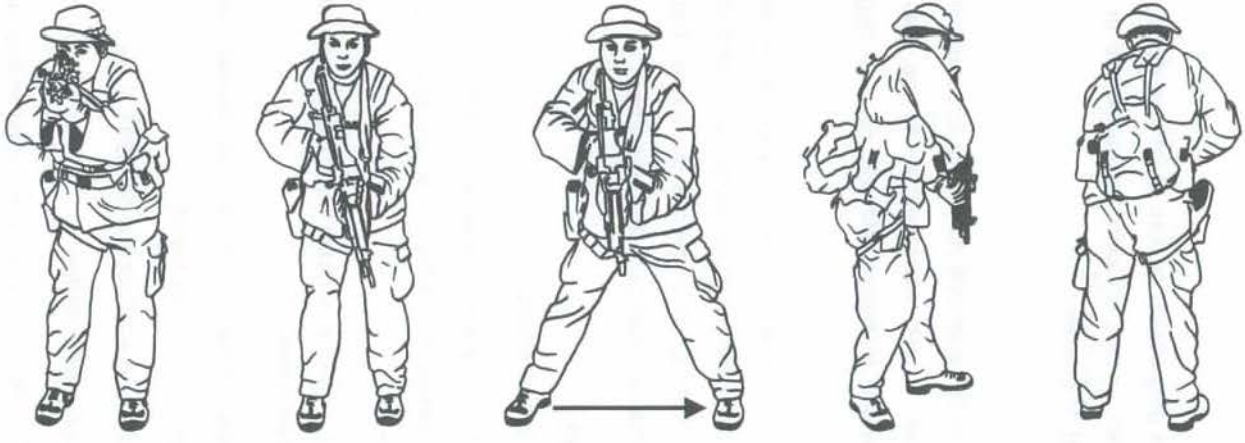
Le déroulement est identique pour l'équipe de tête. Par contre la deuxième équipe est en mesure de recueillir la première et de l'appuyer, ne serait-ce que par le tir des grenades à fusil.

Dans le cas d'un groupe à trois éléments, ce dernier peut soit déborder par un flanc soit appuyer l'élément qui se replie.


Contact avant !
Contact avant !
Fumigène !
Fumigène !
Fumigène !
Fumigène !


TUBE ARRIERE !
TUBE ARRIERE !


RALLI !
RALLI !



L'équipier en poste JAUNE tir

Il abaisse son arme après le tir

Il fait un pas de côté pour libérer le couloir de feu

Il effectue un demi-tour

Il remonte la colonne pour venir se placer derrière le dernier équipier

Figure 5 Les étapes d'un "rocking" lors d'un tube arrière

6.4 Le relevé de blessé

Situation

Lors de la progression ou lors d'une des deux situations précédentes, un des équipiers est touché par un tir direct ou un éclat de grenade.

Principes

Maintien de la supériorité du feu. Si la supériorité de feu est perdue, il est envisageable de ne pas relever immédiatement le blessé afin de ne pas aggraver la situation.

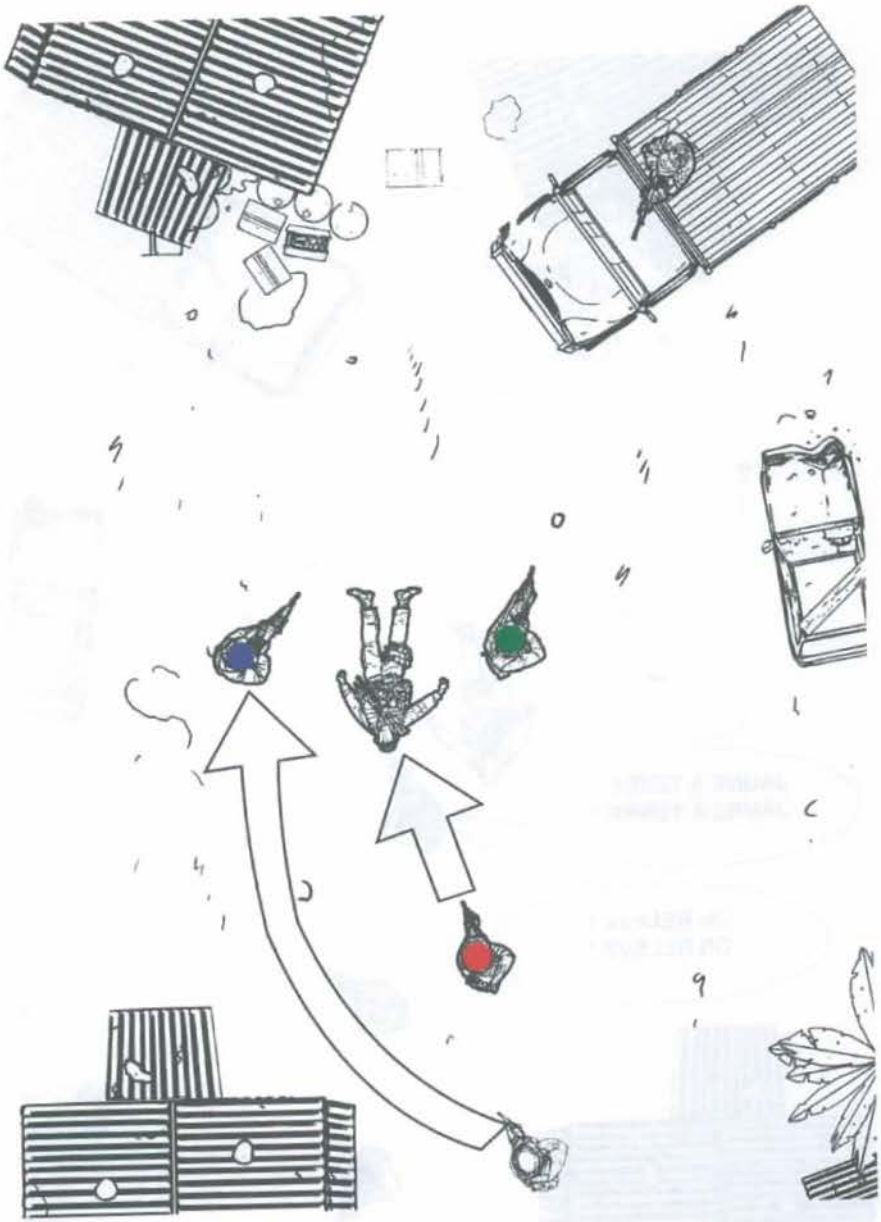
Si le blessé est relevé, partager l'équipe en un élément de feu et un élément de récupération. L'élément de feu se place sur la droite et la gauche du blessé. Repli en se masquant par le jet de grenades fumigènes.

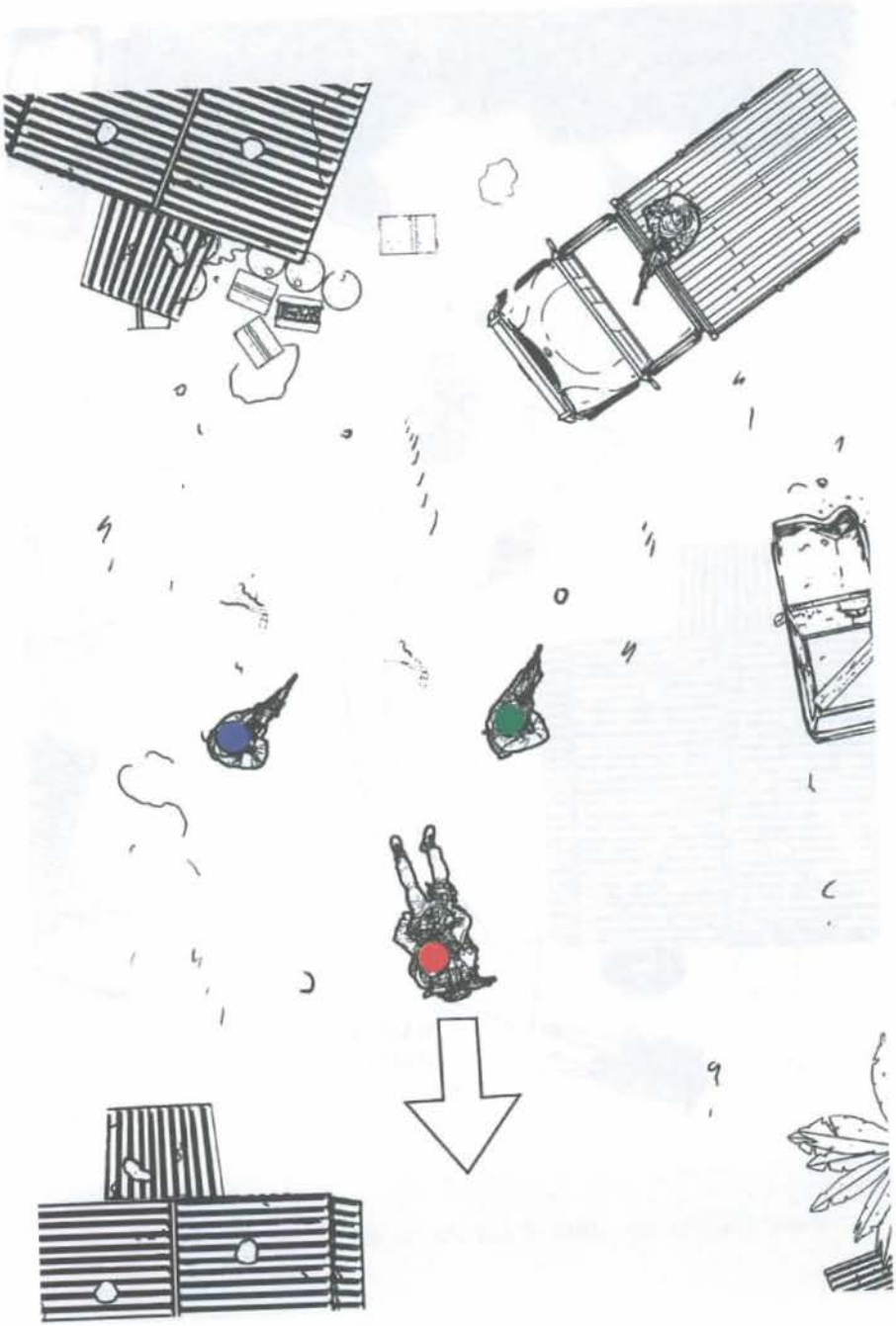
Déroulement de la réaction

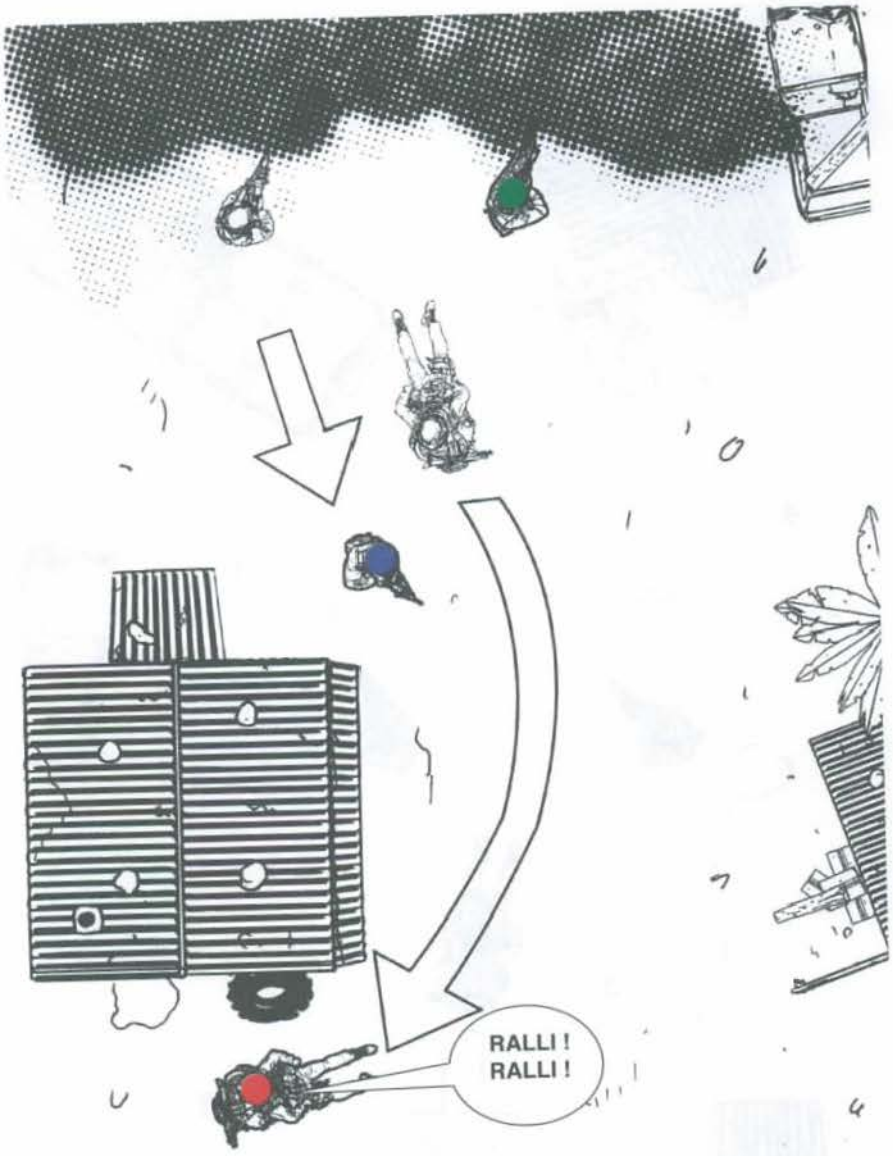
Si JAUNE tombe à terre...

1. VERT tire dans le secteur de JAUNE tout en montant à sa hauteur. Il apprécie l'état du blessé et ordonne la relève;
2. VERT se place à droite ou à gauche de JAUNE et continue à tirer;
3. ROUGE monte à la hauteur du blessé, allume son fumigène et celui du blessé;
4. BLEU se place à l'opposé de VERT et tire;
5. ROUGE traîne JAUNE;
6. VERT et BLEU se replient en appui mutuel au rythme de ROUGE.

JAUNE A TERRE !
JAUNE A TERRE !
ON RELEVE !
ON RELEVE !







Si un autre équipier que JAUNE est blessé, on procède par analogie.

Détail des techniques de relevé de blessé

Figure 6 **Technique de relevé à une personne**

L'arme du blessé est plaquée sur sa poitrine, ses bras viennent par-dessus. Le porteur obtient ainsi une très bonne prise. Avant de commencer à traîner le blessé, il faut le soulever pour plaquer son dos sur les cuisses (ce sont les cuisses qui travaillent et non le dos !).

Un retrait des cartouches de l'arme du blessé doit être rapidement effectué ou il convient de prendre le temps de mettre l'arme à la sûreté (rien ne sert d'aggraver la situation…).

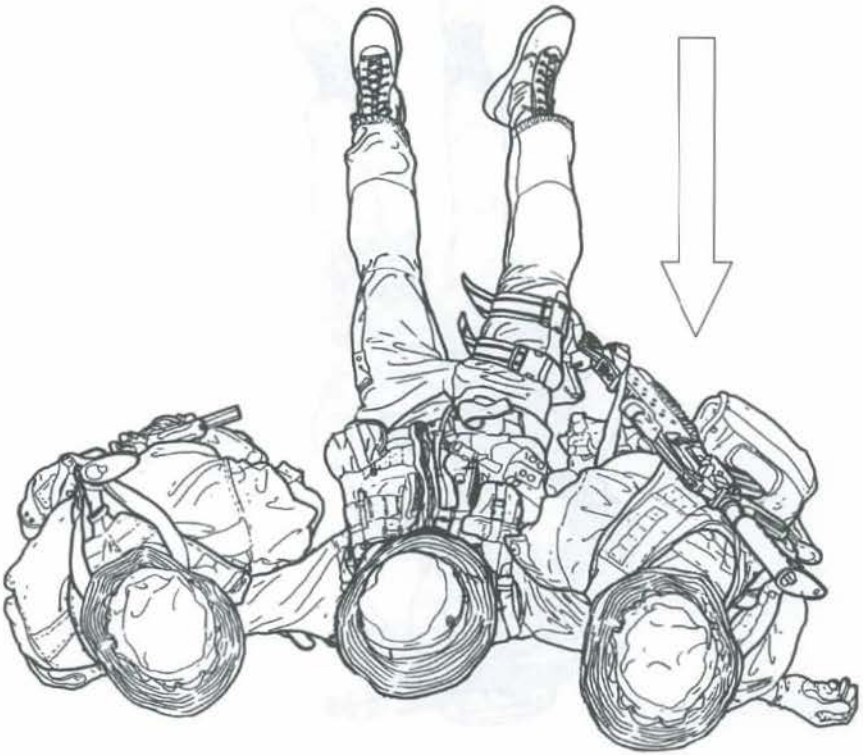


Figure 7 Technique de relevé à deux personnes

Cette manière de faire est très rapide. Comme pour la précédente technique les pieds du blessé traînent sur le sol.

Figure 8 **Variante de la technique de relevé à deux personnes**

Cette variante peut par exemple être utilisée pour une blessure à hauteur des pieds / mollets.

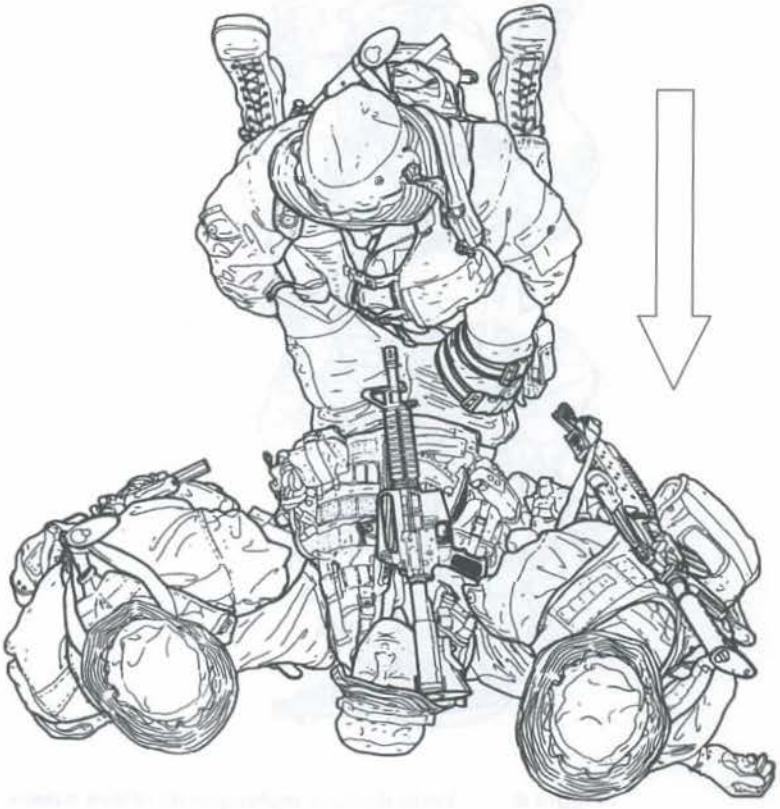


Figure 9 Technique de relevé à trois personnes

Cette technique peut être utilisée pour relever un équipier de gros gabarit et lourdement chargé.

Elle n'est employée que lorsque la supériorité de feu est assurée.

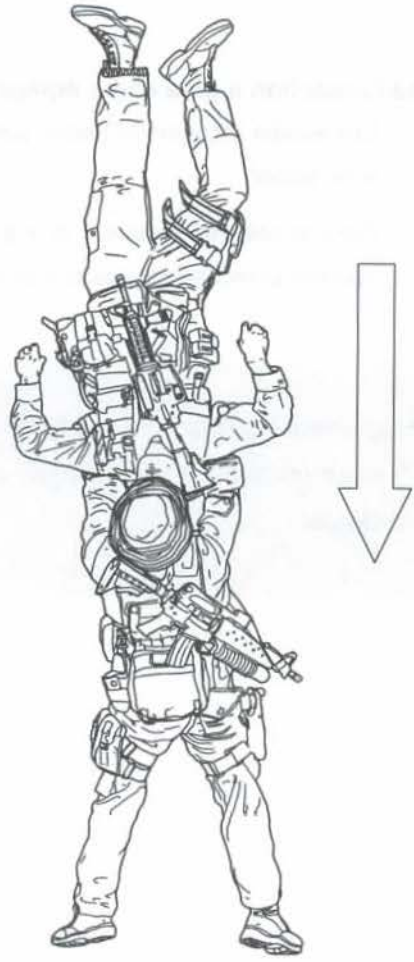


Figure 10 Technique de relevé particulière

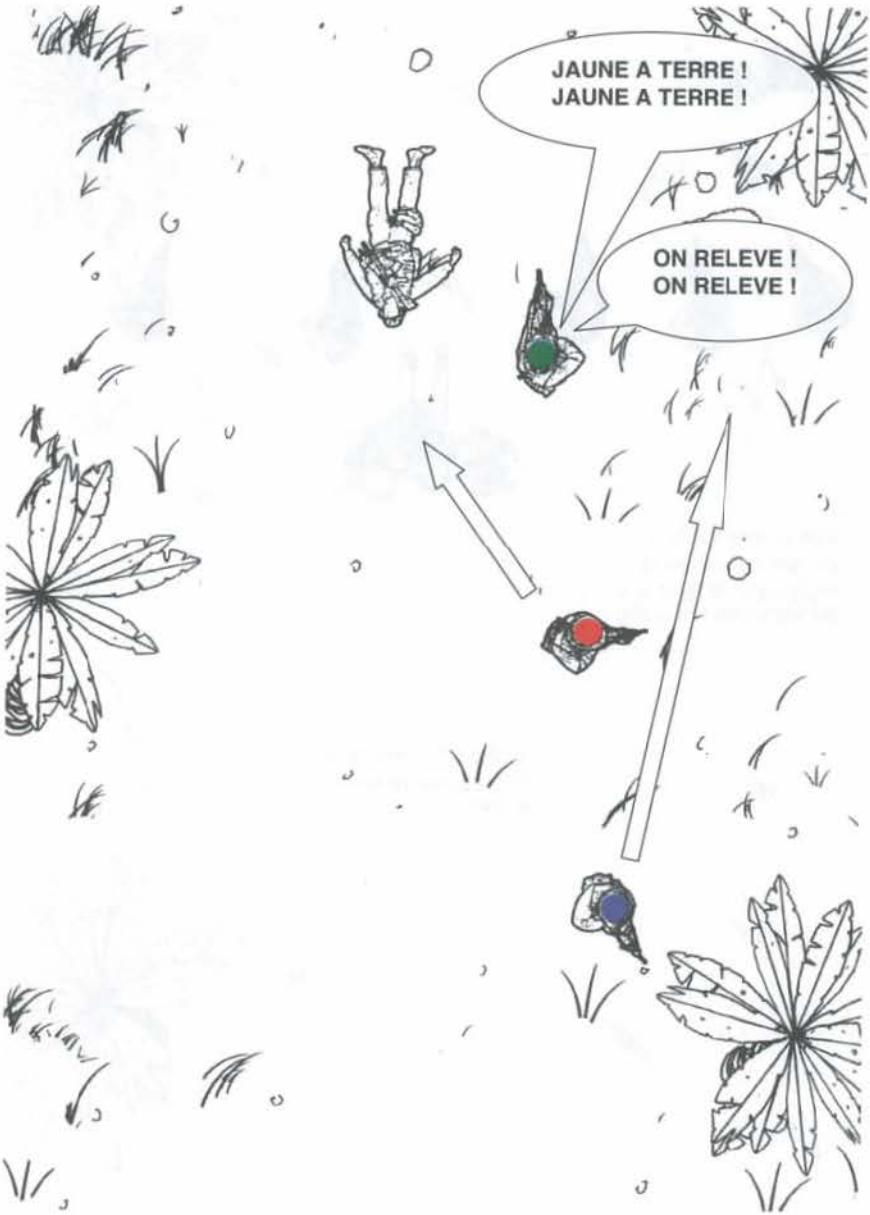
L'homme qui relève le blessé est allongé afin de profiter d'un couvert bas, il saisit son camarade sous les aisselles est le traîne, centimètre par centimètre. Cette technique est physiquement très difficile et n'est envisageable que sur quelques mètres.

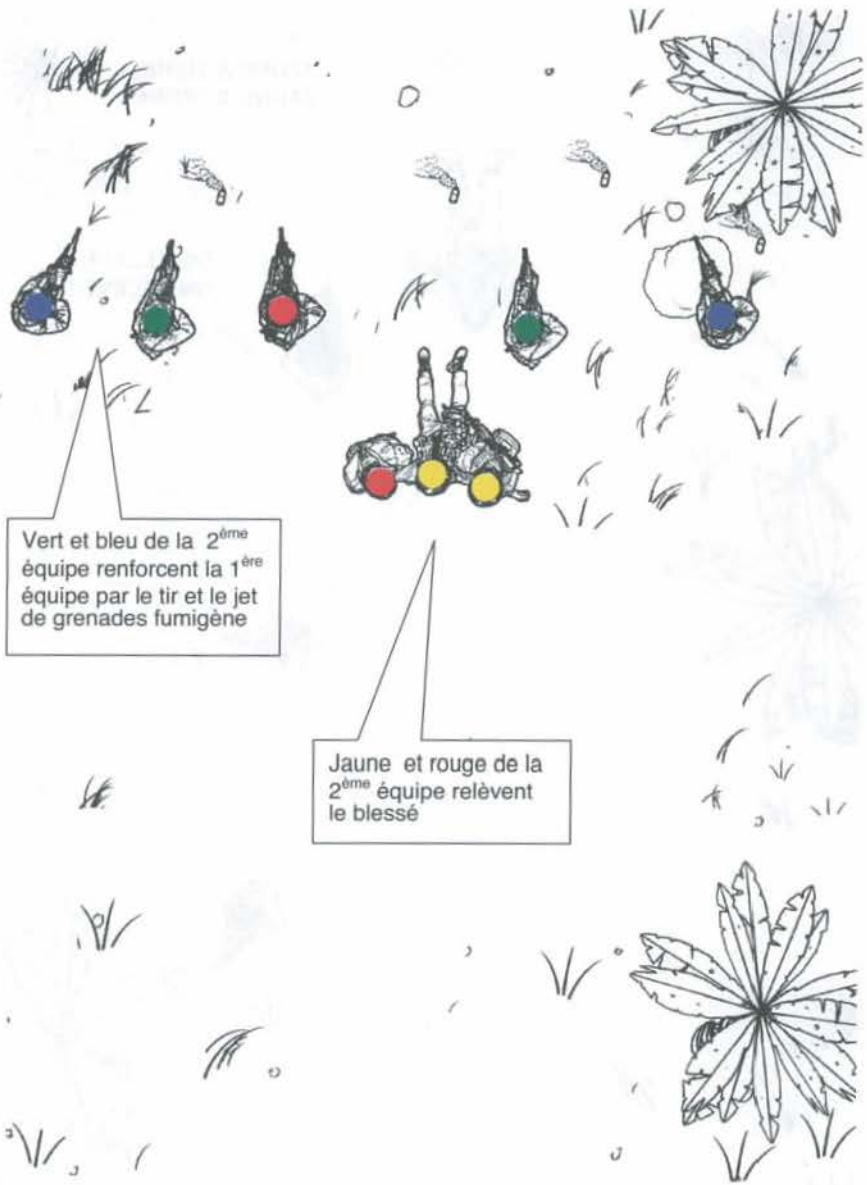
Déroulement de la réaction à plus d'une équipe

Une équipe récupère le blessé pendant que l'autre assure la protection

Dans le cas d'un groupe à trois éléments, ce dernier peut appuyer et recueillir les deux autres.

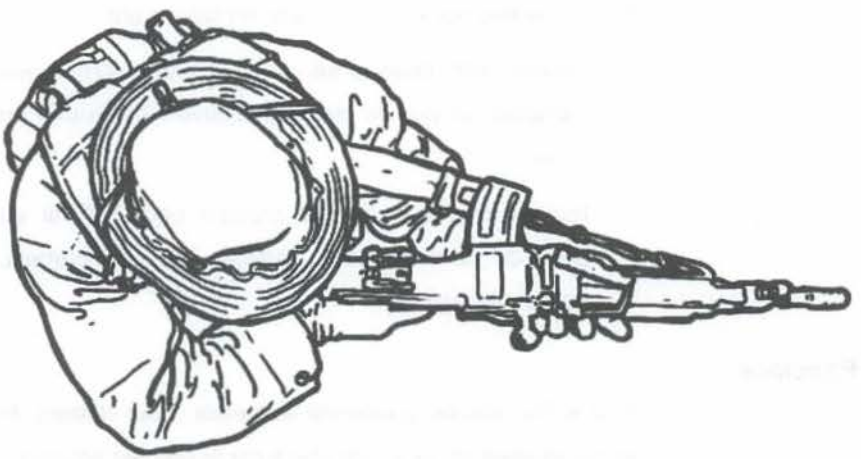
Avec un effectif supérieur à quatre, deux hommes relèvent le blessé.
En général, le binôme du blessé et un équipier se trouvant à proximité immédiate s'en chargent.


JAUNE A TERRE !
JAUNE A TERRE !
ON RELEVE !
ON RELEVE !


Vert et bleu de la 2ème équipe renforcent la 1ère équipe par le tir et le jet de grenades fumigène
Jaune et rouge de la 2ème équipe relèvent le blessé

TROISIEME PARTIE

LES TAI OFFENSIVES



7 Les TAI offensives

7.1 Généralités

Elles sont utilisées principalement dans le cadre de missions à caractère offensif, quand le contact et l'imbrication sont recherchés ou inévitables.

7.2 Le tube avant

Situation

Deux situations peuvent nécessiter un tube avant :

- l'équipe est prise sous le feu alors qu'elle est canalisée et que le prochain couvert se trouve en avant;
- l'équipe donne un assaut préparé pour franchir un point de passage étroit (brèche dans du barbelé, passerelle, etc...).

Principes

Sous le feu, riposte spontanée et brutale. Pour l'assaut, tir en mouvement de six à huit coups par le premier équipier.

Dégagement par la gauche, dans le "couloir d'attente".

Reprise du feu par le deuxième équipier dans le "couloir de feu et mouvement" dès que le premier a dégagé sur la gauche.

Répétition par analogie par tous les membres de l'équipe jusqu'à la mise à couvert ou le franchissement de l'obstacle.

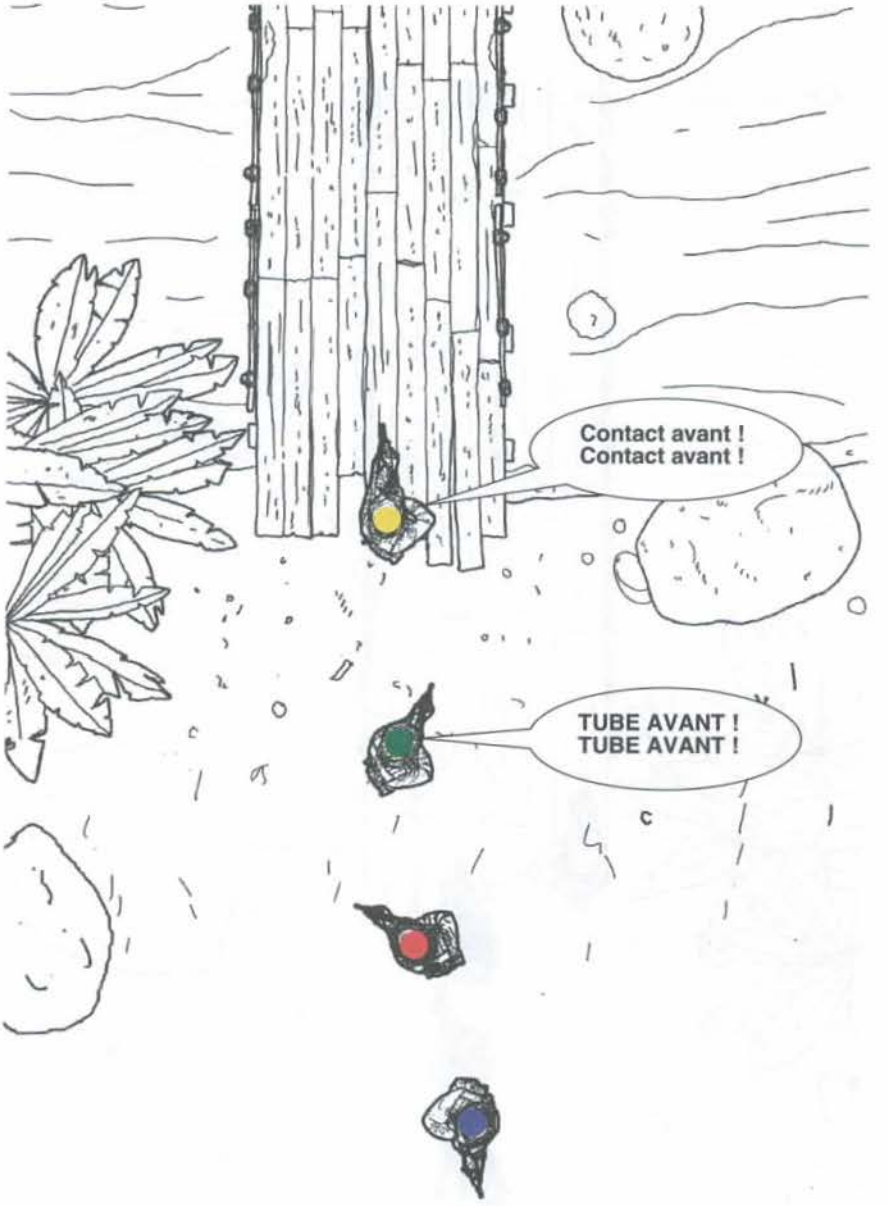
Puis, suivant la situation :

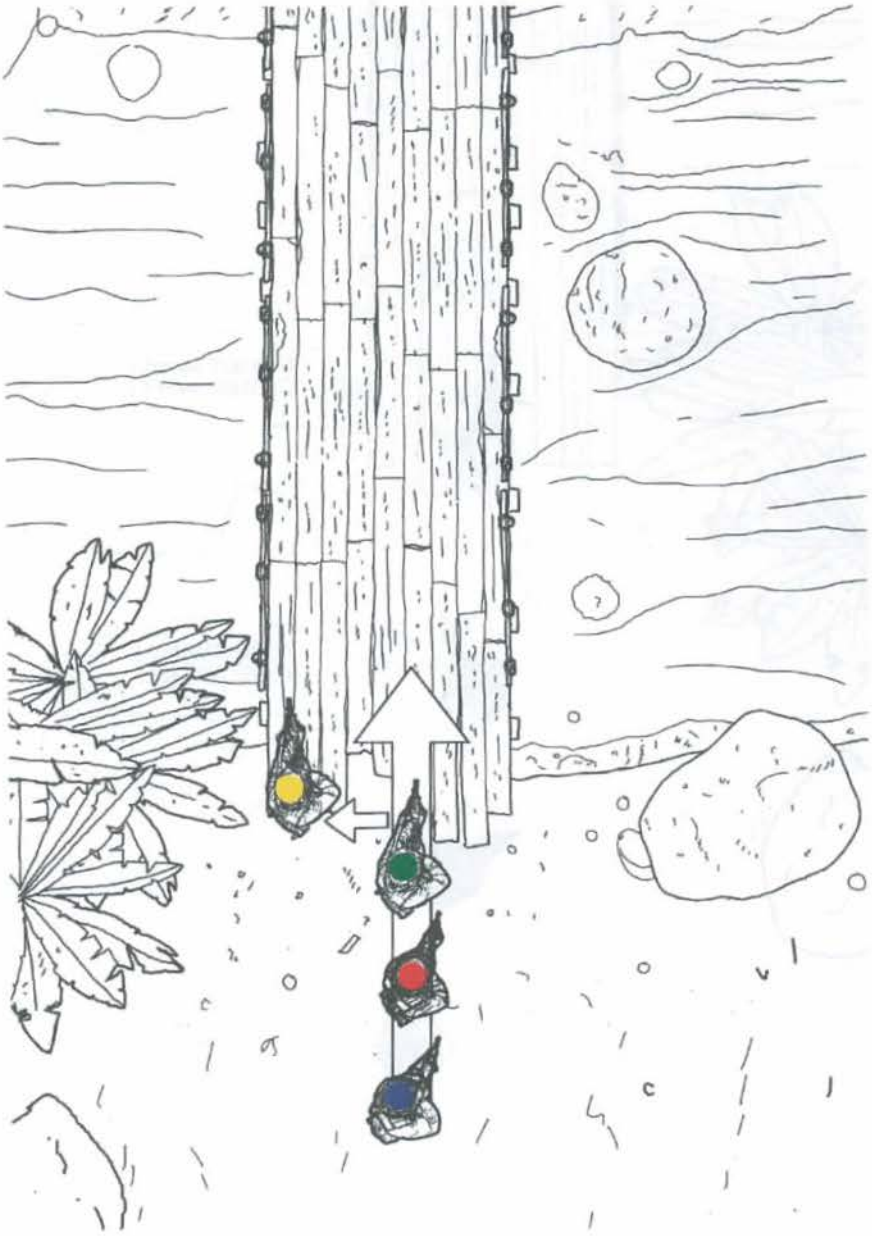
- tenue de l'emplacement pour permettre à un autre élément de manœuvrer;
- monter au contact de l'adversaire en feu et mouvement ou en donnant un assaut.

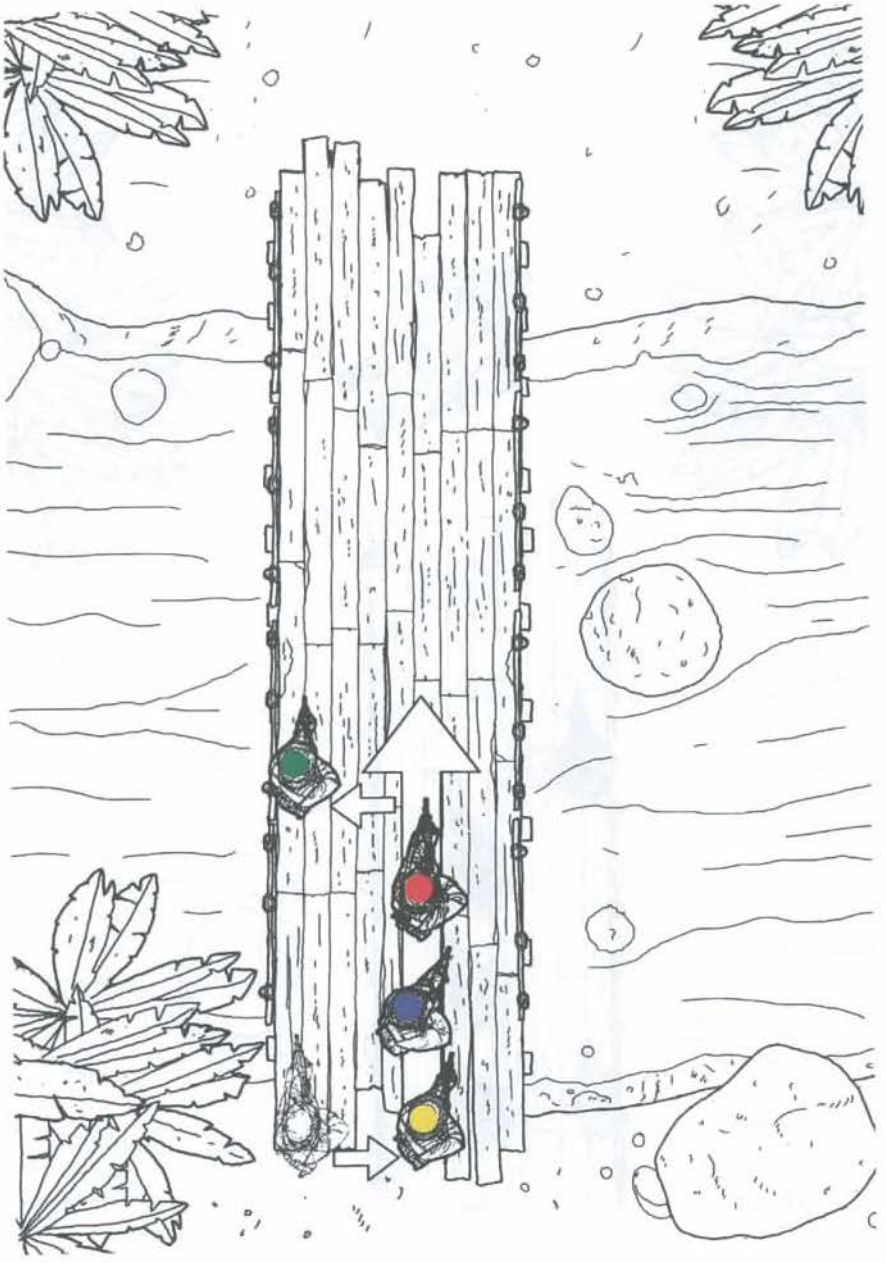
Déroulement de la réaction

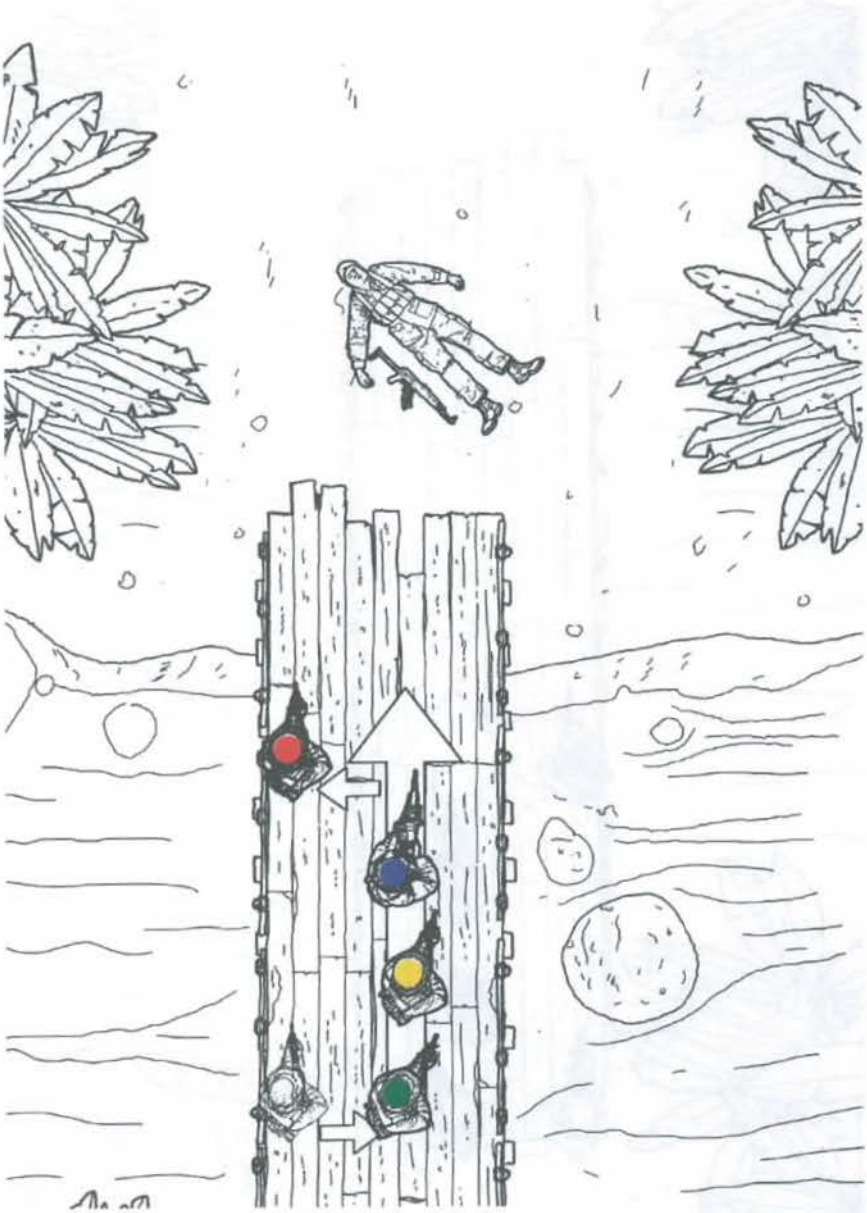
Si l'équipe est prise sous le feu et que le prochain couvert se trouve en avant...

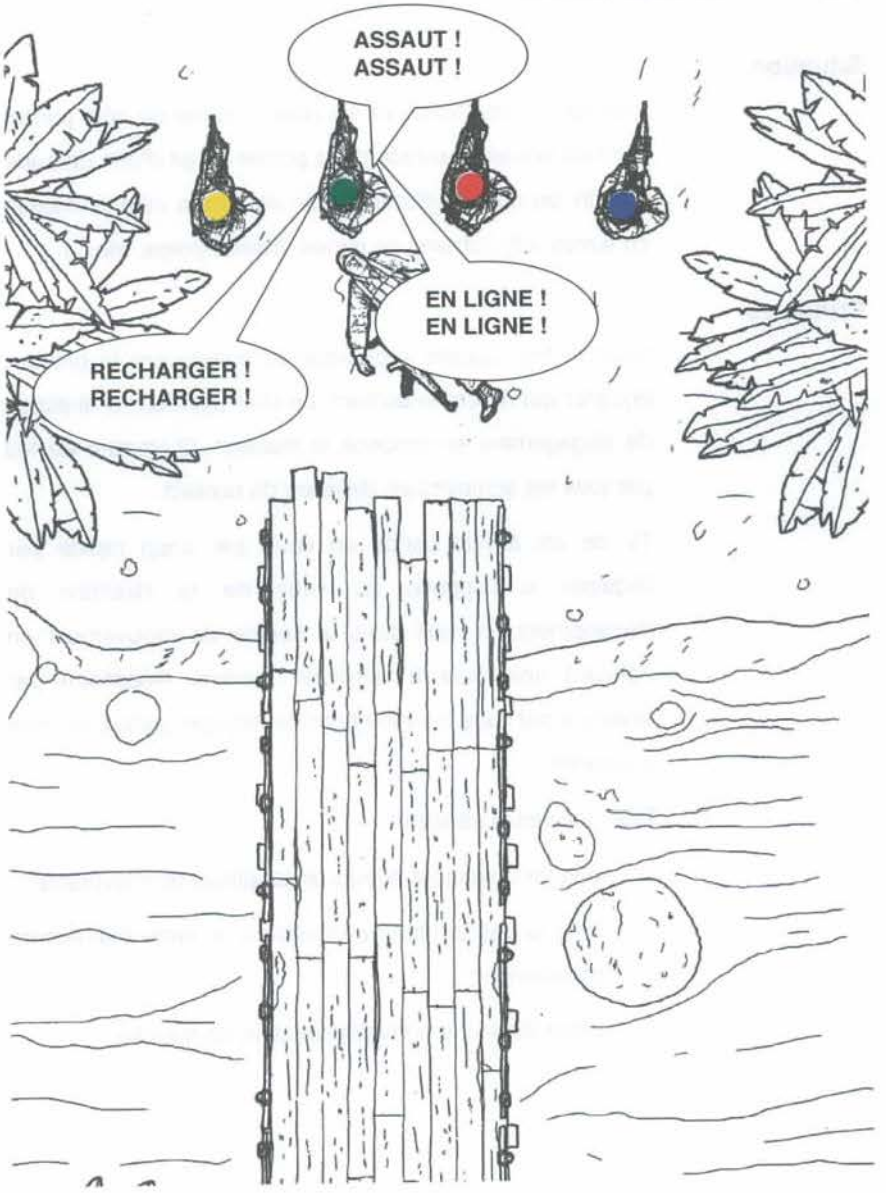
1. JAUNE riposte immédiatement en vidant son chargeur en coup par coup rapide;
2. VERT annonce la réaction;
3. VERT, ROUGE et BLEU resserrent la colonne derrière JAUNE;
4. VERT fait dégager JAUNE sur la gauche et ouvre le feu tout en avançant, suivi de ROUGE et de BLEU;
5. VERT tire six à huit coups, puis fait un pas de côté pour laisser le couloir de feu et de mouvement libre à ROUGE et BLEU;
6. JAUNE recharge, puis suit BLEU et ROUGE;
7. La procédure est répétée jusqu'au franchissement du passage étroit.


Contact avant !
Contact avant !
TUBE AVANT !
TUBE AVANT !








ASSAUT !
ASSAUT !
EN LIGNE !
EN LIGNE !
RECHARGER !
RECHARGER !

7.3 Le tube latéral

Situation

L'équipe en déplacement est prise à partie de côté par un élément ennemi, au-delà de la portée de jet d'une grenade à main, ou au-delà d'une portion de terrain infranchissable en temps utile (champ de mines, rivière, gorge, etc...).

Principes

Sous le feu, riposte spontanée et brutale par le premier équipier qui repère le contact. Le chef apprécie la direction de dégagement et annonce la réaction. Ouverture du feu par tous les équipiers en direction du contact.

Tir de six à huit coups en coup par coup rapide par l'équiper à l'opposé du sens de la direction de dégagement, et repli dans le couloir de mouvement en donnant une tape à l'équipier suivant. Répétition par analogie par tous les membres de l'équipe jusqu'à la mise à couvert.

Puis, suivant la situation :

- donner un assaut depuis un emplacement favorable;
- tenir la position pour permettre à un autre élément de manœuvrer;
- partir dans une nouvelle direction de marche.

Déroulement de la réaction

Si l'équipe est prise sous le feu depuis le flanc :

1. le premier équipier à repérer le contact (en général, ROUGE) annonce le contact et riposte immédiatement en vidant son chargeur en coup par coup rapide;
2. VERT annonce la réaction;
3. tous ouvrent le feu en direction du contact;
4. l'équipier à l'opposé du sens de repli tire six à huit coups en coup par coup rapide, et décroche dans le couloir de mouvement en signalant son passage par une tape à l'équipier suivant;
5. la procédure est répétée jusqu'au moment où l'équipe arrive sur un terrain favorable à la poursuite de l'action.

Suivant METTT, le repli latéral peut être couvert par le jet de grenades fumigènes.

Si un équipier venait à être blessé lors du tube latéral, appliquer les principes de la TAI "Relevé de blessé".

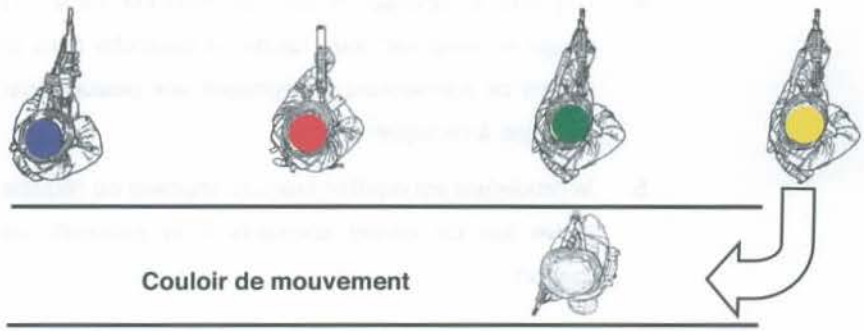
La sécurité arrière doit être assurée par tous les équipiers lors du rocking.

Déroulement de la réaction à plus d'une équipe

Pour un groupe à deux équipes, le déroulement est identique pour l'équipe au contact, la deuxième équipe effectuant un appui de feu.

Dans le cas d'un groupe à trois éléments, ce dernier peut appuyer les deux premiers ou éventuellement relever un blessé.

Détail d'un tube à gauche (contact à gauche)



Détail d'un tube à droite (contact à gauche)

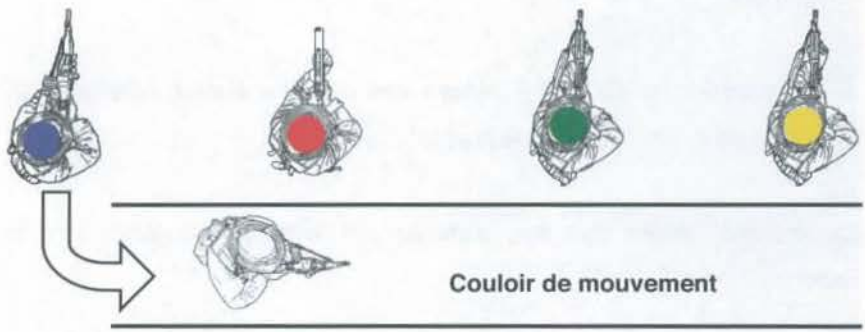
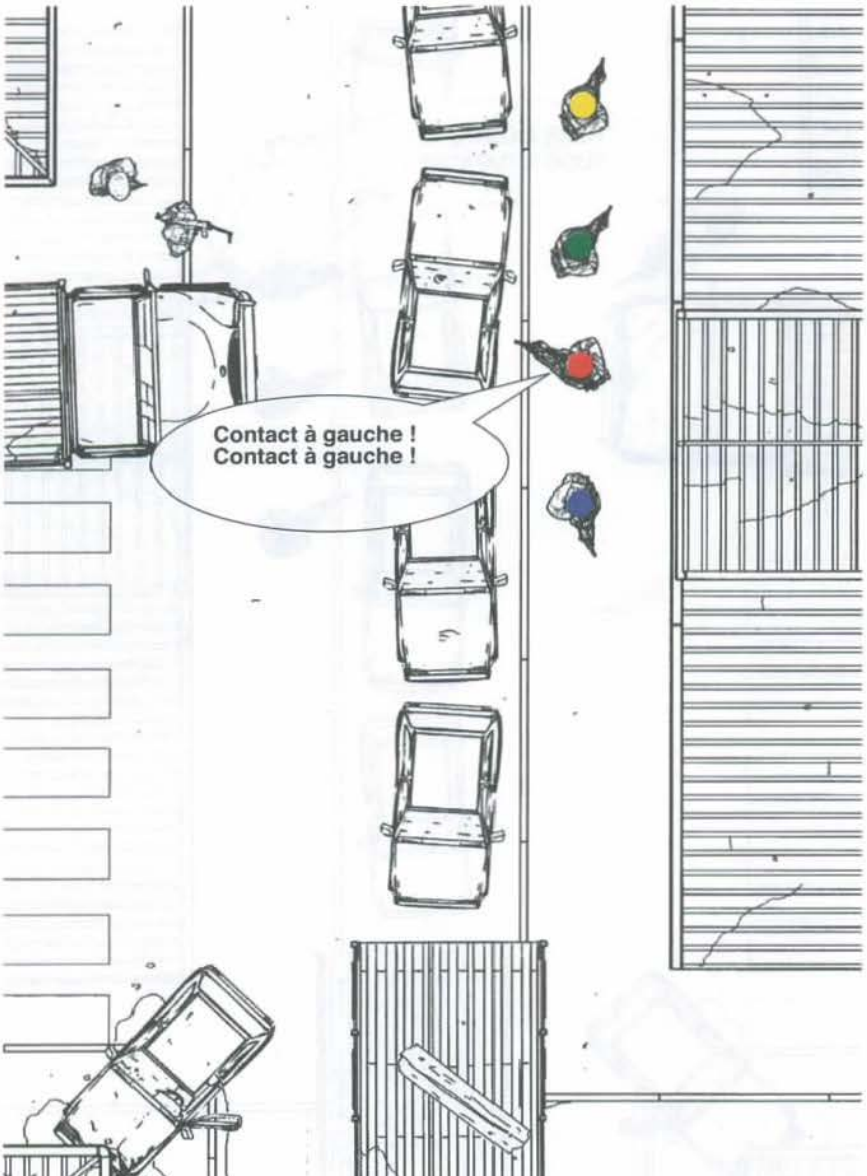
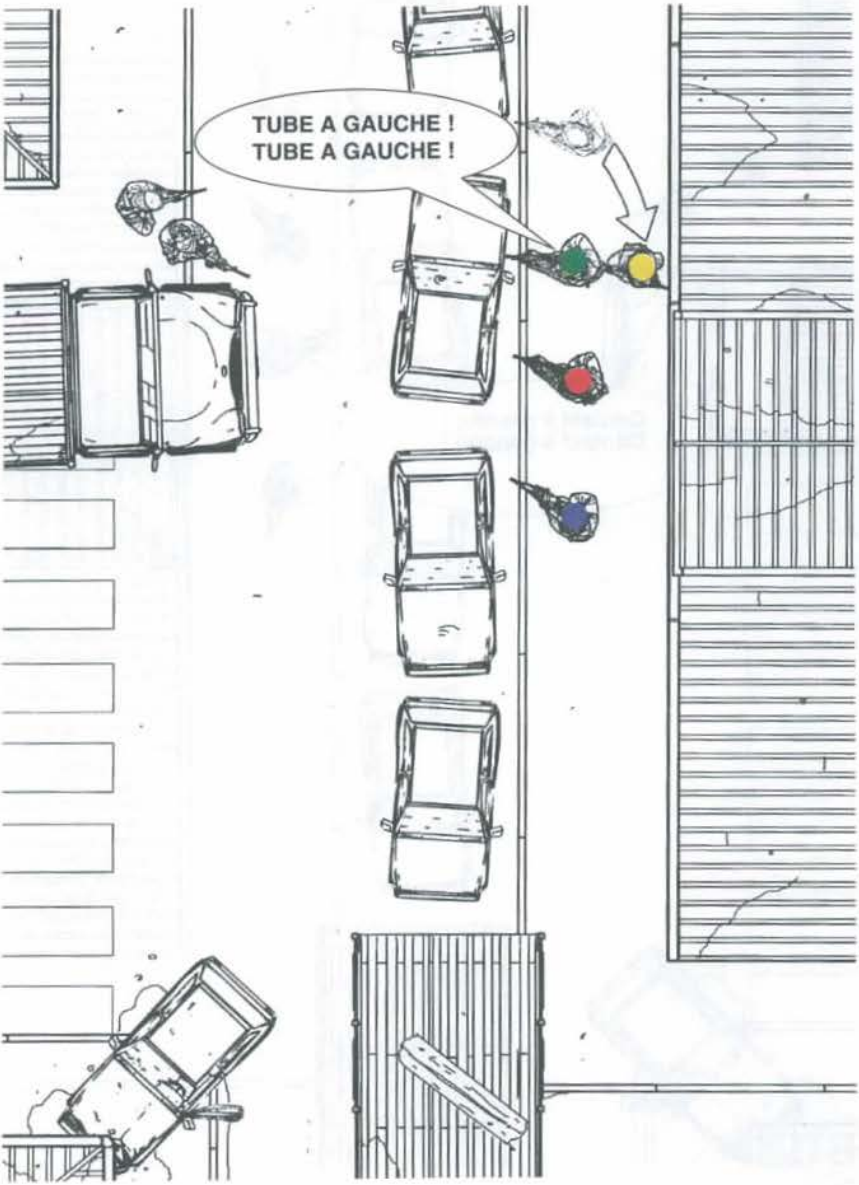
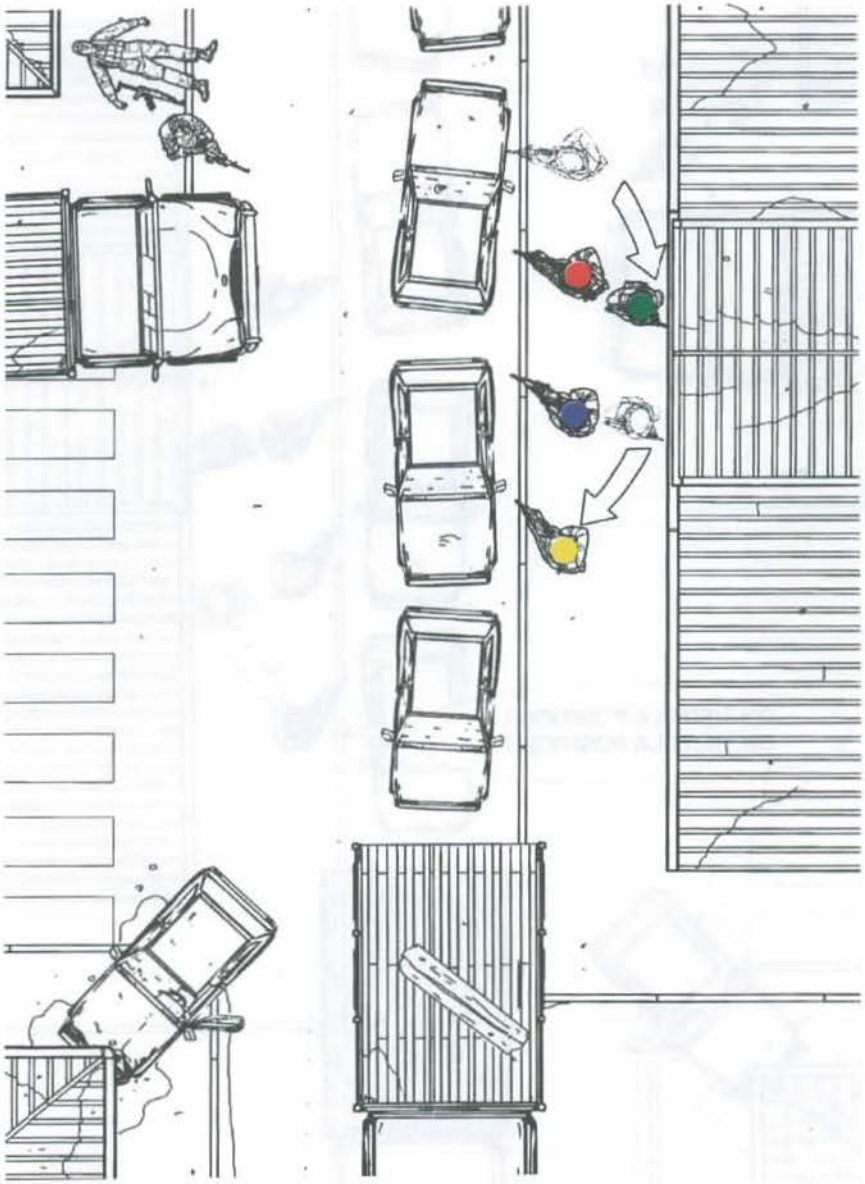
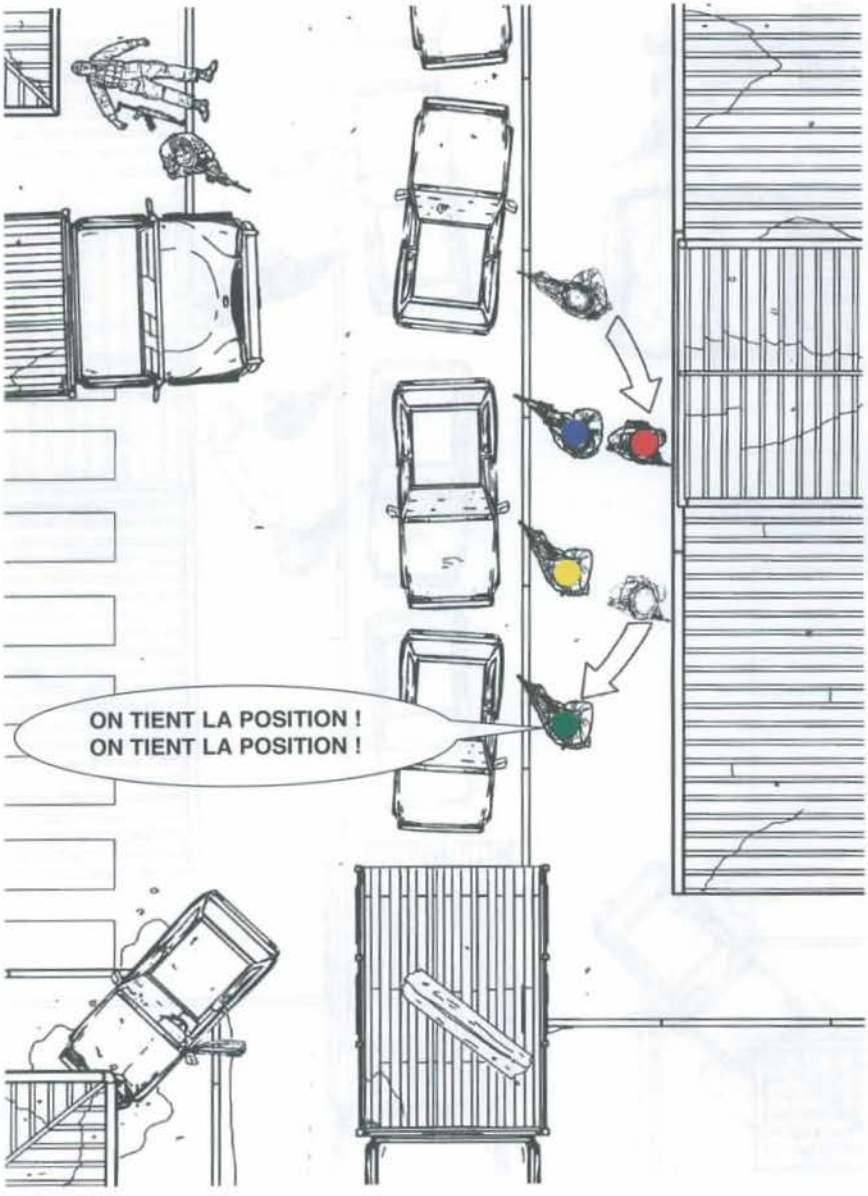


Figure 11 Le "rocking" du tube latéral


Contact à gauche !
Contact à gauche !


TUBE A GAUCHE !
TUBE A GAUCHE !




ON TIENT LA POSITION !
ON TIENT LA POSITION !

7.4 L'embuscade inopinée latérale

Situation

L'équipe en déplacement détecte un groupe ennemi en mouvement dans sa direction. Il est possible de quitter à temps l'itinéraire de progression.

Principes

Sortie discrète de l'axe de marche (JAUNE sort le dernier afin d'appuyer le mouvement de ses camarades) et passage à une formation en ligne parallèle à l'axe de progression de l'adversaire pour utiliser simultanément toutes les armes.

Si la mission est d'éviter le contact, laisser passer l'ennemi dans le cas contraire, au commandement (tir du chef d'élément) ou si un équipier se voit repéré, ouverture du feu.

Tir foudroyant d'un chargeur de fusil, d'une bande de FM et d'une ou deux grenades à fusil, rechargement immédiat.

Puis, suivant la situation :

- repli de l'ensemble de l'équipe, sous couverture de grenades fumigènes;
- tenir l'emplacement pour permettre à un autre élément de manœuvrer;
- monter au contact de l'adversaire en feu et mouvement ou en donnant l'assaut.

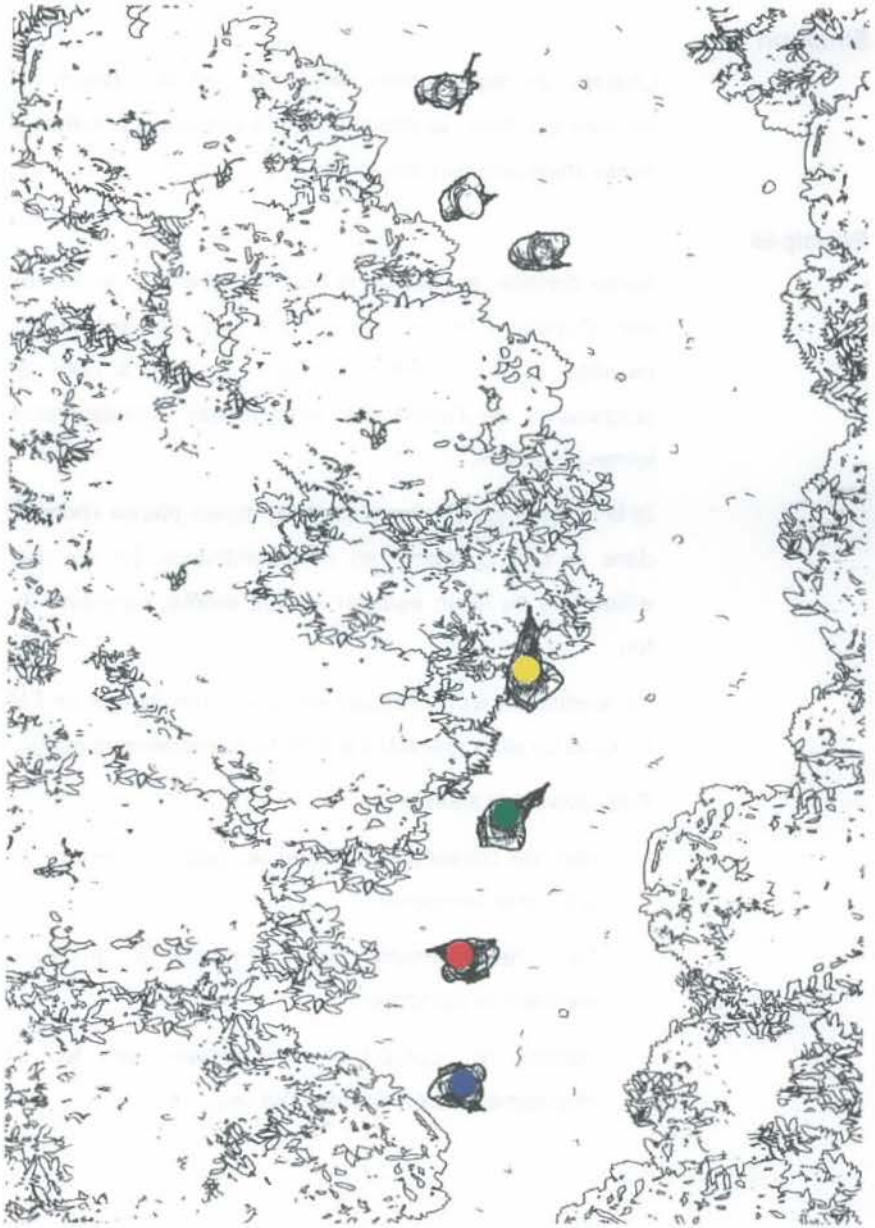
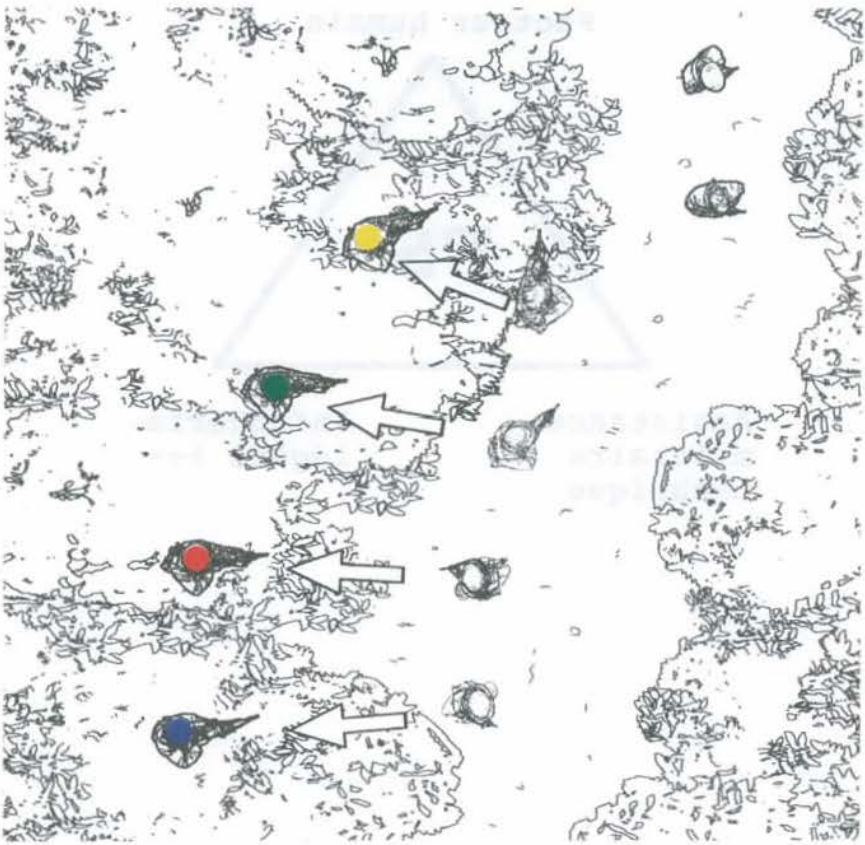
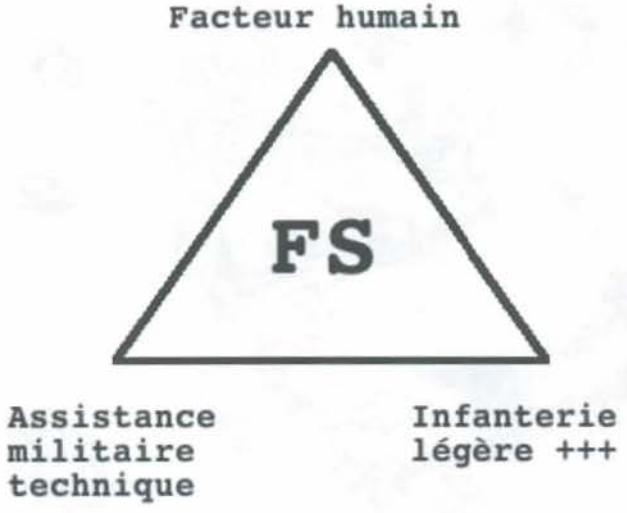


Figure 12 **Commandement au geste de l'embuscade inopinée latérale**



QUATRIEME PARTIE

LES TAI OPERATIONS SPECIALES



8 Les TAI opérations spéciales

8.1 Généralités

Les TAI opérations spéciales utilisent les mêmes principes que les TAI défensives et offensives. Cependant, leur utilisation est limitée au travail de petits éléments isolés car une application des feux à 360° est envisageable.

Il s'agit à chaque fois d'éviter l'imbrication, pour permettre à un élément d'appui, généralement un ou plusieurs aéronefs se trouvant à proximité, d'intervenir en appui de feu ou comme élément de récupération.

Ces TAI sont utilisables pour les éléments de reconnaissance, de recherche du renseignement, les éléments légers d'observation d'artillerie, les équipes RESCO, les équipes de tireurs d'élite et bien entendu les équipes provenant des forces spéciales.

L'effectif de ces éléments est généralement compris entre quatre et six hommes.

8.2 Les forces spéciales (FS)

Les forces spéciales sont des forces stratégiques qui sont utilisées pour aider à atteindre les buts de l'Etat en cas de crise. C'est pour cette raison qu'elles sont fréquemment subordonnées au commandement direct de l'armée.

Les prestations des forces spéciales sont les suivantes :

1. La démultiplication de force par le biais de l'assistance militaire technique dans ses trois phases : recrutement / instruction / conduite d'opération.
2. L'accomplissement des missions de l'infanterie légère dans tout leur cadre d'engagement tout comme les missions de protection de personnes, de sauvetage, d'arrestation, etc...
3. Disposer d'un niveau de compétence individuel au niveau de l'équipier, qui permette de fixer les limites et les règles d'engagement des armes en cas de changement subit de la situation.

Le facteur humain dans les opérations spéciales est une donnée essentielle de la réussite de la mission.
C'est pour cette raison que la sélection est ardue et que la formation dure en général plusieurs années.

8.3 La réaction sur un tir non localisé

Situation

L'équipe en déplacement entend une ou plusieurs détonations / rafales ou ricochets. Aucun membre de l'équipe n'est en mesure de déterminer l'origine des tirs, ce qui est notamment le cas en sous-bois, en localité et en terrain très vallonné.

L'expérience démontre que ce tir est fréquemment un départ de coup involontaire de l'ennemi installé en embuscade (mauvais niveau d'instruction, nervosité, peur).

Principes

Le chef d'équipe ordonne l'ouverture du feu.

Chaque équipier tire un demi-chargeur dans son secteur de part et d'autre des couverts potentiels de l'adversaire.

Si rien ne se passe, le chef d'équipe ordonne le repli en direction du dernier point de rendez-vous.

Le fait de recourir à cette TAI peut compromettre la mission initiale. De ce fait, METTT peut influencer l'application de cette réaction. Face à un adversaire connu pour tirer en l'air des salves de réjouissance plusieurs fois par jour, il ne faut pas risquer de se dévoiler lors d'une infiltration en réagissant systématiquement par cette TAI.

8.4 Le double contact

Situation

L'équipe en déplacement est prise à partie depuis deux directions à la fois, soit simultanément, soit de manière échelonnée. Cela est généralement le cas si on est accroché dans une embuscade en "L" (de front et sur un côté) ou si on vient à s'infiltrer entre deux éléments ennemis.

Principes

L'équipe est accrochée dans une direction, le contact est annoncé et le feu de riposte déclenché.

Simultanément ou immédiatement après, un autre contact est annoncé depuis une autre direction.

Sur un contact avant / droit

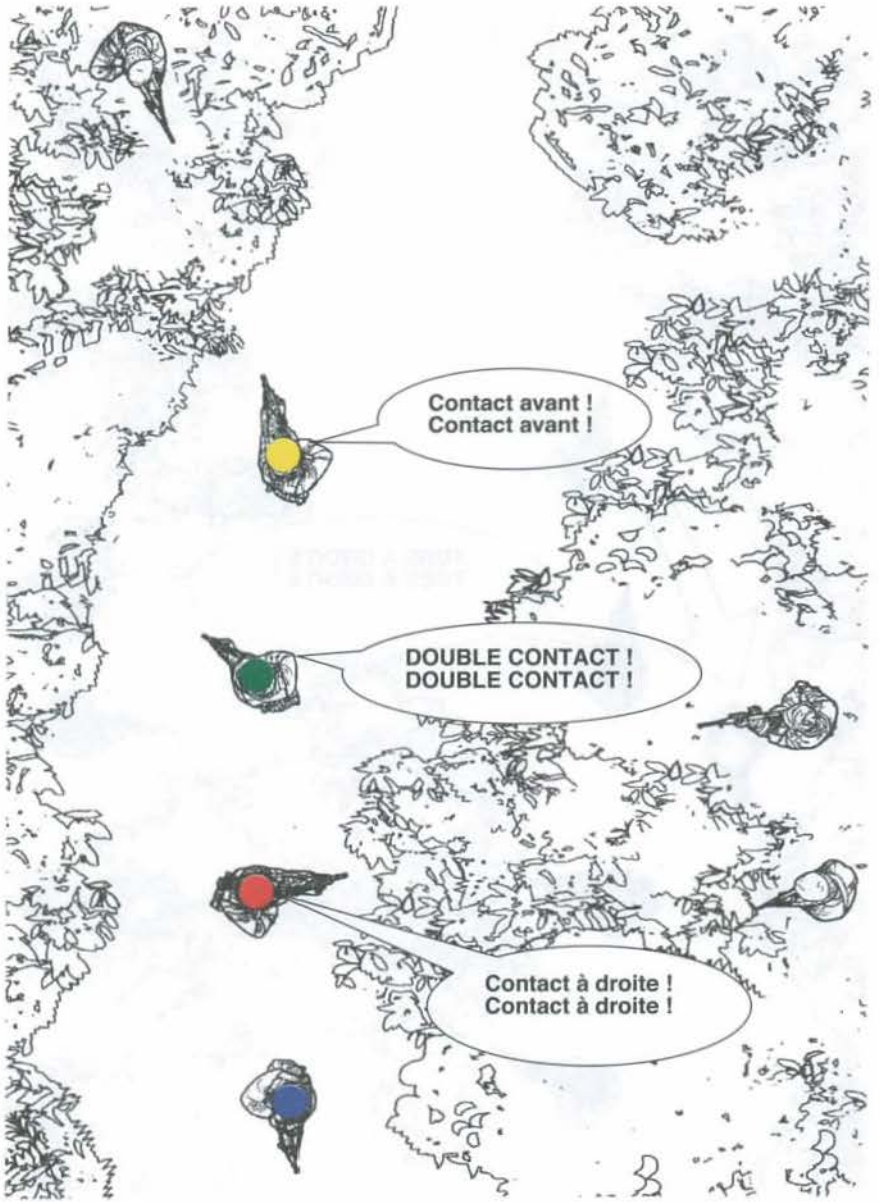
Il est possible de réagir par un tube latéral en conservant un équipier face au contact avant (situation décrite dans les prochains dessins).

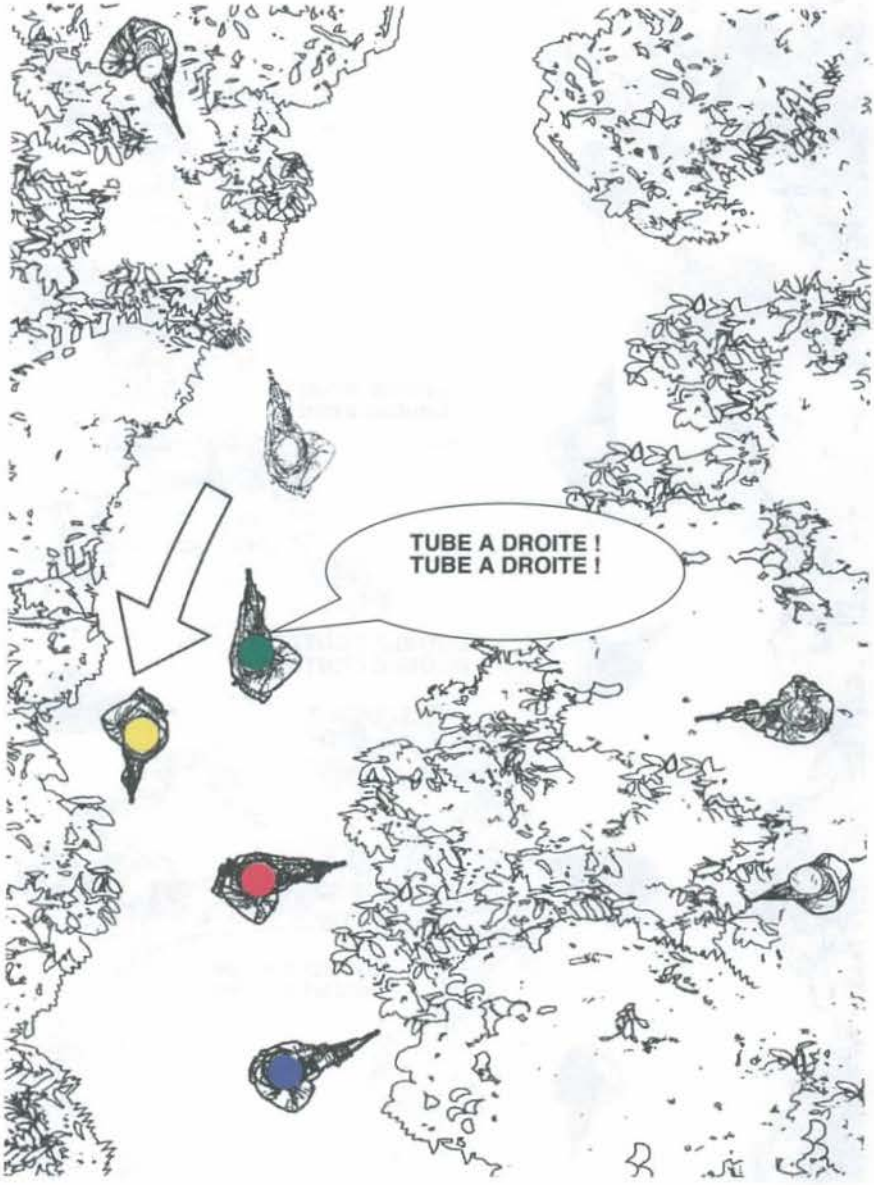
Sur un contact avant / gauche

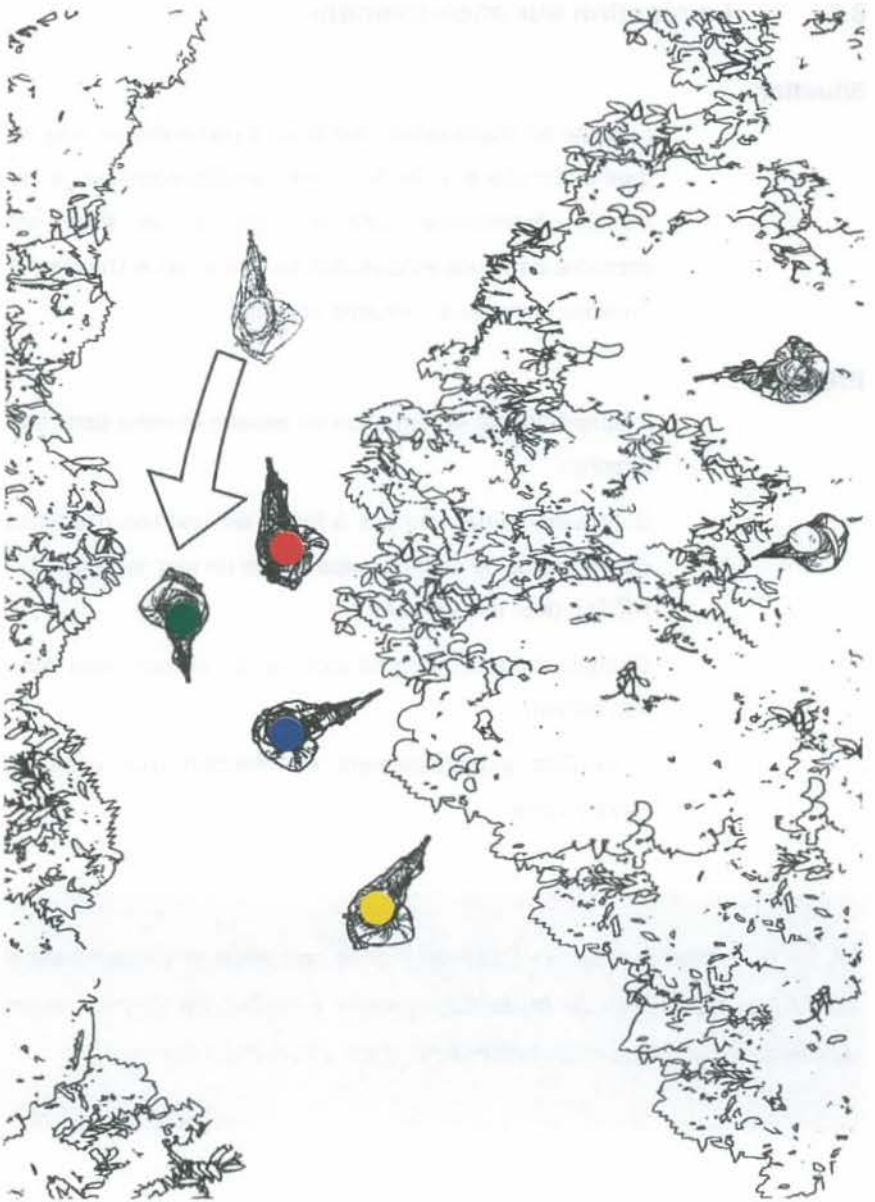
Il est possible de réagir par un tube latéral en prenant bien garde de passer derrière les autres équipiers.

Sur un contact avant / arrière ou droite / gauche

Il est préférable d'adopter la formation en essaim pour dégager dans une direction libre ou forcer sur une des directions d'accrochage.


Contact avant !
Contact avant !
DOUBLE CONTACT !
DOUBLE CONTACT !
Contact à droite !
Contact à droite !


TUBE A DROITE !
TUBE A DROITE !



8.5 La réaction sur encerclement

Situation

L'équipe en déplacement est prise à partie depuis trois ou quatre directions à la fois, soit simultanément, soit de manière échelonnée. Cela peut être le cas si on est accroché dans une embuscade en "carré" ou si l'on vient à s'infiltrer entre deux éléments ennemis.

Principes

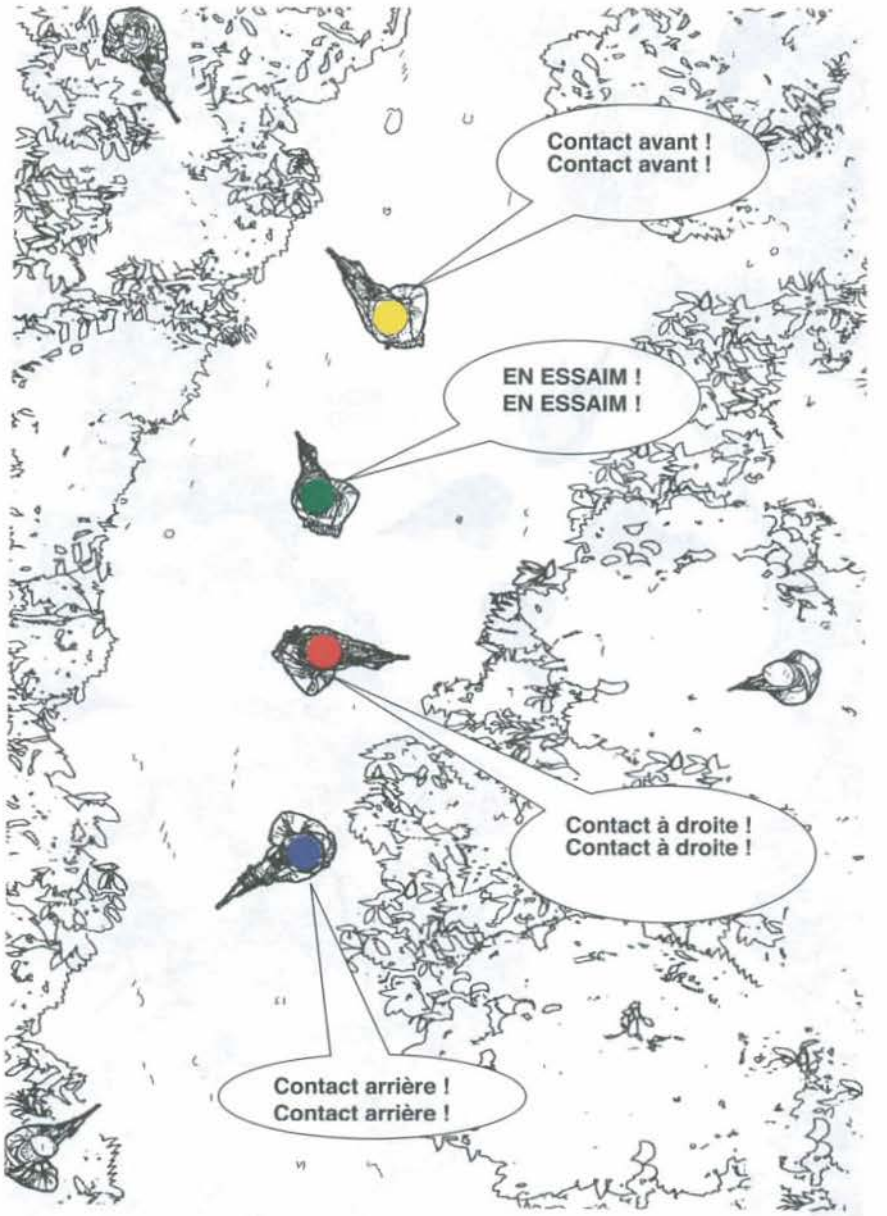
L'équipe adopte la formation en essaim et force dans une direction.

Si l'équipe ne parvient pas à forcer sur une des directions d'accrochage, le chef d'équipe donne un mot code (RICO ! RICO !) pour l'éclatement.

Chaque équipier intensifie alors le feu et force seul dans son secteur.

Il s'exfiltre individuellement en direction d'un point de rendez-vous.

Le fait que chaque équipier force seul dans son secteur va rapidement limiter les possibilités de tir de l'adversaire. En effet, ce dernier risque rapidement de tirer sur ses propres troupes, s'il poursuit son feu.


Contact avant !
Contact avant !
EN ESSAIM !
EN ESSAIM !
Contact à droite !
Contact à droite !
Contact arrière !
Contact arrière !

RICO !
RICO !

8.6 Le tube arrière sur un contact arrière

Situation

L'équipe en déplacement est prise à partie depuis l'arrière par un élément ennemi, au-delà de la portée de jet d'une grenade à main.

Principes

Ouverture du feu spontanée et brutale du dernier équipier.

Appréciation de la situation par le chef d'élément et annonce de la réaction.

Repli par la gauche du premier équipier, dans le "couloir de mouvement".

Reprise du feu par le deuxième équipier dans le "couloir de feu" dès que le premier est passé à sa hauteur, puis repli par le couloir de mouvement.

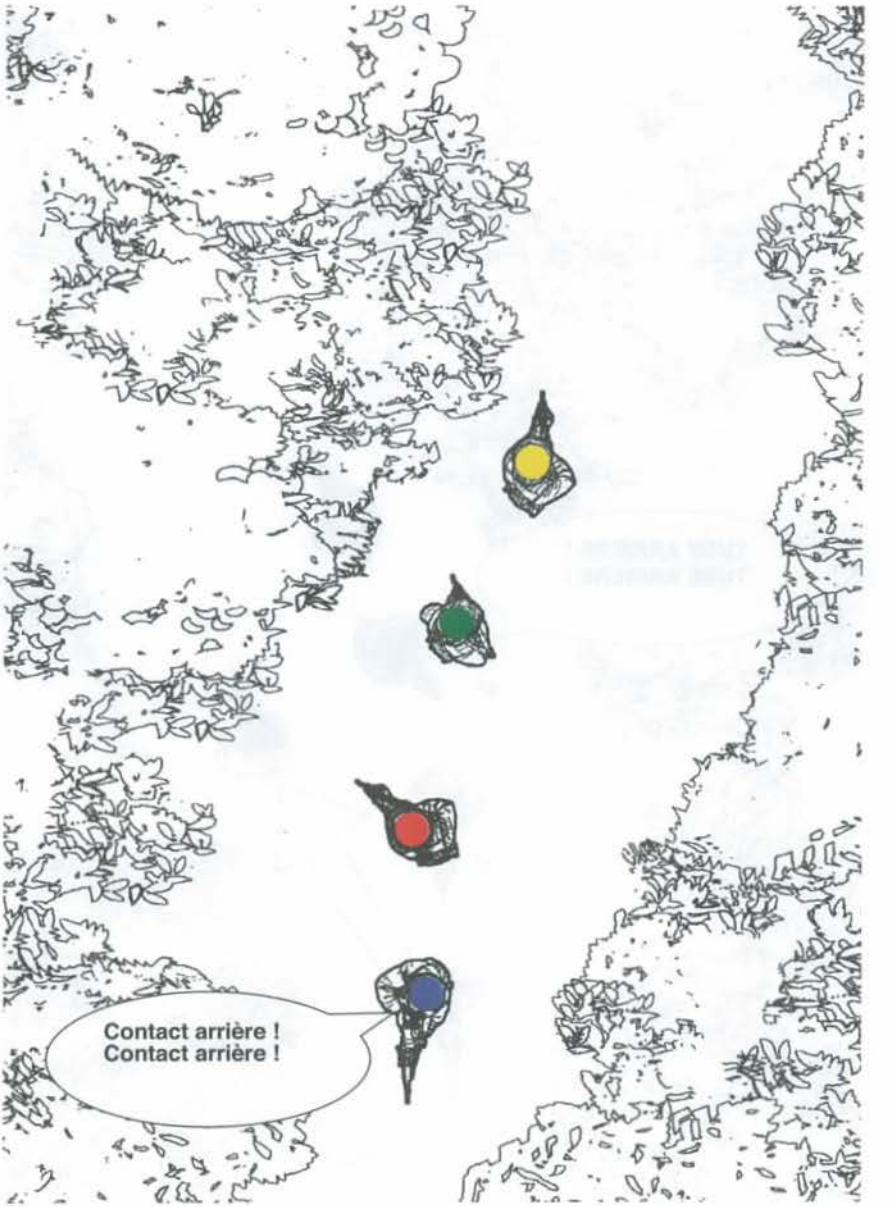
Répétition par analogie par tous les membres de l'équipe jusqu'à la mise à couvert.

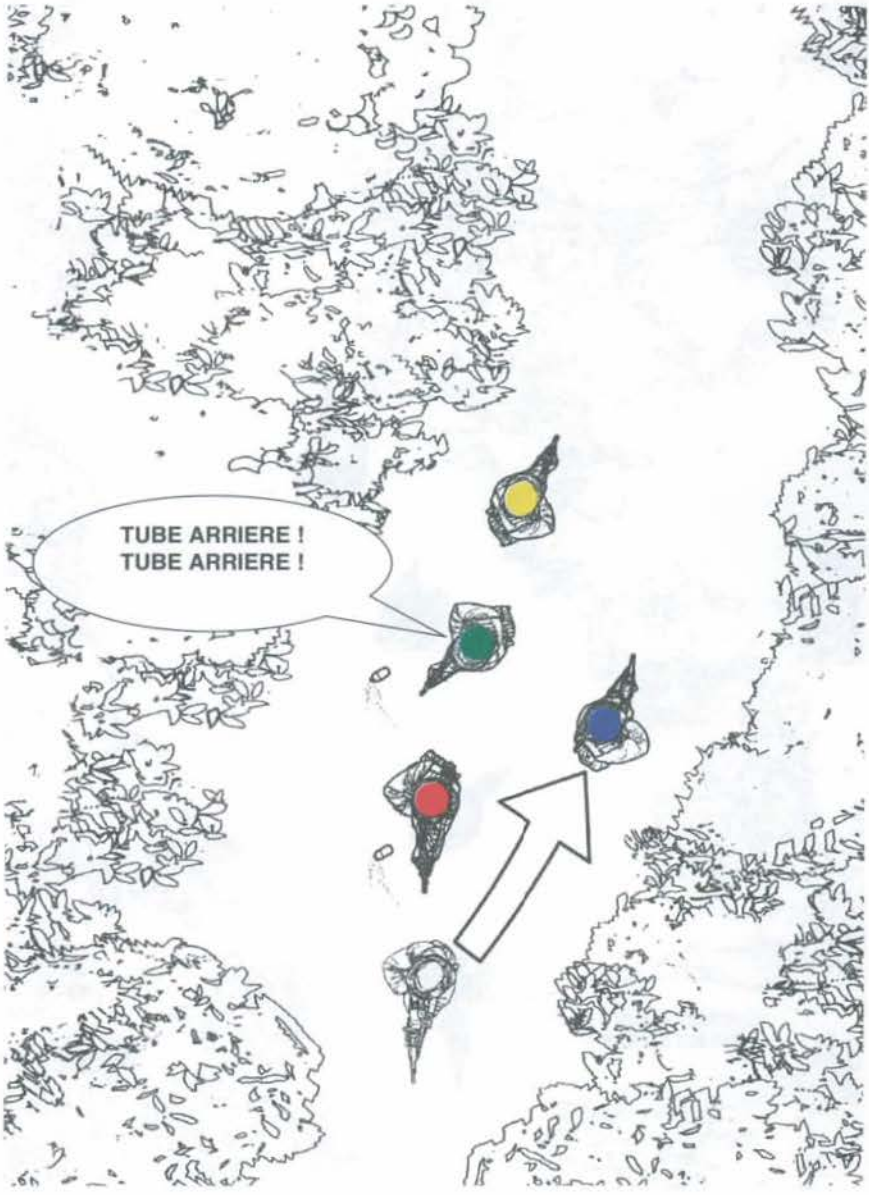
Dès l'ouverture du feu, les autres équipiers masquent le repli de l'ensemble de l'équipe à l'aide de grenades fumigènes.

Déroulement de la réaction

1. BLEU annonce le contact et riposte;
2. VERT apprécie la situation, prend une décision et ordonne le tube arrière "TUBE ARRIERE ! TUBE ARRIERE !";
3. ROUGE et VERT font face au contact alors que jaune conserve son secteur jusqu'au moment où BLEU passe à sa hauteur;
4. La procédure de la réaction est ensuite identique à celle d'un tube arrière sur un contact depuis l'avant.

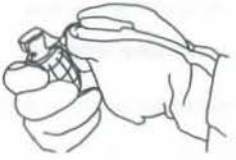
Le principal danger de cette réaction réside dans le fait que l'équipe tourne le dos à la direction de marche initiale qui n'a pas encore été reconnue. Les équipiers qui remontent le couloir de mouvement doivent surveiller cette direction.


Contact arrière !
Contact arrière !


TUBE ARRIERE !
TUBE ARRIERE !

CINQUIEME PARTIE

LES TECHNIQUES APPARENTEES AUX TAI



9 Les techniques apparentées

9.1 Généralités

Les techniques apparentées utilisent le mode de fonctionnement des TAI pour répondre à des situations courantes de l'engagement. Les techniques apparentées peuvent êtres appliqués à tout moment, suivant METTT.

9.2 Le feu de défense rapprochée

Dans un dispositif défensif, le franchissement par l'adversaire d'une ligne du terrain à portée de grenade à main déclenche un tir spontané de toutes les armes de l'équipe / groupe. Ce feu peut être aussi déclenché par le chef d'élément au profit d'une autre équipe / groupe.

Il s'agit de stopper l'assaut ennemi, pour déclencher un contre-assaut ou la prise d'une position de rechange.

Les principes sont les suivants :

- préparer un ou plusieurs chargeurs / bande(s) à portée de main, ces munitions étant dans la mesure du possible prélevées sur l'unité de feu supplémentaire;
- tirer au commandement un chargeur en coup par coup rapide en répartissant le tir dans le secteur de feu, pour le FM tirer une bande en rafales longues;
- recharger et se tenir prêt à déclencher un contre-assaut, répéter le feu de défense rapprochée ou changer de position.

9.3 L'éventail

Cette technique est principalement utilisée en terrain ouvert (champ, parking, etc...), lors d'un contact sur l'avant. Elle donne au chef d'élément la possibilité de placer l'ensemble de ses armes vers l'avant en un temps plus court que lors d'un changement de formation en ligne.

Situation

L'équipe en déplacement détecte un groupe ennemi en mouvement ou en stationnement sur son axe de progression, le contact visuel ou par le feu est établi.

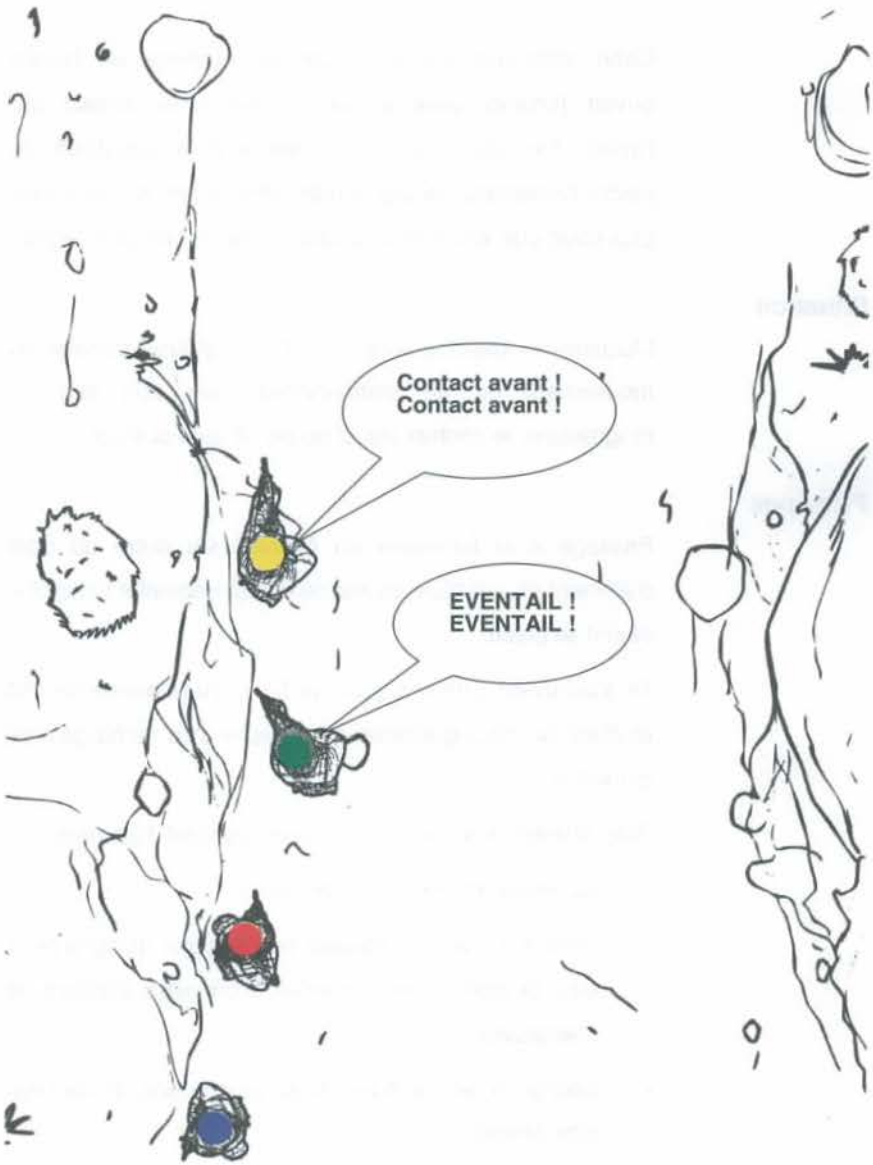
Principes

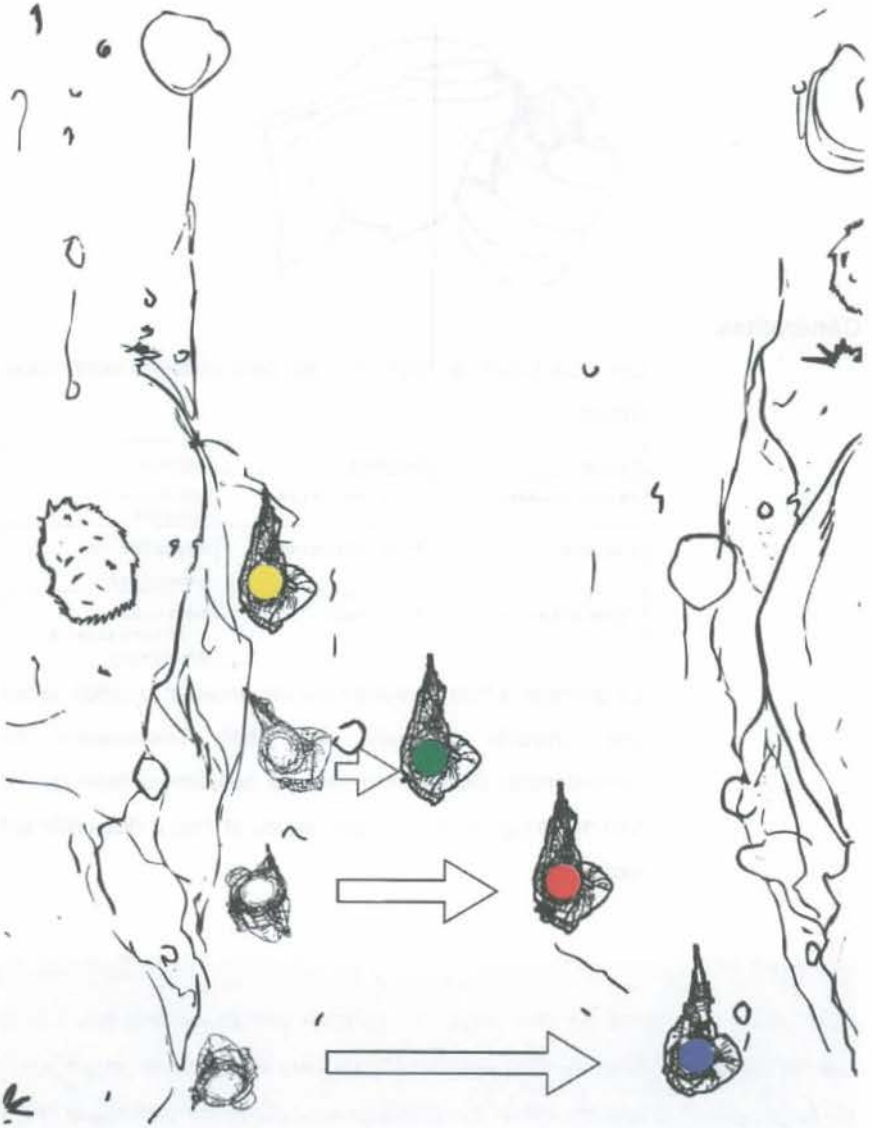
Passage à la formation en éventail sur ordre du chef d'élément et ouverture du feu de chaque équipier lorsqu'il a atteint sa place.

Tir foudroyant d'un chargeur de fusil, d'une bande de FM et d'une ou deux grenades à fusil suivi d'un rechargement immédiat.

Puis, suivant la situation et sur ordre du chef d'élément :

- se replier, en feu et mouvement;
- monter en ligne à hauteur de l'équipier désigné pour tenir la position et permettre à un autre élément de manœuvrer ;
- décrocher vers la droite ou la gauche sous forme d'un tube latéral;
- monter au contact de l'adversaire en feu et mouvement pour casser la distance jusqu'à une base d'assaut.


Contact avant !
Contact avant !
EVENTAIL !
EVENTAIL !



9.4 L'utilisation des grenades à main

Généralités

Les trois types de grenades les plus utilisées sont, dans l'ordre :

Grenade	Lanceur	Emploi
Assourdissante	Tous terrains	Détruire ou choquer
Fumigène	Tous terrains	Signaler ou camoufler
Fragmentation	A couvert	Détruire l'adversaire à découvert

La grenade à fragmentation est devenue en combat actuel une grenade spéciale. En effet, l'expérience de l'engagement démontre qu'elle ne doit être utilisée que si tout dommage à des troupes amies et / ou à des civils est exclu.

Pour tous les types de grenades, la cuillère est assurée avec de la bande adhésive. Ceci élimine les accidents dus à un retrait intempestif de la goupille par arrachement, particulièrement dans les véhicules et les aéronefs.

Débusquer l'adversaire

L'ennemi est forcé de se mettre à couvert par le tir des armes légères. Il est à portée de jet d'une grenade à main...

Les principes sont les suivants :

- l'obliger à rester à couvert par le tir;
- le détruire ou le forcer à quitter le couvert par le jet d'une grenade à main;
- se tenir prêt, suivant la situation, à lancer une autre grenade, à donner l'assaut ou à le détruire par le tir.

Le jet de grenade doit être précédé d'une communication rapide entre les membres de l'équipe, ainsi que d'un avertissement juste avant le jet.

Reprendre la supériorité de feu

L'équipe est forcée de se mettre à couvert et ne peut plus tirer. L'ennemi arrive à portée de jet d'une grenade à main.

Un changement de position n'est pas possible en temps utile.

Les principes sont les suivants :

- préparer une ou plusieurs grenades à main;
- annoncer, le jet de grenade doit être précédé d'une communication rapide entre les membres de l'équipe, ainsi que d'un avertissement juste avant le jet;
- lancer la ou les grenades dans le secteur de feu (en les répartissant s'il y en a plusieurs);
- compter les explosions, prendre position avec son arme, et tirer jusqu'à l'annonce d'une réaction par le chef d'élément (contre-assaut, feu de défense rapprochée ou repli).

Dans le cadre d'une équipe, cette technique peut être utilisée à l'ordre du chef en répartissant les secteurs de jet entre un ou deux lanceurs.

Si une position se trouve en avant des autres, seule cette position peut utiliser ce procédé.

Nettoyer

L'ennemi est forcé de se mettre à couvert par le tir des armes d'appui. Il est à portée de jet d'une grenade à main, et n'a pas détecté notre approche.

Les principes sont les suivants :

- le détruire ou le choquer par le jet de grenade(s) à main et prendre sa position d'assaut;
- chaque lanceur de grenade est appuyé par son équipier, qui retient son feu pour ne pas perdre l'élément de surprise, respectivement pour éviter les tirs fratricides dans la confusion.

Dans le cadre d'une équipe, cette technique est utilisée à l'ordre du chef, en répartissant les secteurs de jet entre un ou deux lanceurs.

En milieu clos, les lanceurs auront souvent avantage à alléger leur équipement et ne conserveront sur eux qu'une musette à grenades, un pistolet, un outil individuel et un poignard.

9.5 L'assaut

Figure 13 Equipe en base d'assaut

L'assaut est une action qui a pour but de dominer l'ennemi par le feu et le mouvement tout en pénétrant dans son dispositif, afin de le détruire, le chasser ou encore le capturer. L'assaut nécessite de maîtriser le tir en mouvement en avançant.

Il existe trois types d'assaut :

- l'assaut préparé;
- le contre-assaut;
- l'assaut individuel.

L'assaut préparé

Il constitue le cas normal, et bénéficie de l'appui du feu d'éléments amis.

La préparation d'un assaut comprend cinq phases :

Préparation physique	Le détachement d'assaut doit pouvoir se reposer et s'alimenter normalement dans les jours qui précèdent l'action.
Préparation mentale	Rappeler aux hommes qu'ils seront couvert par l'élément d'appui jusqu'à l'extrême limite et qu'ils n'accomplissent pas une mission-suicide. Il faut par contre être réaliste et envisager des pertes. A cet effet, prévoir un moment où les hommes peuvent écrire à leurs proches, rassembler leurs affaires personnelles pour les faire suivre et le cas échéant voir un aumônier (pour les pratiquants). Rappeler finalement que personne ne sera laissé sur place une fois l'objectif pris, et que morts et blessés seront relevés.
Préparation de l'armement	a. Equiper éventuellement les chargeurs de drisse ou de Magpull; b. mettre la baïonnette au canon si possible; c. mettre un chargeur plein; d. préparer un autre chargeur (éventuellement accroché sous le fût); e. utiliser un coupleur de chargeurs (si on en est doté); f. relever les rabats des porte-chargeurs; g. préparer les grenades à main (ôter le scotch) et à fusil; h. préparer des grenades fumigènes (ôter le scotch), pour décrocher si l'assaut ne peut pas être conduit jusqu'au bout; g. laisser un minimum de système de verrouillage sur l'étui de pistolet; j. positionner la pelle dans le ceinturon ou les bretelles; k. fixer le poignard / baïonnette à portée de main.

Préparation de l'équipement	a. Le cas échéant, mettre les protections balistiques et le casque; b. mettre les lunettes de protection; c. mettre les bouchons auriculaires; d. fermer et relever le col de la veste; e. descendre les manches et serrer les poignets; f. mettre les gants; g. mettre les protections de coude, de genou, de tibia, et une coquille sur les parties génitales.
Préparation particulière	a. Préparer une ration complémentaire avec de l'eau et des sucres rapides pour parer à la "sèche" et à la "fringale" après l'assaut; b. préparer le matériel de premier secours; c. un cathéter peut le cas échéant être déjà installé, prêt à recevoir une perfusion.

Préparation physique et préparation mentale ne peuvent que rarement être exercés. Préparation de l'armement, de l'équipement et préparation particulières conditionnent néanmoins la préparation individuelle. Ils seront exercés systématiquement.

Le contre-assaut

Le contre-assaut ou assaut spontané vise à nettoyer les abords d'une position défensive après avoir stoppé l'assaut ennemi. Il permet également de reprendre une position perdue. Il est aussi utilisé lors d'un contact fortuit, face à un ennemi peu ou pas préparé, à portée de jet de grenade à main (assaut inopiné).

L'assaut individuel

L'assaut individuel vise à prendre l'avantage sur l'ennemi par une meilleure position de tir. Il est utilisé sur des distances très courtes.

9.6 La réaction sur sniper

Situation

L'équipe en déplacement entend une ou plusieurs détonations, et un équipier est immédiatement touché.

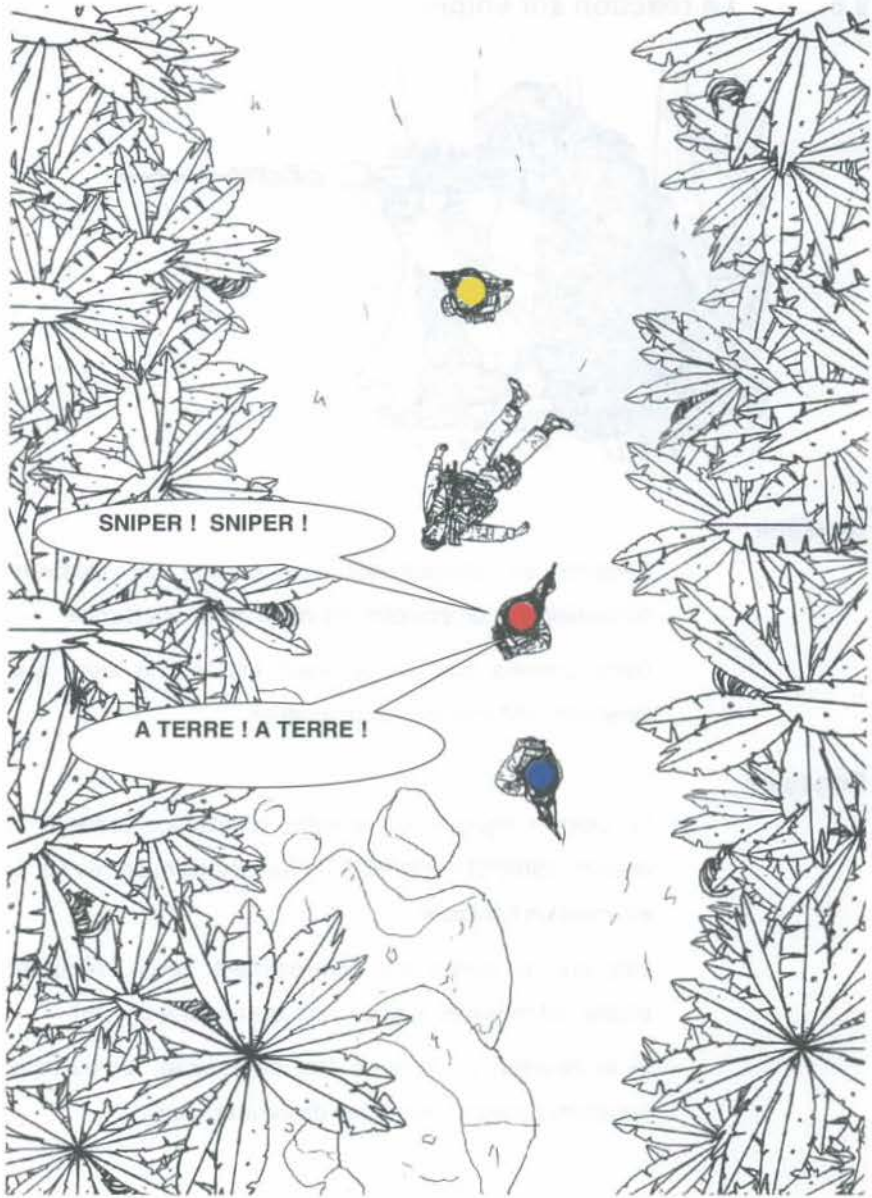
Dans certains cas, un équipier est touché sans que personne n'ait entendu de détonation.

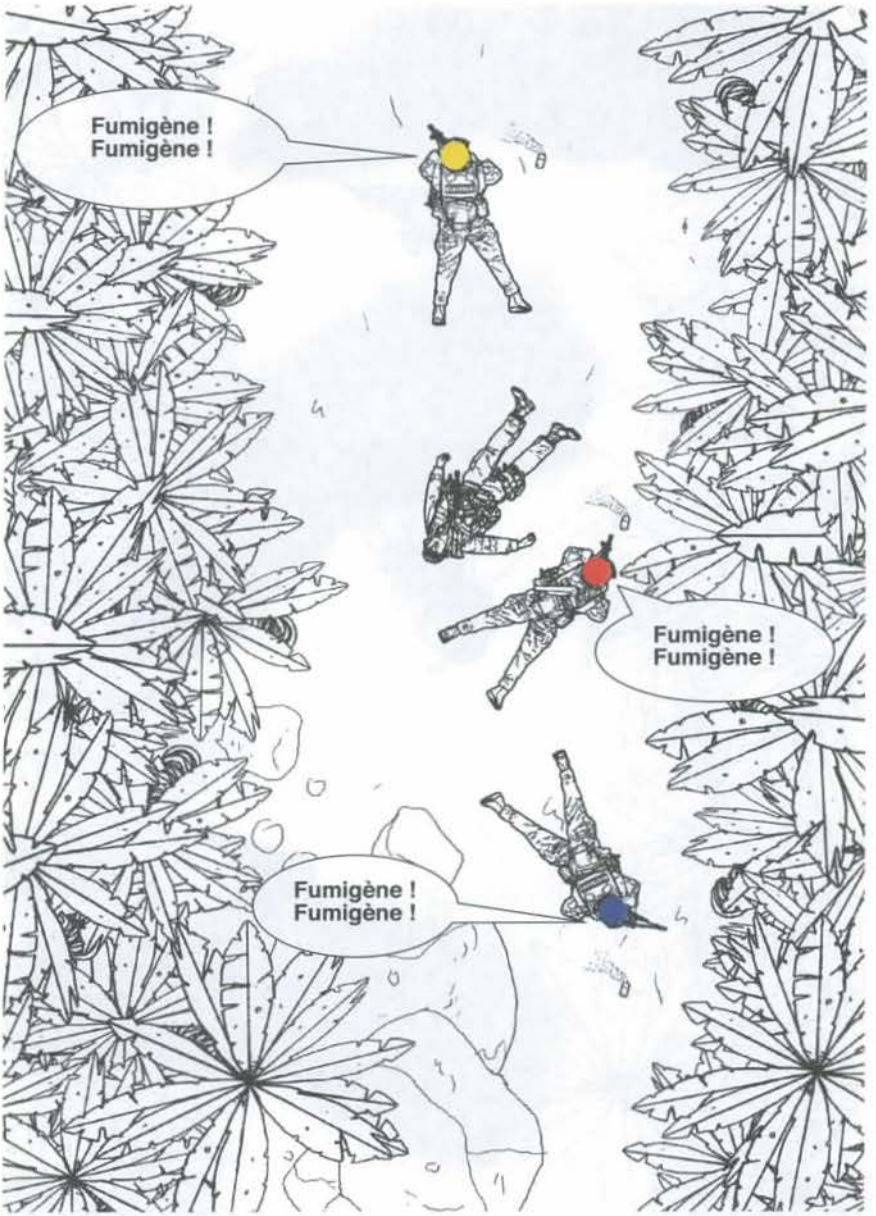
Principes

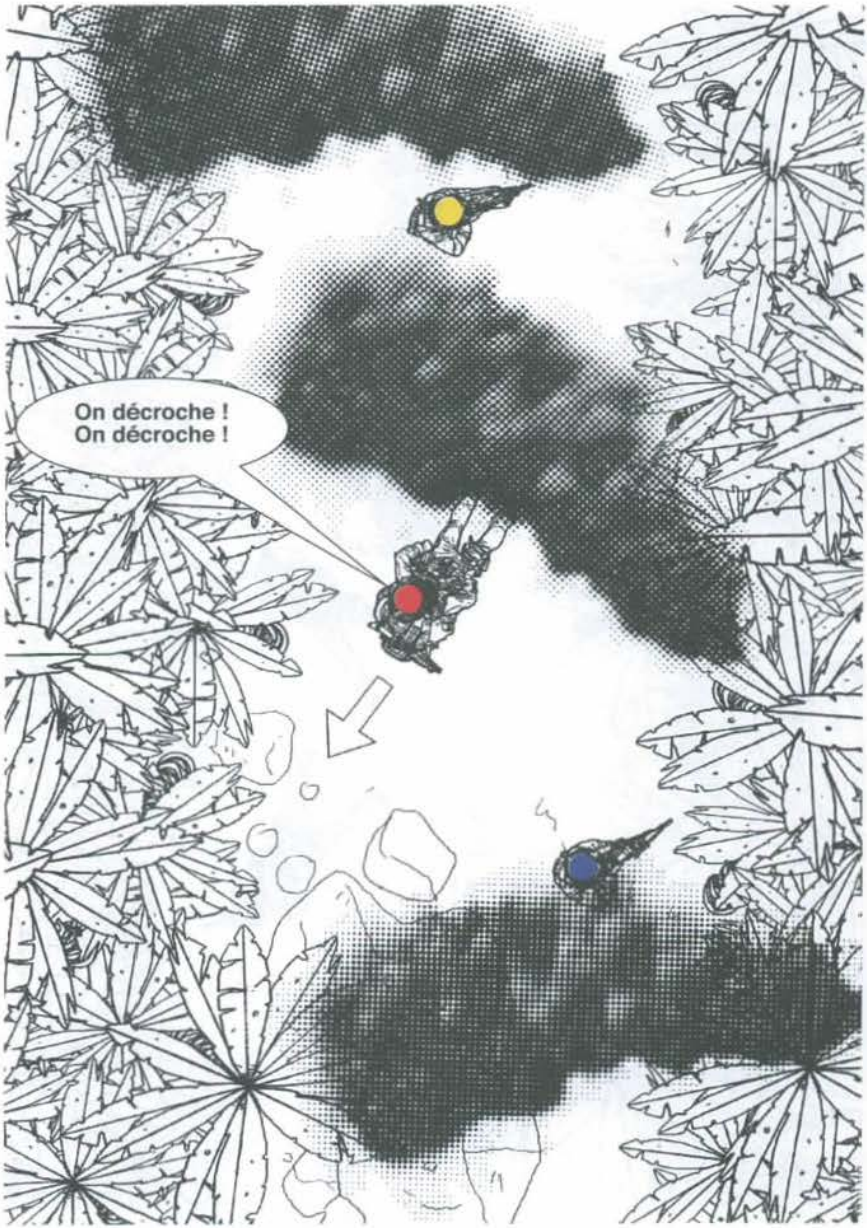
Le premier équipier qui identifie la situation ordonne la réaction (SNIPER ! SNIPER !). Tous se plaquent au sol et allument un fumigène.

Dès que la fumée est suffisamment dense, l'équipier blessé est relevé et l'équipe / groupe repart à couvert.

Si la direction du tir a pu être déterminée, un ou deux équipiers peuvent tirer un feu de neutralisation.


SNIPER ! SNIPER !
A TERRE ! A TERRE !


Fumigène !
Fumigène !
Fumigène !
Fumigène !
Fumigène !
Fumigène !


On décroche !
On décroche !

9.7 La réaction sur tir de mortier

Situation

L'équipe en déplacement entend siffler ou exploser un obus de mortier.

Dans certains cas, l'adversaire tire une salve de deux coups pour ajuster sur le point d'impact moyen. Il convient donc de ne pas se relever trop vite après la première détonation.

Principes

Le premier équipier qui identifie la situation ordonne la réaction (MORTIER ! MORTIER ! A TERRE ! A TERRE !).

L'équipe se jette au sol, se plaque les mains sur les oreilles et ouvre la bouche.

Après la dernière explosion (lorsque le sol ne tremble plus), elle quitte la zone au pas de course en direction d'un point de rendez-vous.

9.8 Le groupe se retrouve dans un environnement contaminé (champ de mines)

Situation

Lors d'un déplacement, un équipier détecte une mine et l'annonce (Halte mines ! Mines !).

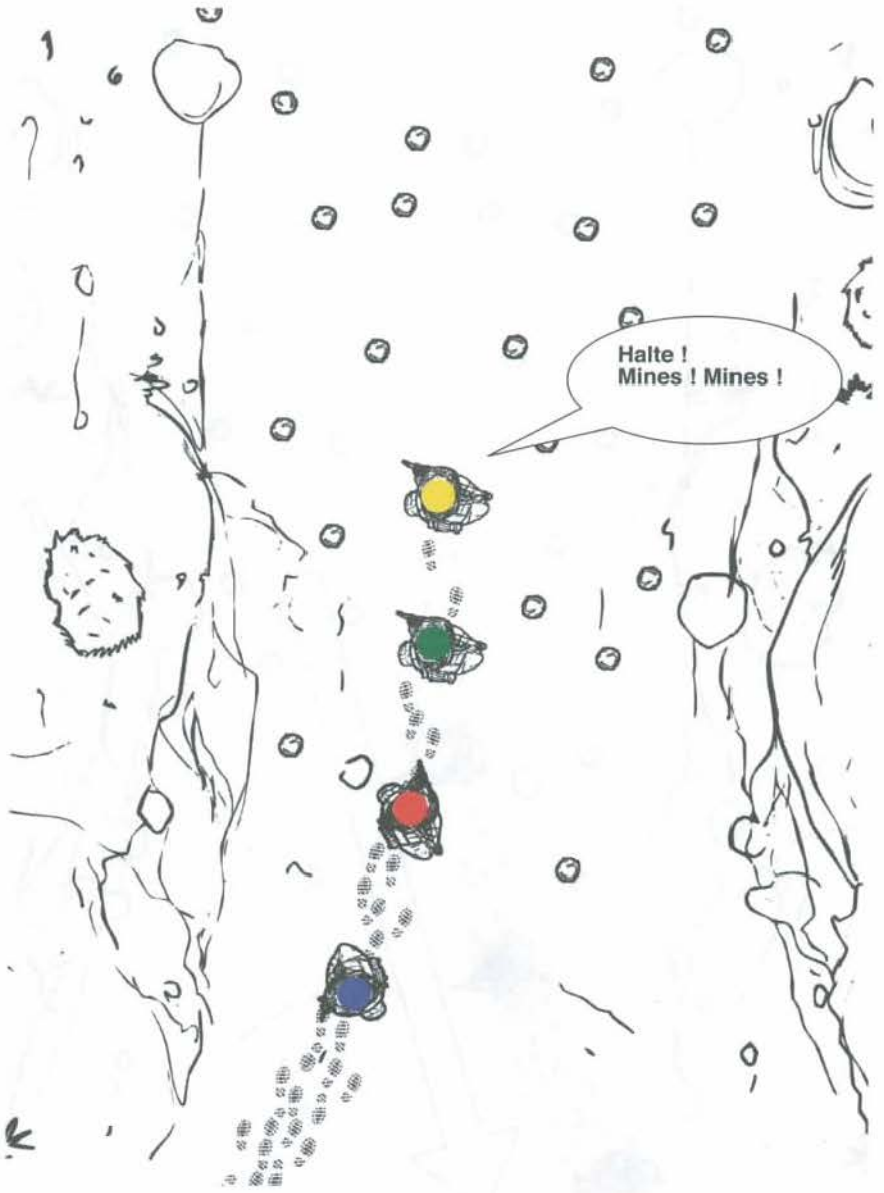
Principes

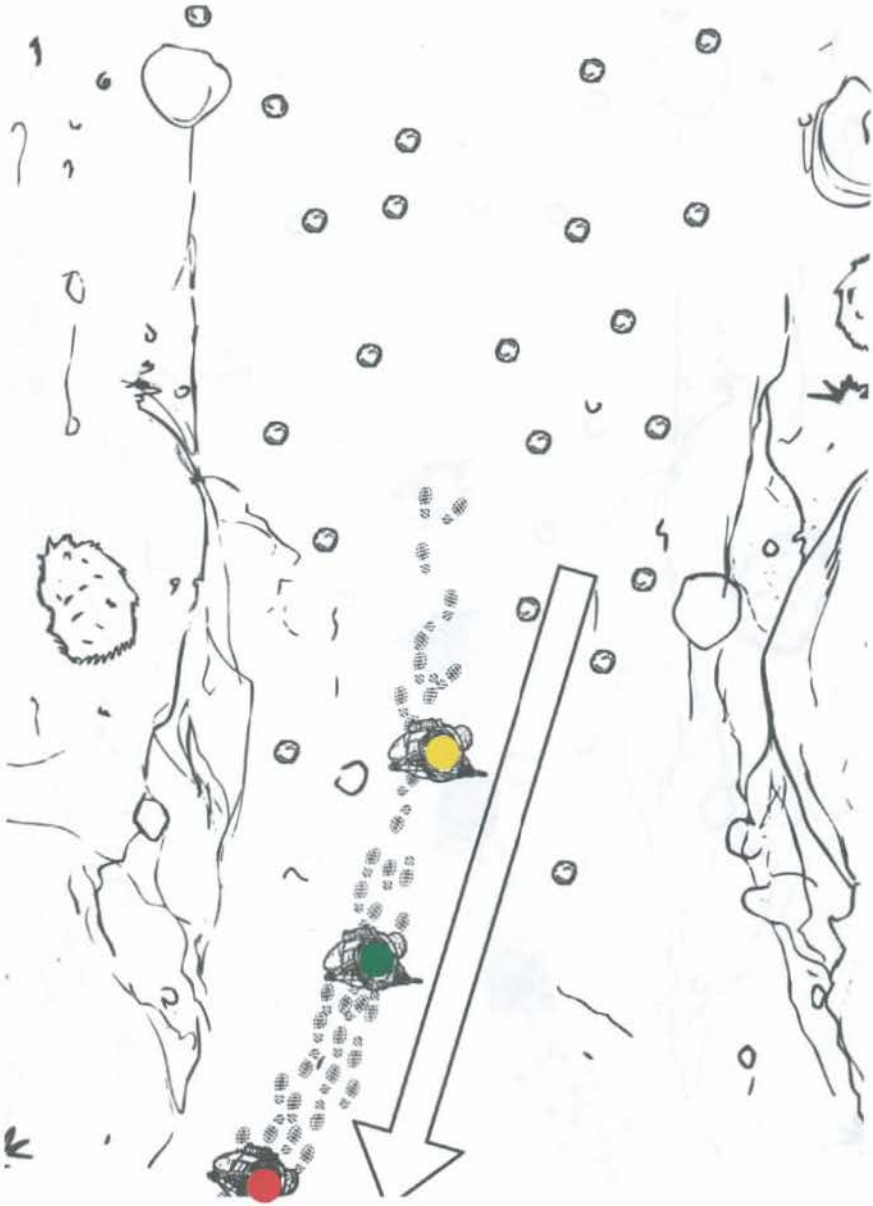
L'équipe reste sur place, chaque équipier marque sa position (casquette, mouchoir, foulard, spray de couleur etc...).

A l'ordre du chef, l'élément ressort de la zone polluée en empruntant le même chemin.

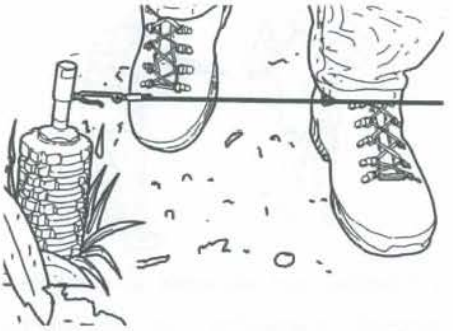
La technique utilisée est fonction du type de mines rencontrées. Elles sont de deux types :

- enterrées : utiliser un poignard ou un autre objet similaire comme moyen de détection;
- de surface : contourner les mines sans les toucher.


Halte !
Mines ! Mines !



9.9 La réaction sur mine et piège



Situation

Lors d'un déplacement, un équipier marche sur une mine ou déclenche un piège.

Principes

Chaque équipier prend son secteur de surveillance en réduisant sa silhouette au maximum (mesure préventive en cas de déclenchement de mine / piège supplémentaire).

Cependant, sans se coucher, afin de ne pas risquer le déclenchement d'une autre mine / piège.

Relever le blessé en assurant toutefois la sécurité à 360° et se replier au point de rendez-vous en utilisant la même procédure que lorsque l'on est dans un environnement contaminé.

Si le piège n'a pas fonctionné, mettre l'équipe à couvert et dégager au mieux celui qui a déclenché le piège.

9.10 La capture de prisonnier(s)

Le tableau suivant règle la conduite à tenir en cas de rencontre inattendue avec des civils ou l'ennemi, quand il n'a pas eu le temps ou la volonté d'utiliser ses armes.

Nature du ou des prisonniers	Pendant l'approche	En position	Pendant le repli	Sur le point d'extraction
Civil non armé	1	2	4	3
Civil armé	1	2	4	5
Enfants	1	2	4	3
Militaires	1	2	4	5

Conduite à tenir	
1	faire récupérer / garder le prisonnier par une équipe de soutien
2	scinder la formation en deux, une moitié s'occupant des prisonniers, l'autre continuant la mission
3	libérer le ou les prisonniers
4	emmener les prisonniers jusqu'à la prochaine phase de la mission
5	emmener les prisonniers

Dans tous les cas il faut rendre compte de la situation par radio et fouiller les prisonniers. L'expérience montre que dans tous les cas l'élimination des prisonniers est une erreur tactique et un crime.
Les conséquences directes et indirectes d'un tel comportement sont extrêmement négatives.

SIXIEME PARTIE

LES ANNEXES

Annexe 1 Les arrêts de marche

Généralités

On distingue trois types d'arrêts, l'arrêt momentané, l'arrêt court et l'arrêt long. Les deux derniers sont précédés d'une "rupture de filature".

La rupture de filature

L'équipe quitte son cheminement par deux angles droits successifs en revenant sur ses pas. Elle se place en ligne, prête à engager d'éventuels pisteurs par une embuscade inopinée.

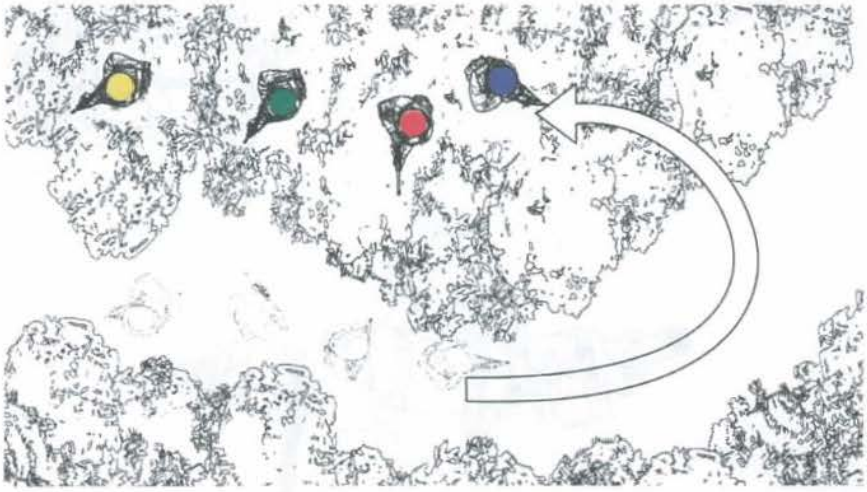


Figure 14 La rupture de filature

Il est indispensable de se taire et de rester immobile pour ne pas gêner l'écoute et d'éviter d'être décelé par l'ennemi.

L'arrêt momentané

Il s'agit d'un arrêt de moins de cinq minutes qui permet au chef de s'orienter, d'observer, etc...

Le groupe conserve sa formation, chaque équipier surveille son secteur. Les équipiers peuvent suivant la situation et les charges emportées s'accroupir et / ou profiter d'un couvert.

L'arrêt court

Il s'agit d'une pause de courte durée (moins de 20 minutes). Elle est ordonnée pour :

- récupérer après un effort physique ou émotionnel;
- effectuer des soins médicaux;
- prendre les repas;
- faire ses besoins;
- observer;
- faire le point topo;
- établir les contacts radio.

Le sac à dos peut être déposé au sol mais pas le brêlage.

La fréquence des arrêts courts est directement liée aux difficultés rencontrées lors de la progression, ainsi qu'à l'état physique de l'équipe.

L'arrêt long

De plus longue durée, jusqu'à six heures, l'arrêt long permet à l'équipe d'établir :

- une zone de repos;
- un point de contact avec d'autres équipes;
- une zone recueil pour d'autres éléments intervenant sur la même mission.

Les sacs et les équipements peuvent êtres déposés sur le sol pour plus de confort, mais aucun aménagement supplémentaire n'est nécessaire.

De jour, les hommes dorment à tour de rôle sous la protection d'une garde, de nuit tout le monde dort pour plus de discrétion. Le réveil est fait une heure avant la levée du jour.

L'équipe doit être en mesure de quitter la position en :

- moins de cinq minutes en cas d'urgence;
- en un quart d'heure sans laisser de traces.

Un arrêt long est précédé d'un arrêt court pour que le chef d'équipe et un équipier puissent reconnaître la zone.

Annexe 2 La dotation de feu

Généralités

Les principes décrits ci-dessous sont à prendre en tant qu'exemple et non pas comme valeur absolue. METTT influence les dotations de feu.

Le plan de chargement doit être connu de tous les membres de l'équipe et obéir à une certaine logique.

Par exemple pour le brêlage :

- tout ce qui se tire dans les poches du côté faible;
- tout ce qui se lance dans les poches du côté fort;
- tout ce qui sert à vivre sur l'arrière, etc...

Composition

La dotation de feu est partagée en trois unités de feu :

Dénomination	Emplacement	Contenu
Primaire	Sur l'arme / dans le brêlage	3 chargeurs 1 grenade à main 1 grenade fumigène
Complémentaire	Dans la cartouchière	4 chargeurs ou 2 portes-bandes
Supplémentaire	Dans le sac à dos ou dans le véhicule	En fonction de la mission

Les dotations de feu complémentaires et supplémentaires peuvent pour des raisons de fiabilités être conditionnées sous vide. Ceci garantira leur état de propreté en empêchant la poussière, le sable, la neige ou la pluie de nuire à leur bon fonctionnement.

Le remplissage des chargeurs

Les chargeurs sont numérotés de 1 à 7 afin de permettre une utilisation immédiate en fonction du besoin tactique.

N° du chargeur	Balles ordinaires	Balles traçantes	Utilisation	Emplacement
	25	5 dernières	Combat	Sur l'arme
	25	5 dernières	Combat	1ère poche du brêlage
	5 dernières	25	Désignation de but / visibilité réduite	2ème poche du brêlage
	25	5 dernières	Combat	1ère poche de la cartouchière
	25	5 dernières	Combat	2ème poche de la cartouchière
	5 dernières	25	Désignation de but / visibilité réduite	3ème poche de la cartouchière
	20	10 (1 sur 3)	Tir au-delà de la hausse de combat en cpcr	4ème poche de la cartouchière

Le remplissage des bandes du fusil-mitrailleur

Les porte-bandes sont numérotés de 1 à 4 afin de permettre une utilisation immédiate en fonction du besoin tactique. Les portes bande 1 et 2 constituent l'unité de feu primaire avec en plus les 2 chargeurs de fusil sur le brêlage.

N° de la bande	Balles ordinaires	Balles traçantes	Utilisation	Emplacement
	75	25 dernières	Combat	Sur l'arme
	75	25 dernières	Combat	Sur le brêlage ou dans le sac de patrouille
	65	35 répartition 1 sur 3	Appui de feu	1ère poche de la cartouchière
	0	100	Visibilité réduite	2ème poche de la cartouchière

L'unité de feu supplémentaire est conditionnée en fonction des besoins de la mission. En règle général, elle est répartie entre tous les membres de l'équipe, à raison d'un porte-bande par équipier.

Les grenades de 40 mm

Le lanceur de 40 mm est l'arme d'appui du chef d'équipe.

Il permet d'utiliser une gamme de munition très large, le tableau ci-dessous donne une solution polyvalente permettant d'accomplir l'ensemble des missions courantes.

Type de grenade	Usage	Quantité de grenades de l'unité de feu primaire	Unité de feu supplémentaire et complémentaire
CS	Déstabiliser un adversaire en position de force en le forçant à quitter sa position ou en l'aveuglant	1	En fonction de la mission
Assourdissante	Déstabiliser pour faciliter le mouvement Utilisable dans tous les environnements même à proximité immédiate des troupes amies ou de civils	2	
Fragmentation	Débusquer l'adversaire Tir sur un véhicule léger	1	
Fumigène	Marquer une position afin de faire converger le feu du groupe Créer un écran à hauteur de l'objectif	1	
Eclairante	Faciliter le tir du groupe par un apport de lumière blanche ou en infrarouge	1	

Unité de feu primaire – le brêlage

Contenu du brêlage	
Descriptif	**Observations**
2 chargeurs de fusil	N° 1 : les 5 dernières cartouches sont des traçantes et permettent d'indiquer au tireur que son arme est bientôt vide N°2 : il est garni de cartouches traçantes, les 5 dernières sont des cartouches standard pour la même raison que le N°1 Ce chargeur est utilisé pour le combat de nuit ou lorsque les éléments de visée ne sont plus visibles, ou encore pour désigner un objectif au tireur FM / grenade à fusil Les chargeurs sont marqués "1 et 2"
1 grenade fumigène	Il faut différencier les grenades fumigènes de marquage de celles de camouflage Les premières sont utilisées pour marquer sa position (elles peuvent être de couleur vive) Les secondes sont utilisées pour masquer le mouvement de l'équipe prise sous le feu Ces grenades existent dans une version "protection thermique", rendant inefficace une caméra thermique
1 grenade à main	Cette grenade peut être assourdissante, offensive ou défensive suivant le type de mission
1 baïonnette	Elle doit être affûtée avec une pointe en bon état
1 gourde **1 quart**	Ils doivent être de couleur sombre
1 sac lombaire	Ce sac d'une capacité de 4 à 5 litres doit contenir : 1 kit hygiène 1 kit santé 1 drapeau petit format 1 ration alimentaire de 12 heures 1 poncho 1 réchaud 1 paire de chaussettes 1 sweat-shirt en polaire ou équivalent
Pansement individuel	Il doit être immédiatement à portée de main

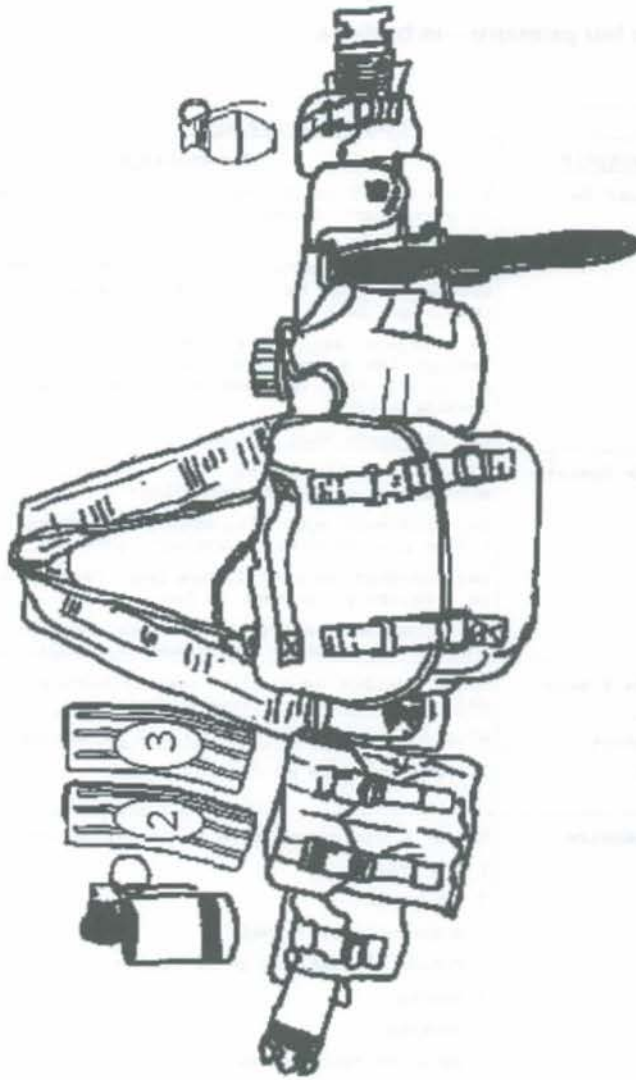


Figure 15 **Le brêlage et sa dotation de feu primaire**

Unité de feu complémentaire – la cartouchière

Elle est portée soit :

- par-dessus le brêlage;
- dans une poche du sac de patrouille ou du sac à dos;
- de manière indépendante pour une mission de courte durée, ou avec le gilet pare-balles.

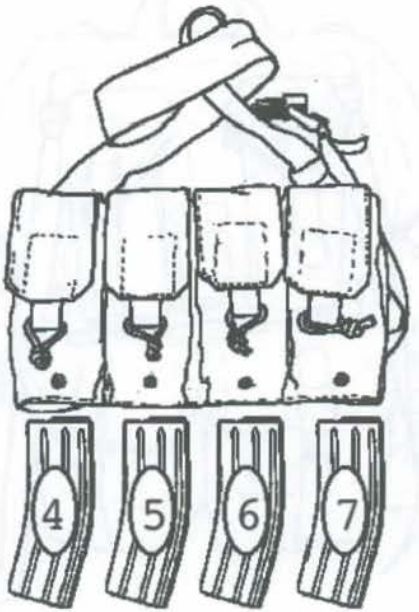


Figure 16 La cartouchière

Ce type de cartouchière existe également pour les grenades de 40mm, les grenades à main et pour les bandes du fusil-mitrailleur.

Unité de feu supplémentaire – le sac de patrouille

Sac de patrouille	C'est un sac d'une capacité de 20 à 30 litres qui permet d'emporter de quoi vivre ainsi que du matériel supplémentaire pour remplir une mission ponctuelle (explosif, corde etc…)
Sac à dos	Le sac à dos permet au soldat de vivre sur le terrain Il comprend plusieurs parties qu'il convient de séparer en vue d'éviter de perdre du temps dans la préparation et l'utilisation

Figure 17 Le sac de patrouille

Le fait de systématiser les unités de feu, de fixer leur place ainsi que celle des équipements et des accessoires, améliore l'efficacité d'une équipe dans les phases de préparation, d'entraînement et de combat.

Postface

Ami lecteur !

Preuve qu'il n'est pas interdit de penser...

Ce manuel n'a pas vocation de remplacer les techniques d'infanterie classique mais de les compléter. Il permet notamment de passer du travail individuel aux armes au travail collectif en équipe.

Il a été rédigé pour permettre aux jeunes officiers et sous-officiers de ne pas perdre de temps et surtout de ne pas avoir de pertes humaines par manque de préparation au combat.

La structure du manuel a été pensée pour répondre à un public très large, chacun trouvant ce dont il a besoin en fonction de ses missions.

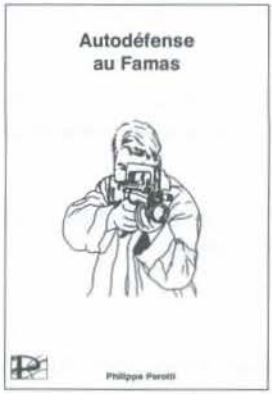
Quelques conseils :

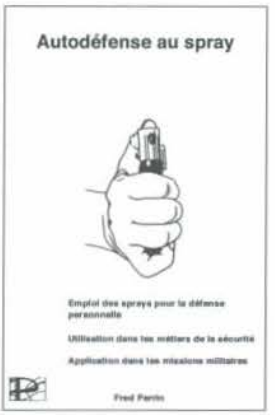
- former les équipiers au préalable au niveau "autodéfense" pour travailler les TAI défensifs, au niveau "tir offensif" pour les TAI du même nom;
- l'apprentissage des TAI avec des munitions à blanc est une brève étape, mais elle est nécessaire. Les munitions à blanc sont ensuite utilisées principalement pour les réactions nécessitant des tirs dans plusieurs directions;
- travailler au maximum avec des munitions réelles sur les trois réactions tubulaires et l'embuscade inopinée de face, de manière à habituer les équipiers au feu des camarades;
- utiliser dans les exercices de synthèse, des tubes réducteurs avec de la munition marqueuse;
- les techniques apparentées peuvent être instruites isolément les unes des autres, selon les besoins du moment.

Bonne chance !

Pépé, Vivien, Hassan, Béru

Chez le même éditeur





NDS
Case postale 245
CH-1709 Fribourg
Suisse

http ://www.nds-ch.org

Fax +4186 079 637 65 49

Première édition
Dépôt légal : octobre 2004
Imprimé par : IMPRIMERIE MAIRE
4, rue Arthur Bourdin – B.P. 232
25303 PONTARLIER Cedex
ISBN 2-9700409-5-6