



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Armée suisse

Règlement 51.019 f

L'instruction de base

(LIB 07)

Valable dès le 01.01.2007
État au 01.11.2007

LISTE DE DISTRIBUTION

Exemplaires personnels

- Recrues (remis à l'entrée à l'ER)
- Tous les militaires incorporés dans des formations d'active
- Militaires professionnels
- Militaires contractuels

Exemplaires de commandement

- EM CdA (5)
- Subord directs CdA (10 chacun)
- Cdmt GU, C trp et U

Exemplaires pour l'administration

ENTRÉE EN VIGUEUR

Règlement 51.019 f

L'instruction de base

du 01.01.2007

édicte en vertu de l'article 10 de l'ordonnance du 7 mars 2003 sur l'organisation du Département fédéral de la défense, de la protection de la population et des sports (Org-DDPS).

Le présent règlement entre en vigueur le 01.01.2007.

Toutes les prescriptions en contradiction avec le présent règlement sont abrogées dès son entrée en vigueur, notamment : Règlement 51.19 d, f, i valable dès le 01.06.1996.

Les chapitres 1 à 5 (*comportements, proportionnalité et légalité, milieu d'engagement, les armes et leurs possibilités, technique et tactique de combat individuelles*) ainsi que les annexes signalés en gris foncé constituent des éléments de l'instruction de base générale du soldat.

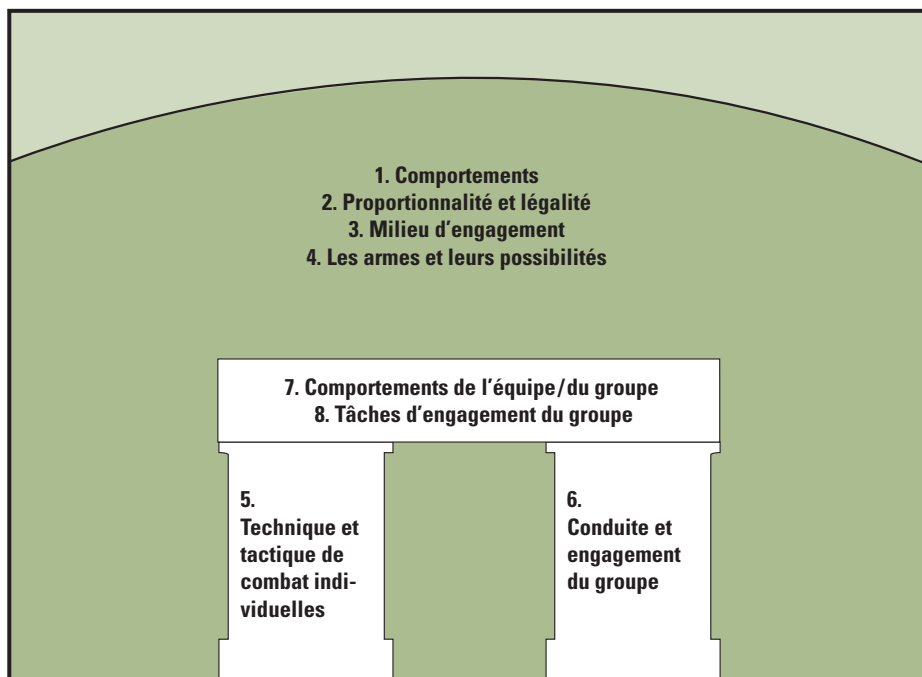
Le chapitre 6 signalé pour sa part en gris clair (*conduite et engagement du groupe*) fait partie de l'instruction de base générale des cadres.

Le chef de l'Armée

Remarques

L'instruction de base 07 est un règlement de technique de combat pour les soldats et les chefs de groupe de toutes les armes. Il s'applique à tous les types d'opérations de l'armée. Il s'agit notamment des opérations de sauvegarde des conditions d'existence, de défense sectorielle, de défense et de promotion de la paix. Il décrit la technique de combat devant être maîtrisée par le soldat, le chef, l'équipe et le groupe engagé dans un environnement moderne.

Le règlement L'instruction de base est structuré en 8 chapitres. Les chapitres 1 à 4 servent à expliquer le sens et les relations. Le chapitre 5 concerne le métier du soldat qui permet à ce dernier de contribuer à la prestation du groupe par ses connaissances et son savoir-faire. Le chapitre 6 traite des compétences de base du chef de groupe et permet au soldat de comprendre les activités de commandement de son chef ainsi que de réfléchir dans le sens du groupe entier. Les chapitres 7 et 8 décrivent la prestation en formation du groupe, et avec elle, la combinaison de toutes les prestations individuelles dans l'accomplissement d'une mission.



Le règlement L'instruction de base part du principe que les connaissances et le savoir-faire doivent se compléter au sein d'un groupe pour que celui-ci puisse fournir des prestations d'ensemble : les soldats maîtrisent les armes et les appareils, les chefs leur technique de commandement. Ce n'est que lorsque chaque membre du groupe maîtrise son échelon et que le chef et les soldats ne se concurrencent pas, mais se complètent, que naît la confiance en la possibilité de parvenir ensemble au succès.

TABLE DES MATIÈRES

		pp
1	Comportements.....	1
1.1	Introduction	1
1.2	Comportements du soldat	1
1.3	Comportements du chef de groupe	3
2	Proportionnalité et légalité.....	4
2.1	Introduction	4
2.2	Principes d'utilisation de la contrainte	4
2.3	Mesures et moyens de contrainte	6
2.4	Règles d'engagement et de comportement	8
2.5	Droits de l'homme et droit international en temps de guerre	9
3	Milieu d'engagement	11
3.1	Introduction	11
3.2	Menace.....	12
3.3	Prévention et stabilisation en tant que tâches principales	14
3.4	Caractéristiques du milieu d'engagement	15
3.5	Menace NBC	17
4	Les armes et leurs possibilités.....	19
4.1	Introduction	19
4.2	Armes légères et mitrailleuses	19
4.3	Armes antichars	21
4.4	Grenades à main et à fusil	22
4.5	Armes à trajectoire courbe.....	23
4.6	Explosifs	23
4.7	Véhicules blindés	25
4.8	Moyens de transport aérien.....	26
5	Technique et tactique d'engagement individuelles	27
5.1	Introduction	27
5.2	Comportements de base	27
5.2.1	Communiquer	27
5.2.1.1	Communication horizontale.....	28
5.2.1.2	Communication latérale	29
5.2.1.3	Communication verticale.....	30
5.2.2	Se déplacer.....	33
5.2.3	Tirer.....	36

		pp
5.3	Techniques de base	41
5.3.1	S'orienter	41
5.3.2	Observer	45
5.3.2.1	Établir des croquis	45
5.3.2.2	Technique d'observation	47
5.3.3	Se protéger	52
5.3.3.1	Protection balistique personnelle	52
5.3.3.2	Camoufler	52
5.3.3.3	Couvert	54
5.3.3.4	Protection NBC	55
5.3.3.5	Sauvegarde du secret	56
5.3.4	Estimer des distances	57
5.3.5	Décrire des buts	60
6	Conduite et engagement du groupe.....	64
6.1	Introduction	64
6.2	Facteurs de réussite	64
6.3	Activités de commandement.....	67
6.3.1	Activité de commandement n° 1 : ordonnancer	67
6.3.2	Activité de commandement n° 2 : décider.....	69
6.3.3	Activité de commandement n° 3 : donner un ordre.....	71
6.3.4	Activité de commandement n° 4 : conduire.....	74
6.4	Préparation de l'engagement	77
6.4.1	Instruction.....	77
6.4.2	Préparation mentale.....	78
6.4.3	Préparation matérielle personnelle.....	81
7	Comportements de l'équipe/du groupe.....	82
7.1	Introduction	82
7.2	Organisation des groupes	82
7.3	Formations.....	83
7.4	Techniques de base	88
7.4.1	Faire feu et se déplacer.....	88
7.4.2	Comportement en troupe de grenades à main	89
7.4.3	Contrôle de personnes	92
7.4.4	Contrôle d'un véhicules	102
7.4.5	Patrouille	112
7.4.6	Postes d'observation	114
7.5	Techniques d'action immédiate (TAI)	117
7.5.1	Principes	117
7.5.2	Feu de surprise	119

		pp
7.5.3	Rocade vers l'avant	120
7.5.4	Rocade latérale	121
7.5.5	Rocade en arrière	122
7.5.6	Sauvetage d'un blessé	123
7.6	Autres comportements de base	124
7.6.1	Réaction face à un tireur embusqué	124
7.6.2	Réaction face à un feu d'artillerie.....	124
7.6.3	Réaction face à des mines et à des pièges	125
7.6.4	Comportement dans un champ de mines.....	125
7.6.5	Contact avec un ennemi embarqué à bord de véhicules non blindés	126
7.6.6	Transport en hélicoptère	129
8	Tâches d'engagement du groupe	131
8.1	Introduction	131
8.2	Poste de contrôle (Check point).....	132
8.3	Aquisition de renseignements	134
8.4	Perquisition de bâtiments	137
8.5	Combat de rencontre	140
8.6	Raid.....	143
8.7	Poussée	145

Liste des annexes à la page suivante

Annexes

	pp
1	149–174
1	149
1.1	149
1.2	149
1.3	150
1.4	151
1.5	155
1.6	157
1.7	158
1.8	158
2	159
2.1	159
2.2	159
2.3	160
2.4	161
2.5	163
2.6	164
2.7	169
2.8	170
3	173
3.1	173
3.2	174
2	175
3	176
4	177
5	178
6	179
7	180–181
8	182–183
9	184–185
10	186
11	187–189
12	190–195

1 Comportements

1.1 Introduction

Bien qu'ils soient préparés au moyen du drill et de comportements standards en vue d'un engagement, les soldats ne sont pas des robots. Êtres humains avant tout, les soldats pensent, et par conséquent sont toujours confrontés à la question éthique de ce qui peut être fait ou pas. Même si les décisions se prennent souvent de manière officielle, personne ne peut leur enlever le droit de décider. Au plus profond d'eux-mêmes, les soldats sont toujours confrontés au dilemme fondamental « ne pas vouloir tuer » et « devoir tuer dans le pire de cas ». Ce sont donc surtout des problèmes psychiques qui préoccupent les soldats tant à l'engagement qu'à l'entraînement : la mort, les blessés, les réactions au stress, les violations du droit, les conflits entre l'équipe et le chef.

Le premier chapitre du règlement L'instruction de base décrit les comportements des soldats et des chefs de groupe qui, une fois intériorisés, leur permettront de produire des prestations d'ensemble dans une estime mutuelle.

1.2 Comportements du soldat

1 Discipline

Atteindre les objectifs fixés exige que tous les militaires d'une même formation agissent de manière disciplinée. La discipline signifie que le militaire vise d'abord à l'accomplissement de la mission commune en donnant le meilleur de lui-même et fait passer au second plan ses désirs et ses intérêts personnels. La discipline se révèle plus efficace si elle fait aussi appel à l'initiative et à l'autonomie de chacun. La discipline s'entraîne. Sa nécessité se justifie si l'on admet que chaque soldat assume sa part de responsabilité pour, en tant que membre d'un groupe, atteindre le but fixé et remplir la mission.

2 Endurance

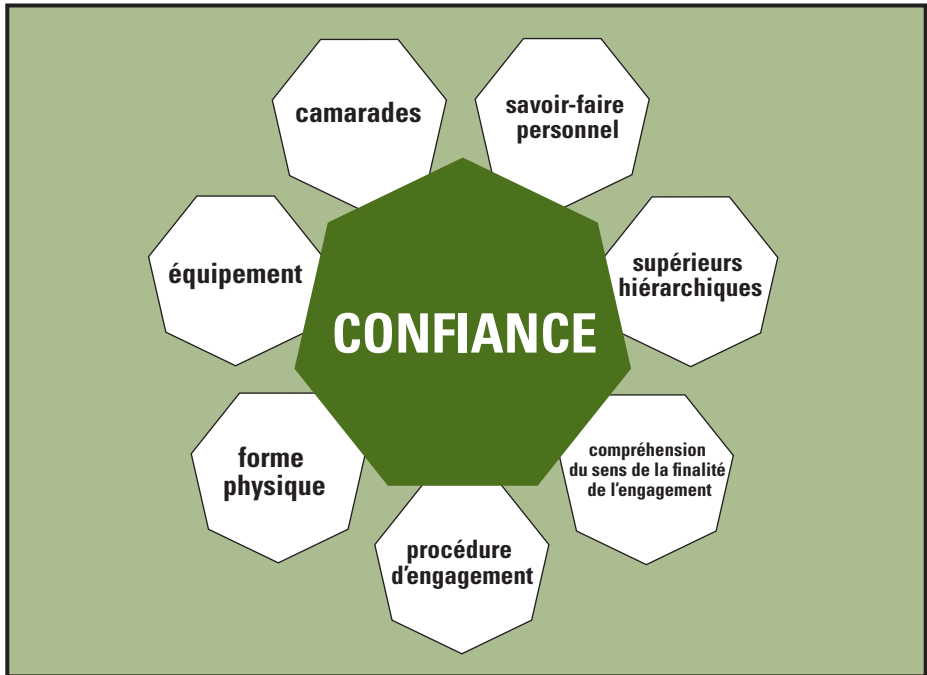
La forme et l'endurance physiques sont indispensables pour être capable de supporter la charge de l'engagement et de fournir une prestation dans des situations extrêmes. Le soldat doit être prêt à supporter des désagréments physiques de longue durée et à remplir une mission dans les conditions les plus défavorables.

3 Savoir-faire

Une excellente maîtrise des armes et des appareils donne l'assurance d'être techniquement prêt à remplir une mission militaire et elle conditionne la prise de conscience de la nécessité du drill aux armes et aux appareils. L'entraînement intensif permet d'automatiser et de perfectionner les prestations techniques individuelles et donc de consacrer davantage de temps à l'initiative et à la réflexion en groupe pendant l'engagement.

4 **Courage**

Toute situation de combat engendre la peur. Par courage, on entend la capacité personnelle à vouloir et à pouvoir surmonter sa peur. C'est la condition sine qua non pour pouvoir agir en situation de stress. Pour être courageux, le soldat doit avoir confiance en son propre savoir-faire ainsi que dans celui-ci de ses camarades et de ses supérieurs hiérarchiques. Il doit avoir confiance en sa forme physique et son équipement et être certain que son action militaire a un sens légitimé par l'État. Le courage ne se manifeste pas seulement à l'engagement, en tant que volonté de mener à bien la mission, même au prix de sa vie. Il est aussi présent sous la forme de courage civique, en tant que disposition à faire valoir ses droits, sa vision du monde et ses solutions. Les supérieurs hiérarchiques doivent eux aussi faire preuve de courage, dès lors qu'ils sont exposés à des questions délicates.



5 **Confiance en soi**

La confiance en soi résulte de la conviction de pouvoir fournir des prestations qui ne sont possibles qu'après avoir suivi un entraînement intensif et avoir surmonté sa peur. La confiance en soi résulte de la certitude qu'en tant que soldat, avec de la discipline, on peut faire quelque chose pour la communauté et en attendre de la reconnaissance.

1.3 Comportements du chef de groupe

6 Rôle d'exemple

Ceux qui donnent l'exemple sont des personnes, volontairement suivies par leurs subordonnés, parce qu'elles avancent. Le chef de groupe est un modèle ; il est en mesure de faire ce qu'il exige de ses soldats, de le montrer et de le justifier de façon sensée. Le chef de groupe considère ses subordonnés en tant qu'individus responsables. Il exige d'eux qu'ils participent activement aux réflexions et qu'ils fassent preuve d'autonomie. Le chef de groupe ne conduit pas par une mise sous tutelle ou la tracasserie, mais en donnant à ses subordonnés des responsabilités dans le cadre de la mission du groupe.

7 Prestation en formation

Le groupe est au centre des préoccupations. Le chef de groupe et ses soldats se complètent mutuellement. Le savoir-faire du chef de groupe se manifeste au travers de sa compréhension du contexte d'un engagement, dans sa capacité de discernement, dans la connaissance et l'application des techniques de conduite ainsi que dans sa capacité d'entraîner efficacement son propre groupe en vue des engagements. Seuls des chefs qui dirigent avec assurance et des soldats qui maîtrisent leur métier sont en mesure de fournir de bonnes prestations en formation. Il en résulte une estime mutuelle pour le savoir de l'autre, base de la confiance en la volonté du groupe.

8 Assistance et responsabilité

Par assistance, on entend percevoir les besoins des subordonnés et créer les meilleures conditions pour le succès du groupe. Le chef de groupe vit avec ses hommes. Il connaît leurs forces et leurs faiblesses et peut donc les engager en conséquence. Principalement dans des situations extrêmes de l'engagement, l'assistance et la responsabilité signifient souvent rester ferme et ne pas céder aux demandes de ses subordonnés et résister aux attraits de la solution de facilité.

9 Vue d'ensemble

L'art de la conduite consiste à saisir rapidement les interrelations peu évidentes et à évaluer l'effet de ses propres actions. La capacité d'un chef à déceler rapidement les problèmes et à leur attribuer des priorités (les pondérer) assure aux subordonnés que leur chef, même sous la pression de temps, agit toujours de manière réfléchie. Dans des situations extrêmes, les soldats attendent donc avant tout de leurs chefs qu'ils les conduisent, qu'ils décident et qu'ils donnent une direction au groupe.

10 Initiative

L'initiative en matière de conduite signifie développer et avancer selon des procédures propres, voire non conventionnelles de résolution des problèmes. Le chef qui a de l'initiative décide au lieu d'hésiter, informe au lieu de remettre en question. Il n'oublie toutefois jamais de mettre dans la balance le risque encouru et la sécurité du groupe. Le chef qui a de l'initiative sait qu'agir est toujours mieux que de devoir réagir.

2 Proportionnalité et légalité

2.1 Introduction

Dans des engagements, l'omniprésence des médias a pour conséquence que les actes des militaires sont instantanément jugés à l'aune de leur proportionnalité et de leur légalité, tant sur le plan national qu'international. L'opinion publique part du principe qu'à l'armée, toute action d'un soldat reflète l'intention de ses supérieurs ; et cela en remontant jusqu'au gouvernement. Aussi, le principe qui prévaut est le suivant : « En tant que soldat, agis toujours comme si tu étais filmé ou photographié »

Le deuxième chapitre du règlement L'instruction de base montre que l'action des soldats s'inscrit dans un cadre juridique et que, même au combat, tout n'est pas permis. Les engagements modernes sont caractérisés par une succession rapide d'escalades (élévation graduelle du recours à la force) et d'apaisements (réduction graduelle du recours à la force). Agir avec proportionnalité, c'est savoir doser correctement la violence et ne l'utiliser que si elle est nécessaire, pour régler une situation particulière.

2.2 Principes du recours à la contrainte

11 Mission de l'armée

L'armée contribue à prévenir la guerre et à maintenir la paix. Elle protège le pays et sa population. Elle soutient les autorités civiles en cas de menaces graves et de catastrophes. La Constitution fédérale et la loi posent les bases et fixent le cadre de l'action de l'armée.

12 Respect du droit en vigueur

Chaque ordre militaire doit être accompli dans le respect du droit en vigueur. Des ordres illégaux ne doivent être ni donnés ni exécutés. À l'engagement, le respect des droits de l'homme, du droit interne et du droit international en temps de guerre revêt la plus haute importance. Aussi, les obligations juridiques qui s'appliquent à l'engagement doivent être mentionnées dans tout ordre d'engagement.

Les dispositions les plus importantes figurent dans les documents suivants :

- Convention de sauvegarde des Droits de l'Homme et des Libertés fondamentales
- Droit des conflits armés (ou droit international en temps de guerre)
- Constitution fédérale de la Confédération suisse
- Loi fédérale sur l'armée et l'administration militaire
- Ordonnance concernant les pouvoirs de police de l'armée
- Règlement de service
- Prescriptions concernant le service de garde
- Bases légales concernant le comportement à adopter durant l'engagement
- Règles d'engagement et de comportement

13 Nécessité militaire

Les militaires ne font usage de la contrainte ou de la violence pour accomplir leur mission que si les circonstances et leur connaissance de la situation du moment l'exigent.

14 Proportionnalité

La proportionnalité signifie que le recours à la contrainte ou à la violence

- a. doit être approprié pour préserver ou établir l'état de droit ;
- b. ne doit pas aller au-delà de ce qui est nécessaire pour atteindre l'objectif poursuivi ;
- c. ne doit pas être disproportionné par rapport à l'objectif poursuivi.

15 Principes de l'action proportionnelle

Épuisement de tous les moyens pacifiques

Les militaires font tout leur possible pour régler pacifiquement une situation.

Ils ne peuvent recourir à la contrainte ou à la violence que si les règles d'engagement le prévoient et que tout autre moyen pacifique ne permet pas d'atteindre l'objectif poursuivi.

Recours à la contrainte ou à la force minimale

Si le recours à la contrainte ou à la violence est prévu pour l'accomplissement d'un ordre, il ne doit pas outrepasser l'absolue nécessité.

Protection des tiers

S'il est prévisible que le recours à la contrainte ou à la violence pourrait mettre en danger des tiers non impliqués ou endommager leurs biens, cela sans proportion aucune avec le succès escompté, il faut choisir une autre approche.

Réduction graduelle du recours à la contrainte ou à la violence

Après toute escalade de la violence, il faut veiller à prendre les mesures qui contribuent à stabiliser la situation et à réduire la violence.

16 Responsabilité personnelle

Les militaires sont directement et personnellement responsables du recours à la contrainte ou à la violence. Ils doivent apprécier eux-mêmes quand et sous quelles conditions le recours à la contrainte ou à la violence est proportionnel et nécessaire. Ils abandonnent tout usage de la contrainte ou de la violence sitôt que l'accomplissement de l'ordre le permet.

17 Importance de l'instruction

À l'engagement, le soldat n'a que très peu de temps pour décider du moyen qu'il doit engager et d'en évaluer les conséquences pour des tiers. L'instruction doit donc créer les conditions qui permettent au soldat d'avoir les bons réflexes et d'agir toujours de manière proportionnelle.

L'instruction comprend :

- a. la connaissance de la forme moderne de l'engagement ;
- b. la connaissance et l'application correcte des bases juridiques et des règles d'engagement ;
- c. la maîtrise des armes et des appareils engagés ;
- d. la connaissance de l'effet des armes et de la mise en danger possible de tiers non impliqués ;
- e. la prise de mesures de protection contre un possible recours à la violence ;
- f. le contrôle de l'instruction et de l'équipement avant l'engagement ;
- g. le maintien de la santé.

18 **Conséquences en cas de violations du droit**

Le respect par les militaires du droit en vigueur est une question de discipline et de commandement et une condition importante du succès de la mission. Même si elle n'est le fait que d'un militaire isolé, toute violation du droit en vigueur peut avoir des conséquences graves sur l'ensemble d'une opération militaire, et compromettre son succès. Toute violation doit donc être traitée sans états d'âme par les commandants et être punie conformément au droit pénal militaire et disciplinaire.

2.3 **Mesures et moyens de contrainte**

19 **Compétences pour exécuter une mission**

Les militaires disposent des compétences nécessaires à l'exécution de leurs missions. Celles-ci comprennent l'application de mesures de contrainte l'usage de moyens de contrainte si la mission et la situation l'exigent.

Les compétences sont réglées par écrit sur une carte de poche. Il n'en demeure pas moins que le militaire a le devoir de décider lui-même, dans une situation d'engagement concrète.

20 **Choix des mesures et des moyens**

Le choix des mesures et des moyens nécessaires à l'accomplissement de la mission impose de hautes exigences aux soldats et aux cadres. Dans la forme actuelle d'engagement, des acteurs violents se mêlent à une population pacifique ; ce n'est qu'au moment de l'attaque que leur caractère violent se révèle. Dans la mesure du possible, les contre-mesures et le recours à la contrainte/la violence doivent se déployer selon les quatre principes suivants :

De manière ciblée

Les adversaires et les acteurs violents doivent être clairement identifiés avant de recourir à la contrainte/la violence.

De manière proportionnée aux circonstances

Il ne doit être fait usage de la contrainte/de la violence que dans des proportions adaptées au danger concret.

Sans mise en danger excessive de tiers

Tout militaire doit être en permanence conscient que l'usage de la violence peut toujours mettre des tiers en danger.

En vue du succès escompté

On n'utilise que le moyen le plus approprié pour mener l'action avec succès.

21 **Mesures de contrainte**

Les mesures de contrainte servent à forcer un adversaire à cesser toute action, à découvrir ses projets ou à l'empêcher de les réaliser.

Les mesures de contrainte sont :

a. éloigner et tenir à distance ;

- b. arrêter des personnes et contrôler leur identité ;
- c. procéder à des interrogatoires ;
- d. fouiller des personnes ;
- e. contrôler des objets ;
- f. procéder à des séquestres ;
- g. procéder à des arrestations provisoires ;
- h. exercer une contrainte physique ;
- i. utiliser les armes.

22 Arrestation provisoire

Une arrestation effectuée par des militaires est toujours provisoire. Elle ne peut intervenir que si quelqu'un

- a. menace la sécurité de l'armée, de ses militaires, de son matériel ou des objets/ouvrages placés sous sa garde et que les mesures minimales de contrainte ne suffisent pas ;
- b. perturbe l'ordre militaire et que les mesures minimales de contrainte ne suffisent pas ;
- c. menace sérieusement sa propre personne ou d'autres personnes ;
- d. en raison de son état ou de son comportement, fait scandale sur la voie publique ou trouble gravement la sécurité et l'ordre public ;
- e. commet / tente de commettre un délit civil ou militaire et est pris en flagrant délit, ou s'il est appréhendé immédiatement après les faits ;
- f. est l'objet d'un avis de recherche.

Les personnes arrêtées peuvent être immobilisées au moyen de liens si elles opposent de la résistance ou s'il y a danger qu'elles fuient, attaquent d'autres personnes ou se blessent elles-mêmes.

Toute arrestation doit immédiatement faire l'objet d'un procès-verbal. Il contient au moins l'identité de la personne arrêtée et celle des éventuelles personnes appelées à fournir des renseignements ainsi que le motif, le lieu et l'heure de la mesure. Le procès-verbal doit être signé par la personne arrêtée. Un refus de signer doit être mentionné dans le procès-verbal.

Une fois le procès-verbal établi, les personnes arrêtées doivent être remises immédiatement à la police civile ou militaire, ou aux organes d'enquête compétents indiqués dans l'ordre d'engagement. Les personnes militaires peuvent aussi être remises à leur commandant de troupe supérieur.

23 Usage des armes

Les armes ne doivent être utilisées qu'en dernier recours. Tout usage des armes doit être proportionné aux circonstances.

Si les autres moyens sont insuffisants, on recourra, de manière proportionnée aux armes à feu :

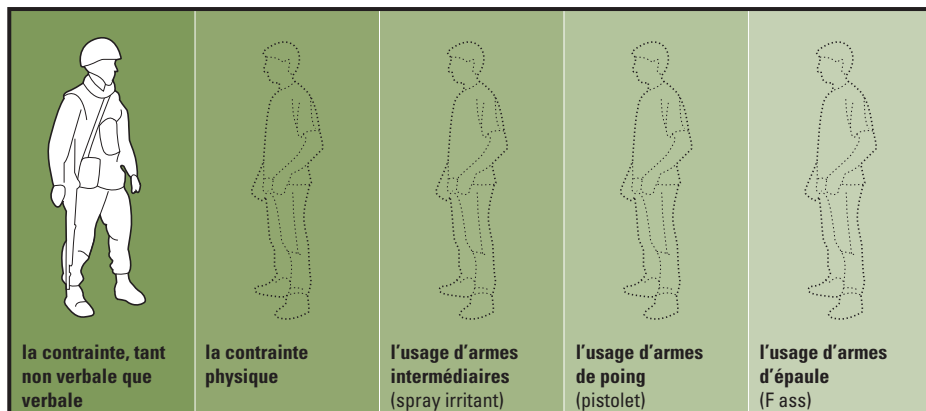
- a. si des militaires sont menacés par une attaque imminente dangereuse ou sont attaqués de manière dangereuse ;
- b. si d'autres personnes sont menacées par une attaque imminente dangereuse ou attaquées de manière dangereuse ;
- c. si des personnes ayant commis ou étant fortement soupçonnées d'avoir commis un crime ou un délit grave tentent d'échapper par la fuite à l'arrestation ou à une détention ;

- d. si des militaires ont des raisons de supposer que des personnes – faisant courir à autrui un danger grave et imminent pour sa santé ou sa vie – tentent d'échapper à une arrestation ou à une détention ;
- e. s'il s'agit de libérer des otages ;
- f. s'il s'agit d'empêcher l'exécution imminente d'un crime ou d'un délit grave contre des installations collectives ou contre des installations qui présentent un danger particulier pour la collectivité en raison de leur vulnérabilité ;
- g. s'il s'agit d'empêcher l'enlèvement illégal de matériel pouvant représenter un danger grave pour la collectivité ;
- h. si un ouvrage militaire essentiel pour l'exécution de la mission de l'armée ou qui constitue un élément important de celle-ci est menacé d'une façon imminente ou dangereuse ;
- i. s'il s'agit d'empêcher une violation grave du secret militaire.

24 Moyens de contrainte

L'engagement des moyens de contrainte constitue la mise en œuvre des mesures de contrainte.

Les moyens de contrainte peuvent être :



2.4 Règles d'engagement et de comportement

25 Règles d'engagement

Les règles d'engagement (international : « Rules of engagement, ROE ») constituent des ordres qui, après approbation par l'autorité politique compétente, s'adressent aux troupes engagées dans une opération. En fonction de la situation, ces règles émanent soit de l'échelon de commandement supérieur ou intermédiaire. Les ROE définissent les circonstances et les conditions qui doivent être réunies pour recourir à la contrainte ainsi qu'à d'autres mesures et elles déterminent les moyens et les méthodes à appliquer dans chaque cas. Leur rôle est donc d'autoriser, de limiter ou d'arrêter l'engagement des moyens de contrainte et l'utilisation de la violence armée.

Dans le cas de la défense sectorielle, il faut distinguer trois options fondamentales concernant l'accomplissement de la mission :

- a. un engagement dans lequel ne sont autorisées que la légitime défense et l'assistance à autrui (l'emploi de la violence armée pour remplir la mission n'est pas autorisé) ;
- b. un engagement au cours duquel, outre la légitime défense et l'assistance à autrui, la troupe peut faire usage de la violence armée avec ses armes personnelles pour accomplir sa mission ;
- c. un engagement au cours duquel, outre la légitime défense et l'assistance à autrui, la troupe peut faire usage de la violence armée pour accomplir sa mission, tant avec ses armes personnelles qu'avec des armes collectives. Cette option s'applique au service actif.

26 Règles de comportement

Les règles de comportement (international : « Rules of behaviour » ROB) fixent la manière selon laquelle la troupe se comporte vis-à-vis des autorités politiques, de la population et des différents acteurs impliqués. Les ROB sont axées sur l'engagement et doivent donc être comprises comme des prescriptions tactiques. Elles règlent l'équipement, le comportement et la sûreté du personnel engagé.

Les règles de comportement définissent et décrivent notamment :

- la tenue et l'équipement ;
- la disposition mentale et l'apparence ;
- le comportement en public, notamment vis-à-vis des médias ;
- la sauvegarde du secret.

27 Carte de poche

Les règles de comportement sont remises aux militaires avec les règles d'engagement sous la forme d'une carte de poche (international : « Pocket Card »). La carte de poche à force d'ordre.

2.5 Droits de l'homme et droit international en temps de guerre

28 Importance des droits de l'homme

Les droits de l'homme ont pour but de protéger toute personne, en tout temps, contre tout excès illégitime de l'État et de ses organes (police, armée, autorités). De plus, ils chargent l'État de créer les conditions de base propres au libre épanouissement des personnes se trouvant sur son territoire national.

29 Droit à la vie

Le droit à la vie constitue le bien le plus précieux ; il est garanti par des conventions internationales et par la Constitution fédérale.

Tuer une personne n'est pas considéré comme une violation du droit à la vie lorsque cet acte résulte d'une utilisation absolument nécessaire de la violence pour

- a. défendre quelqu'un contre une violence illégale (légitime défense, assistance à autrui) ;
- b. arrêter légalement quelqu'un ;
- c. empêcher quelqu'un de fuir lorsque la liberté lui a été retirée de manière légale ;
- d. réprimer en toute légitimité une émeute ou une révolte ;
- e. répondre à une nécessité militaire ordonnée.

30 Interdiction de la torture

Personne n'a le droit d'exercer une torture physique ou psychique ou d'infliger des punitions humiliantes ou des traitements inhumains à autrui.

31 Droit à la liberté

Toute personne a droit à la liberté. Les militaires peuvent arrêter des personnes s'ils y sont autorisés légalement ou si l'ordre d'engagement leur en confère provisoirement les pouvoirs. La présomption d'innocence s'applique aux personnes arrêtées jusqu'à leur jugement.

32 Interdiction de la discrimination

Les droits de l'homme et les libertés doivent être garantis sans discrimination. Personne ne doit subir de préjudice en raison de son sexe, de son orientation sexuelle, de sa race, de sa couleur de peau, de sa langue, de sa religion, de sa vision politique ou autre, de son origine nationale, sociale, de son appartenance à une minorité nationale, de sa fortune ou de sa naissance.

33 Droit international en temps de guerre

Le droit international en temps de guerre s'applique au combat. Il complète et englobe les droits de l'homme. Le droit international en temps de guerre n'entrave pas l'accomplissement de l'ordre militaire légitime ; il limite cependant l'utilisation de la violence militaire entre des États ainsi qu'entre des parties étatiques ou non étatiques en conflit.

Le droit international en temps de guerre

- a. protège les combattants de cruautés inutiles ;
- b. préserve les objets civils, non impliqués et non défendus des conséquences de la violence militaire ;
- c. assure les droits fondamentaux des prisonniers et des internés ;
- d. facilite le retour à la paix.

34 Mise en œuvre à l'engagement

À l'engagement, les militaires respectent les règles et les principes des droits de l'homme et du droit international en temps de guerre. Si la situation le permet, ils interviennent en cas de violation du droit quelle qu'elle soit et dénoncent rapidement à leurs supérieurs hiérarchiques les auteurs des infractions.

Les supérieurs hiérarchiques veillent au respect des droits de l'homme et du droit international en temps de guerre pendant les engagements. Ils ne donnent aucun ordre pouvant porter atteinte à la dignité humaine ; ils intègrent dans l'instruction la connaissance des règles et des principes régissant les droits de l'homme et le droit international en temps de guerre ; ils veillent au respect de ces droits dans la conduite de l'engagement.

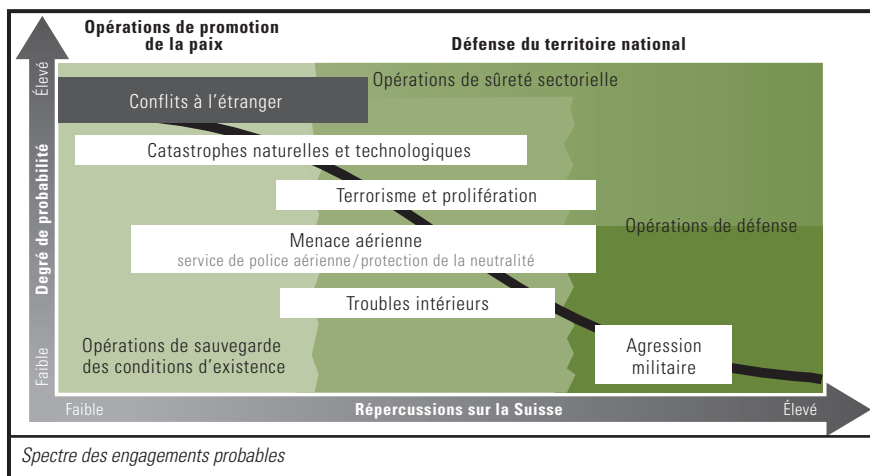
3 Milieu d'engagement

3.1 Introduction

Conformément à la Constitution fédérale, l'Armée suisse remplit trois missions au travers des opérations suivantes :

- opérations de sauvegarde des conditions d'existence ;
- opérations de sûreté sectorielle ;
- opérations de défense ;
- opérations de promotion de la paix ;
- opérations d'information.

L'armée se concentre sur la nouvelle donne en matière de menace et place ses efforts principaux sur les engagements probables. Les opérations de sauvegarde des conditions d'existence, de promotion de la paix et de sûreté sectorielle font partie des engagements probables, tandis que les opérations de défense sont considérées comme des formes d'engagement peu probables. La maîtrise des conséquences de catastrophes et d'attaques terroristes, la lutte contre le trafic d'armes de destruction massive ainsi que la maîtrise de conflits à l'étranger appartiennent au groupe des engagements probables de l'armée. Les engagements peu probables de l'armée sont la répression de troubles intérieurs et la défense contre une agression militaire.



Au niveau de la technique de combat, on distingue principalement les types d'opérations en fonction du degré d'emploi de la violence militaire. Du reste, la plupart des tâches techniques de combat à l'échelon du soldat et du groupe sont pour ainsi dire identiques pour tous les types d'opérations. Le plus grand défi, tant pour le chef de groupe que pour le soldat dans les conflits actuels, consiste en ce que la plupart des actions sont menées d'après le principe directeur de l'endiguement de la violence, notamment selon celui de la proportionnalité, et sous les yeux de l'opinion publique internationale.

Le troisième chapitre du présent règlement vise à fournir aux soldats et aux chefs de groupe une image des menaces les plus probables. Chacun doit être conscient du milieu dans lequel il doit remplir une mission.

3.2 Menace

35 Changement de l'image de la guerre

Aujourd'hui, les moyens militaires sont employés dans un cadre de plus en plus large. La frontière entre sécurité intérieure et extérieure n'est plus aussi clairement marquée qu'il fut un temps. Durant la Guerre froide, nous avons pu nous concentrer en priorité sur la défense contre une menace extérieure concrète et militaire. Les États en conflit engageaient en priorité des soldats portant l'uniforme, se définissant ainsi clairement en tant que membres d'une armée régulière et par conséquent en tant qu'adversaires. Le but de ces conflits menés avec des moyens lourds (chars de combat, artillerie) était la conquête ou la défense d'un territoire donné.

À l'inverse, aujourd'hui, les conflits ne sont plus forcément interétatiques ; comme on peut l'observer à l'étranger, ils se déroulent de plus en plus souvent à l'intérieur même des États. Face aux acteurs étatiques (notamment la police et l'armée), nous trouvons une multitude d'acteurs (la partie adverse) qu'il est souvent difficile de distinguer les uns des autres. Il peut s'agir de groupes prêts à recourir à la violence, armés, criminels et terroristes. Il faut aussi tenir compte de l'influence de la population, des médias, des organisations non gouvernementales, de l'économie et d'autres groupes d'intérêt.

Ces acteurs de la partie adverse se différencient au travers de leurs intérêts et des valeurs qu'ils défendent. Ils ne se soucient ni des frontières étatiques, ni du droit international public. Ils ne portent pas l'uniforme d'une armée régulière, ils ne tentent pas de prendre le contrôle d'un territoire national par une attaque directe, mais en obtiennent la maîtrise par l'intimidation de la population. Souvent, il suffit de quelques actes de violence exemplaires pour générer la peur par la menace (méthode terroriste). La partie adverse peut être financée de manière légale, semi-légale ou illégale et détient des capacités variables, tant au niveau de l'équipement que de la formation.

36 Adversaire et partie adverse

La menace rencontrée aujourd'hui à l'engagement résulte soit d'une partie adverse ou d'un adversaire. L'image de la menace peut comprendre le spectre entier de la violence. La menace va de l'emploi d'une violence non militaire et masquée (asymétrie) à une violence militaire ouverte traditionnelle (symétrie)-

Adversaire

Par adversaire, on entend les États, les alliances, les moyens et les formations militaires qui menacent, remettent en question ou attaquent l'existence, la souveraineté ou l'intégrité territoriale de la Suisse. L'adversaire cherche en premier lieu à imposer ses intérêts en menaçant de recourir à la violence militaire. Il peut aussi préparer des moyens militaires en vue d'une utilisation ultérieure et engager indirectement des forces d'action qui utilisent les mêmes principes que la partie adverse. La caractéristique principale d'un adversaire est par conséquent sa capacité d'imposer sa volonté avec tous les instruments étatiques (p. ex. : la diplomatie, les services secrets, l'armée, des mesures économiques). Il peut même, en dernier lieu, engager ses forces armées

Partie adverse

Par partie adverse, on entend des personnes, des groupes de personnes ou des organisations (à l'exception des États et des forces armées régulières) qui, pour mener leur action, sont prêts à utiliser les armes ou d'autres mesures ou moyens (p. ex. : sabotage, attentat, démonstration, chantage) pour atteindre leur objectif : compromettre l'exécution de la mission de l'État, des forces de sécurité civiles et de l'armée et perturber le fonctionnement de l'économie, de la politique et de la vie publique.

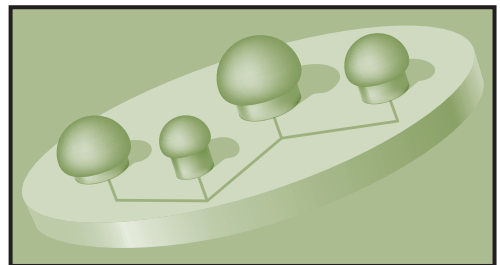
Les actions d'une partie adverse sont avant tout dirigées contre :

- des individus (p. ex. : personnalités publiques, responsables, leaders d'opinion) ou des groupes de personnes (p. ex. : dans les transports publics ou lors de manifestations d'envergure) ;
- les forces civiles de sécurité et de sauvetage (p. ex. : police, services sanitaires) et l'armée ;
- des objets, des ouvrages et des installations (civils, militaires) ;
- des domaines de la vie publique, des installations d'approvisionnement (autorités, circulation, eau, énergie, alimentation).

37 « Menace champignon »

Dans une guerre menée avec des moyens militaires conventionnels (normaux), il était possible de déceler les préparatifs d'attaque et les mouvements de l'adversaire selon un axe temporel linéaire. Un délai d'alerte suffisamment important donnait la possibilité de se préparer à une confrontation par la prise de mesures ciblées (préparatifs de combat). Un agresseur devait dans tous les cas acheminer une logistique considérable (ravitaillement en munitions, carburants, ainsi que l'entretien, les services sanitaires, la circulation et le transport, l'infrastructure) à l'endroit où son attaque allait se dérouler. Cela donnait la possibilité au défenseur de déceler l'intention de l'adversaire, de prendre un dispositif de combat approprié et, au travers de la conduite du combat, d'amener si possible l'adversaire sur un terrain propre à l'affaiblir de manière ciblée.

À l'opposé, aujourd'hui, la partie adverse utilise les éléments qui caractérisent une société multiculturelle, interconnectée et globalisée, pour baser sa logistique sur la population elle-même. Les actions de la partie adverse se déroulent dans cet environnement. Ses projets ne sont la plupart du temps décelables qu'au moment de leur exécution, au mieux juste avant. Perturbations routières, chantages, attentats, intimidations et actes terroristes, autant d'exemples de sa manière de procéder. Les auteurs et ceux qui ont créé les bases nécessaires à l'action en tant que telle ne se connaissent souvent pas. Les parties adverses modernes opèrent par conséquent comme les champignons : elles surgissent sur le sol fertile des sociétés modernes (voir l'illustration ci-dessous).



3.3 La prévention et la stabilisation comme missions prioritaires

38 Coopération

Alors qu'il était possible avant de distinguer clairement les tâches de l'armée de celles de la police – l'armée pour combattre un adversaire qui attaque le territoire (guerre) et la police pour réprimer les infractions à l'ordre public commises sur le territoire de l'État (crimes), ce n'est plus le cas actuellement. Aujourd'hui, les instruments de sûreté de l'État se combinent en fonction de la menace. Une coopération s'établit entre les différents instruments de sûreté de l'État, définie par les autorités civiles, en fonction de la situation. L'engagement des moyens militaires s'effectue sur demande des autorités civiles si la mission est d'intérêt public et si les autorités civiles ne sont plus en mesure de s'acquitter de leurs tâches par manque de personnel, de matériel ou de temps (principe de la subsidiarité). Une armée moderne a dès lors besoin de soldats et de formations qui comprennent et maîtrisent la technique d'engagement correspondante pour accomplir des tâches de protection, de stabilisation, voire d'imposition ; ces tâches s'effectuent en coopération avec les partenaires civils (p. ex. : avec la police) dans le cadre de la coopération nationale pour la sécurité.

39 Tâches tactiques

On distingue les tâches tactiques suivantes :

- a. Tâches de protection
Elles englobent toutes les tâches qui ont pour effet de protéger ou de soustraire des personnes précises, des objets et/ou des secteurs à toute influence de la partie adverse.
- b. Tâches de stabilisation
Les tâches de stabilisation englobent toutes les tâches qui visent à éviter (au maximum), à maîtriser ou à réduire (au minimum) l'aggravation (escalade) de la violence asymétrique, en collaboration avec les partenaires civils.
- c. Tâches d'imposition
Les tâches d'imposition englobent toutes les tâches qui ont pour but, par un usage adapté et proportionnel de la force militaire, de prendre l'initiative sur la partie adverse afin de l'empêcher de recourir à la violence ou de menacer d'en faire usage. Ces tâches sont réalisées de concert avec les partenaires.

Ce genre de tâches peut exiger l'engagement de l'arme. Le principe de base suivant s'applique : la mission, les règles d'engagement et de comportement, le droit national ainsi que le droit international en temps de guerre constituent le fondement de tout engagement de l'arme.

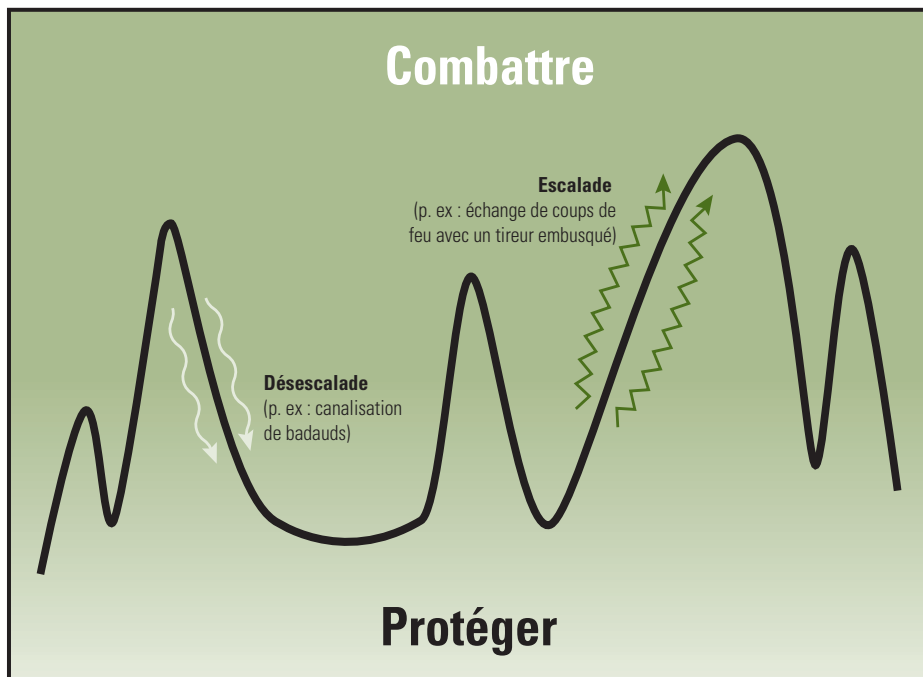
La troupe doit en permanence s'attendre à être prise pour cible et à être engagée dans un combat par le feu. Les patrouilles peuvent rencontrer la partie adverse à l'improviste ou se trouver prises dans une embuscade. L'ouverture du feu doit donc être instinctive et la troupe doit pouvoir atteindre et maintenir la supériorité du feu – cela toujours dans le strict respect des règles d'engagement (ROE). Même aux postes de contrôle (check points), la situation peut dégénérer en quelques secondes et plonger dans un combat par le feu. Indépendamment du développement de la situation, le retour le plus rapide possible à la normale constitue le but fondamental d'une action. La protection personnelle doit être prise en compte en toute situation.

L'usage de la force militaire est toujours soumis aux règles d'engagement (ROE). Les règles d'engagement ne peuvent toutefois pas réglementer toutes les situations imaginables. Elles ne remplaceront jamais la décision prise en situation concrète.

3.4 Caractéristiques du milieu d'engagement

40 Le chaos a remplacé l'escalade linéaire de la violence

Les conflits modernes sont caractérisés par le côtoiement et l'inter imbrication de dynamiques symétriques et asymétriques. La dynamique asymétrique gagne toujours plus en importance parce qu'elle donne la possibilité à un adversaire matériellement inférieur d'opposer de la résistance ou d'attaquer efficacement pour imposer ses intérêts et attirer l'attention sur lui. La succession non maîtrisable d'escalades (élévation du niveau de violence) et de désescalades (réduction du niveau violence), ainsi que le côtoiement de flambées de violence locales, multidirectionnelles et apparemment incohérentes donnent une image de confusion totale, renforcée souvent par des passages inopinés d'une situation normale à une situation de crise. Il est très difficile de connaître l'articulation de la partie adverse, parce qu'elle agit en permanence dans la clandestinité.

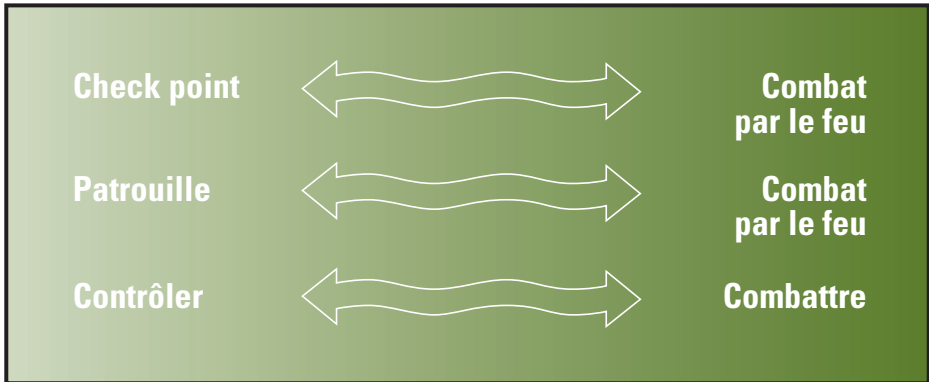


41 Collaboration civils – militaires

L'armée, les services de police et de sauvetage (pompiers, protection civile, sanitaires) ainsi que d'autres organisations humanitaires civiles de toutes sortes collaborent régulièrement à l'engagement. Cette collaboration doit être coordonnée et instruite. Les autorités civiles assumant la responsabilité de l'engagement, l'armée ne peut intervenir que sur ordre ou demande des autorités civiles. La responsabilité de l'armée en ce qui concerne la tâche à accomplir (quoi), la durée (de ... à ...) et l'emplacement (où) est définie de manière précise avec les autorités civiles. Des engagements transfrontaliers sont possibles sur autorisation expresse des autorités politiques fédérales.

42 Une multitude d'acteurs

La représentation d'un adversaire clairement défini au travers de son uniforme fait place aujourd'hui à celle d'une multitude d'acteurs difficilement identifiables : des groupes ou des groupuscules armés, criminels, terroristes et prêts à faire usage de la violence. Ceux-ci peuvent se mélanger à la population civile et s'y fondre. La partie adverse peut demeurer passive, participer activement au conflit ou profiter de l'état de privation de droits. Pour les militaires, il devient toujours plus difficile dans cet environnement de distinguer l'ami de l'ennemi. Chaque situation peut dégénérer en un combat par le feu ou la troupe peut être prise pour cible à l'improviste. Chaque situation peut prendre un tour inattendu et devenir ingérable.



43 Proportionnalité

La prise en charge de tâches tactiques (voir le chapitre 3.3) doit toujours s'effectuer dans le strict respect du principe de proportionnalité. La prévention et l'endiguement de la violence constituent la finalité de tout engagement.

Si possible, la troupe s'efforce de remplir sa mission sans faire usage de la violence militaire. Le recours aux armes n'est autorisé que si toutes les possibilités d'exécution pacifique de la mission sont restées infructueuses et il ne peut intervenir que dans le cadre des ROE (règles d'engagements) ordonnées pour l'engagement. La troupe respecte le principe de la proportionnalité et limite toujours au strict minimum l'usage de la force militaire, même en cas de légitime défense et d'assistance à autrui (voir le chapitre 2).

44 Importance et rôle de la population civile

L'urbanisation permanente et la rapide extension des agglomérations constituent les facteurs déterminants pour notre analyse de la situation. La population civile devient de plus en plus l'objectif de l'adversaire, que ce soit pour briser sa volonté de résistance, déstabiliser les forces de l'ordre ou les autorités ou pour se faire entendre ou imposer ses exigences. Ainsi, les militaires sont confrontés au problème de l'emploi de la violence armée selon le principe de la proportionnalité et dans le cadre des règles d'engagement ordonnées. En cas de recours à la violence, on veillera à éviter au maximum tout dégât collatéral (morts et blessés au sein de la population, dégâts aux infrastructures, voire leur destruction). Dans un tel environnement, il ne faut pas sous-estimer la charge psychique supportée par les militaires.

45 Omniprésence des médias

Les médias donnent au public l'illusion de participer en temps réel aux événements, alors qu'ils ne relatent que des fragments d'une réalité. Tant les implications et les motifs des engagements militaires que les autres mesures étatiques échappent à la perception du grand public. Les opinions se forment par conséquent sur la base d'informations souvent incomplètes et/ou erronées. L'opinion ainsi formée et la réaction qui en découle dans le public peuvent dès lors influencer complètement le déroulement d'une action. L'information, en fonction de l'interprétation qu'en fera le lecteur ou le téléspectateur, peut déclencher des protestations, des actes de pillage, la création de milices civiques, des règlements de compte et des exodes. Le comportement des militaires et les résultats des engagements militaires font donc l'objet d'une attention particulière. La proportionnalité et la légitimité de l'action sont en permanence soumises à la critique. Toute action de quelque militaire que ce soit prend une importance décisive car elle est aussitôt assimilée à l'intention de l'État dont il porte l'uniforme.

3.5 Menace NBC

46 Importance de la menace NBC

Malgré les accords sur le désarmement, les dangers inhérents aux armes de destruction massive subsistent. En matière biologique et chimique, la partie adverse est en mesure de développer, de se procurer et d'engager des moyens appropriés. Aujourd'hui, des explosifs conventionnels peuvent être complétés par un matériau radioactif (les fameuse « bombes sales »).

47 Armes nucléaires

Des armes nucléaires de tailles et de calibres différents peuvent être engagées au moyen d'avions, de missiles et de pièces d'artillerie. À l'explosion d'une arme nucléaire, on distingue ses effets instantanés de ses effets ultérieurs.

Effets instantanés :

- éblouissement, brûlures et incendies dus à l'éclair et au rayonnement thermique ;
- destruction d'installations, de matériels et d'appareils par l'onde de choc ;
- radiolésions dues à la douche de radiations ;
- détérioration ou destruction d'appareils électriques et électroniques par l'impulsion électromagnétique nucléaire (IEM).

Effets ultérieurs :

- contamination par retombées radioactives des terres et des matériels non protégés ;
- contamination par retombées radioactives des personnes non protégées.

48 Armes biologiques

L'engagement d'armes biologiques peut s'effectuer de trois manières différentes :

- sous forme de particules submicroniques (aérosols atmosphériques) diffusées au moyen de lance-fusées multiple, de pièces d'artillerie, de fusées, de missiles et d'avions (par épandage ou par largage de bombes) ;
- sous forme d'agents pathogènes transmis par des vecteurs (de préférence des insectes) ;
- sous forme d'aliments contaminés ou empoisonnés par des agents pathogènes.

On dénombre autant d'effets qu'il existe d'agents. L'objectif prioritaire de l'emploi de ces agents est de provoquer un grand nombre de maladies chez des personnes, des animaux ou des plantes et d'affaiblir durablement la société frappée par ce type d'armes. La menace et le danger proviennent d'agents pathogènes (bactéries p. ex : champignons, virus) ou de toxines (p. ex : toxine botulique) diffusés intentionnellement dans des buts guerriers ou terroristes, ou de manière naturelle sous la forme d'épidémies (circonscription spatio-temporelle), voire de pandémies (épidémie de grande étendue).

49 Armes chimiques

Les armes chimiques peuvent être engagées au moyen de lance-fusées multiple, de pièces d'artillerie, de fusées, de missiles et d'avions (par épandage ou par largage de bombes). Leur engagement peut s'effectuer de manière fugace (sous forme de vapeurs) ou persistante (sous forme liquide). Les engagements persistants entraînent une contamination des terres.

Les agents fugaces agissent surtout par les voies respiratoires, alors que les agents persistants s'attaquent à et par la peau non protégée. Les deux toxiques de combat les plus importants sont les nervins (le papier de détection des agents toxiques PDT se colore en jaune ou en vert foncé) et les vésicants (le PDT devient rouge).

50 Substances toxiques industrielles (international : ROTA, Release Other Than Attack)

Des matières dangereuses (toxiques chimiques, matières biologiques actives, matières radioactives) utilisées par l'industrie peuvent être diffusées à la suite d'accidents, d'attaques contre des installations industrielles ou dans une intention terroriste. Si des gaz toxiques s'échappent, des filtres de protection à large spectre complètent le masque de protection pour éviter l'empoisonnement par les voies respiratoires.

4 Les armes et leurs possibilités

4.1 Introduction

L'emploi d'armes et leurs possibilités ont changé au cours des 100 dernières années. Lors des première et seconde Guerres mondiales, on a employé en majorité des armes de gros calibre et de destruction de masse dans le dessein de tuer le plus possible d'adversaires, cela le plus rapidement possible. Lors de la guerre du Vietnam on a, avec l'introduction d'armes de petits calibres à haute charge militaire, accordé plus d'importance à la mobilité du combattant et aux blessures infligées à l'adversaire, étant donné qu'un blessé immobilise toujours plusieurs combattants pour lui porter secours.

Plus récemment, sont apparues les armes de précision qui permettent de détruire efficacement des objectifs adverses ciblés en évitant le plus possible de causer des dommages collatéraux. L'avenir appartient aux armes qui peuvent être engagées de manière létale (effets mortels) ou non létale (effets non mortels). Avec elles, on tente de pallier la dernière lacune dans la gamme des moyens de contrainte utilisés de manière proportionnée.

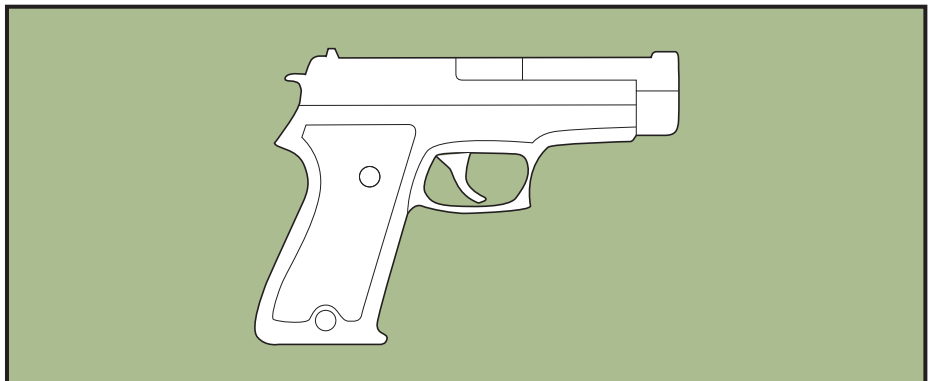
Le quatrième chapitre du règlement L'instruction de base décrit les possibilités et l'effet de chaque arme / appareil engagé à l'échelon du groupe et que chaque soldat doit connaître pour comprendre la coopération de toutes les forces au sein du groupe.

La supériorité de feu s'obtient avec le fusil d'assaut, elle se conserve avec la mitrailleuse et elle se regagne avec les explosifs.

4.2 Armes légères et mitrailleuses

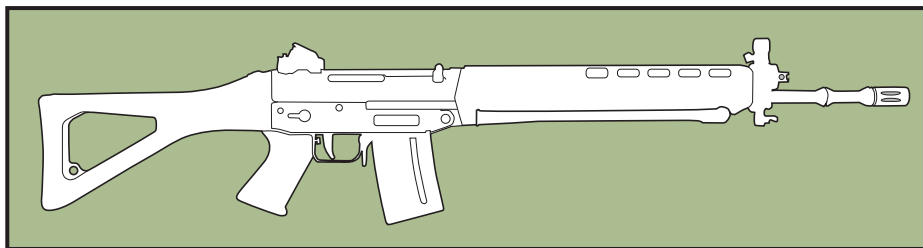
51 Pistolet (pist)

Le pistolet constitue l'arme principale des cadres et la seconde arme des spécialistes. Les points forts du pistolet sont sa maniabilité, sa facilité de transport et son efficacité dans le combat rapproché. Son emploi se limite aux très courtes distances, typiquement au combat dans des espaces restreints. Du fait de sa petite capacité en munitions et de la faible puissance pénétrante de celles-ci, le pistolet est employé en priorité comme moyen d'autodéfense.



52 Fusil d'assaut (F ass)

Le fusil d'assaut constitue l'arme principale du combattant individuel et il est approprié pour lutter contre des objectifs sur des distances allant jusqu'à 200 mètres. Sa maniabilité permet au tireur de se mouvoir rapidement, avec l'avantage d'une mise en joue et d'une ouverture du feu rapides. La haute précision du fusil d'assaut permet à un tireur entraîné de toucher avec une grande probabilité des objectifs visibles. Dans le combat rapproché, le fusil d'assaut peut être employé comme arme intermédiaire pour asséner des coups (peu d'effet létal), ainsi qu'équipé de sa baïonnette pour transpercer l'ennemi.

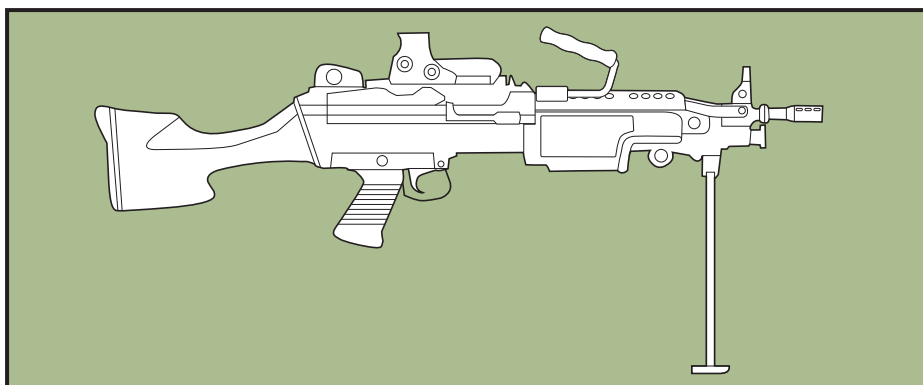


53 Fusil d'assaut équipé d'une lunette de pointage

Le fusil d'assaut équipé de la lunette de pointage est utilisé par des tireurs formés spécialement et il est approprié pour lutter contre des objectifs sur des distances allant jusqu'à 600 mètres. La lunette de pointage permet de combattre des objectifs peu visibles à l'œil nu, tels que des petits objectifs comme des meurtrières ou des écoutilles de véhicules, ainsi que des objectifs qui se trouvent au-delà de la distance d'engagement normale du fusil d'assaut. Le tireur combat un adversaire reconnu de manière autonome ou indiqué par le chef d'équipe / de groupe et le matériel engagé par cet adversaire.

54 Fusil-mitrailleur (FM ou aussi mitrailleuse légère, mitr L)

Le fusil-mitrailleur est utilisé par des tireurs formés spécialement et il est approprié pour lutter contre des objectifs sur des distances allant jusqu'à 500 mètres. Ses mises en joue sont identiques à celles du fusil d'assaut. Ses mises en joue sont identiques à celles du fusil d'assaut. Le poids plus élevé de l'arme complique toutefois la mobilité du tireur et peut retarder l'ouverture du feu. L'efficacité de l'arme repose sur sa densité de feu obtenue par sa haute capacité en munitions et sa haute cadence de tir. Le fusil-mitrailleur augmente l'autonomie de la troupe à l'attaque.



55 Mitrailleuse (mitr, 7.5 mm)

La mitrailleuse sert en priorité d'armement d'autoprotection pour les véhicules. Lors d'engagements d'infanterie embarquée, la mitrailleuse est utilisée par une troupe de deux ou trois hommes et elle permet de combattre des buts jusqu'à une distance de 800 mètres. La mitrailleuse fournit un appui de feu efficace et permet l'interdiction par le feu d'un secteur de terrain pendant un certain temps.

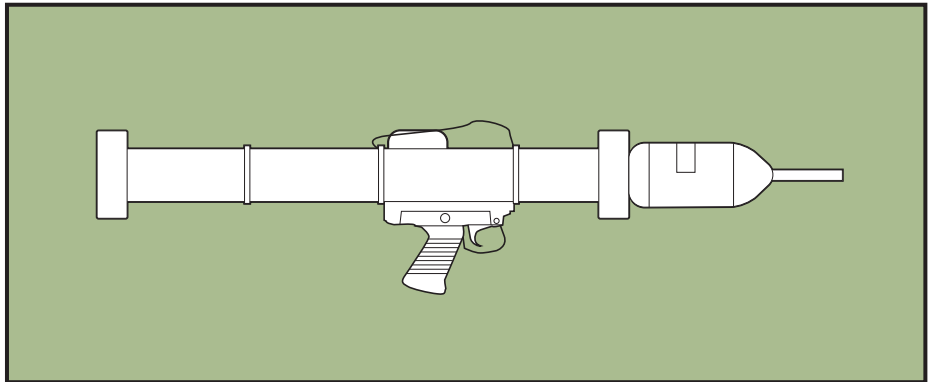
56 Mitrailleuse lourde (mitr ld, 12.7 mm)

La mitrailleuse lourde est l'arme principale des véhicules pour combattre des objectifs jusqu'à une distance de 1000 mètres. Elle est particulièrement efficace contre un adversaire enterré lorsqu'elle tire des munitions explosives blindées. Outre son effet dévastateur au but, la mitrailleuse lourde produit un grand effet psychologique sur l'adversaire.

4.3 Armes antichars

57 Panzerfaust (lance-roquette)

Le Panzerfaust est une arme antichar portative individuelle, sans recul. Elle se compose d'un dispositif de pointage réutilisable et d'un tube de lancement à usage unique doté d'une roquette à charge creuse. Sa distance d'engagement est de 15 à 200 mètres contre des buts mobiles et de 15 à 250 mètres contre des objectifs stationnaires. La roquette à charge creuse s'utilise en priorité contre des véhicules blindés, en seconde priorité contre des véhicules non blindés et enfin contre un adversaire retranché. Pour augmenter la probabilité du toucher, les véhicules à combattre doivent être freinés au moyen de mines, d'obstacles ou par le feu.

**58 Engins filoguidés antichars**

Les engins filoguidés antichars sont engagés par des spécialistes. La portée est différente selon le type et elle peut aller jusqu'à 3700 mètres. Les têtes des engins filoguidés sont dotées de charges creuses pouvant percer tous les blindages traditionnels des véhicules de combat. Ces missiles sont en général filoguidés ; ils peuvent donc être dirigés par le tireur jusqu'au moment de l'impact. Le choix des buts est identique à celui du Panzerfaust ; toutefois, l'arme peut aussi être utilisée pour combattre des hélicoptères en approche.

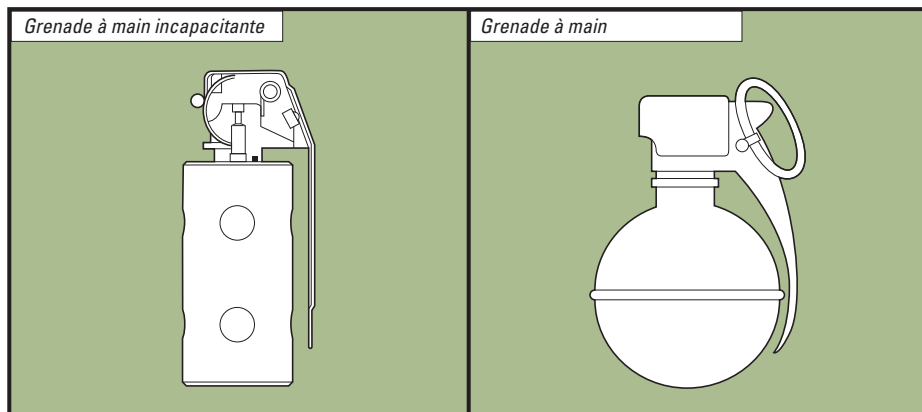
4.4 Grenades à main et à fusil

59 Grenade à main incapacitante

La grenade incapacitante est une arme non létale (non mortelle) ayant la forme d'un corps de jet que le combattant individuel engage à l'intérieur de sa distance de jet personnelle. Elle produit une détonation, un éclair et une surpression, provoquant une désorientation d'une à deux secondes par surcharge sensorielle de toute personne se trouvant à proximité de son point d'explosion. L'utilisation de la grenade incapacitante convient particulièrement dans des locaux fermés.

60 Grenade à main offensive

La grenade offensive est une arme ayant la forme d'un corps de jet que le combattant individuel engage à l'intérieur de sa distance de jet personnelle. Elle ne produit pas d'éclats. Son effet se limite à une détonation et à une onde de choc. La grenade à main offensive s'engage en priorité à l'attaque lorsque l'agresseur dispose de mauvais couverts. Chaque jet doit être appuyé par un feu de couverture.



61 Grenade à main défensive

La grenade défensive est une arme ayant la forme d'un corps de jet que le combattant individuel engage à l'intérieur de sa distance de jet personnelle. Elle produit une multitude d'éclats et elle est engagée en priorité pour combattre un adversaire à couvert. Comme le rayon d'action des éclats est plus grand que la distance de jet, la grenade à main doit être jetée d'un couvert à un autre. Chaque jet doit être appuyé par un feu de couverture.

62 Lance-grenade du fusil d'assaut

Le lance-grenade est une arme au coup adjointe au fusil d'assaut. Ce dispositif permet de tirer divers types de grenades, comme des grenades à éclats, des grenades incapacitantes ou des grenades éclairantes. Son emploi s'effectue en priorité en coup direct jusqu'à 100 mètres ou, au moyen d'un dispositif particulier de visée, en trajectoire courbe jusqu'à 400 mètres. Le lance-grenade permet au tireur de combattre un adversaire à couvert à une distance supérieure à celle d'un jet de grenade à main.

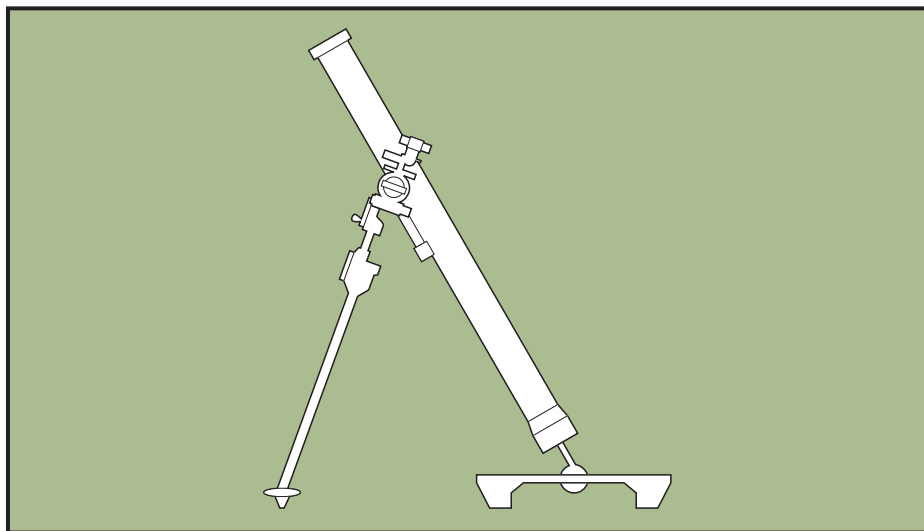
4.5 Armes à trajectoire courbe

63 Mortier (60 mm)

Le mortier illumine l'engagement effectué de nuit. Sa portée est de 250 à 1000 mètres. Le projectile éclairant éjecte un corps d'éclairage qui redescend lentement, suspendu à un parachute et qui éclaire une surface d'environ 250 mètres de diamètre durant 30 secondes. Les formations spéciales utilisent aussi le mortier pour tirer des grenades à éclats.

64 Lance-mines (81 mm)

L'emploi du lance-mines vise en priorité à déstabiliser l'adversaire (effet psychologique) et à rassurer ses propres troupes (sentiment de puissance de feu). L'unité de feu est la section de lance-mines dotée de 4 tubes ; la portée varie de 500 à 5000 mètres avec une efficacité d'éclats sur une surface de 80 x 80 mètres. Il est nécessaire d'engager un observateur pour diriger les tirs dans la zone des buts.



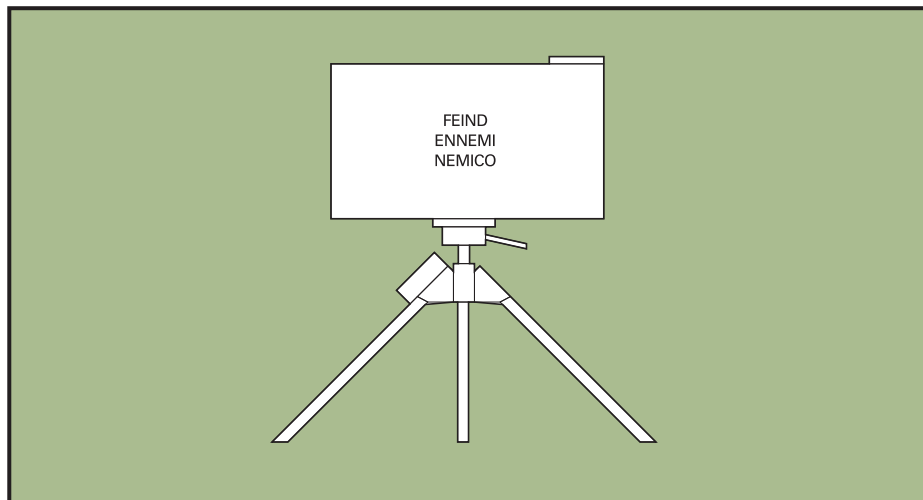
4.6 Explosifs

65 Mine antichar

La mine antichar permet de renforcer rapidement ses propres positions de combat. Elle se déclenche au passage d'une masse métallique et elle possède une efficacité redoutable contre tous types de véhicules. La mine antichar est utilisée de préférence en combinaison avec des explosifs et avec d'autres armes antichars.

66 Charge dirigée

La charge dirigée est une charge directement dirigée et, à l'instar d'une arme, elle est mise en œuvre manuellement. Un observateur procède à son déclenchement au moyen d'une conduite d'allumage. La charge dirigée « légère » s'utilise en priorité contre des objectifs isolés ou groupés jusqu'à une distance de 50 mètres. La charge dirigée « lourde » peut, elle, être utilisée contre des véhicules non blindés jusqu'à une distance de 150 mètres. Selon leur type, les charges dirigées peuvent avoir une efficacité de 2 à 4 mètres de hauteur et de 50 à 100 mètres de largeur.



67 Charge cratère

La charge cratère se compose d'une charge creuse et d'une charge cratère. La charge creuse provoque d'abord un trou de minage d'une profondeur de quelque 3 mètres et d'un rayon pouvant aller jusqu'à 4 mètres. Ensuite, une fois installée dans le trou de minage, la charge cratère est mise à feu ; il en résulte un cratère d'une profondeur et d'un diamètre de plusieurs mètres. La charge cratère permet de rendre rapidement infranchissables des routes et des culées de pont.

68 Charge improvisée

Un nombre des charges improvisées, on trouve les tubes explosifs, les charges concentrées et allongées ainsi que les moyens explosifs pour travaux de destruction. Les charges improvisées servent à supprimer des obstacles ainsi qu'à faire sauter des ouvertures et des passages. Leur utilisation est l'affaire de spécialistes.

4.7 Véhicules blindés

69 Points forts des véhicules blindés

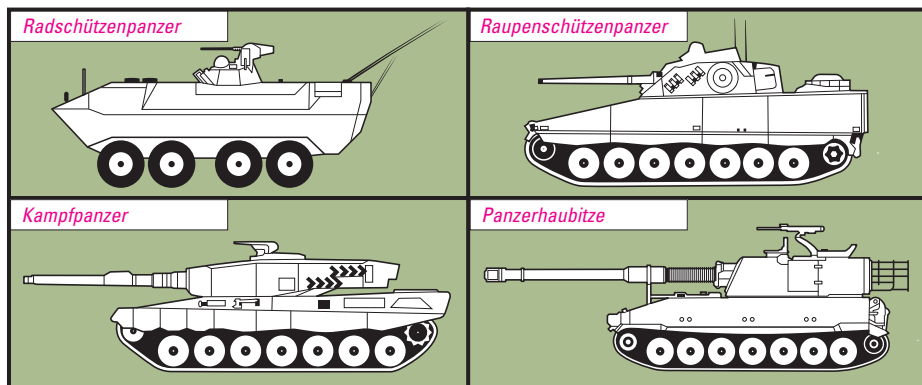
Les points forts des véhicules blindés sont :

- la vitesse et la mobilité ;
- la protection ;
- la puissance de feu et les possibilités de fournir rapidement du feu.

Du fait de leur taille et de leur poids, les véhicules blindés impressionnent déjà par leur aspect ; ils possèdent un effet dissuasif (démonstration de force). Leur vitesse et leur blindage permettent de transporter des troupes à l'abri des effets des mines et des éclats. Des patrouilles motorisées peuvent rechercher des renseignements dans le secteur d'engagement.

La puissance de feu des véhicules blindés (chars de combat, chars de grenadiers, obusiers blindés) permet d'appuyer efficacement l'engagement à tous les échelons par des tirs à trajectoires tendues ou courbes. La haute précision des canons de char de calibres 30 à 120 millimètres permet, dans un environnement de combat moderne, de jour comme de nuit, de détruire des objectifs ponctuels ou de préparer une attaque par une poussée rapide dans la profondeur (effet de choc).

Les canons des chars de combat permettent de combattre les chars adverses. Les obusiers blindés d'un calibre de 155 millimètres, peuvent tirer des projectiles à sous-munitions ou des obus d'acier jusqu'à 30 kilomètres et couvrir une surface de 400x400 mètres. Au moyen de munitions appropriées, ils peuvent aussi détruire des véhicules de combat.



70 Points faibles des véhicules blindés

Les points faibles des véhicules blindés sont :

- une grande dépendance en ravitaillement et en entretien ;
- des angles morts (tir et visibilité) à proximité immédiate du véhicule.

En raison de leur masse, les véhicules blindés se dérobent difficilement à l'observation visuelle. Grandes sources de chaleur, ils sont aussi aisément détectables de nuit à l'aide d'un appareil à image thermique. Ils constituent donc des objectifs assez vulnérables et très médiatiques pour les armes antichars. Les véhicules blindés pris sous le feu ne peuvent être abandonnés que très difficilement par leur équipage.

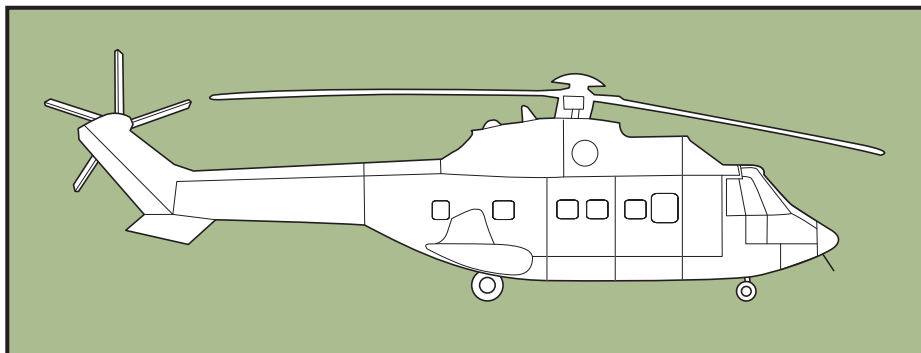
La vision limitée depuis un véhicule aux écoutilles fermées permet à un adversaire placé à proximité immédiate du véhicule d'opérer sans être détecté par l'équipage. Le fait que les armes de bord (mitrailleuses et mitrailleuses lourdes) n'ont aucune efficacité dans les angles morts augmente le sentiment d'emprisonnement de l'équipage. Les véhicules blindés embarquent une multitude d'appareils techniques, élevant de fait leur vulnérabilité et leur besoin en maintenance.

4.8 Moyens de transport aérien

71 Transport aérien au moyen d'hélicoptères

Grâce à leur capacité de transport et à leur aptitude au vol de nuit, les moyens de transport aérien permettent de déplacer rapidement des efforts principaux en troupes et en ravitaillements sur de grandes distances, indépendamment de l'état des routes et des voies ferroviaires. Seules de mauvaises conditions météorologiques peuvent entraver un engagement de transport aérien.

Les hélicoptères effectuent le transport de biens de ravitaillement, d'armes, de troupes et de patients dans les secteurs d'engagement. Ils peuvent transporter des charges allant jusqu'à 3 tonnes.



5 Technique et tactique de combat individuelles

5.1 Introduction

Le « sac à dos » d'un soldat, c'est sa connaissance des armes, des véhicules et des appareils. Avec lui, il part à l'engagement, et c'est avec lui qu'il combat par le feu. Ses camarades doivent aussi pouvoir compter sur ce « sac à dos ». C'est sur ce « sac à dos » que le chef d'équipe ou de groupe compte pour remplir la mission assignée à son groupe.

Le cinquième chapitre du présent règlement complète les connaissances de base contenues dans les règlements dédiés aux armes et aux appareils ; il contient les techniques de base du combattant individuel applicables à toutes les armes. Ces techniques se déploient en huit sous-chapitres thématiques. **Communiquer**, se **déplacer** et **tirer (Codéti)**, ces trois termes qualifient les trois comportements de base du combattant individuel. Ils sont complétés par les cinq techniques de bases suivantes : **s'orienter**, **observer**, se **protéger**, **estimer** les distances et désigner les **buts (orobs protestibu)**.

Le cinquième chapitre de L'instruction de base postule que les soldats ne sont pas que des techniciens : ce sont des individus capables de réfléchir et de développer leurs propres idées. Ce qui est demandé à un soldat, c'est de subsumer son action à la prestation demandée à la troupe ou au groupe et de fournir ainsi une contribution importante au façonnement de l'image d'une armée crédible.

5.2 Comportement de base (Codéti)

5.2.1 Communiquer

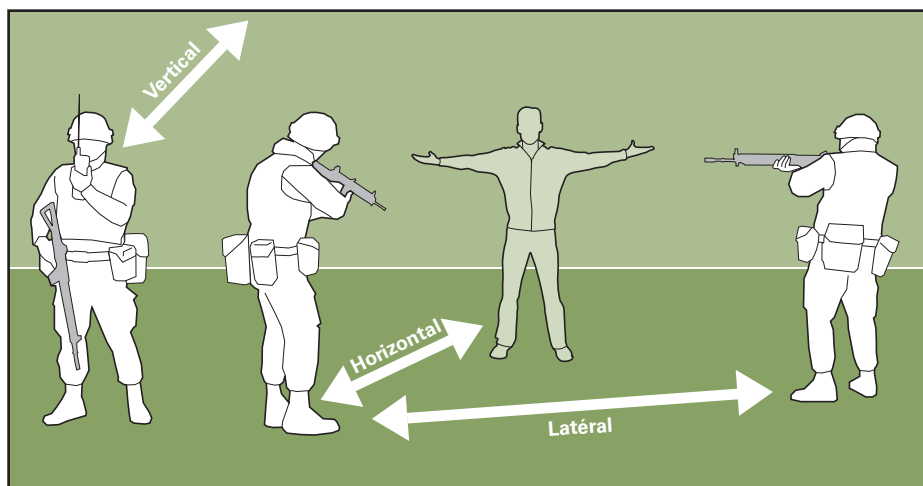
72 La communication en tant que moyen de contrainte

Lorsque l'on s'adresse à des personnes, la communication, en l'occurrence l'ordre doit être objectif, clair et compréhensible (langage simple). La parole peut être renforcée par une communication non verbale, à savoir une gestuelle, des mimiques, une apparence et une façon de porter l'arme adaptée au message. Qu'elle soit modérée ou forte, la contrainte influence le comportement de la personne abordée au profit de l'intention de l'interlocuteur.

73 Communication tridimensionnelle

On distingue trois dimensions dans la communication :

<i>La communication horizontale : Horizontal</i>	<i>Communication avec un vis-à-vis (personne civile, suspect, prisonnier).</i>
<i>La communication latérale : Latéral</i>	<i>Communication avec ses camarades au sein du groupe. Les ordres de combat et de commandement appartiennent à la communication latérale.</i>
<i>La communication verticale Vertical</i>	<i>Communication avec les supérieurs hiérarchiques. Elle permet de transmettre l'ordre de haut en bas et le flux d'informations de bas en haut.</i>



5.2.1.1 Communication horizontale

74 Dialogue

Lors de conversations avec les civils, le dialogue vise à obtenir des informations sur le milieu et sur la partie adverse ou l'adversaire. Lors de contrôles, elle sert à identifier des personnes ou à découvrir leurs intentions.

75 Identifier

Dans le cadre d'un contrôle d'accès, il peut être nécessaire de procéder à une identification pour assurer sa propre sécurité.

L'exemple suivant décrit le déroulement possible d'une identification au retour au cantonnement ou dans un secteur de préparation d'un propre élément d'engagement :

Poste	Retour de la patrouille de reconnaissance
« Halte ! Qui va là ? »	« Armée suisse ... »
« Avancez pour l'identification ! »	La patrouille s'approche.
« Six ! » Le poste annonce la première partie d'un code chiffré.	« Deux ! » Le code d'identification est 8. La réponse 2 est par conséquent juste.
« Chef de patrouille, avancez ! »	DLLe chef de la patrouille s'avance et procède avec le poste au contrôle de l'effectif.

76 Sommation

Lorsque les circonstances le permettent, l'engagement de l'arme doit être précédé d'une sommation. Non équivoque et claire, la sommation doit être comprise dans la langue parlée de l'endroit. La sommation consiste à affirmer : « Halte ou je tire ! ».

5.2.1.2 Communication latérale

77 Ordres au combat



Attention !



Rassemblement !



Prêt !



Ralentissez !



Écoutez !



Observez !



Silence !



Distance !



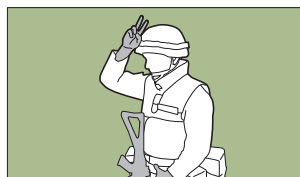
Détruire !



Attention véhicule !



Okay, plus de menace !



Adversaire !



Couvre-moi !



Appui de feu !



Cessez le feu !



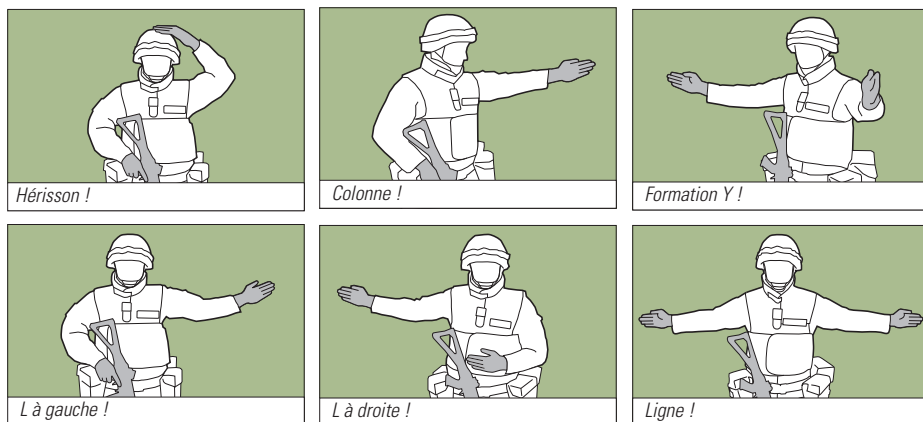
À couvert !



En position / montez !



Avancez / démarrez !



5.2.1.3 Communication verticale

78 Annoncer

Annoncer consiste à communiquer à des supérieurs hiérarchiques, à d'autres formations militaires, à des camarades ainsi qu'à des personnes civiles ou à des autorités des informations importantes pour leurs décisions et leurs actions.

Les annonces peuvent concerner les éléments suivants :

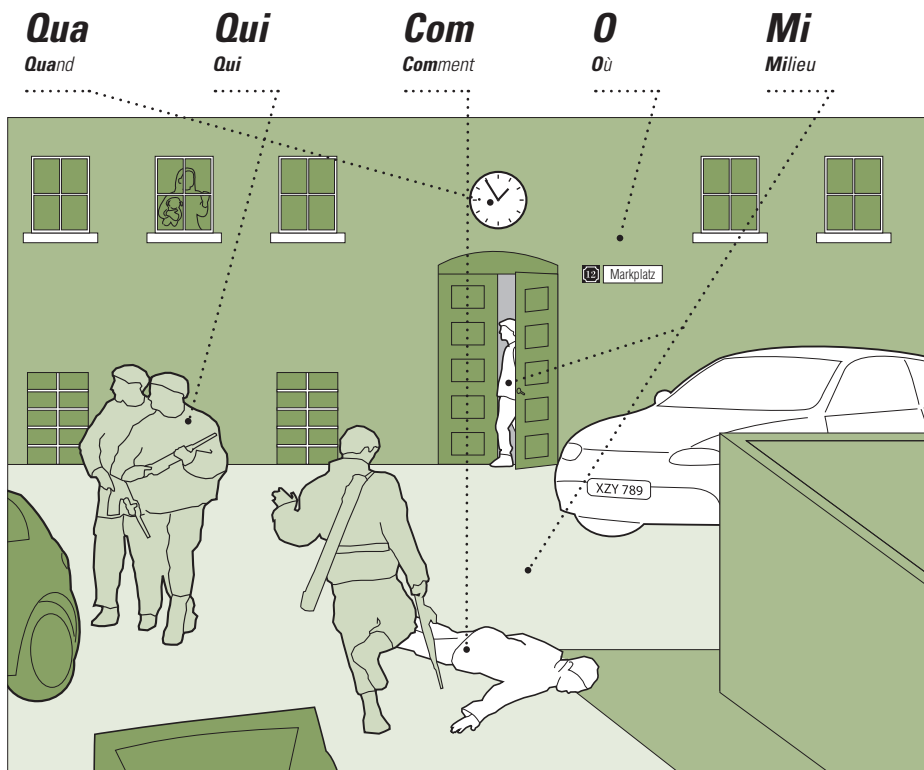
- menace par la partie adverse / par l'adversaire (p. ex. : vandalisme de manifestants, véhicules blindés légers, civils avec armes antichars) ;
- changements / changements d'emplacement pour les propres troupes (p ex : déplacement d'un poste d'observation, surcharge d'un check point, patrouille motorisée prise dans un combat de rencontre) ;
- dangers liés au milieu / à l'environnement (p. ex. : route coupée à la suite d'inondations, grand incendie, eau potable contaminée).

Les principes suivants s'appliquent à la manière d'annoncer :

- annoncer spontanément ;
- annoncer de manière précise et compréhensible (une annonce fautive, imprécise ou lacunaire peut entraîner une action inadaptée) ;
- annoncer à temps (annoncer trop tardivement peut rendre inutile le contenu de l'annonce).

81 Schéma des annonces

Place du marché



Exemple

- Quand ?** Aujourd'hui 1355
- Qui fait quoi ?** 3 civils hommes armés de fusils d'assaut et de matraques maltraitent à coups de pied une personne en habits civils étendue au sol.
- Comment ?** La personne au sol est blessée et appelle au secours.
- Où ?** École sur la place du marché
- Milieu ?** Une VW-Passat de couleur grise immatriculée XZY 789 stationne sur la place du marché. Des enfants et des adultes se trouvent encore dans l'école. Ça bouchonne.

Si la personne qui rédige l'annonce dispose des compétences nécessaires, une annonce peut contenir en outre :

- S** Source (y c. son évaluation) de laquelle émane l'information ? Fiable ?
- In** Inconnues, contradictions, lacunes, développement de l'événement
- I** Interprétation de l'observation, avis propre quant à son importance / sa signification
- F** Futur, autres activités propres dans cette situation

5.2.2 Se déplacer

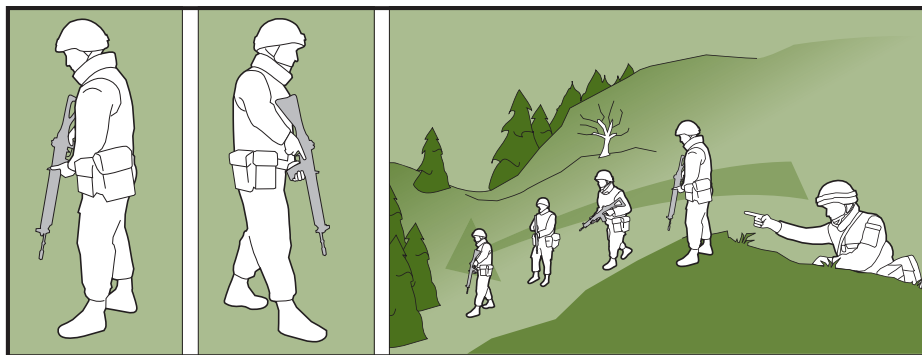
82 Choix du type de déplacement

Par se déplacer, on entend tous les types de déplacements qui permettent à un soldat, soit de porter son feu contre la partie adverse / l'adversaire ou de se soustraire au feu de la partie adverse / de l'adversaire. Les règles générales suivantes s'appliquent pour choisir le type de déplacement :

- plus je suis proche de la partie adverse / de l'adversaire, plus je dois me déplacer lentement et à couvert ;
- plus je dispose de couverture de feu, plus je peux me déplacer longtemps ;
- au déplacement, j'économise mes forces pour le combat par le feu ;
- l'effet prévaut sur la couverture ;
- aucun arrêt intermédiaire superflu, s'il est possible de se déplacer d'un bond.

83 Pas de tirailleur

En patrouille ou à l'engagement, on avance au pas de tirailleur. On se tient prêt en permanence à sauter dans le prochain couvert ou la prochaine position de tir pour ouvrir instantanément le feu.



84 Bond de tirailleur

Le bond de tirailleur est utilisé pour profiter du propre feu ou éviter / contourner le feu adverse.

Avant le bond :

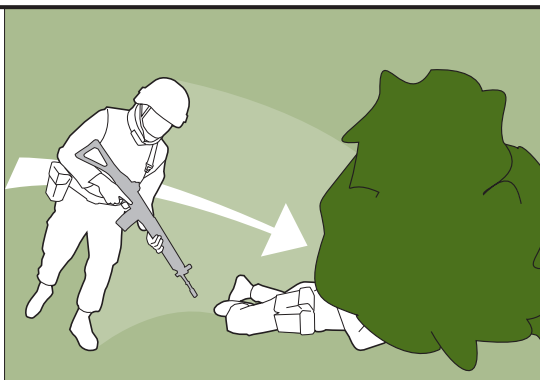
- se préparer à bondir ;*
- préparer son arme ;*
- définir son couvert le plus proche ;*
- profiter d'un moment de surprise.*

Pendant le bond :

- protéger son arme pour qu'elle reste prête à tirer ;*
- sous le feu adverse, effectuer uniquement des petits bonds, en zigzag ;*
- plonger à couvert / en position de tir.*

Après le bond :

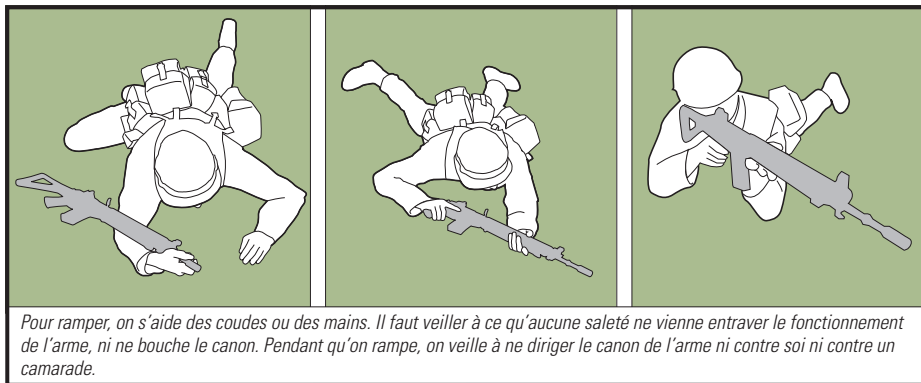
- engager l'arme et / ou*
- observer.*



Si l'on est surpris par le feu adverse pendant le bond de tirailleur et que l'on doit plonger à couvert, il ne faut pas que ce couvert/cette position de tir soit le/la même que l'on vient de quitter : il convient de se déplacer en rampant avant de prendre position.

85 Ramper

En rampant, on se dérobe au champ d'action ou à la vue de la partie adverse/de l'adversaire. Il est important d'évaluer correctement la hauteur du couvert en fonction de l'emplacement de la partie adverse/de l'adversaire.



86 Se déplacer par mauvaise visibilité

Par mauvaise visibilité, il est difficile de s'orienter à vue. Il est dès lors particulièrement important de rester groupé et de se comprendre mutuellement.

Les mesures qui suivent facilitent les déplacements par mauvaise visibilité :

- mémoriser les éléments marquants du terrain (formes, couverture) lorsque la visibilité est encore bonne ;
- étudier scrupuleusement la carte ;
- marquer les chemins, les bifurcations, les changements de direction, les obstacles, les points de contact ;
- établir un croquis comprenant les lignes de crête, les cours d'eau et les routes (lignes d'arrêt) ;
- mettre en place des postes d'acheminement ;
- placer des signes distinctifs de couleur claire sur l'uniforme et l'équipement ;
- éviter les terrains marécageux, recouverts d'éboulis et de taillis ;
- en cas d'illumination soudaine, s'étendre calmement au sol, ne pas chercher à revenir en arrière, rester immobile.

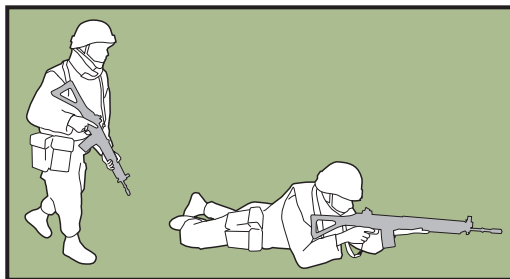
87 Prise de position ouverte

Utilisation :

- lorsque la prise de position doit s'effectuer instantanément ;
- en terrain ouvert, sans possibilité de se camoufler.

Caractéristiques :

- la prise de position s'effectue en prolongation du bond ;
- le feu est en général ouvert immédiatement après la prise de position ;
- après l'ouverture du feu, il faut conserver la supériorité de feu (aucune nouvelle prise de couvert).

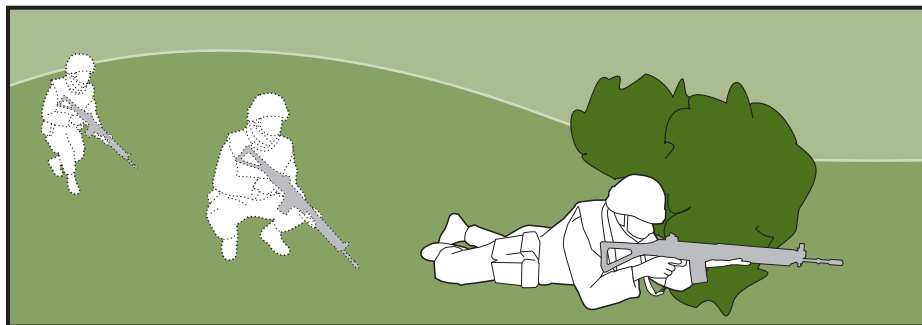
**88 Prise de position camouflée**

Utilisation :

- si l'on dispose de suffisamment de temps pour prendre position ;
- si le terrain offre des possibilités de camouflage.

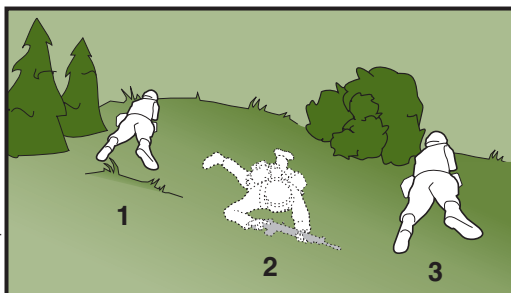
Caractéristiques :

- la prise de position s'effectue lentement, insidieusement et le plus discrètement possible ;
- le feu est en général ouvert sur ordre ;
- avec la prise de position camouflée, il s'agit surtout de surprendre la partie adverse / l'adversaire.

**89 Changement de position**

Un changement de position intervient

- de manière indépendante, si l'effet des armes est meilleur à partir du nouvel emplacement ;
- si en raison d'interventions adverses (feu, fumée, brouillard) la mission ne peut plus être accomplie à partir de la position précédente ;
- sur ordre du supérieur hiérarchique.






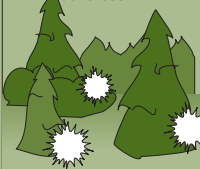




5.2.3 Tirer

90 But de l'engagement par le feu

Le but du feu est d'atteindre et de conserver la supériorité. Atteindre la supériorité de feu signifie neutraliser la partie adverse / l'adversaire, le détruire ou à tout le moins le gêner. Le feu permet aussi de tromper la partie adverse / l'adversaire. La menace de tirer peut aussi être invoquée, sans que l'on fasse ensuite réellement usage de l'arme.

Une fois la supériorité de feu atteinte, il s'agit de la conserver : rester en position, observer et combattre de nouveaux objectifs le cas échéant.

91 Genres de buts

	But isolé	ligne	colonne	but étendu
Exemple	<p><i>position de mitrailleuse</i></p> 	<p><i>étage d'une maison</i></p> 	<p><i>colonne adverse (frontale)</i></p> 	<p><i>zone des positions adverses</i></p> 
Engagement du FM	<i>1 ou 2 séries</i>	<i>se répartir les buts isolés alignés et les combattre de la gauche vers la droite (ou inversement)</i>	<i>se répartir les buts isolés alignés et les combattre de l'avant vers l'arrière</i>	<i>se répartir les buts isolés alignés et les combattre en zigzag</i>
Engagement du F ass	<i>selon la distance ; tir au coup par coup, doublettes (coups doubles), tir au coup par coup rapide</i>	<i>tir au coup par coup rapide</i>	<i>tir au coup par coup rapide</i>	<i>tir au coup par coup rapide</i>
Représentation du feu				

92 Formes de feu

<i>Forme de feu</i>	<i>but du feu</i>
<i>Feu d'exploration</i>	– <i>contraindre une partie adverse / un adversaire supposé à entreprendre une action (répondre au tir, se déplacer)</i>
<i>Feu d'anéantissement / de destruction</i>	– <i>anéantir des buts « mou »</i> – <i>détruire du matériel</i>
<i>Feu de barrage</i>	– <i>interdire à l'adversaire le franchissement de certaines portions de terrain</i>
<i>Feu de neutralisation</i>	– <i>gêner la partie adverse / l'adversaire pendant un certain temps durant le combat, de manière à ce qu'elle / il ne puisse pas entraver nos mesures</i>
<i>Feu de perturbation</i>	– <i>entraver l'activité de la partie adverse / de l'adversaire de manière à lui causer le plus de dommages possibles</i>
<i>Feu d'aveuglement</i>	– <i>aveugler la partie adverse / l'adversaire pendant un certain temps</i> – <i>l'effet d'aveuglement est obtenu avec des munitions fumigènes</i>
<i>Feu de défense rapprochée</i>	– <i>détruire ou neutraliser la partie adverse / l'adversaire se trouvant à la distance d'un jet de grenade à main</i> – <i>toutes les armes tirent à cadence élevée dans le même secteur de feu pour détruire l'adversaire et préparer un contre-assaut</i>

93 Préparation de feu

<i>Choix et préparation de la position de l'arme</i>	– <i>existe-t-il un champ de tir libre à l'intérieur de la distance de tir ?</i> – <i>toutes les conditions sont-elles réunies pour utiliser sans restriction la précision de l'arme (p ex : l'arme est-elle posée et les coudes appuyés) ?</i> – <i>cette position protège-t-elle de manière optimale de l'effet des armes adverses ?</i>
<i>Estimation de la distance et réglage de la visée</i>	– <i>déterminer les distances et, de fait, régler la hausse</i> – <i>le réglage de la visée n'est ordonné que si la hausse de combat est inopportune</i>
<i>Préparation de l'arme (dans le dernier couvert, avant la prise de position)</i>	– <i>contrôler que l'on dispose de suffisamment de munitions (contrôle personnel de sécurité)</i> – <i>contrôler le dispositif de visée et / ou le régler</i> – <i>insérer éventuellement la baïonnette en cas de possible combat rapproché</i> – <i>évaluer la position et choisir le genre de mise en joue</i>
<i>Choix des munitions</i>	– <i>le choix des munitions dépend du but du feu ainsi que de la manière et du comportement de l'adversaire</i>

94 Ouverture du feu

On distingue deux sortes d'ouvertures du feu :

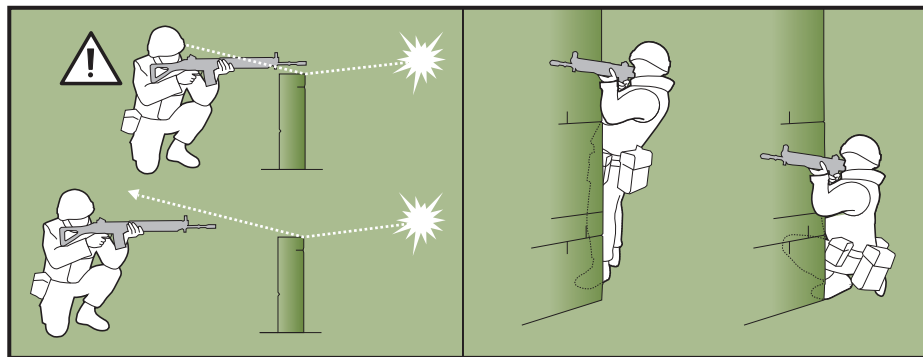
<i>Autonome</i>	– <i>en cas de légitime défense ou d'assistance à autrui</i> – <i>si le feu constitue le seul moyen de repousser une attaque adverse</i> – <i>sur identification de la partie adverse / de l'adversaire</i> – <i>si la partie adverse / l'adversaire franchit une ligne fixée d'ouverture du feu</i>
<i>Sur ordre</i>	– <i>au commandement « Feu ! »</i> – <i>en prolongation (le premier coup de feu est considéré comme signal de l'ouverture du feu)</i>

95 Tirer à partir d'un couvert

Lorsqu'il dispose de suffisamment de temps et que la situation le permet, le tireur cherche un couvert avant d'ouvrir le feu. Le choix de la position dépend de la distance de tir, de l'adresse du tireur et du facteur temps. En cas de doute, l'effet prévaut sur le couvert.

Les principes suivants s'appliquent pour tirer à partir d'un couvert :

- garder de la distance par rapport au couvert ;
- offrir la plus petite silhouette possible ;
- après avoir quitté le couvert, ne pas réapparaître au même endroit.



96 Choix du genre de feu

Le genre de feu dépend de :

- l'arme utilisée (F ass avec ou sans lunette, FM, Igren add) ;
- la précision avec laquelle la distance peut être déterminée ;
- la taille, la visibilité et le regroupement des objectifs ;
- le comportement de la partie adverse / de l'adversaire ;
- le temps disponible pour combattre les objectifs.

97 Genres de feux du fusil d'assaut

Pour le F ass on distingue les genres de feu suivants :

- le tir au coup par coup ;
- la doublette (coups doubles) ;
- le tir coup par coup rapide.

	<i>But individuel</i>	<i>but multiple</i>	<i>but difficilement identifiable / but mobile</i>
<i>jusqu'à 50 m</i>	<i>doublette (double coup)</i>	<i>tir au coup par coup</i>	<i>coup par coup rapide</i>
<i>jusqu'à 300 m</i>	<i>tir au coup par coup</i>	<i>tir au coup par coup</i>	<i>coup par coup rapide</i>
<i>jusqu'à 400 m</i>	<i>tir au coup par coup rapide</i>		

98 Longueurs de séries pour le fusil-mitrailleur

Les principes suivants s'appliquent pour tirer avec le FM :

- des séries trop longues gaspillent inutilement des munitions et des séries trop courtes ne couvrent pas l'objectif ;
- la position du tireur influence la dispersion des séries, en particulier si l'on tire non appuyé ;
- à partir d'une position où l'on ne dispose pas d'appui, on doit tirer des séries courtes, même si l'on doit tirer une seconde fois sur le même objectif.

	<i>usqu'à 30 m</i>	<i>de 30 à 100 m</i>	<i>de 100 à 600 m</i>
<i>debout</i>	<i>séries de 3 coups</i>	<i>séries de 5 à 7 coups</i>	–
<i>à genoux/couché à bras franc</i>	<i>séries de 3 coups</i>	<i>séries de 5 à 7 coups</i>	<i>séries de 7 à 10 coups</i>
<i>couché sur appui</i>	<i>séries de 3 coups</i>	<i>séries de 5 à 7 coups</i>	<i>séries de 7 à 10 coups</i>

99 Cadence de tir

On distingue les cadences suivantes :

<i>But</i>	<i>Cadence</i>	<i>F ass</i>	<i>FM</i>	<i>Igren add</i>
<i>obtenir la supériorité de feu</i>	<i>rapidement</i>	<i>40 à 60 coups/min</i>	<i>100 coups/min</i>	<i>6 coups/min</i>
<i>Conserver la supériorité de feu</i>	<i>normal</i>	<i>20 à 30 coups/min</i>	<i>40 à 60 coups/min</i>	<i>3 coups/min</i>
<i>perturber, tromper</i>	<i>lentement</i>	<i>10 à 15 coups/Min</i>	<i>20 à 30 coups/min</i>	<i>1 coup/min</i>

100 Conduite du feu

Le feu peut être conduit par le chef d'équipe / de groupe pour

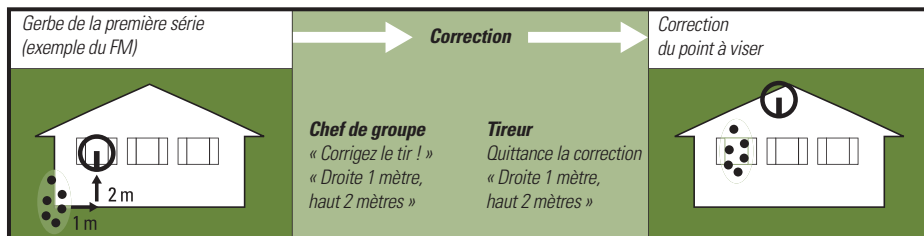
- concentrer plusieurs armes sur un but ;
- indiquer un nouveau but.

La manière la plus rapide d'influer sur le feu de l'équipe / du groupe est l'utilisation de munitions lumineuses. Pour conduire le feu, le chef d'équipe / de groupe tire un coup par coup rapide en direction de l'objectif à combattre. Sauf ordre contradictoire, tous membres disponibles de l'équipe / du groupe prennent pour but celui ainsi indiqué.

101 Correction de tir

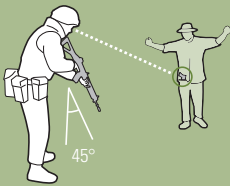
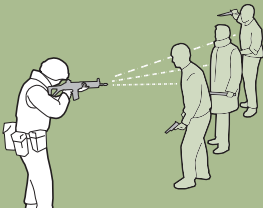
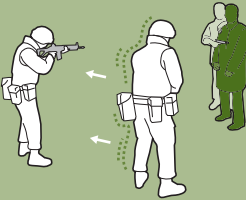
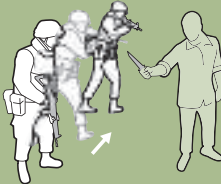

La correction de tir s'effectue toujours en fonction du type d'objectif et de la distance de tir :

- d'après la largeur / hauteur du but ;
- en mètres ;
- d'après la largeur du bloc-guidon ;
- d'après le principe du cadran d'orientation.



102 Tirer à l'intérieur de la distance de conversation

Dans les situations de combat rapproché se déroulant à des distances où l'on peut converser à voix normale, les principes suivants s'appliquent à toutes les armes à trajectoire tendue :

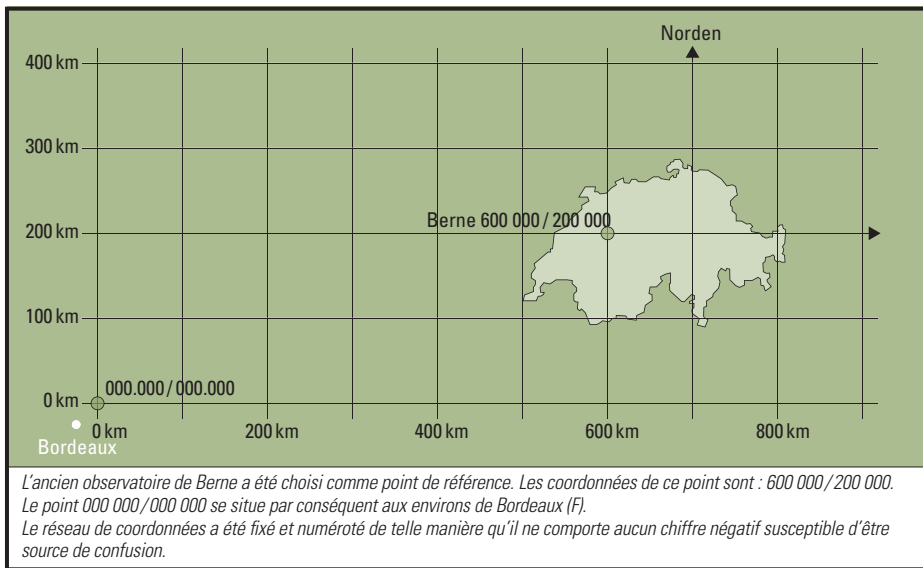
	<p>Identifier la menace</p> <p>Rechercher les mains de la personne et les observer ; s'il n'est pas possible d'assurer son autoprotection selon Disto cousu (Distance, obstacle, couvert, surprise)</p>
	<p>Ouvrir le feu</p> <p>En présence de plusieurs adversaires isolés, il faut d'abord combattre le plus proche, ensuite le plus éloigné se tenant debout</p>
<p>Réaction en cas d'échec</p> <p>Si l'adversaire n'a pas pu être abattu, reculer, observer et engager à nouveau l'arme après avoir adapté le genre de feu ou le point à viser.</p>	
	<p>Éviter de mettre des tiers en danger</p> <p>Évaluer les environs avant d'ouvrir le feu, le cas échéant se déplacer pour protéger des tiers</p>
	<p>Éviter une attaque à l'arme blanche</p> <p>Se tenir prêt, reculer par rapport à l'agresseur attaquant à l'arme blanche</p>
	<p>Éviter de se faire prendre l'arme</p> <p>Protéger son arme à l'approche de quelqu'un, voire changer sa position d'engagement (ou placer la baïonnette au canon)</p>

5.3 Techniques de base (orobs protestibu)

5.3.1 S'orienter

103 Réseau de coordonnées

Afin de pouvoir situer chaque point de la Suisse, les cartes sont recouvertes d'un réseau kilométrique perpendiculaire, le réseau de coordonnées. La distance séparant les lignes de coordonnées quadrillant les cartes topographiques (1:100'000, 1:50'000, 1:25'000) est de 1 kilomètre.



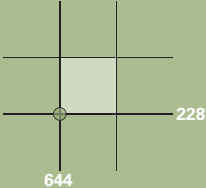
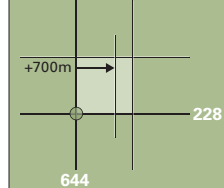
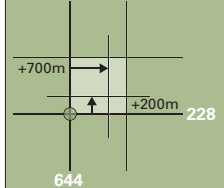
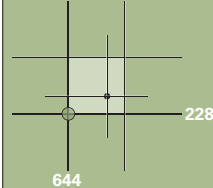
104 Définir un point au moyen des coordonnées

Pour définir un point au moyen des coordonnées, on procède comme suit :

<p>1^{ère} étape</p> <p>À l'intérieur du carré de coordonnées où se trouve le point recherché, le point d'intersection de référence est celui du coin inférieur gauche ; point d'intersection nord-sud et ouest-est.</p> <p>644 ___ / 228 ___</p>	<p>2^e étape</p> <p>On mesure d'abord au moyen de la règle graduée la distance en mètres depuis la coordonnée de référence ouest en direction de l'est (vers la droite).</p> <p>644 700 / 228 ___</p>	<p>3^e étape</p> <p>On mesure ensuite la distance en mètres depuis la coordonnée de référence sud en direction du nord (vers le haut).</p> <p>644 700 / 228 200</p>

105 Reporter des coordonnées sur la carte

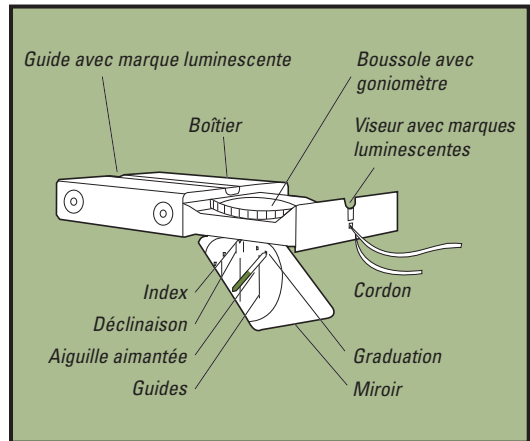
Pour reporter une coordonnée sur la carte, on procède comme suit :

			
<p>1^{ère} étape</p> <p>On recherche sur la carte le point d'intersection de référence défini (644 et 228), en bas à gauche du carré de coordonnées.</p>	<p>2^e étape</p> <p>On mesure ensuite 700 m à partir de la coordonnée 644 au moyen de la règle graduée. On trace un trait.</p>	<p>3^e étape</p> <p>On mesure enfin 200 m à partir de la coordonnée 228. On trace aussi un trait.</p>	<p>4^e étape</p> <p>Le point cherché se trouve à l'intersection des deux traits.</p>

106 Boussole

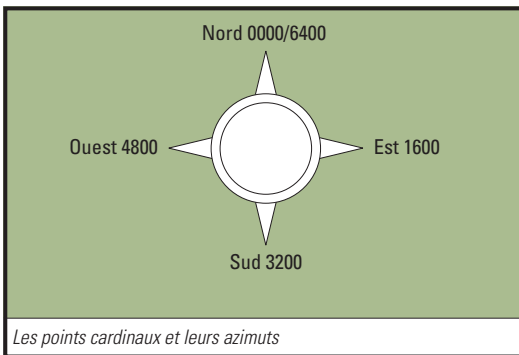
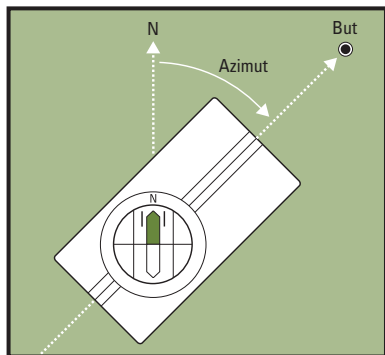
La boussole est un instrument gradué et doté de lignes de visée. Elle permet de repérer les points cardinaux et de déterminer des directions et des changements de direction. Dans des terrains compliqués et inconnus et par des conditions météo difficiles (chutes de neige, brouillard, nuit, obstacles), elle constitue un moyen d'orientation indispensable

L'élément essentiel de chaque boussole est son aiguille aimantée qui tourne sur un axe. La partie magnétique de l'aiguille (marquée en rouge) indique en permanence la direction du nord. Le liquide contenu dans le boîtier amortit les vibrations.



107 Azimut

La boussole permet de déterminer non seulement les points cardinaux mais aussi une direction de marche ou de visée désirée. Ces deux éléments sont donnés par l'azimut. L'azimut est l'angle mesuré dans le sens des aiguilles d'une montre entre la direction du nord géographique et celle d'un objectif quelconque. L'azimut obtenu peut être lu sur l'index réfléchi sur le miroir.



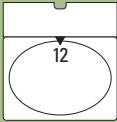
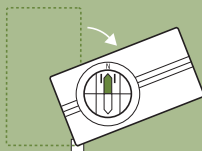
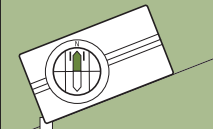
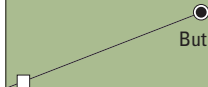
108 Lecture d'un azimut à partir de la carte

Pour déterminer l'azimut d'un but en fonction de son emplacement, on procède comme suit :

<p>Emplacement But</p>	<p>Standort Ziel</p>	<p>Standort Ziel</p>	
<p><i>1^{ère} étape</i></p> <p>Relier l'emplacement et l'objectif au moyen d'une ligne tracée sur la carte.</p>	<p><i>2^e étape</i></p> <p>Placer le long côté de la boussole le long de la ligne, le viseur (cordon) de la boussole dirigé vers l'emplacement.</p>	<p><i>3^e étape</i></p> <p>Faire tourner le cadran de la boussole jusqu'à ce que les guides coïncident avec le réseau de coordonnées, la marque de déclinaison dirigée vers l'aiguille.</p>	<p><i>4^e étape</i></p> <p>L'azimut lu sur le miroir escamotable donne la valeur recherchée (dans notre exemple : l'azimut 1200).</p>

109 Report d'un azimut sur la carte

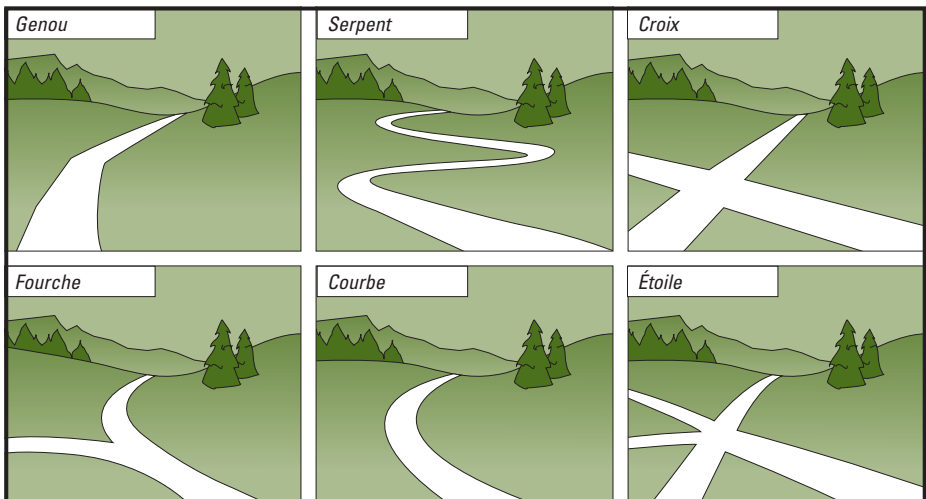
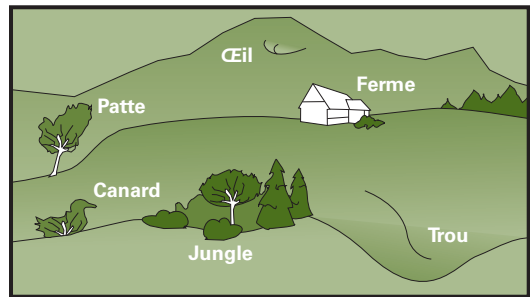
Pour reporter un point de mire sur la carte au moyen de l'azimut, on procède comme suit :

	 <p style="text-align: center;">Emplacement</p>	 <p style="text-align: center;">Emplacement</p>	 <p style="text-align: center;">Emplacement</p>
<p><i>1^{ère} étape</i></p> <p>Régler l'azimut 1200 en le lisant sur le miroir escamotable et placer la boussole sur la carte.</p>	<p><i>2^e étape</i></p> <p>Faire tourner le cadran de la boussole dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que les guides coïncident avec le réseau de coordonnées. Le viseur (cordon) doit être dirigé en direction de l'emplacement.</p>	<p><i>3^e étape</i></p> <p>Tracer une droite le long de la boussole.</p>	<p><i>4^e étape</i></p> <p>Mesurer la distance le long de cette droite pour obtenir l'objectif.</p>

110 Baptême du terrain

Il permet une entente rapide et précise ; à cet effet, certaines formes du terrain ou des points marquants sont désignés par des noms particuliers. Les désignations se fondent sur des formes particulières du terrain. Il faut toutefois veiller à ne pas utiliser des termes composés de plus de deux syllabes.

On procède au baptême du terrain chaque fois qu'un groupe stationne longtemps au même endroit ou lorsqu'il doit se familiariser avec un nouveau compartiment de terrain.



111 Le cadran d'orientation

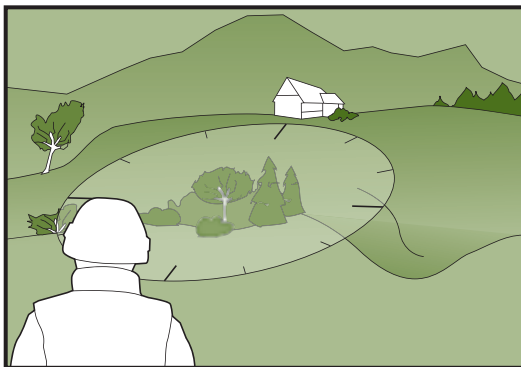
Le cadran d'orientation permet de s'orienter rapidement et facilement dans le voisinage et sur l'horizon.

Il faut se représenter un grand cadran circulaire placé horizontalement dans le terrain.

L'emplacement propre ou un point marquant du terrain constitue le centre du cadran.

Une autre possibilité consiste à définir un point de repère marquant comme étant 12 heures et à définir ainsi le cadran d'orientation (de la montre virtuelle).

La direction de marche d'un véhicule est toujours 12 heures.



Exemples d'utilisation du cadran d'orientation :

- « Grande maison = 12 heures : l'arbre isolé sur la crête est à 9 heures »
- « Centre du cadran d'orientation : groupe d'arbustes ; la prochaine maison est à 12 heures »
- « Centre du cadran d'orientation : notre emplacement, la maison = 12 heures »
- « En débarquant du véhicule, hériçon à 3 heures ! »

5.3.2 Observer

5.3.2.1 Établir des croquis

112 Principes de base

Les secteurs d'observation ou de feu peuvent être représentés sur des vues ou des croquis ou être dessinés sur la carte géographique (éventuellement sur un agrandissement de celle-ci). Afin de faciliter l'orientation, on peut se servir d'un quadrillage. Si l'émetteur des annonces (l'observateur) et le destinataire des annonces (le donneur d'ordre) disposent des mêmes documents, les observations peuvent être transmises rapidement et sans équivoque.

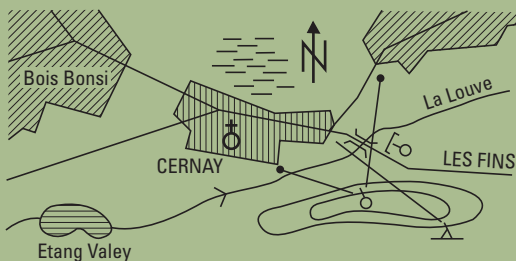
Les croquis en plan ou panoramiques simples sont dessinés, en général, au dos d'une feuille de bloc-rapports. Seuls des abréviations et des symboles corrects sont utilisés. La couleur rouge n'est utilisée que pour représenter la partie adverse/l'adversaire. Aucune donnée inutile ne doit figurer sur le croquis.

113 Croquis en plan

Les règles suivantes s'appliquent à l'établissement d'un tel croquis :

- a. choisir et délimiter la portion de terrain à représenter ;
- b. faire ressortir les formes et la couverture du terrain ;
- c. employer des hachures verticales pour les localités, obliques pour les forêts et horizontales pour les nappes d'eau ;
- d. orienter chaque croquis en plan vers le nord ; dessiner dans un espace libre le symbole du nord ;
- e. les localités, les voies de communication, les nappes et cours d'eau qu'on tient à signaler le sont en caractères d'imprimerie.

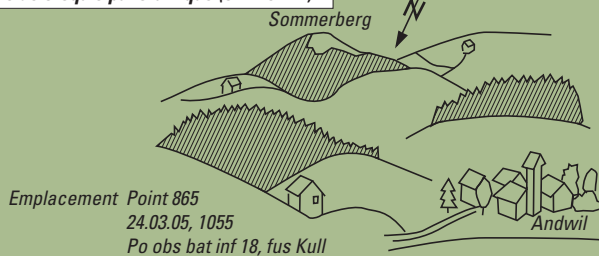
Exemple de croquis en plan (chiffre 113)



- | | | | | | | | |
|--|-------------|--|-------------|--|------------------------------------|--|-----------------|
| | Colline | | Lac / Étang | | Forêt clairsemée | | Maisons isolées |
| | Ravin | | Arbre isolé | | Forêt | | Église |
| | Chute d'eau | | Buisson | | Marais, terrain marécageux | | Localité |
| | Ruisseau | | Haie | | Localité avec bâtiments importants | | |

Représentation des formes du terrain et des éléments construits sur un croquis en plan

Exemple de croquis panoramique (chiffre 114)



- | | | | | | |
|--|--------------------|--|---------|--|------------------------------------|
| | Forêt de conifères | | Buisson | | Usine |
| | Forêt de feuillus | | Maison | | Localité avec bâtiments importants |
| | Arbres isolés | | Église | | |

Représentation des formes du terrain et des éléments construits sur un croquis panoramique

114 Croquis panoramique

Les règles suivantes s'appliquent à l'établissement d'un tel croquis :

- choisir et délimiter la portion de terrain à représenter ;
- ne dessiner que le profil des formes et de la couverture du terrain à représenter. Mettre en évidence la silhouette des objets ;
- donner de la profondeur au paysage par des lignes et des hachures épaisses au premier plan, plus minces au second plan et fines à l'arrière-plan ;
- écrire en caractères d'imprimerie tous les noms que l'on juge nécessaires ;
- indiquer le nord, l'emplacement d'où le croquis a été établi et éventuellement la date, l'heure et le nom de l'auteur.

5.3.2.2 Technique d'observation

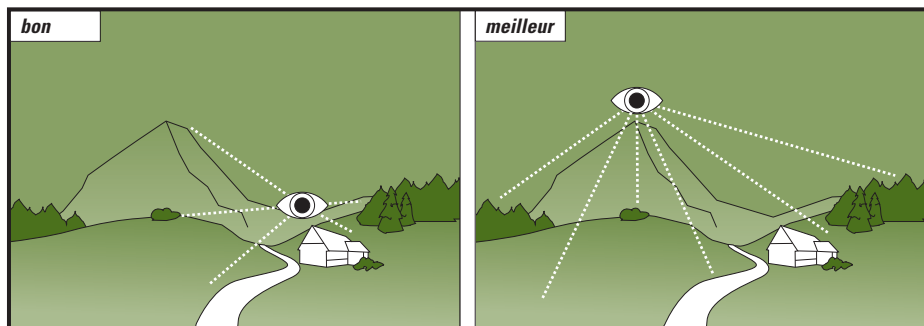
115 Principes de base

Par l'observation, chacun se protège et protège le groupe contre la surprise. En même temps, l'observation fournit des bases pour la conduite du combat. Le principe fondamental de toute observation est : « Voir sans être vu ». La vue et l'ouïe doivent se compléter.

Observer est astreignant. Dans un terrain difficile, un observateur est relevé toutes les demi-heures. On attachera la plus haute importance au respect de la planification des relèves.

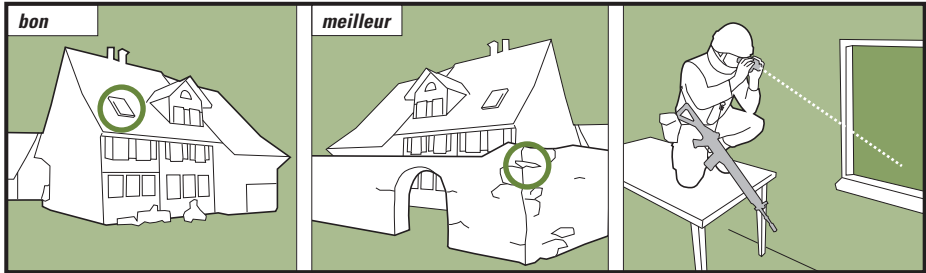
116 Emplacement d'observation

L'observation est facilitée par un emplacement en hauteur offrant une vue étendue : collines, remblais, arbres, bâtiments et tours constituent de bons emplacements d'observation. L'écoulement d'une rivière, le ronronnement de machines, le vent et toute autre source de bruit gênent considérablement l'écoute. Souvent, en se déplaçant de très peu, le champ de vision peut être sensiblement élargi et l'inconvénient des bruits notablement diminué.



Par un comportement judicieux, l'observateur doit rester invisible pour la partie adverse / l'adversaire :

- observer d'une cachette ;
- observer du fond d'un local ;
- prendre garde au camouflage et à l'arrière-plan ;
- maintenir une liaison camouflée avec l'estafette.



117 Secteur d'observation

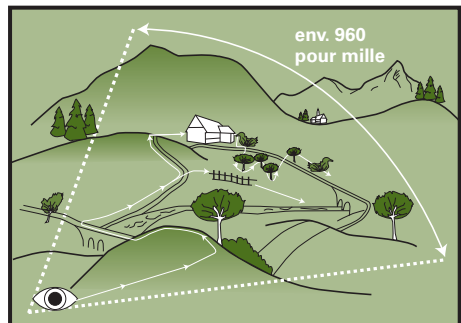
En fonction du nombre d'observateurs, les grands secteurs d'observation doivent être subdivisés en petits secteurs se chevauchant. La taille de ces secteurs est déterminée par la situation, l'organisation du terrain, les conditions météo et la visibilité.

Il est déterminant que l'observateur sache exactement ce qu'il cherche. Une mission de longue durée permet de déceler plus aisément les changements intervenant dans le secteur d'observation. Immédiatement après le passage de patrouilles militaires, il est particulièrement intéressant d'observer le comportement des acteurs présents dans le secteur.

118 Principes d'observation

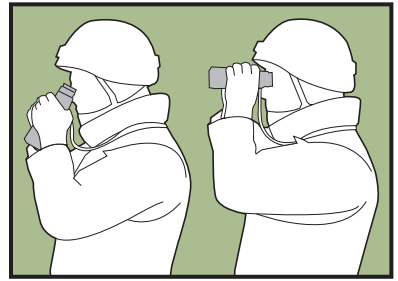
Pour bien observer, les principes suivants s'appliquent :

- observer une première fois le secteur ou la ligne d'observation définie ;
- diviser le secteur en sous-secteurs ;
- observer chaque secteur l'un après l'autre, en commençant par les emplacements que l'on choisirait soi-même comme poste d'observation en tant que partie adverse ;
- scruter le terrain de manière systématique pour rechercher toute trace d'activité de la partie adverse : concentrations de véhicules ou de personnes, stationnements suspects de véhicules, transbordement de marchandises, vitres enfoncées ou manquantes, trou dans un mur, tuiles déplacées ou manquantes (tireur embusqué).



119 Observer avec des jumelles

Avant d'utiliser les jumelles, il faut régler leur écartement et l'échelle des dioptries des oculaires. Pour l'observation sans masque de protection ni lunettes, il est utile de sortir les protège oculaires. Le champ visuel limité des jumelles complique l'observation rapide de ce qui se passe dans un terrain étendu. Il importe donc de scruter le secteur d'abord à l'œil nu, tout en maintenant les jumelles juste au-dessous des yeux.



Dès que l'usage des jumelles s'impose, amener celles-ci devant les yeux, tout en maintenant la direction du regard. Au besoin, avec un lent mouvement de la tête, balayer le champ de vision à la recherche de l'objet.

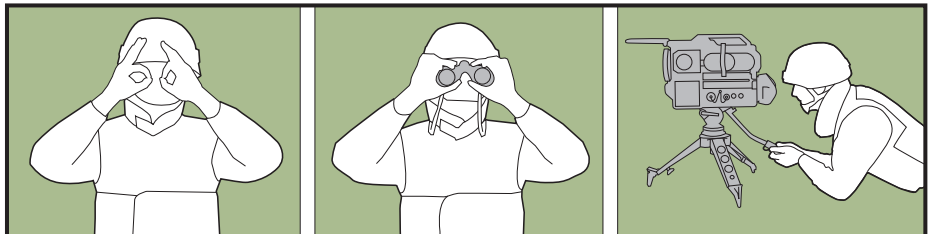
120 Observer dans l'obscurité

L'obscurité restreint la visibilité ; le jeu des lumières et des ombres peut produire des images fantômes. De nuit, les choses ont une autre apparence qu'en plein jour. On ne distingue plus les couleurs, et des objets particulièrement bien visibles sur un fond clair ne le sont plus devant un arrière-plan très sombre. Le manque de points de repère rend quasi impossible l'estimation des distances.

La vision nocturne n'atteint sa pleine capacité qu'après une longue acclimatation à l'obscurité. Celle-ci nécessite environ 30 minutes. De nuit, il faut toujours compter avec de soudaines illuminations. C'est la raison pour laquelle, il faut engager si possible des paires d'observateurs : l'un observe dans l'obscurité et l'autre en cas d'illumination (principe de garder un œil fermé).

Il faut veiller aux points suivants pour observer de nuit :

- utiliser une source de lumière rouge pour l'éclairage provisoire dans le poste d'observation ;
- observer une zone claire à partir d'un endroit sombre et non l'inverse ;
- tenir les mains en forme d'entonnoir devant les yeux ;
- laisser le regard vagabonder, ne pas fixer trop longtemps le même point ;
- utiliser les jumelles, même dans l'obscurité ;
- se servir si possible d'appareils de vision nocturne ;
- recouvrir un œil en cas de stationnement prolongé dans une lumière vive.

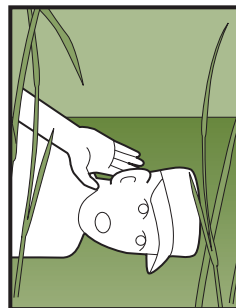


121 Écouter de nuit

De nuit, les bruits sont plus nets que de jour. L'importance de l'ouïe est donc accrue. Quelques exemples : le bruissement du vent dans les arbres, la pluie sur une route ou sur les feuilles d'un arbre, les déplacements humains tels que tomber, glisser ou ramper, les quintes de toux, les discussions à mi-voix, le sectionnement de fils de fer.

Il faut veiller aux points suivants pour écouter de nuit :

- écouter sans porter le casque ;
- ouvrir la bouche, retenir son souffle ;
- utiliser le sol comme conducteur de sons.



122 Appareils de vision nocturne

Les appareils de vision nocturne sont particulièrement efficaces pour l'acquisition de renseignements dans l'obscurité.

On distingue deux types d'appareils.

Les amplificateurs de lumière résiduelle

Les objectifs et l'arrière-plan reflètent la lumière résiduelle de la lune et des étoiles. Les amplificateurs de lumière résiduelle sont des appareils passifs qui amplifient la lumière résiduelle de manière suffisante pour que la scène nocturne devienne visible au travers de l'appareil. Les appareils les plus puissants ont une portée d'env. 1000 m.

Les appareils à image thermique

Ce sont des appareils capables de capter le rayonnement infrarouge. Ils sont donc aptes à détecter des objectifs qui émettent de la chaleur, comme des hommes, des animaux ou des véhicules. Les objectifs sont reproduits sur un écran (image thermique). Suivant la distance d'observation, ces appareils distinguent des différences de température de l'ordre du dixième de degré. Le grand avantage des appareils à image thermique par rapport aux appareils optiques, c'est leur meilleure capacité de pénétration indépendamment de toute illumination extérieure. L'observation à l'aide d'appareils à image thermique peut être effectuée de manière efficace tant de jour que de nuit.

123 Moyens d'illumination des secteurs d'observation ou de feu

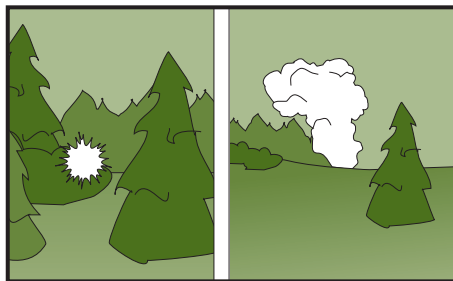
Les moyens d'illumination sont les suivants :

- les obus éclairants de l'artillerie et des lance-mines ;
- les fusées éclairantes pour pistolets lance-fusées ;
- les projecteurs de champ de bataille ;
- la lampe de poche fixée sur le F ass.

124 Repérage des sources du feu ennemi

Les sources du feu ennemi peuvent être repérées par :

- les lueurs des bouches à feu ;
- les fumées des bouches à feu ;
- les détonations au départ des coups ;
- le claquement des projectiles ;
- la trace des impacts de projectile.

**125 Caractéristique observables lors d'engagements NBC**

De manière à pouvoir établir des annonces d'observations utilisables, l'observateur doit bien connaître les caractéristiques des effets provoqués par des engagements NBC.

Engagements N

- la forme du champignon (pied mince ou épais, clair ou foncé) ;
- la direction prise par le champignon (azimut) ;
- le rapport entre les dimensions du champignon (hauteur du champignon, du pied et diamètre du chapeau) ;
- les effets visibles (destructions, pertes humaines et matérielles, retombées radioactives visibles).

Engagements C et B

- le procédé d'engagement (artillerie, attaques aériennes, avions d'épandage) ;
- la coloration des papiers de détection ;
- les symptômes d'intoxication ;
- certaines particularités dans l'équipement de l'adversaire (porte-t-il un masque de protection et un vêtement de protection C ?).

5.3.3 Se protéger

5.3.3.1 Protection balistique personnelle

126 But du gilet pare-balles

Le gilet pare-balles et le casque balistique offrent une protection minimale contre les attaques inattendues. Ils doivent être portés à l'engagement.

Le gilet pare-balles se compose du gilet en tant que tel et des plaques de protection. Ces plaques offrent une protection contre les projectiles balistiques et les éclats. Effet dans toutes les classes de protection : le choc du projectile occasionne une déformation de la plaque contre le corps, causant ainsi un traumatisme corporel. Ce traumatisme consiste en contusions ou hématomes.

127 Port du gilet pare-balles

Les principes suivants s'appliquent au port du gilet pare-balles :

- le gilet pare-balles doit être porté sous le harnais de base ; le plus près possible du corps ;
- dans la classe de protection la plus élevée (avec plaques), on porte également le casque balistique ;
- le gilet pare-balles est un compromis entre la liberté de mouvement et la protection. La classe de protection est ordonnée en fonction de la menace ;
- le gilet pare-balles n'offre pas de protection absolue car seul un tiers du corps est protégé.
Il protège toutefois les organes vitaux ;
- le col du gilet pare-balles protège la mâchoire et le bas du crâne. Il faut le porter fermé ;
- le gilet pare-balles offre la plus grande protection de face.

5.3.3.2 Camouflage

128 Définition du camouflage

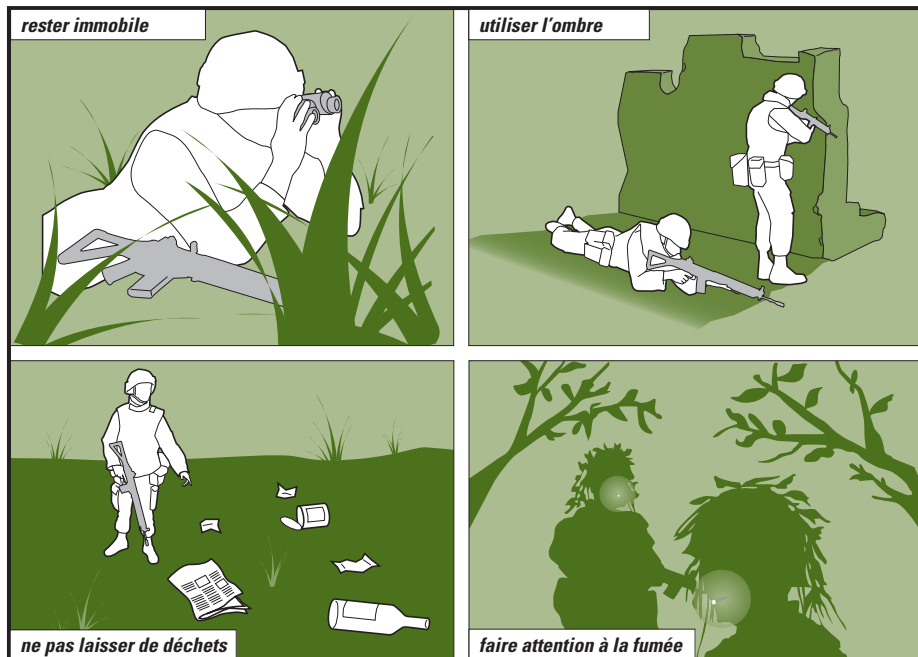
Le camouflage est une condition sine qua non pour éviter d'être attaqué par surprise et pour assurer la survie à l'engagement ou sur le champ de bataille. Le camouflage visuel comprend toutes les mesures propres à se soustraire à l'observation terrestre ou aérienne. Il doit être constamment vérifié et complété. Un bon camouflage ne doit gêner ni la vue ni l'utilisation de l'arme et encore moins la mobilité. Le camouflage auditif évite, étouffe ou recouvre les bruits.

Les principes de camouflage contre les amplificateurs de lumière résiduelle sont identiques à ceux qui sont observés pour se dérober à l'observation visuelle. Au moyen du camouflage de l'image thermique, on vise à atténuer le rayonnement des objets camouflés sur le milieu environnant. Les parties chaudes des objets camouflés doivent être recouvertes. La distance entre la couverture et les surfaces chaudes, comme les moteurs et les capots, doit être de 10 à 30 cm au minimum.

129 Principes de camouflage

En matière de camouflage, il s'agit de prendre des mesures dans les domaines suivants :

- | | |
|------------------|--------------|
| a. formes ; | f. chaleur ; |
| b. silhouettes ; | g. bruits ; |
| c. mouvements ; | h. odeurs ; |
| d. lumières ; | i. traces. |
| e. couleurs ; | |



130 Déception

Camoufler signifie aussi tromper. Tromper ou décevoir signifie inciter la partie adverse/l'adversaire à procéder à une fausse appréciation de la situation et à mal engager ses forces. On y parvient en dissimulant ses intentions derrière des positions, des installations et des mouvements factices.

131 Positions de tir/postes d'observation dans des localités

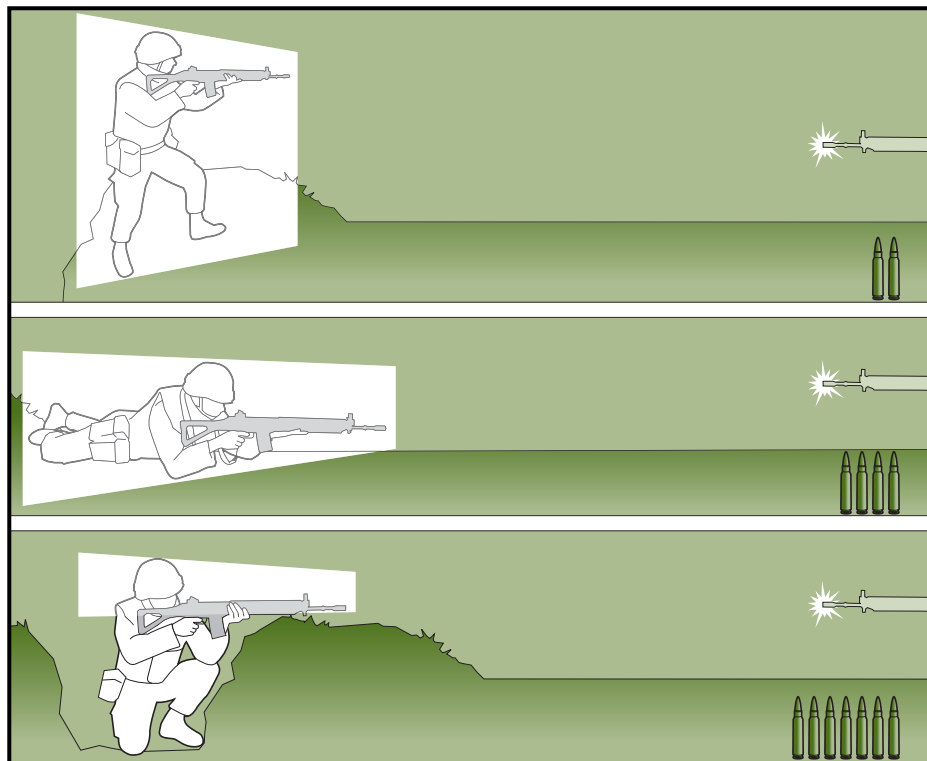
Lorsqu'une position de tir/un poste d'observation est aménagé dans un local de bâtiment, il faut utiliser toute la profondeur du local, même si cela restreint son propre secteur d'observation.

Pour tirer à partir d'ouvertures (fenêtres, portes), il faut veiller à ce que la position de tir se trouve à gauche ou à droite de l'axe de l'ouverture. On évite ainsi d'être détecté trop tôt et exposé au feu adverse. Les ouvertures qui sont utilisées comme positions de tir ne doivent pas être différentes des autres (p. ex. : en ce qui concerne les rideaux, la propreté ou le givre). Si ces principes ne peuvent être respectés, les ouvertures inutilisées doivent être abordées à l'instar de toute autre position de tir afin d'éviter une détection précoce par la partie adverse/l'adversaire.

5.3.3.3 Couvert

132 Importance du couvert

Un bon couvert renforce la propre force combattive, réduit la taille du but et augmente l'investissement combattif adverse. Le couvert permet de se dérober à l'effet du feu adverse ou d'en réduire les effets. Une troupe est dite à couvert lorsqu'elle est protégée des effets des projectiles, débris de projectiles, éclats et autres matériaux projetés. Les caractéristiques des matériaux, les hauteurs de couvert ainsi que les trajectoires et les points d'impact probables des projectiles sont déterminants pour apprécier un couvert. Contre les armes à trajectoires courbes, les abris enterrés et les véhicules avec écoutes fermées offrent la meilleure protection. Des tranchées et des cuvettes étroites n'offrent qu'une protection relative.



Plus la silhouette est petite, plus l'effort à consentir (nombre de coups de feu) pour éliminer un adversaire sera grand

133 Types de couverts

Les couverts naturels sont : des élévations de terrain, des cuvettes, des rochers, des troncs d'arbre et des murs massifs. Lorsqu'on choisit un couvert naturel, il faut accorder une attention particulière au danger de ricochets.

Les couverts artificiels sont des constructions renforcées (p ex : trous de tirailleur, remblais artificiels, parois de bois).

134 Degré de protection des couverts

Protection contre les tirs d'infanterie et les éclats de grenades :

<i>Matériau</i>	<i>Épaisseur en cm</i>
<i>Maçonnerie</i>	25 cm
<i>Pierres, cailloutis</i>	30 cm
<i>Sable, gravier</i>	40 cm
<i>Glace</i>	50 cm
<i>Terre damée</i>	75 cm
<i>Bois</i>	80 cm
<i>Neige compressée</i>	200 cm

5.3.3.4 Protection NBC**135 Mesures de protection NBC**

Les mesures de protection NBC visent à :

- augmenter les chances de survie lors d'engagements NBC ;
- retrouver la liberté d'action après des engagements NBC ;
- conserver sa force combattive dans un environnement irradié ou contaminé.

Le masque de protection NBC et son filtre NBC protègent les voies respiratoires contre les toxiques chimiques de combat, les toxiques de la police (p. ex. : gaz lacrymogène, sprays au poivre), les moyens de combat biologiques et les retombées radioactives. Si des émanations toxiques s'échappent à la suite d'un accident C civil, des filtres multi spectres supplémentaires assurent la protection contre les intoxications.

La tenue de protection C protège de la pénétration des vapeurs des toxiques de combat à travers la peau.

136 Mesures de protection préventives

Les questions suivantes permettent de se préparer matériellement et mentalement à un engagement NBC :

- est-ce que mon matériel personnel de protection NBC est opérationnel ?
- est-ce que je maîtrise les mesures à prendre en cas de surprise N et d'alarme C ?
- est-ce que je connais le signal d'alarme convenu en cas d'alarme C (p. ex. : frapper rapidement sur un tuyau métallique) et l'emplacement du moyen d'alarme ?
- est-ce que les armes, le matériel, les appareils, les munitions et les véhicules sont protégés contre la pluie et contre la poussière ?
- où puis-je survivre au feu adverse ?
- est-ce que les papiers de détection des agents toxiques sont posés au sol et collés sur les armes, les appareils, les munitions et les véhicules ?

5.3.3.5 Sauvegarde du secret


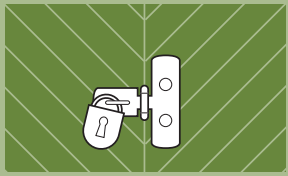
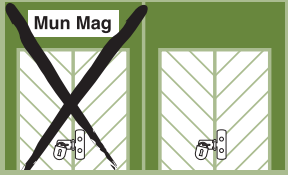
137 Importance de la sauvegarde du secret

L'infoguerre (« guerre de l'information ») est intensive. Pour protéger nos infrastructures et nos informations importantes, il faut cacher à la partie adverse / l'adversaire toutes les informations et tous les faits susceptibles de l'intéresser. Les domaines concernés sont :

- la protection des informations ;
- la sécurité informatique ;
- la protection des ouvrages ;
- la protection du matériel.

138 Points principaux de la sauvegarde du secret

Les points principaux de la sauvegarde du secret sont :

<p><i>Se taire</i></p> <p>Ne donner des renseignements et des informations qu'aux personnes autorisées selon le principe « Ne connaître que si nécessaire ».</p>	
<p><i>Placer sous clé</i></p> <p>Garder sous clé les informations et les matériels protégés / classifiés.</p>	
<p><i>Camoufler</i></p> <p>Ne pas signaler les installations, les magasins et les postes de commandement dignes de protection.</p>	

5.3.4 Estimer les distances

139 Fonction

Lors de l'engagement d'une arme, les distances doivent être déterminées avec la plus grande précision possible, car il s'agit de :

- déterminer la hausse ;
- choisir le point à viser ;
- choisir le genre de feu.

140 Mesurer sur la carte

La distance de la position occupée jusqu'au but peut être mesurée sur la carte au moyen d'une règle. L'échelle de la carte permet de convertir la distance mesurée sur la carte en distance réelle.

Exemple

Échelle de la carte : 1:50 000;

Distance mesurée sur la carte : 1 centimètre ;

Distance réelle dans le terrain : 500 mètres.

141 Mesurer avec le ruban métrique

Les distances peuvent être mesurées avec le ruban métrique (ou chevillière).

Pour les distances de tir, c'est la distance à vol d'oiseau qui est déterminante.

142 Mesurer au pas

La règle pratique applicable dans la plupart des cas à la mesure au pas est la suivante : 1 pas = 1 mètre. Lorsqu'une mesure plus précise est nécessaire, on peut déterminer les distances à l'aide d'un abaque ou de la méthode des « 5 x 2 pas ».

Abaque

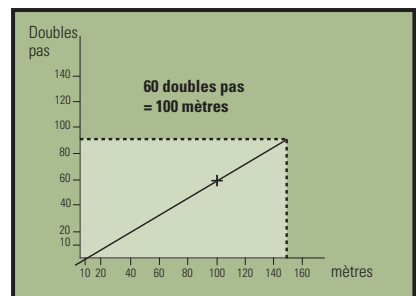
L'abaque des pas est un graphique particulier basé sur le nombre de doubles pas comptés plusieurs fois sur un parcours déterminé tout en observant, autant que possible, les mêmes conditions que l'on pense rencontrer ensuite, dans la pratique.

Exemple

Détermination du nombre de doubles pas :

60 doubles pas = 100 mètres ;

Distance à mesurer : 90 doubles pas = 150 mètres.



Méthode des « 5 x 2 pas »

Dans la méthode des « 5 x 2 pas », chaque cinquième pas est compté deux fois.

Exemple

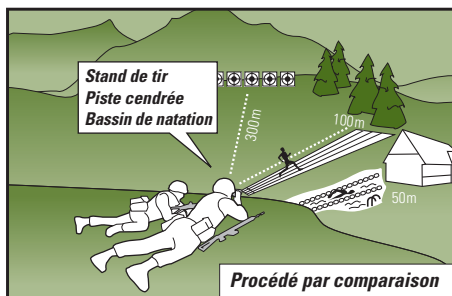
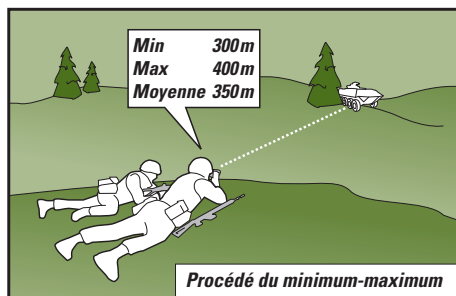
En faisant des pas normaux, parcourir la distance à mesurer en comptant comme suit :

1,2,3,4,**5,5**,6,7,8,9,**10,10** = 10 mètres;

1,2,3,4,**5,5**,6,7,8,9,**10,10**,11,12,13,14,**15,15** = 15 mètres.

143 Estimation approximative des distances

Lorsque l'on ne dispose ni de carte ni d'appareils de mesure, la distance doit être estimée de manière approximative, selon l'un des deux procédés suivants : le minimum-maximum et la comparaison.



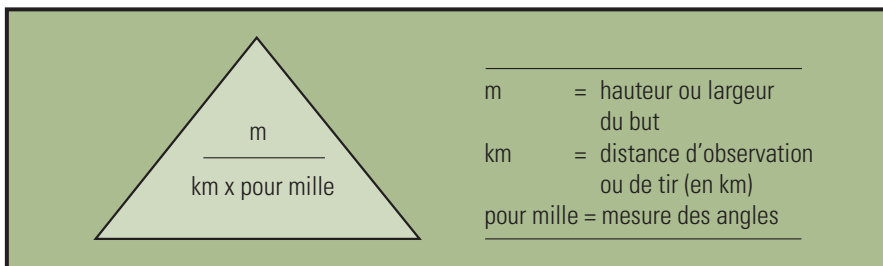
Indications particulières :

On estime trop court :	On estime trop long :
<i>lorsque l'objectif est bien visible</i>	<i>par mauvaise visibilité</i>
<i>par temps clair</i>	<i>lorsque l'air scintille</i>
<i>avec le soleil dans le dos</i>	<i>contre le soleil</i>
<i>de haut en bas le long d'un versant</i>	<i>de bas en haut le long d'un versant</i>
<i>sur un arrière-plan clair</i>	<i>par mauvais temps et brouillard</i>
<i>par-dessus une vallée ou une gorge</i>	<i>au crépuscule ou à l'aube</i>
<i>par-dessus un cours d'eau</i>	<i>en forêt</i>
<i>dans le stress du combat</i>	<i>en position couchée</i>

144 Mesurer avec des instruments optiques et optroniques

Jumelles, lunette de pointage

À l'aide de la graduation visible dans ces instruments (graduation en pour mille), on peut calculer la distance à laquelle se trouve le but ou l'étendue de ce dernier.



Exemple

Grandeur cherchée : distance

Hauteur du but dans les jumelles : 10 pour mille

Hauteur du but : 2,50 m (véhicule avec caisson)

Solution : $\frac{2.5}{\text{Distance} \times 10} = 2.5 : 10 = 0,25 \text{ km}$



Télémetre à laser

Le télémètre à laser est un appareil actif. L'émission d'un rayon laser peut être détectée à tout moment par la partie adverse/l'adversaire.

145 Mesurer avec des appareils électroniques (GPS = Global Positioning System)

La saisie des coordonnées du but et de celles de la position de l'arme / du poste d'observation permet de calculer la distance de tir / d'observation.



146 Tir de réglage

Lorsque ce procédé est possible et utile, le tir de réglage permet de déterminer directement les distances.

5.3.5 Désignation des buts

147 Désignation d'un but

Les désignations du but et les ordres de feu doivent s'effectuer de manière claire, simple et rapide. Le schéma est le suivant (APoDiDiBuQ) :

- **A**ppel ;
- **P**oint de repère ;
- **D**irection ;
- **D**istance ;
- **B**ut ;
- **Q**uittance.

En fonction de la situation du but, « le point de repère » et « le but » peuvent coïncider.

148 Quittance

La quittance du but confirme que l'on a bien repéré le but ou le point de repère. Une quittance rapide et précise abrège considérablement le temps pour désigner et trouver le but. Pour la désignation de buts simples, une quittance finale suffit ; pour des buts difficilement repérables, il importe de quitter, une ou plusieurs fois, en cours de désignation. Celui qui désigne un but demande quittance en disant, p. ex. : « Dubois, quittance ! ».

En général, on donne quittance en décrivant une particularité frappante de l'objectif ou du point de repère, en rapport avec sa forme, sa couleur ou son étendue. La quittance peut aussi s'effectuer en mettant en rapport le but ou le point de repère avec de nouveaux points marquants situés dans leur voisinage.

Exemple (baptême du terrain)

« Nous appelons « Trio » le bosquet à 7 heures. Dubois, quittance ! »

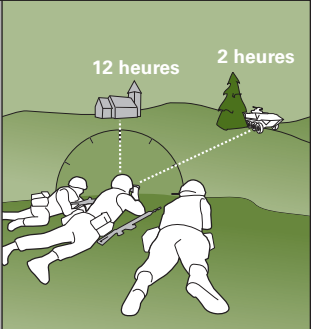
« L'arbre tout à droite est un sapin ».

« Juste ! »

149 Désignation directe d'un but

Manière de désigner des buts marquants et bien visibles.

	Chef d'équipe / chef de groupe	soldat
Appel	« Attention - Dubois, désignation du but :	
Point de repère/ Direction	2 heures,	
Distance	200 m,	
But	véhicule blindé léger, quittance ! »	
Quittance		« À droite du sapin isolé. »
	« Juste, feu à mon ordre ! »	

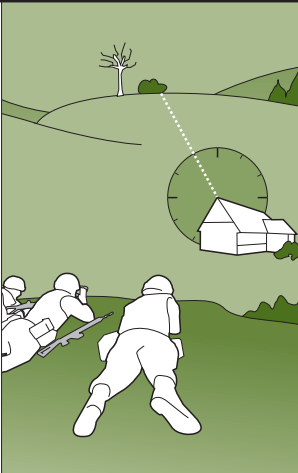


150 Désignation pas à pas d'un but

Manière de désigner des buts difficilement repérables. Cette méthode permet de décrire le but, non pas directement, mais par approches successives et en passant par un ou plusieurs points de repère quittancés au fur et à mesure.

Chaque point de repère se situe au centre d'un cadran circulaire imaginaire dont l'heure sert à donner la direction vers le point de repère suivant ou vers le but. On peut indiquer la distance séparant les points de repère par des largeurs de mains ou de doigts, à bras tendu.

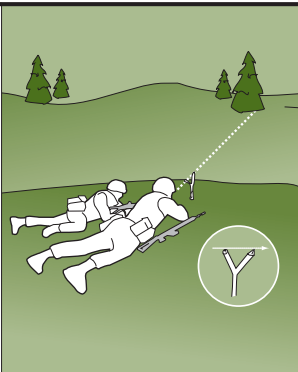
	Chef d'équipe / chef de groupe	soldat
Appel	« Attention - Dubois, Duchêne, désignation du but :	
Point de repère / Direction	fronton,	
Distance	200 m,	
But	Tireur embusqué, Dubois, quittance ! »	
Quittance	« Juste, feu à mon ordre ! »	« Dans le buisson à droite de l'arbre. »



151 Désignation du but au moyen d'un bois fourchu

Manière de désigner des buts difficilement repérables. Placées l'une derrière l'autre, les deux pointes de la fourche donnent la ligne de mire.

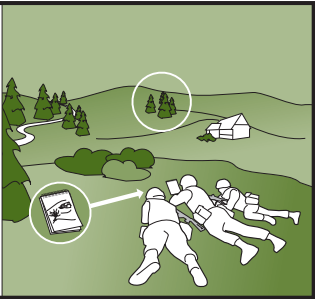
	Chef d'équipe / chef de groupe	soldat
Appel	« Attention - Duchêne, désignation du but avec un bois fourchu. »	
Point de repère / Direction	(aligner le bois fourchu sur le but)	
Distance	« 200 m,	
But	Tireur embusqué, quittance ! »	
Quittance	« Juste ! Feu ! »	(acquisition du but au moyen du bois fourchu) « À droite du sapin. »



152 Désignation du but au moyen d'un croquis

Le croquis est établi, autant que possible, à couvert ou dans un endroit bien camouflé ; on l'explique tout en le dessinant (croquis commenté) et en le comparant avec le terrain. La quittance est donnée à même le croquis.

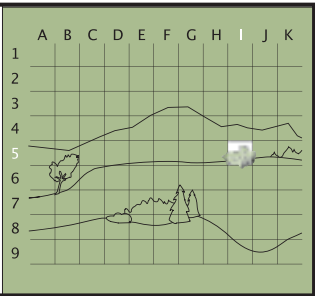
	Chef d'équipe/ chef de groupe	soldat
Appel	« Attention – Tout le monde à moi, désignation du but avec croquis :	
Point de repère	quartett,	
Direction	5 heures,	
Distance	150 m,	
But	mitrailleuse, Duchêne, quittance ! »	
Quittance		« À la fin de la crête »
	« Juste, feu à mon ordre ! »	


153 Désignation de but au moyen d'un croquis quadrillé

Le croquis panoramique est dessiné au dos d'une feuille de bloc-rapports (avantage : le quadrillage y figure déjà).

Chaque membre de l'équipe/ du groupe porte l'esquisse sur lui.

	Chef d'équipe/ chef de groupe	soldat
Appel	« Attention - Duchêne, désignation du but avec un croquis quadrillé. »	
Point de repère/	Inde five,	
Direction		
Distance	« 200 m,	
But	Tvéhicule blindé léger, quittance ! »	
Quittance		« À gauche du buisson. »
	« Juste ! Feu à mon ordre ! »	

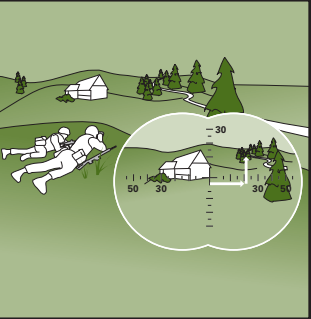


Une photo panoramique complétée d'un quadrillage peut remplacer le croquis.

154 Désignation du but avec l'échelle graduée du réticule des jumelles

Placer le croisement des deux graduations sur le point de repère et indiquer la dérive et la hauteur en lisant les pour mille visibles dans les jumelles.

	Chef d'équipe / chef de groupe	soldat
Appel	« Attention - Dubois, désignation du but avec les jumelles :	
Point de repère	Angle de maison en bas à droite,	
Direction	20 à droite, 10 plus haut	
Distance	250 m,	
But	Poste d'observation, quittance ! »	
Quittance		« Bosquet près du deuxième sapin depuis la droite. »
	« Juste ! Observez ! »	

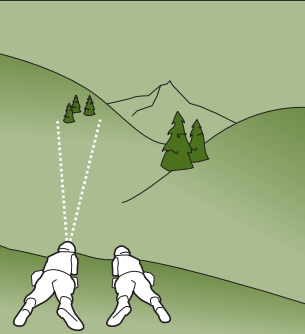
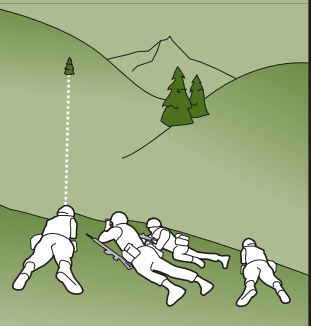


155 Désignation de but avec des munitions lumineuses

Manière très appropriée de désigner des buts lorsque l'on doit désigner un but ou un secteur de feu sous la pression de temps.

Il faut savoir toutefois que la trace lumineuse est peu visible latéralement, que sa durée est limitée et qu'un tel tir peut trahir le propre emplacement.

	Chef d'équipe / chef de groupe	soldat
Appel	« Attention – Dubois, désignation du but :	
Point de repère / Direction	ma trace lumineuse,	
But	Secteur de feu, limite de gauche (coup par coup rapide) ; secteur de feu, limite de droite (coup par coup), quittance ! »	
Quittance		« Centre du secteur de feu, les 3 sapins »
	« Juste ! Feu libre sur tout adversaire visible »	
Appel	« Attention – À toute l'équipe,	
Point de repère / Direction / But	direction ma trace lumineuse, feu ! » (tir au coup par coup rapide)	
Quittance		(ouverture du feu sur le but désigné)

6 Conduite et engagement du groupe

6.1 Introduction

Le chef de groupe est la tête pensante du groupe. À l'engagement, ses décisions conduisent le groupe au succès ou à l'échec, mais elles peuvent aussi entraîner la blessure ou la mort de membres du groupe. Il n'existe aucun chef direct plus concret que le chef de groupe. Il est celui qui doit regarder ses subordonnés dans les yeux lorsqu'il leur donne un ordre. Les chefs de groupe ne conduisent pas des « éléments » mais bien des hommes. Le caractère hautement sérieux de la tâche implique que le chef de groupe maîtrise particulièrement bien deux choses : la conduite au combat et l'entraînement de son groupe en vue de l'engagement.

Les chefs de groupe sont des praticiens dotés de flair pour des intentions simples et réalistes. Conduire depuis l'avant ne signifie pas être le meilleur aux armes et aux appareils, mais bien précéder en tant que chef, avec toutes les qualités et les compétences que la fonction implique.

Le chapitre six du règlement L'instruction de base décrit le métier du chef de groupe. La maîtrise des activités de commandement dans des conditions d'engagement ou de combat constitue la contribution cardinale du chef de groupe à la prestation du groupe.

6.2 Facteurs de réussite

156 Souder le groupe

La clé du succès à l'engagement réside dans les liens qui existent au sein de la plus petite unité : si les équipes fonctionnent, le groupe fonctionne ; si les groupes fonctionnent, la section fonctionne aussi (principe des briques LEGO).

157 Gagner la confiance

La confiance est le bien le plus précieux d'un groupe. La confiance ne se décrète pas, elle se gagne au travers de l'estime mutuelle. Le style de commandement du chef de groupe constitue donc le facteur-clé du processus d'instauration de la confiance. Les soldats veulent être pris au sérieux par leur chef de groupe et réfléchir en groupe. Ils veulent en même temps un chef qui décide rapidement et qui, en situation extrême, les dirige sans détour vers l'objectif.

En fonction de la situation, le chef de groupe utilisera un style de commandement plutôt coopératif (inclusion du groupe dans la décision), ou plutôt autoritaire (décision unilatérale en tant que chef). Toutefois, dans les situations extrêmes, seul un chef qui a déjà gagné la confiance de ses subordonnés peut conduire de manière autoritaire. Lors de l'entraînement à l'engagement, il faut jeter les bases en prévision de ces moments où la pression de temps et le stress de l'engagement empêchent d'inclure les subordonnés dans la prise de décision.

La deuxième clé de la confiance réside dans la complémentarité des connaissances et des savoirs respectifs du chef et de ses subordonnés. La conduite constitue la compétence-clé du chef, alors que

celle des soldats réside dans le métier des armes et des appareils. Il ne peut pas y avoir de concurrence entre les deux compétences. La dépendance mutuelle du savoir de l'autre génère de la confiance et de l'estime mutuelle ; elle force à réfléchir ensemble et elle permet de fournir une prestation de groupe.

158 Entraînement en commun

Les équipes et les groupes ne deviennent soudés et aguerris qu'au travers d'un éprouvant entraînement à l'engagement vécu en commun. Seuls les groupes qui ont appris à se connaître et à fournir ensemble une prestation à l'entraînement sont capables d'accomplir une tâche dans le stress du feu et de l'engagement. L'entraînement doit aussi être poursuivi à l'engagement, à chaque occasion qui s'offre. Grâce à l'entraînement, le chef connaît les forces et les faiblesses physiques et psychiques de ses subordonnés. Il peut dès lors engager correctement ses hommes, même en situation de stress, ou leur demander leurs avis avant la prise de décision.

Pour avoir du succès à l'engagement et ne pas perdre de temps, le groupe doit maîtriser des comportements de base (standards). Ceux-ci doivent être flexibles et adaptables pour faciliter la conduite, mais ils ne pourront jamais la remplacer.

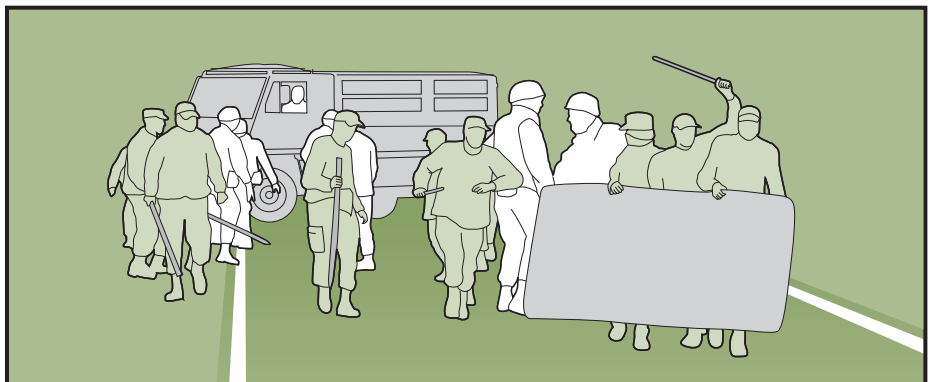
159 S'entraîner honnêtement

À l'entraînement en vue de l'engagement, il est important que les faiblesses et les défauts détectés ne soient pas cachés mais que le groupe en discute ouvertement et qu'ils soient corrigés de manière ciblée. Chacun doit faire preuve d'honnêteté et de courage pour réussir et le chef de groupe doit avoir la volonté ou la capacité d'inciter ses hommes à devenir coresponsables du succès du groupe.

Celui qui ne voit dans l'entraînement en vue de l'engagement qu'une préparation à des inspections ou des démonstrations ne connaîtra pas le succès à l'engagement. La confiance en la conduite et les prestations en formation ne se développe que si chacun sait ce que son chef et ses camarades sont vraiment capables de faire en situation de stress.

160 Ordonnancer le chaos

L'art de la conduite d'un groupe réside dans la capacité du chef à saisir et à ordonnancer rapidement des situations complexes (voir le croquis ci-dessous). La capacité de donner une direction à ses soldats dans le chaos de l'engagement ou du combat, de leur donner des ordres aussi simplement que possible et de



s'imposer avec toute la fermeté requise est l'apanage du bon chef de groupe et le distingue du reste de l'équipe.

Les bons chefs de groupe semblent détenir cette capacité de manière intuitive. Elle résulte toutefois d'une longue expérience intériorisée qui ne peut s'acquérir qu'au travers d'un entraînement infatigable en vue de l'engagement.

161 Agir rapidement

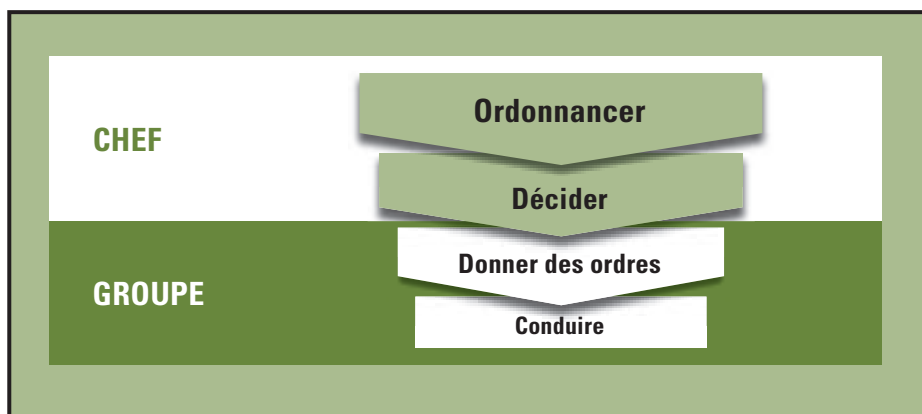
La composante temps constitue le facteur décisif à l'engagement. Une action imparfaite mais déclenchée à temps a de meilleures chances de réussite qu'une action parfaite déclenchée trop tard. Déjà à l'entraînement en vue de l'engagement, il est important de prêter toute l'attention nécessaire à l'action exécutée sous la pression du temps.

162 Tirer profit des enseignements

On peut tirer des enseignements de chaque engagement et de chaque entraînement en vue de l'engagement pour ne pas répéter des erreurs ou pour inclure de nouveaux comportements couronnés de succès dans le répertoire de la tactique / technique de combat. Ce sont souvent des décisions ou des techniques non conventionnelles qui entraînent un succès. Celui qui exploite ses expériences et les communique aux autres contribue à leur développement et à leur essai. On nomme ce type d'expérience « Lessons Learned » (enseignements tirés de l'engagement / de l'entraînement en vue de l'engagement).

De tels enseignements peuvent aussi être tirés de lectures d'articles étudiant des conflits, de conversations avec des soldats et des cadres qui ont connu l'engagement réel ou qui ont suivi attentivement des reportages sur la guerre et la non-violence. En consommateur averti des mass médias (TV, radio, presse), on peut surtout constater l'effet produit par les actions militaires sur le grand public. Il est possible de tirer de véritables enseignements à partir de l'entraînement en vue de l'engagement si celui-ci est suffisamment proche de la réalité de l'engagement et qu'on travaille prioritairement en termes de performances pures.

6.3 Activités de commandement



6.3.1 Activité de commandement n° 1 : ordonnancer

163 Déclenchement du processus d'ordonnancement

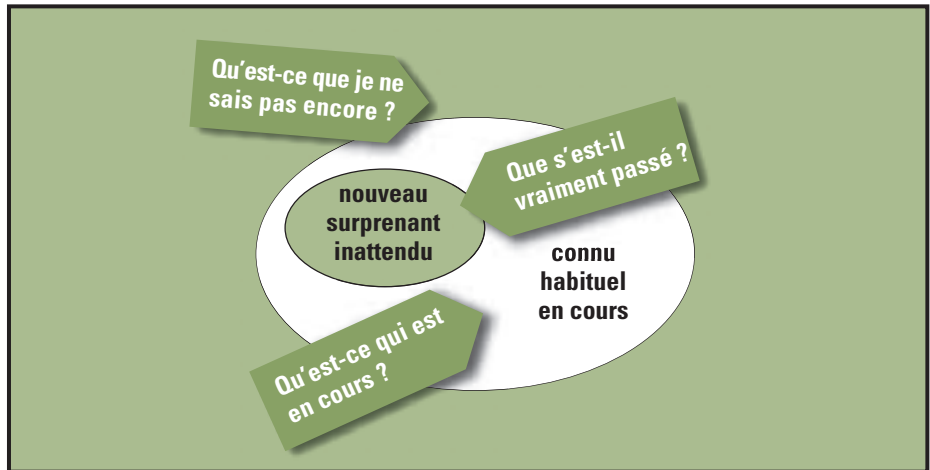
La première phase des activités de commandement est également la plus importante car elle conditionne l'appréhension correcte ou non d'un problème. Plus la situation est compliquée et chaotique, plus il est décisif de la saisir dans sa globalité et de la structurer.

164 Questions de base du processus d'ordonnancement

Les problèmes résultent souvent de l'irruption par surprise d'un événement nouveau et inattendu dans un environnement ordonnancé et structuré. Il n'est pas judicieux de s'attaquer immédiatement à ce nouvel événement ; il est préférable de l'appréhender en relation avec les processus déjà en cours.

Dans ce dessein, on s'aide des questions suivantes :

- quel événement constitue la cause du problème ?
- quelles autres activités sont déjà en cours ?
- quelles informations me manque-t-il encore ?



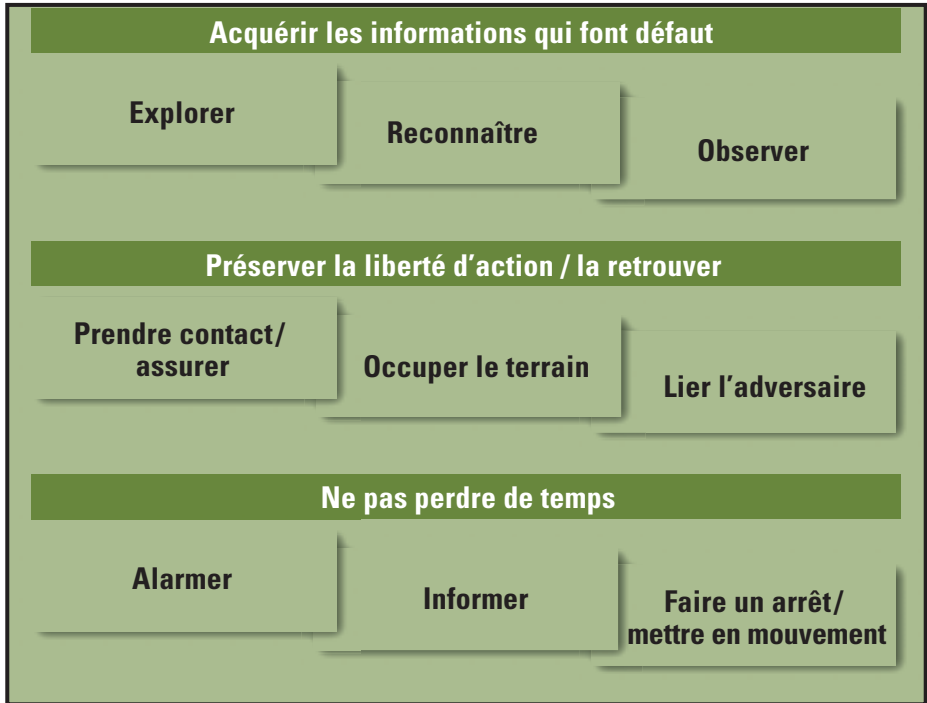
165 Conduite au moyen de mesures d'urgence

Décider au pied levé sans avoir la vue d'ensemble de la situation conduit à des actions irréflechies qui ne pourront plus être corrigées ultérieurement. Des techniques d'action immédiate standardisées et automatisées (voir le chapitre 7) aident les soldats à procéder de manière autonome durant les premières secondes du combat et laissant ainsi au chef de groupe le temps de lancer un processus de conduite structuré.

Les premières décisions du chef servent exclusivement à calmer la situation et à créer les conditions propres à obtenir une vue d'ensemble et des bases utiles à la recherche d'une solution. Ces premières décisions sont appelées mesures d'urgence.

Les mesures d'urgence servent à

- acquérir les informations et les renseignements manquants ;
- préserver la liberté d'action ou à la retrouver ;
- ne pas perdre de temps.



166 Règles du processus d'ordonnancement

Les 4 règles d'or pour ordonnancer une situation d'engagement complexe et nouvelle sont :

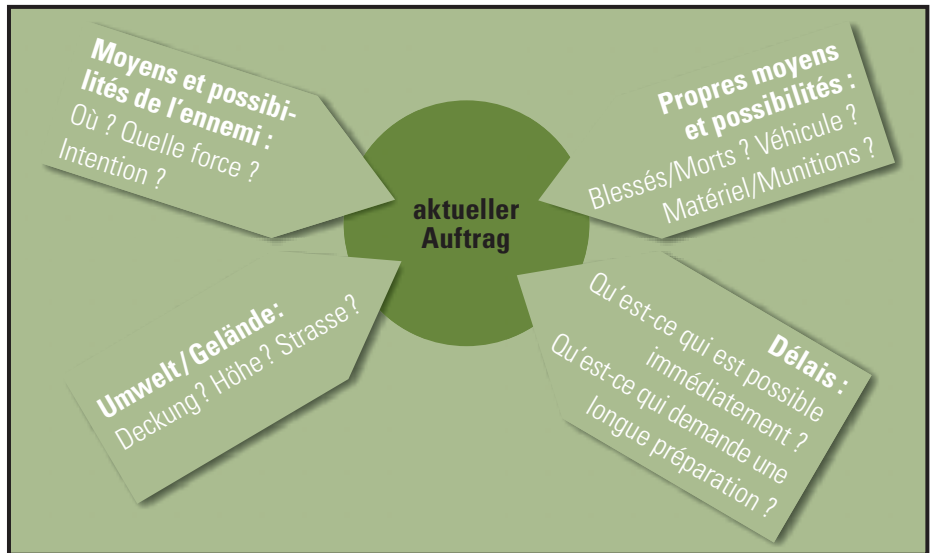
- « Ne fais rien qui puisse entraver ta décision ultérieure »
- « Obtiens la vue d'ensemble »
- « Attends d'avoir suffisamment d'informations : l'information minimum dont tu as besoin pour élaborer une intention est d'être au clair sur les moyens et les possibilités de l'adversaire / de la partie adverse, d'être au clair sur les moyens et les possibilités du moment de ton groupe ainsi que sur les forces et les faiblesses du terrain dans lequel tu te trouves en ce moment. »
- « Veille à ne pas te fixer uniquement sur ce qui est nouveau. Pense que plusieurs choses sont déjà en cours. Ordonnance-les aussi. »

6.3.2 Activité de commandement n° 2 : décider

167 Facteurs de l'appréciation de la situation (MiMiMoProDé)

Une fois que le chef de groupe a acquis la vue d'ensemble du problème posé, il entre dans la deuxième phase de son activité de commandement afin de trouver une solution réaliste (intention).

Les solutions réalistes découlent d'une appréciation de la situation qui met en relation les cinq facteurs suivants : **M**ission, **M**ilieu, **M**oyens et possibilités de l'ennemi, **P**ropres moyens et possibilités, **D**élais (MiMiMoProDé)



Mission

- Peut-elle (encore) être remplie dans ce terrain ?
- Peut-elle (encore) être remplie contre cet ennemi ?
- Peut-elle (encore) être remplie avec les moyens actuels ?

Milieu / terrain

- Où trouve-t-on des possibilités de se couvrir / se camoufler ?
- Où trouve-t-on des secteurs de positions / de feu / d'observation ?
- Où trouve-t-on des hauteurs importantes, des routes et des chemins ?

Moyens / possibilités de l'ennemi

- Où se trouve l'ennemi ? b. Quelle est la force de l'ennemi ?
- Quelle est l'intention de l'ennemi ?

Propres moyens / possibilités

- Ai-je des blessés / des morts ?
- Ai-je des véhicules / armes / appareils défectueux ?
- Ai-je suffisamment de munitions ?

Délais

- Qu'est-ce qui peut être immédiatement entrepris par nous / par l'ennemi ?
- Qu'est-ce qui nécessite une longue préparation ?

168 Penser en variantes

Les chefs pensent en variantes. Lors de l'élaboration d'une intention, il s'agit de se poser les questions suivantes :

- quelles sont les deux solutions réalisables ?
- laquelle des deux est la meilleure ?
- quels sont les désavantages de la solution retenue ?

Aucune solution n'est parfaite. Toute solution comporte un ou des désavantages. L'important, c'est que le chef de groupe soit conscient des désavantages de la solution retenue afin de réagir plus facilement de manière ciblée si l'adversaire/l'ennemi a décelé et utilise les faiblesses prises en considération par le chef de groupe.

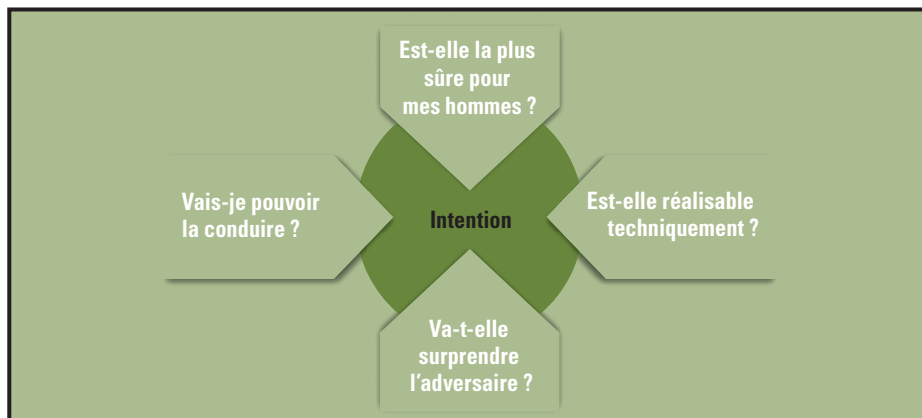


169 Examen en fonction de principes d'engagement/de combat

La validité des intentions peut être évaluée. Il est important que chaque chef de groupe définisse des critères à l'aune desquels il évaluera toujours ses décisions. Ces principes personnels d'engagement / de combat constituent en quelque sorte un dernier test avant l'engagement.

À l'échelon du groupe, les principes d'engagement/de combat qui ont fait leurs preuves sont :

- faisabilité/simplicité ;
- gestion/unité de l'action ;
- surprise ;
- sûreté.



170 Règle du processus décisionnel

Les 4 règles d'or de toute décision sont :

- « Ne commence à rechercher des solutions que lorsque tu as la vue d'ensemble (ordonnancement) »
- « N'opte que pour des solutions réalistes »
- « Opte plutôt pour une solution utilisable en ce moment que pour une parfaite trop tard »
- « N'oublie pas que toute solution comporte aussi des désavantages. Recherche donc aussi les faiblesses que l'ennemi/l'adversaire pourrait déceler dans ta solution »

6.3.3 Activité de commandement n° 3 : donner un ordre

171 Structure de l'ordre

Les ordres comportent en principe 5 points (« Ordre en 5 points ») :

- Orientation ;
- Intention ;
- Missions ;
- Dispositions particulières ;
- Emplacement des équipements / installations de conduite.

En règle générale, à l'échelon du groupe, un « ordre en 3 points » suffit :

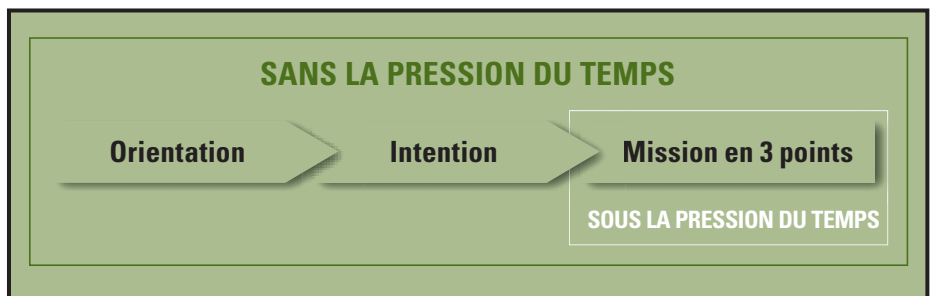
- Orientation ;
- Intention ;
- Missions.

172 Donner un ordre sans la pression du temps k

Si l'on dispose de suffisamment de temps pour procéder à la donnée d'ordre, celui-ci décompose en trois parties : **O**rientation, **I**ntention, **M**ission (**OIM**). Les circonstances qui amènent le chef de groupe à formuler telle intention doivent être comprises par ses subordonnés. Lors de sa donnée d'ordre, le chef informe donc ses subordonnés le plus complètement possible.

173 Donner un ordre sous la pression du temps

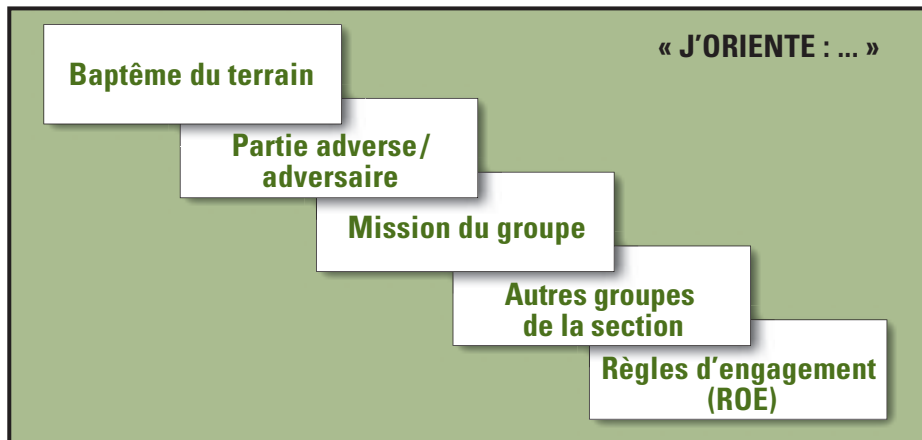
Si le temps est compté, le schéma OIM se réduit à une donnée d'ordre en 3 points. L'ordre est concis et sans justification. Les subordonnés ne l'acceptent que s'ils font confiance à leur chef.



174 Orientation

L'orientation complète a pour avantage de permettre au subordonné de penser dans le sens du chef. L'orientation se compose de 5 points :

- a. baptême du terrain ;
- b. partie adverse/adversaire ;
- c. mission du groupe ;
- d. autres groupes de la section ;
- e. règles d'engagement (ROE).



Baptême du terrain

Il sert à ordonner de manière rapide et précise lorsque l'on se trouve sous la pression du temps ou à conduire ultérieurement le feu à l'engagement/au combat.

Données relatives à la partie adverse/l'adversaire

Elles permettent aux subordonnés de se représenter la violence à laquelle ils doivent s'attendre et les aident à s'y préparer mentalement.

Données relatives à la mission de groupe reçue

Elles permettent aux subordonnés de comprendre l'intention du chef quant à la prestation de groupe attendue.

Données relatives aux emplacements et aux missions des autres groupes de la section

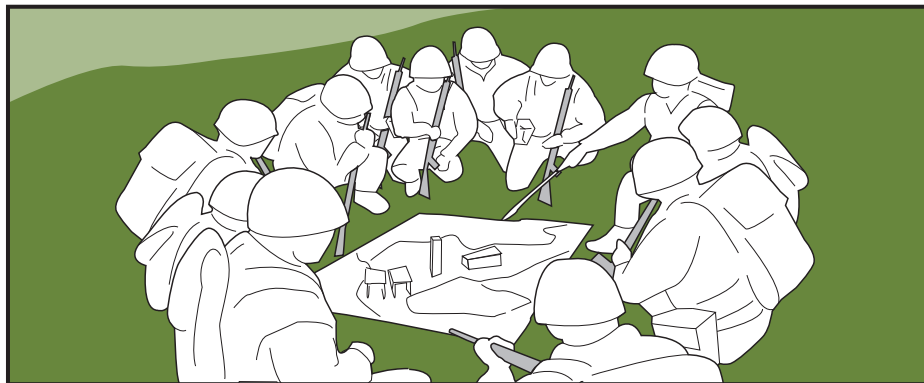
Elles informent les subordonnés sur le rôle de leur groupe au sein de la section et contribuent à éviter si possible des situations de feu ami (« Friendly-Fire »), en l'occurrence tirer par erreur sur ses propres troupes.

Données relatives aux règles d'engagement (ROE)

Elles confèrent une certitude quant à l'emploi actuellement autorisé de la violence et permettent d'éviter les manquements à la proportionnalité.

175 Intention

L'intention est la décision prise par le chef de groupe pour résoudre le problème existant. Elle doit être communiquée aux subordonnés de manière aussi concise que possible, mais aussi longue que nécessaire. Les subordonnés ont compris l'intention du chef lorsqu'ils sont capables de la restituer eux-mêmes. Il est hautement profitable de visualiser l'intention et de discuter des différentes phases de l'action sur la base d'un modèle de terrain ou d'un croquis.



176 Missions

Les missions propres à la troupe / aux soldats se composent de trois points (missions en 3 points). Nous différencions 4 types de missions :

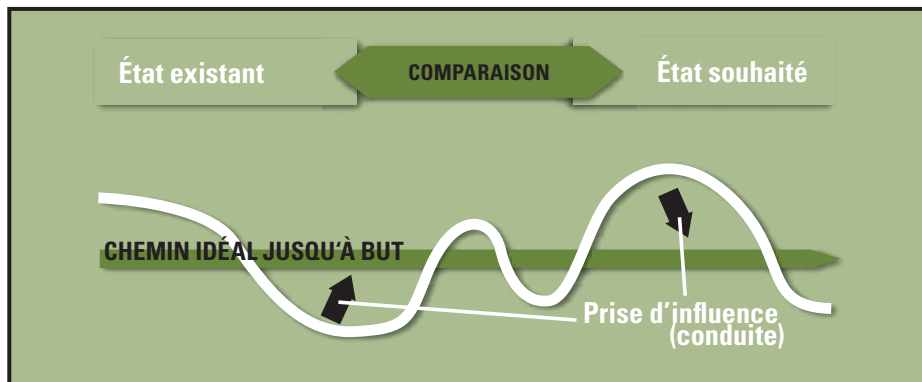
- mission pour un engagement de longue durée ;
- mission d'observation ;
- mission de mouvement, de déplacement, d'attaque ;
- mission d'état de préparation au feu / d'appui de feu.



6.3.4 Activité de commandement n° 4 : conduire l'action

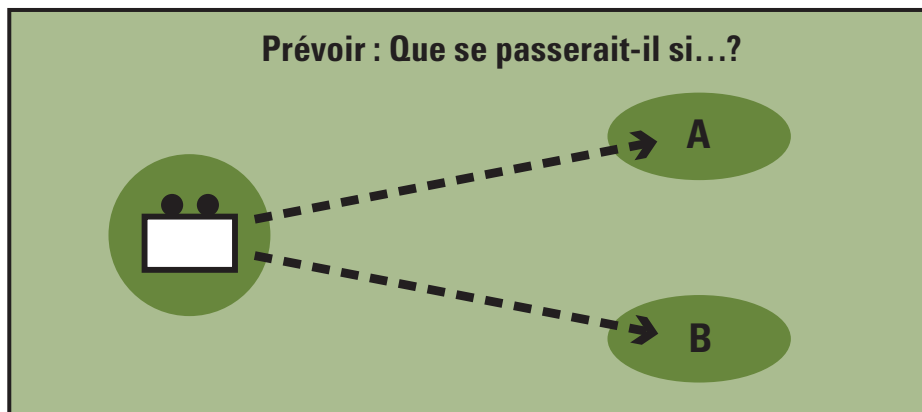
177 Comparaison entre l'état souhaité et l'état existant

Dans la quatrième phase des activités de commandement, il s'agit de mener à bien l'action ordonnée. Comparer en continu l'état souhaité à l'état existant permet de déceler les écarts et de procéder à des corrections.



178 Planification prévisionnelle

Le chef de groupe pourra procéder d'autant plus aisément à des corrections en cours d'action s'il connaît déjà les points faibles de son intention au moment de la prise de décision. C'est à ce moment qu'un bon chef commence à se poser la question « *Que se passerait-il si...* » afin de toujours conserver une longueur d'avance sur la partie adverse / l'adversaire. Une telle préparation aux développements possibles d'un engagement / d'un combat s'appelle la planification prévisionnelle.

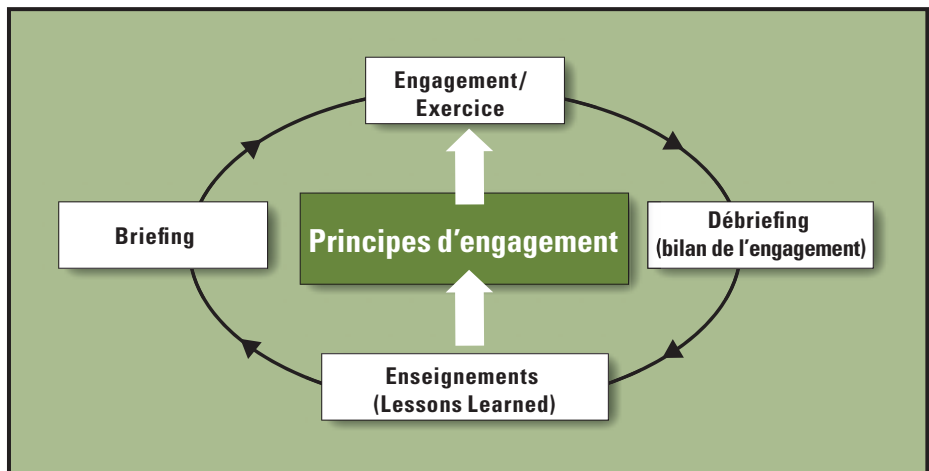


179 Importance du briefing et du débriefing

Le briefing (mise à jour immédiatement avant l'engagement) et le débriefing (bilan immédiatement après l'engagement) occupent un rôle central dans le processus de conduite.

À l'engagement, les soldats supportent une charge psychique énorme. Ils appréhendent leur environnement, avec leur groupe, en étant confrontés à d'extrêmes tensions et contradictions (l'ennui face à la surprise, le courage face à la peur, l'euphorie face à l'impuissance, la camaraderie face à la haine). Ces contrastes sont en outre renforcés par les odeurs, les perceptions optiques et acoustiques comme les mutilations ou des bruits d'une intensité et d'une immédiateté inimaginables. D'aussi fortes impressions ont des conséquences à long terme ; elles perturbent l'équilibre des rapports humains au sein du groupe et empêchent finalement tout succès à l'engagement. Le chef militaire ne doit pas minimiser ces faits, il doit les aborder, tant avant qu'après l'engagement.

Le briefing et le débriefing sont indissociables l'un de l'autre. Ils remplissent une fonction charnière pour garantir le succès de l'engagement.



180 Débriefing (bilan de l'engagement)

Le débriefing (bilan immédiatement après l'engagement) permet d'échanger les expériences faites à l'engagement, d'en tirer ensemble des enseignements, de passer du particulier au général, de relativiser le sentiment de culpabilité et d'échec ou de faire d'un succès individuel un succès du groupe entier.

Les points que l'on peut aborder lors du débriefing sont :

- comment l'engagement s'est-il déroulé temporellement et spatialement ?
- quand aurions-nous dû réagir ?
- pourquoi y a-t-il eu des blessés, des morts, un manque de discipline ?
- où a-t-on décidé juste / faux ?
- qu'est-ce qui a été correctement / mal exécuté ?
- qu'est-ce qui doit être communiqué (à d'autres) pour le prochain engagement ?

181 Enseignements et principes d'engagement

Les enseignements, en l'occurrence les facteurs de succès ou d'échec, se déclinent en principes d'engagement dans les règlements et les prescriptions, et influencent les futurs comportements à l'engagement/au combat.

182 Briefing

Lors du briefing (mise à jour immédiatement avant un engagement), on communique les enseignements tirés lors du débriefing du dernier engagement. On s'assure de cette manière qu'aucune information ne se perd, que les échecs ne se répèteront pas et qu'aucune prise de risque superflue n'entraînera des pertes inutiles.

6.4 Préparation de l'engagement

6.4.1 Instruction

183 Développement des connaissances techniques

Avant que ne commence l'entraînement en formation, les soldats doivent disposer des connaissances techniques élémentaires aux armes, aux appareils et aux véhicules. Dès que ce niveau-plancher de connaissances est atteint, la formation aux armes et aux appareils se poursuit au plus proche de la réalité de la formation et de l'engagement.

184 Instruction intégrée

L'instruction intégrée signifie d'une part que le perfectionnement aux armes, aux appareils et aux véhicules est intégré dans l'instruction en formation et, d'autre part, que l'on vérifie en permanence le respect des normes de performance requise aux armes, aux véhicules et aux appareils. Ce n'est que lorsque le soldat comprend comment les techniques individuelles s'inscrivent dans l'action du groupe et dans le contexte général de la réalité de l'engagement qu'il pourra commencer à les perfectionner pour le groupe (transposition).

185 Développement de la compréhension des techniques de combat

La compréhension technique du combat se développe le mieux au cours d'exercices menés en conduite libre avec tout le groupe en milieu réel d'engagement. Il est impératif que chaque situation soit nouvelle, pour que le chef soit forcé de décider et d'exiger des soldats qu'ils improvisent avec l'ensemble des connaissances aux armes et aux appareils. Certes avec moins de profit, de tels exercices peuvent aussi être effectués uniquement avec le chef de groupe, sans sa troupe, simplement sous la forme de prises de décision dans le terrain.

186 Implication de la troupe

Il est avantageux d'impliquer la troupe dans les discussions d'exercices pour l'encourager à donner son point de vue sur le déroulement de l'engagement/du combat et relever les bons comme les mauvais points. Les soldats savent quand leur performance a été suffisante ou insuffisante et ils sont même souvent plus sévères envers eux-mêmes que leur chef.

Les soldats sont aussi en mesure de juger la prestation de leur chef, puisqu'ils en ont fait la dure expérience. Les discussions avec l'ensemble du groupe encouragent les bons chefs à améliorer en permanence leur conduite.

187 « Learning by doing »

Introduire des théories dans l'instruction encourage à participer à ladite instruction. Une démonstration, une vidéo ou un modèle expliquent le comportement attendu. Toutefois seuls la répétition constante et le drill intensif peuvent garantir la maîtrise de la matière instruite.

188 Tolérer les erreurs

Les erreurs doivent être tolérées dans chaque phase d'instruction. Toutefois, chacun doit apprendre à corriger rapidement et lui-même ses erreurs. Tant que les erreurs n'entraînent pas des risques au niveau de la sécurité durant l'instruction, le groupe doit les accepter. Si ces conditions sont réunies, le chef de groupe peut développer son sens de l'initiative. À l'entraînement, réfréner la créativité d'un chef au travers de la peur de l'échec est une erreur.

6.4.2 Préparation mentale

189 But de la préparation mentale

La préparation mentale prépare le soldat à l'engagement en son for intérieur. Elle consiste à lui fournir les informations les plus précises possibles sur la menace attendue, la manière possible d'agir de l'adversaire ainsi que sur les dangers et les risques auxquels il doit s'attendre.

La préparation mentale est nécessaire pour

- a. agir sans hésiter à l'engagement ;
- b. pouvoir se concentrer durant l'action ;
- c. accepter ses propres actes durant l'engagement et en discuter après.

La préparation mentale vise à nous encourager à fournir un effort et à aiguïser nos sens. L'engagement à fournir un effort s'exprime dans la volonté d'exécuter l'ordre reçu, de garantir sa protection personnelle, de chercher le contact à l'engagement et de vaincre le manque de confiance en soi. La mise en éveil des sens permet de juger correctement ses propres capacités, de mieux évaluer les réactions adverses prévisibles et d'agir ainsi de manière convenable/proportionnelle.

190 Dimension psychologique

La préparation mentale commence déjà durant l'entraînement en vue de l'engagement. Il ne suffit pas de thématiser uniquement la dimension tactico-technique de l'engagement. Les soldats sont en droit d'attendre que l'on aborde tous les domaines inhérents à un engagement, ceux qui font peur, ceux qui exigent du courage, deux aspects trop souvent écartés.

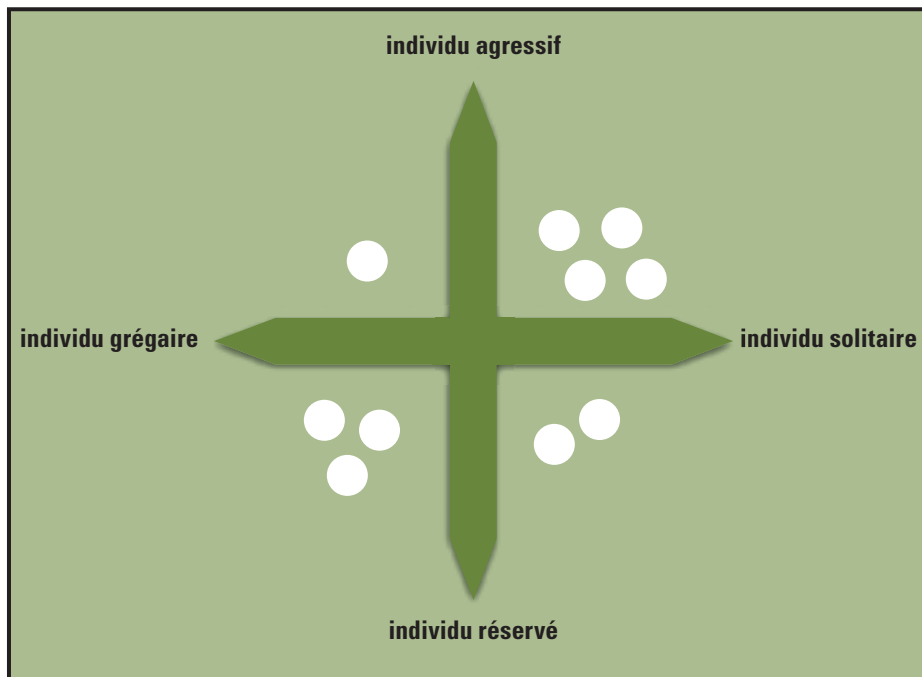
Les aspects psychologiques trop souvent réprimés dans la dimension de l'engagement sont :

- a. tuer, mourir et être blessé ;
- b. vaincre et s'incliner ;
- c. se venger et expier ses actions ;
- d. avoir peur et douter ;
- e. accepter de blesser ou de tuer des civils ;
- f. être confronté aux aléas du soutien accordé par la population civile ;
- g. être confronté aux massacres, prises d'otages, à la captivité, à la torture ;
- h. être confronté aux crimes contre les droits de l'homme et contre le droit international en temps de guerre ;
- i. être confronté à l'absence de proportionnalité.

191 Préparation à l'usage de la violence

Chaque soldat apporte son caractère au sein du groupe. Les individus plutôt agressifs ont tendance à être des solitaires. Les individus plutôt réservés recherchent la chaleur et la protection du groupe.

Le caractère de base définit aussi l'approche qu'aura un soldat de l'utilisation de la violence. Ce n'est que lorsque le chef de groupe réussit à inculquer au groupe une attitude commune face à l'utilisation de la violence, qu'une action uniforme, légale et proportionnelle devient possible.



192 État psychologique de disposition à la violence

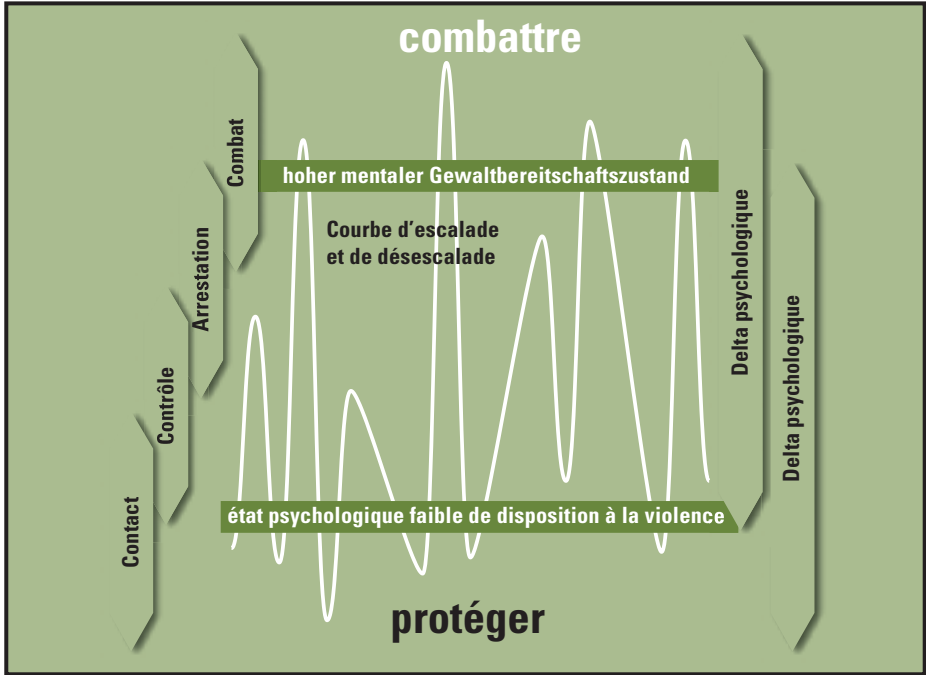
Avant tout engagement, il est du devoir du chef de groupe de préparer ses hommes à l'intensité de la violence à venir. En ce qui concerne la légalité et la proportionnalité, il peut s'appuyer sur les règles d'engagement (ROE) définies à nouveau pour chaque engagement. Grâce à la préparation mentale, les soldats sont placés dans un état psychologique de disposition à la violence tel que ce dernier leur permet de résoudre de nombreux problèmes de proportionnalité qui peuvent se poser à l'engagement.

La pire situation pour un soldat à l'engagement est de se faire totalement surprendre par la partie adverse :

plus l'état de disposition psychologique à faire usage de la violence est faible, plus le delta psychologique est grand si l'adversaire force le soldat au combat par surprise (voir l'esquisse suivante). Plus l'état de disposition psychologique à faire usage de la violence est élevé, plus le delta psychologique est grand si l'adversaire force le soldat à agir différemment par surprise.

Nous distinguons quatre états psychologiques de disposition à la violence (CCAC) :

- a. bas : **C**ontact ;
- b. moyen : **C**ontrôle ;
- c. haut : **A**rrestation ;
- d. extrême : **C**ombat.



Le tableau suivant montre comment les quatre états psychologiques de disposition à la violence polarisent le soldat dans des directions définies, avant l'engagement déjà. En ce qui concerne la préparation mentale, le chef de groupe est toujours confronté au risque de limiter trop fortement la flexibilité (mobilité) de ses soldats.

Reconnaître que la préparation mentale est un processus permanent et qu'il s'agit d'une tâche constante de chaque chef de groupe permet d'affirmer que c'est un bon moyen de créer les meilleures conditions de base possibles pour des soldats projetés dans un milieu jamais optimal. La préparation mentale ne libère pas les soldats de l'obligation de réfléchir et elle ne doit pas non plus masquer le fait que l'engagement / le combat ne se déroule jamais selon une ligne clairement définie.

	Contact	Contrôle	Arrestation	Combat
Moyen de contrainte primaire	Conversation	conversation, contrainte physique, arme intermédiaire	arme intermédiaire, moyens de contention	arme à feu, arme lourde
Mesure de contrainte primaire	canaliser, identifier, interroger	fouiller, contrôler, confisquer	neutraliser par l'arrestation	neutraliser / détruire en employant l'arme
Formes primaires d'engagement	patrouille, check point	patrouille, check point, fouille de bâtiments	fouille de bâtiments / de terrains	combat de rencontre, raid, poussée
Préparation à l'engagement de l'arme	faible	faible, menace ou sommation	moyen	grand
Préparation à agir de manière différenciée et proportionnelle	grand	grand	moyen	faible
Delta psychologique en cas d'escalade	grand	moyen	moyen	faible
Delta psychologique en cas de désescalade	faible	faible	moyen	grand

6.4.3 Préparation matérielle personnelle

193 Importance de la préparation matérielle personnelle

La préparation matérielle personnelle se compose des éléments suivants :

- les préparatifs d'engagement (PE) effectués immédiatement avant l'engagement ;
- le rétablissement de la disponibilité opérationnelle (RDO) effectué immédiatement après l'engagement.

La préparation matérielle personnelle est une question de discipline. Elle peut influencer directement la survie à l'engagement.

194 Principe de base de la préparation matérielle personnelle

Les principes de base suivants s'appliquent à la préparation matérielle personnelle :

- vivre avec le contenu du sac à dos de combat ;
- remplir la mission avec le contenu du harnais de base ;
- survivre avec le contenu des poches de la tenue de camouflage.

7 Comportement de base de l'équipe/du groupe

7.1 Introduction

La performance fournie au moment de l'engagement est toujours décisive pour le succès du groupe à l'engagement. Elle constitue la preuve absolue du savoir-faire ; aucune méthode d'instruction, aussi bonne soit-elle, ne peut simuler cet examen de passage.

Toutefois, l'entraînement en commun permet d'atteindre un degré élevé de préparation. Une grande partie du savoir d'un groupe est apprise et entraînée au moyen de procédures automatisées et standardisées. Une autre partie des préparatifs peut être traitée au travers d'exercices d'engagement exigeants. Néanmoins, certaines expériences ne peuvent être acquises qu'à l'engagement. Il s'agit de la dimension psychologique (tuer, mourir, être blessé, etc.).

Le chapitre sept du présent règlement décrit les comportements de base (standards) de la petite formation. On comprend relativement rapidement qu'une équipe opérationnelle constitue la condition impérative pour le fonctionnement d'un groupe. On comprend tout aussi aisément que le succès à l'engagement implique, à partir de l'échelon le plus bas, que les équipes soient soudées et composées de soldats capables de réfléchir.

7.2 Organisation du groupe

195 Bref profil du groupe

Le groupe est engagé pour

- a. des tâches de sûreté ;
- b. des contrôles, des patrouilles et de l'observation ;
- c. des actions de fouille et de nettoyage ;
- d. des engagements spéciaux et particuliers ;
- d. des attaques (généralement en section).

Au combat, le groupe est capable de

- a. tenir l'emplacement ;
- b. fournir un appui de feu ;
- c. repousser une attaque par le feu durant un temps limité ;
- d. pousser avec du feu et du mouvement.

DEn règle générale, le groupe est incorporé dans une section, mais il peut aussi agir seul dans un secteur et pour un temps limités. La condition pour la capacité d'action est un terrain favorable qui tienne compte des possibilités tactico-techniques du groupe.

Les tâches du groupe à l'engagement sont décrites en détail dans le chapitre 8.

196 Élément de base : l'équipe de 4

L'équipe de 4 constitue l'élément de base du groupe. Le groupe se compose de deux équipes, organisées et armées à l'identique :

- la première équipe est conduite par le chef de groupe ;
- la seconde équipe est conduite par le remplaçant du chef de groupe.

Le groupe/l'équipe peut être nommée avec le nom du chef de groupe/du chef d'équipe.

Bien qu'elle puisse se diviser occasionnellement en équipes de 2, seule l'équipe de 4 permet la rotation des tâches dans un engagement de longue durée et une protection réaliste à 360 degrés.

Le choix et la distribution de l'équipement au sein des différentes équipes varient en fonction de la situation et de la mission.

Le chef de groupe peut par exemple décider d'attribuer deux fusils-mitrailleurs à l'équipe de tête pour augmenter sa puissance de feu en cas de contact avec l'adversaire.

Exemple de composition d'un groupe :

première équipe	chef de groupe	tireur PzF	tireur F ass	tireur FM
	<i>F ass</i>	<i>F ass tube de lancement PzF</i>	<i>F ass lunette</i>	<i>FM</i>
deuxième équipe	rempl chef de groupe	tireur PzF	tireur lgren add	tireur FM
	<i>F ass lunette</i>	<i>F ass tube de lancement PzF</i>	<i>F ass tube de lancement PzF</i>	<i>FM</i>

7.3 Formations**197 Importance de la formation**

Les formations sont des articulations standardisées de groupes ; elles permettent au chef de groupe d'adapter rapidement la configuration de son groupe à la situation et au terrain. Règle générale : une formation en colonne facilite la conduite alors qu'une formation en ligne augmente la puissance de feu.

198 Fonctions au sein de l'équipe

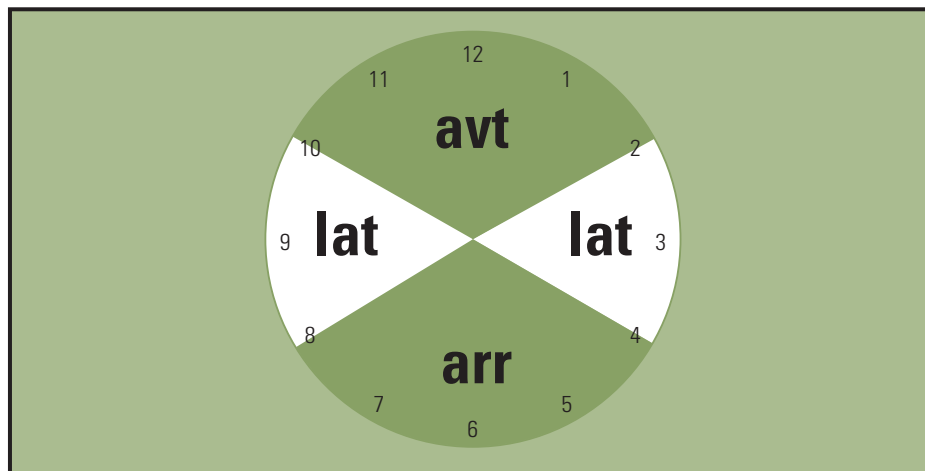
La fonction de chaque membre de l'équipe définit la place occupée par un soldat au sein de la formation. La fonction est liée à une mission et à un secteur de responsabilité (observation, préparation au tir), mais elle n'est pas liée à un armement standard. Le secteur de responsabilité est défini au moyen du cadran d'orientation. Ainsi : direction de marche/de déplacement du groupe = 12 heures. Chaque soldat sait qu'il doit assumer un secteur de responsabilité.

On distingue quatre fonctions au sein d'une équipe :

Fonction	Secteur de responsabilité	Mission
AVANT (AVT)	– de 10 à 2 heures	– garantit la sûreté de l'équipe vers l'avant, du sol jusqu'à une hauteur de 5 m
LATÉRAL (LAT)	– de 2 à 4 heures – de 8 à 10 heures	– garantit la sûreté de chaque flanc de l'équipe
ARRIÈRE (ARR)	– 4 bis 8 Uhr	– garantit la sûreté de l'équipe vers l'arrière
CHEF (C)		– conduit l'équipe – règle le comportement particulier pendant le déplacement – décide des changements de direction – assure l'observation aérienne pendant le déplacement

Lorsque cela s'avère nécessaire, les fonctions peuvent être précisées : AVANT droit (avt D), AVANT gauche (avt G), LATÉRAL droit (lat D), LATÉRAL gauche (lat G).

199 Secteurs de responsabilité



La répartition des secteurs permet de garantir la sûreté de chaque formation dans toutes les directions (360°). Si une fonction est occupée à double, les membres de l'équipe concernés se partagent le secteur.

Le chef choisit l'emplacement qui lui permet d'avoir la meilleure vue d'ensemble.

La liaison entre deux équipes est assurée par le soldat qui a un membre de l'autre équipe dans son secteur de responsabilité.


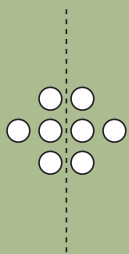

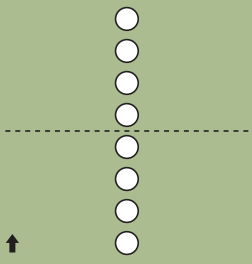
200 Types de formation

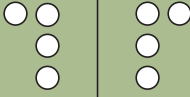

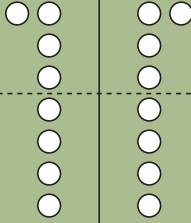
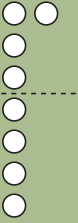

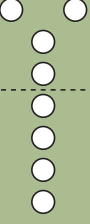


On distingue les types de formations suivants :

- le hérisson ;
- la colonne ;
- la formation en L ;
- la formation en Y ;
- la ligne.

La formation de groupes résulte de la combinaison de deux équipes :

- le hérisson : 2 équipes en hérisson ;
- la colonne : 2 équipes en colonne ;
- la formation en L : l'équipe à l'avant en formation L + celle à l'arrière en colonne ;
- la formation en Y : l'équipe à l'avant en formation Y + celle à l'arrière en colonne ;
- la ligne : 2 équipes en ligne.

	Équipe	Groupe	Application
Hérisson	 ↑	 ↑	– Halte gardée – Franchissement de croisements
Colonne	 ↑	 ↑	– Déplacement

	Équipe		Groupe		Application
	Variante à gauche	Variante à droite	Variante à gauche	Variante à droite	
Formation en L					<ul style="list-style-type: none"> – Passage d'angles et de portes – Passage de routes transversales
Formation de Y					<ul style="list-style-type: none"> – Approche de façades – Pousser en avant en offrant la plus petite silhouette possible
Ligne					<ul style="list-style-type: none"> – Fouiller, nettoyer une portion de terrain – Pousser en avant avec la plus grande puissance de feu possible

Pour les équipes dont l'effectif est plus grand que quatre et plus petit que la grandeur d'un groupe, certaines fonctions sont occupées à double. Le chef décide quelles fonctions sont occupées à double.

Pour la ligne à l'échelon du groupe, il est nécessaire pour des raisons de liaison que les deux chefs d'équipe occupent les flancs internes de leur équipe respective.

201 Donnée d'ordre

Les formations sont conduites par oral ou par des signes de la main.

Lorsque cela s'avère nécessaire, une formation de groupes s'ordonne en trois étapes :

- 1^{re} étape : ordonner la formation (chef de groupe) ;
- 2^e étape : ordonner les fonctions au sein de l'équipe et les annoncer prêtes (chef d'équipe) ;
- 3^e étape : dissoudre la formation (chef de groupe).

Exemple :

- Chef de groupe : « *Groupe Lehmann Y, mon équipe en Y, équipe Müller en colonne !* » ;
- Chef de groupe : « *Moser AVANT GAUCHE, Meier AVANT DROITE, Huber ARRIÈRE !* » ;
- Chef d'équipe Müller : « *Berger AVANT, Sutter LATÉRAL, Lanz ARRIÈRE, prêt !* » ;
- Chef de groupe : « *Marche !* »

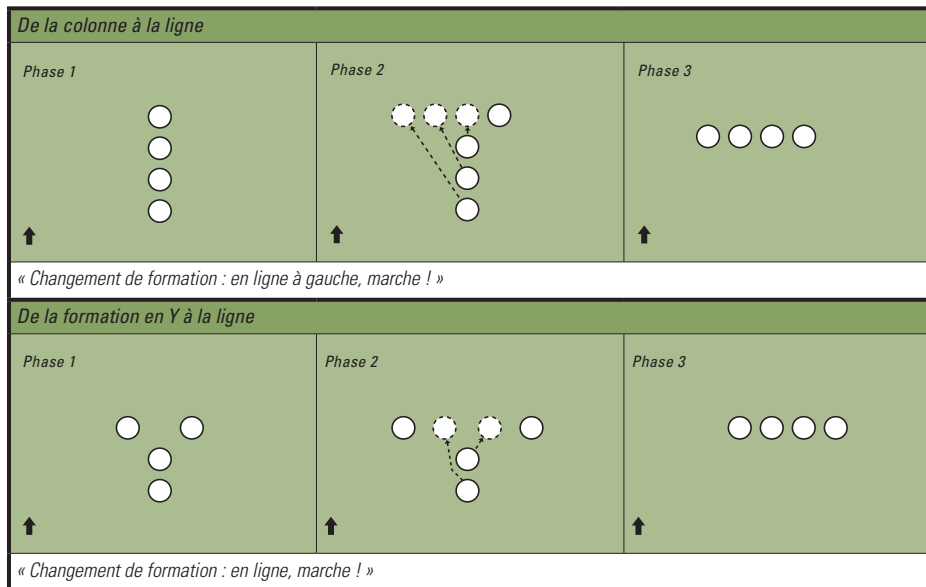
202 Changement de formation

Les changements de formation doivent être effectués rapidement ; ils sont ordonnés par le chef de groupe / d'équipe de manière simple et concise. Les nouvelles fonctions peuvent être ordonnées nominalement (« *Meier, nouveau, avant gauche !* »).

Lors du changement de formation, il est utile d'utiliser la structure de base de l'ancienne formation comme point de départ pour la nouvelle. Exemple :

- passer de la colonne à la ligne : laisser l'avant en place, le compléter par le solde de l'équipe de gauche/droite ;
- passer de la formation en Y à la ligne : laisser l'avant gauche / droite en place, déplacer le solde l'équipe au centre ;
- passer de la colonne à la formation en L : laisser l'avant en place, le compléter par le deuxième homme de gauche / de droite.

Les changements de formation usuels sont visualisés dans les croquis qui suivent :



7.4 Techniques de base

7.4.1 Faire feu et se déplacer

203 Importance du feu et du mouvement

Faire feu et se déplacer constitue le plus important principe militaire pour remplir une mission.

Il est appliqué partout où il s'agit d'effectuer des actions en sécurité :

- celui qui contrôle une personne a besoin de quelqu'un qui le protège (celui qui couvre = feu, celui qui parle = mouvement) ;
- celui qui bouge au combat a besoin de quelqu'un qui le protège (celui qui appuie = feu, celui qui progresse = mouvement) ;
- celui qui doit s'exposer pour engager une arme a besoin de quelqu'un qui le protège (celui qui couvre = feu, celui qui jette = mouvement).

« Faire feu » ne signifie pas obligatoirement « tirer », mais en priorité « d'être prêt à tirer et de tirer si nécessaire ».

204 Feu et mouvement au combat

Faire feu et se déplacer au combat implique qu'une partie de l'équipe/du groupe tire un feu de neutralisation, empêchant ainsi une activité de l'adversaire pendant que l'autre partie de l'équipe/du groupe profite de l'accalmie pour progresser ou se replier. Il en résulte une forte consommation de munitions.

L'alternance du mouvement et du feu présuppose une bonne coordination/liaison entre les deux éléments ainsi que de courtes distances de déplacement (de 10 à 15 mètres). En particulier lors du sauvetage de camarades blessés, la distance de repli ne devrait pas être trop importante.

Dans le feu et le mouvement, la communication latérale entre les membres de l'équipe est aussi importante que la communication avec le chef.

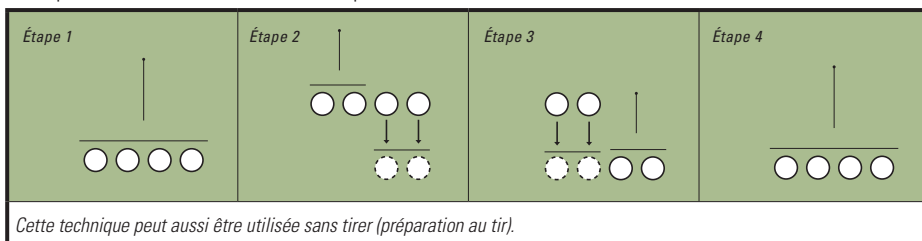
205 Déroulement du feu et du mouvement

Les phases suivantes doivent être appliquées pour la coordination du feu et du mouvement au combat :

- le chef de groupe/le chef d'équipe ordonne le feu et le mouvement ;
- le feu et le mouvement sont préparés (annonce : « Prêt ! ») ;
- le chef déclenche le feu ;
- le chef lance le mouvement ;
- dans les buts intermédiaires, le feu est ouvert de manière autonome ;
- le deuxième élément est amené jusqu'au but intermédiaire.

On progresse ainsi alternativement jusqu'à l'arrivée au but du mouvement.

Exemple de feu et de mouvement en repli :





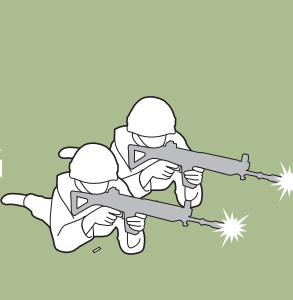
7.4.2 Comportement en équipe de grenade à main

206 Engagement de la grenade à main

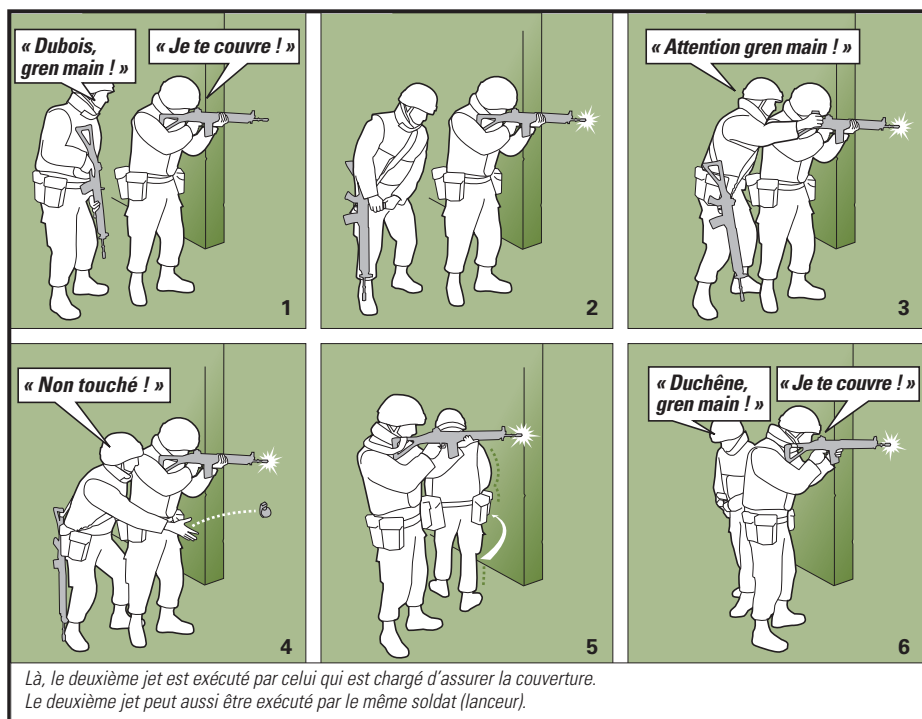
Le soldat engage la grenade à main de sa propre initiative. L'engagement s'effectue si possible en équipe de 2, avec répartition des tâches entre le lanceur et celui qui fournit le tir de couverture.

But de l'engagement de grenades à main :

- déloger l'adversaire de son couvert ;
- reconquérir la supériorité de feu lorsque l'on a été forcé de se mettre à couvert ;
- nettoyer des bâtiments ou des portions de terrain.

		
<p><i>Avant de lancer la grenade à main</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – préparer l'arme à faire feu et la tenir prête à l'emploi – préparer d'autres grenades à main – le lanceur annonce son jet (« Dubois, grenade à main ! ») – celui qui assure la couverture se met en position et quitte (« Je te couvre ! ») 	<ul style="list-style-type: none"> – le lanceur prévient ses camarades (« Attention, grenade à main ! » ou montre la grenade), la dégoupille et la lance 	
<p><i>Après avoir lancé la grenade à main</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> – apprécier la précision du lancement et quitter le touché (« Au but » / « Non touché ! »). La quitte « Non touché ! » signifie que celui qui assure la couverture doit s'attendre à ce qu'une deuxième grenade à main soit lancée immédiatement 	<ul style="list-style-type: none"> – plonger à couvert avant que la grenade ne touche le sol – après la détonation, en fonction de l'ordre et du comportement de la partie adverse / de l'adversaire, tirer, lancer de nouvelles grenades ou bondir en avant

Lors d'engagements de grenades incapacitantes, le lanceur peut effectuer toute la préparation en silence parce qu'il n'y a pas de danger pour sa propre troupe.



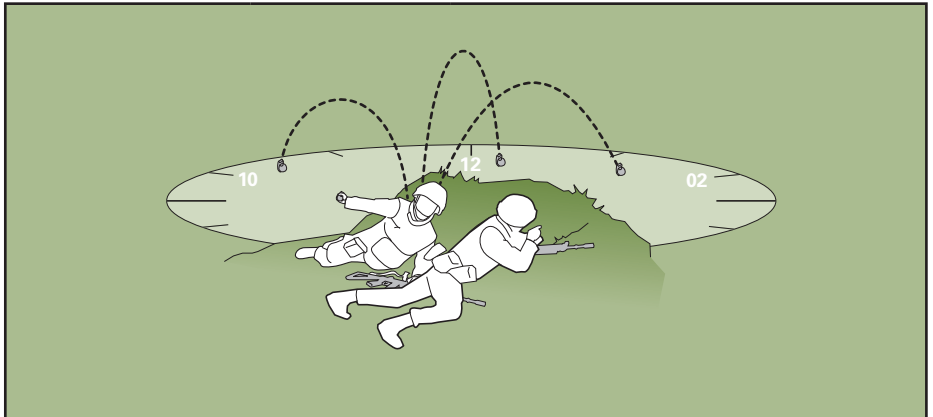
207 Reconquérir la supériorité de feu

Mise en situation

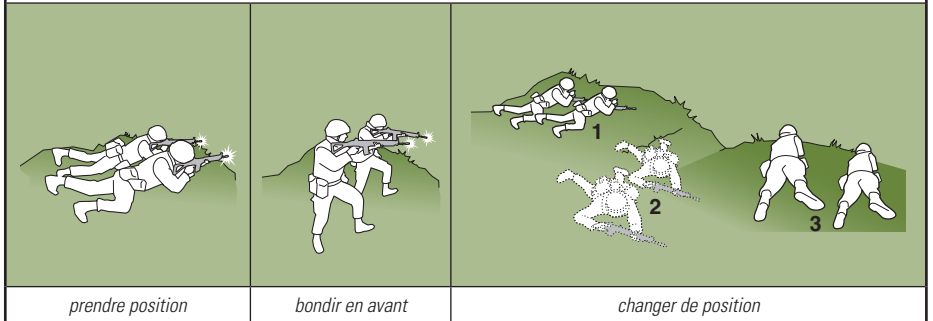
La partie adverse / l'adversaire (à la distance de jet) a réussi à nous neutraliser avec son feu.
Il n'est pas possible de prendre position avec l'arme personnelle.

Réaction

Il s'agit de détruire la partie adverse / l'adversaire ou au moins de le neutraliser pour pouvoir de nouveau prendre position, progresser ou changer de position. Pour y parvenir, il faut lancer une ou plusieurs grenades à main dans le secteur situé à l'avant de notre position – entre nos 10 heures et nos 2 heures – en veillant à ne pas mettre en danger les camarades.



Pour reconquérir la supériorité de feu, plusieurs grenades à main sont jetées l'une après l'autre de notre couvert en direction de l'adversaire. Après la dernière détonation, les réactions suivantes sont possibles :



7.4.3 Contrôler des personnes

208 Celui qui aborde et celui qui couvre

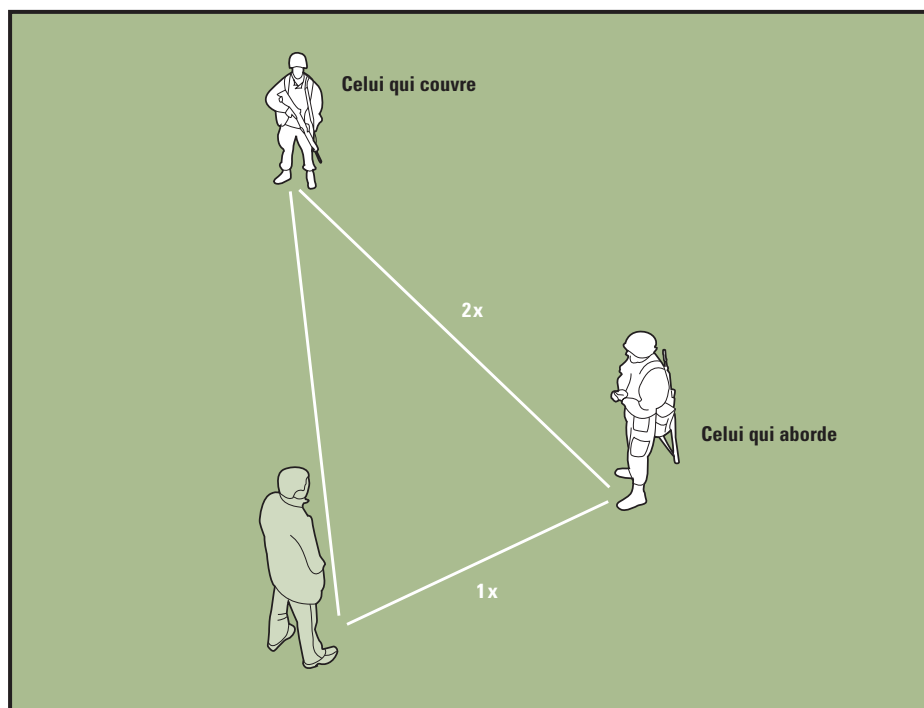
Stopper une ou plusieurs personnes s'effectue généralement à deux. Celui qui aborde et celui qui couvre forment le module de base en toute situation. Vus d'en haut, la personne à contrôler et les deux soldats forment un triangle. Celui qui aborde et celui qui couvre collaborent selon le principe du feu et du mouvement. En fonction de la situation, l'équipe de 2 sera soutenue par d'autres soldats qui leur fourniront la couverture de feu.

Celui qui aborde

- est le chef de l'équipe ;
- parle avec la personne à contrôler.









Celui qui couvre

- couvre celui qui aborde ;
- choisit sa position de telle manière qu'il puisse intervenir à tout moment. Il doit se tenir prêt à intervenir immédiatement pour repousser une attaque contre celui qui aborde, soit par la contrainte physique, soit par l'emploi d'une arme intermédiaire. En cas de tir, il faut veiller à ne pas mettre en danger celui qui aborde.



209 Préparation mentale à intervenir

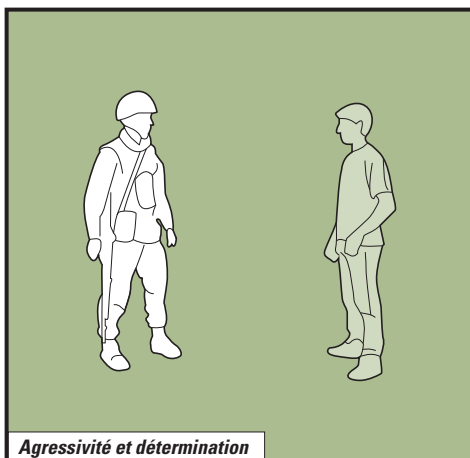
Assurant la protection du chef d'équipe, celui qui couvre se trouve en général à un niveau de préparation mentale à intervenir plus élevé que celui qui aborde. Cela se manifeste dans la façon de porter son arme.

Celui qui couvre	Celui qui aborde
	
	
	
	

Celui qui aborde émet des signaux non verbaux à la personne contrôlée au travers de la visibilité de ses mains et de la position de son arme.

À savoir :

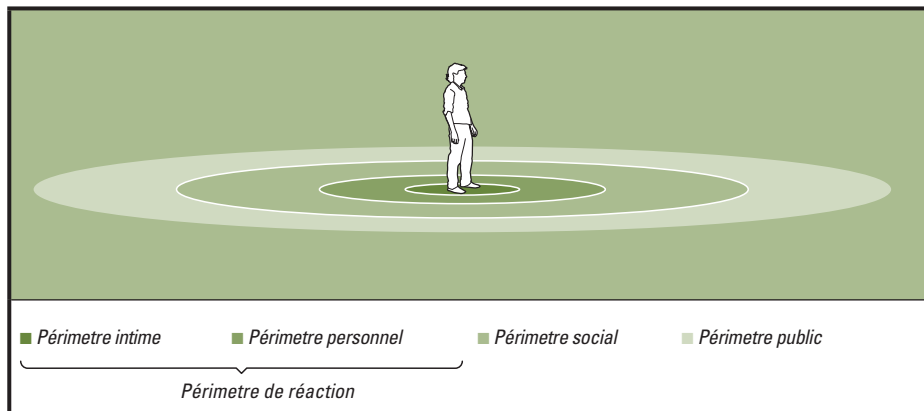
- mains visibles, arme portée dans le dos, donc invisible, en l'occurrence peu d'agressivité ;
- mains visibles, arme visible, suspendue le long du flanc, en l'occurrence peu d'agressivité mais de la détermination ;
- main forte sur l'arme visible, suspendue le long du flanc, en l'occurrence agressivité et détermination.



210 Périmètres de proximité corporelle

Chaque personne réagit différemment à la proximité d'une autre personne. Nous permettons à nos relations intimes de s'approcher plus près de nous qu'un inconnu. Une trop grande proximité peut être ressentie comme une provocation. Elle peut aussi entraîner des réactions involontaires que l'on aurait pu éviter en gardant une distance adaptée.

Dans la vie quotidienne, on distingue 4 périmètres de proximité corporelle qui permettent de gérer les contacts souhaités ou non, avec un vis-à-vis. Les soldats doivent respecter ces périmètres lors des contrôles de personnes. Ils ne doivent les franchir que de façon consciente.



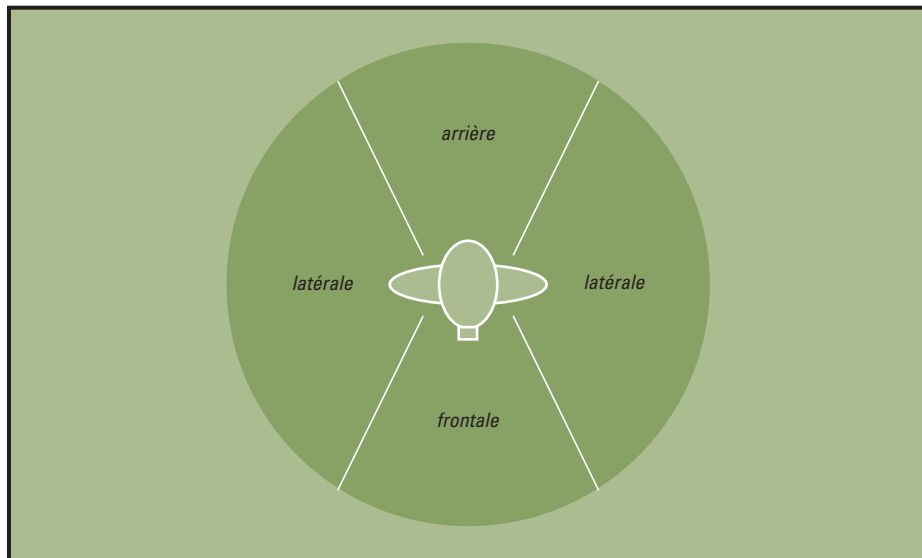
	Distance	Personnes acceptées dans cette zone
Périmètre intime	Longueur d'un bras	Famille
Périmètre personnel	Jusqu'à 2 m	Amis
Périmètre social	de 2 à 5 m	Collègues
Périmètre public	À partir de 5 m	Vie quotidienne

Les périmètres intime et personnel constituent des zones engendrant une réaction. À l'intérieur de celles-ci, un tiers peut réagir sans grand effort. À l'intérieur de ces deux zones, celui qui aborde doit veiller à ce que sa capacité de réaction soit plus grande, parce qu'il ne peut plus compter sur le soutien direct de celui qui le couvre.

Une distance suffisante choisie consciemment et la préparation mentale qui permet de prendre à tout moment de la distance en cas d'agression de la partie adverse facilitent les contrôles de personnes et la coopération entre celui qui aborde et celui qui couvre.

211 Zones d'approche

L'art et la manière d'aborder une personne sont déterminants pour le succès d'un contrôle. On distingue trois zones d'approche, chacune correspondant à la résolution de problèmes spécifiques. La direction depuis laquelle les soldats s'approchent d'une personne révèle leur intention. À l'instar des périmètres de proximité corporelle, les zones d'approche recèlent ou non un potentiel de provocation dont il faut tenir compte.



Position	adaptée pour	Potentiel de provocation
Frontale	<ul style="list-style-type: none"> - aborder - contrôler l'identité 	<i>Provoque, car on a le sentiment de se faire barrer la route. L'approche idéale est semi-frontale.</i>
Latérale	<ul style="list-style-type: none"> - protection de celui qui aborde - intervention en cas d'agression 	<i>Provoque car les faits et gestes sont peu visibles</i>
Arrière	<ul style="list-style-type: none"> - arrestation / accompagnement - fouille 	<i>Provoque car les faits et gestes sont invisibles</i>

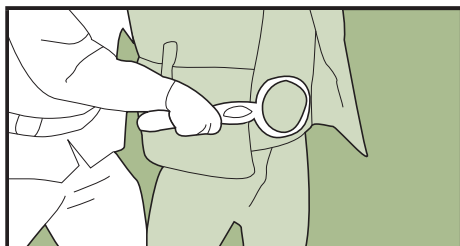
Comme la majorité des personnes sont droitrières, l'approche semi-frontale depuis la droite a pour avantage de protéger l'arme de celui qui aborde et d'allonger le temps de réaction de la personne contrôlée. Si la personne contrôlée dégage une arme, elle devra d'abord se tourner dans la direction de l'approche avant de pouvoir s'en servir.

212 Fouille de routine

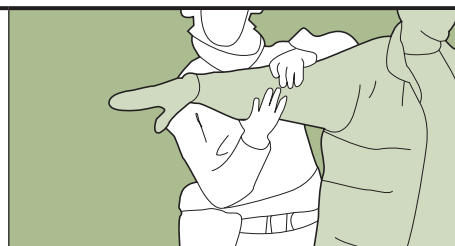
Lors d'une fouille de routine des personnes, on doit s'assurer du fait que la personne à fouiller ne porte pas d'objets illicites sur elle. La fouille de routine se déroule debout, au moyen d'un détecteur de métaux ou au travers d'un tâtonnement avec les paumes des mains. Pour des raisons d'hygiène, on peut porter des gants minces (p. ex. : des gants en latex).

Les personnes de sexe féminin ne peuvent être fouillées que par une femme (exception : s'il existe de fortes présomption de présence d'une arme). Des enfants de moins de 14 ans sont fouillés de préférence par des femmes.

On procède comme suit lors des fouilles de routine : contrôler d'abord la région coxale de la personne car c'est là que sont dissimulées la majorité des armes ; procéder ensuite systématiquement de haut en bas en conservant le contact physique. Durant toute la fouille, on informe constamment la personne contrôlée de la procédure suivie.



Fouille de routine au moyen du détecteur de métaux



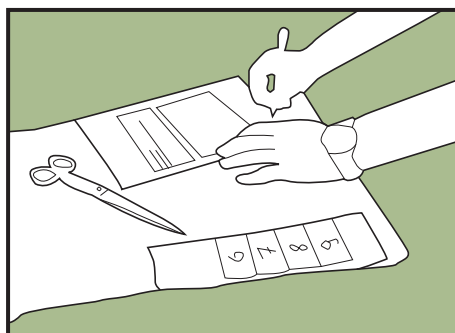
Fouille de routine par tâtonnement avec les paumes des mains

213 Contrôle de récipients

Un récipient est ouvert en règle générale par celui qui aborde, en présence du propriétaire. Celui qui couvre fonctionne simultanément en qualité de témoin de la fouille du récipient.

214 Séquestre de matériel

Les objets saisis sont placés dans un sachet en plastique. Tout séquestre doit faire l'objet d'un procès-verbal. Établi en double exemplaire, ce document doit être signé par la personne fouillée (voir l'exemple en annexe).



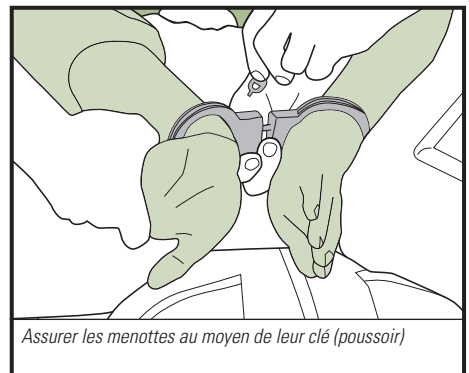
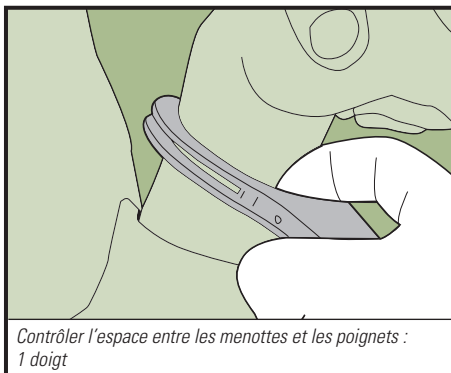
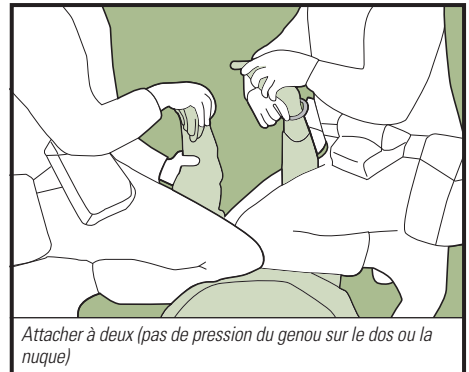
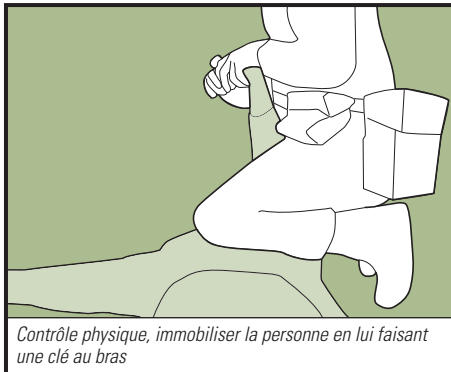
Remplir le procès-verbal

215 Arrestation au sol

L'arrestation d'une personne suspecte s'effectue en général à deux, et si possible en position étendue à même le sol. La procédure est la suivante :

- bloquer la situation « Halte ! » ;
- exiger que les mains soient écartées de la ceinture coxale « Écartez les bras ! » ;

- c. prolonger le temps de réaction : « *Retournez-vous !* » ;
- d. rendre les mains visibles : « *Paumes dans ma direction !* » ;
- e. éventuellement, demander de retirer les gants et la coiffe ;
- f. prévenir un risque de fuite : « *À genoux, sur le ventre, bras et jambes écartés !* » ;
- g. diriger l'attention sur celui qui couvre : « *Regardez vers la droite/la gauche !* » ;
- h. établir un contact physique : celui qui aborde s'approche par surprise ;
- i. placer à deux le moyen de contention.

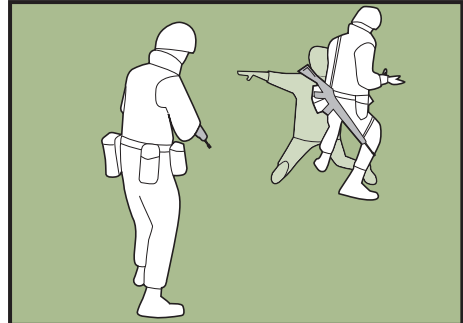


216 Arrestation en position à genoux

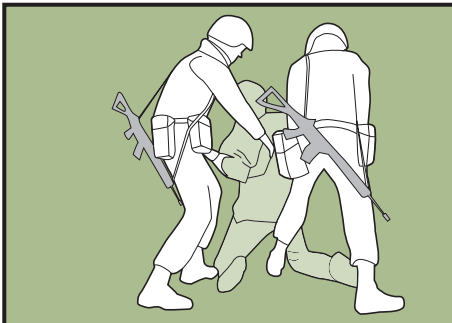
L'arrestation en position à genoux se déroule de la même façon que l'arrestation en position couchée. Les menottes sont déjà sorties de leur étui avant l'approche/le câble de ligature préparé pour pouvoir les placer immédiatement au premier contact physique (le potentiel de fuite de la personne suspecte est plus important qu'en position couchée). La saisie du poignet et sa ligature sont quasi simultanées.



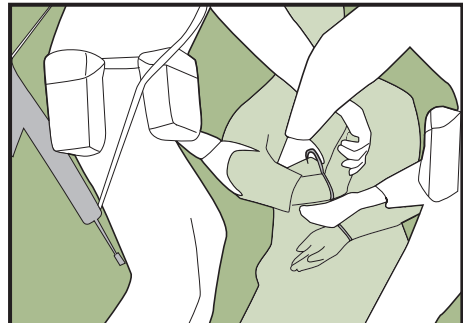
Préparer le moyen de contention



Celui qui aborde s'approche lors d'une arrestation en position à genoux



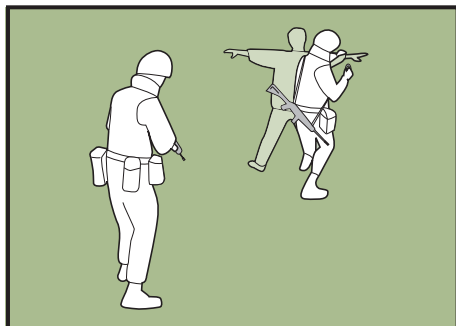
Position de celui qui aborde et de celui qui couvre lors de la mise en place du moyen de contention



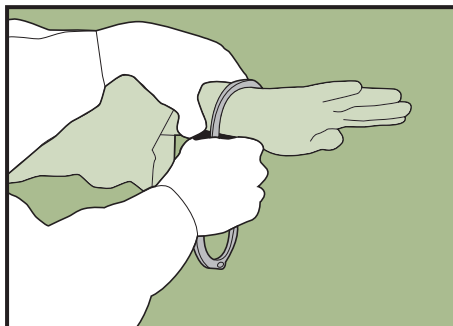
Position des mains de la personne suspecte lors de la mise en place du moyen de contention

217 Arrestation en position debout

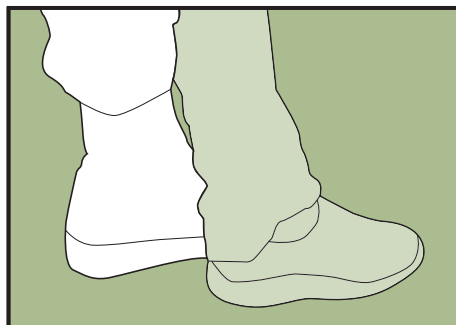
L'arrestation en position debout n'intervient qu'exceptionnellement étant donné que la personne suspecte dispose d'une trop grande liberté de mouvement, augmentant ainsi le risque encouru par celui qui aborde et celui qui couvre. L'arrestation en position debout se déroule de la même façon que l'arrestation en position à genoux.



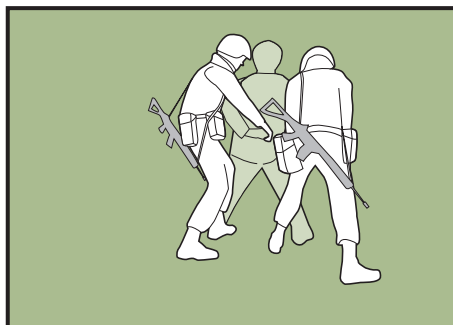
Position du celui qui aborde lors du contact physique



Contact lors de la prise du poignet



Contact avec le pied



Position de celui qui aborde et de celui qui couvre lors de la mise en place du moyen de contention

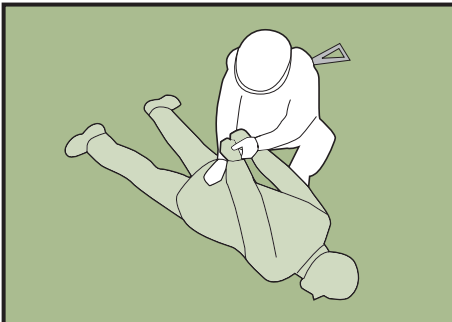
218 Fouille de sûreté

Lors d'une fouille de sûreté, il s'agit de trouver rapidement des armes avant que la personne arrêtée ne soit transmise aux autorités ou à des formations militaires. Pour des raisons d'hygiène, on peut porter des gants minces (p. ex. : des gants en latex).

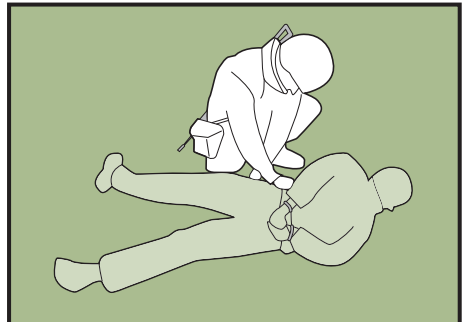
Les principes suivants s'appliquent à la fouille de sûreté :

- le contrôle concerne la couche extérieure de vêtements. Au terme de la fouille, ceux-ci ne doivent plus contenir aucun objet (couche extérieure « clean ») ;
- la fouille de sûreté s'effectue uniquement lorsque la personne fouillée est immobilisée par un moyen de contention (menottes / ligatures de câble) ;
- la personne est en général fouillée en position étendue au sol ;
- tout objet retiré est placé dans un sac en plastique ;
- un procès-verbal mentionnant tous les objets retirés est établi au terme de la fouille de sûreté (voir l'annexe) ;
- lorsque des objets sont détectés par tâtonnement avec les paumes des mains, ils doivent d'abord être identifiés visuellement avant d'être retirés prudemment.

Lors de la fouille de sûreté, on contrôle d'abord la région coxale. Le contrôle se poursuit ensuite systématiquement de haut en bas au travers d'un tâtonnement avec les paumes des mains. La personne arrêtée doit donc être placée par deux fois sur le flanc.



Commencer la fouille par la ceinture coxale (c'est ici que l'on cache souvent les armes)



Contrôle de la partie du corps qui est à l'opposé de celui qui couvre

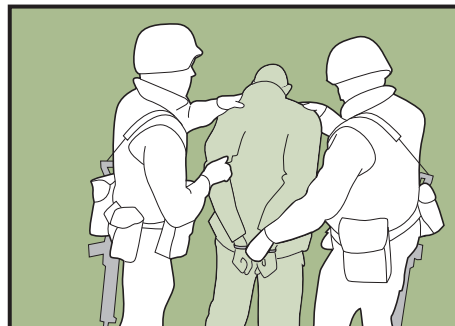
219 Conduire un suspect

Emmener des personnes est en général la tâche de la réserve. La personne suspecte est normalement emmenée par deux soldats. Si la personne suspecte n'est emmenée que par un soldat, celui-ci se tient à sa droite (si F ass porté à droite) ou à sa gauche (si F ass porté à gauche), pour que l'arme soit protégée.

Pour parer à tout risque de fuite, il faut garder le contact physique avec la personne suspecte lors de sa remise debout.



Emmener à deux sans moyen de contention



Emmener à deux avec des menottes



Emmener à deux avec des ligatures de câble



Emmener seul avec des menottes

220 Fouille corporelle

La fouille corporelle est une perquisition complète de la personne arrêtée. Cette opération s'effectue en dehors de l'espace public, dans un local où la discrétion et la sécurité sont garanties. La fouille corporelle est l'affaire de spécialistes.

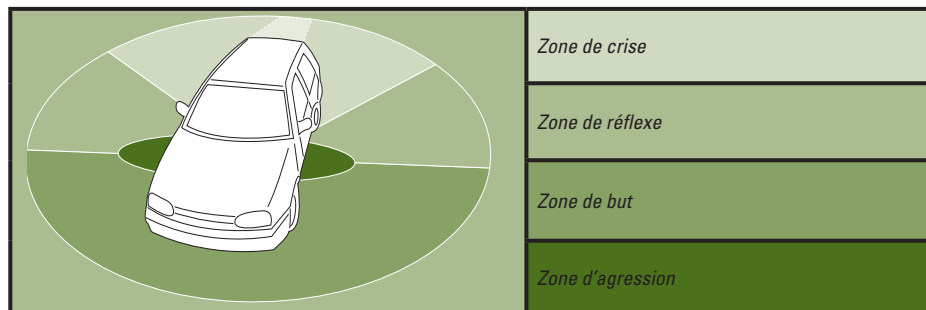
7.4.4 Contrôle d'un véhicule

221 Zones autour d'un véhicule

Pour effectuer le contrôle d'un véhicule en toute sécurité, l'organe de contrôle doit choisir avec soin ses emplacements. Il tiendra compte du danger que représente le véhicule et ses occupants et il veillera à faciliter la coopération entre celui qui aborde et celui qui couvre.

On distingue quatre zones autour d'un véhicule :

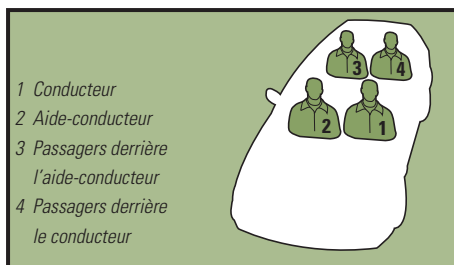
	Avantages pour l'organe de contrôle	Avantage pour la partie adverse
Zone de but	– bonne vue d'ensemble sur la totalité de l'intérieur et des alentours du véhicule – possible engagement ciblé de l'arme depuis cette zone	– les occupants peuvent tirer des coups de feu ciblés dans cette zone
Zone d'agression	– aucun	– dans cette zone, les occupants peuvent retenir la personne qui contrôle ou l'agresser au corps à corps
Zone de réflexe	– aucun	– les occupants peuvent tirer instinctivement dans cette zone
Zone de crise	– protection relativement bonne et possibilité de revenir rapidement à l'arrière	– aucun



Les organes de contrôle doivent travailler à partir de la zone de crise (celui qui aborde) et de la zone de but (celui qui couvre). Les zones d'agression et de réflexe doivent être évitées sur des véhicules aux portes fermées. L'avant et l'arrière d'un véhicule occupé ne constituent pas des couverts car le véhicule peut être utilisé comme une arme (démarrage brusque).

222 Vocabulaire

Pour se comprendre, les organes de contrôle doivent disposer d'un vocabulaire permettant de communiquer de manière univoque. Le croquis présente un exemple de vocabulaire univoque (désignation des occupants d'un véhicule).



Un drill du vocabulaire fait partie de la préparation mentale et de l'entraînement en formation. Des phrases telles que « *Bonjour, contrôle militaire. Nous fouillons votre véhicule. Nous vous prions, de déverrouiller le capot, de descendre du véhicule et d'ouvrir toutes les portes dans le sens des aiguilles d'une montre, y compris celle du coffre !* » doivent pouvoir être énoncées précisément et sans aucune hésitation.

223 Connaître le comportement

Pour se présenter avec assurance comme organe de contrôle, il est nécessaire de connaître le comportement que l'on attend en réponse à un ordre donné. Le tableau suivant montre quel est le comportement que l'on attend de la part des occupants du véhicule.

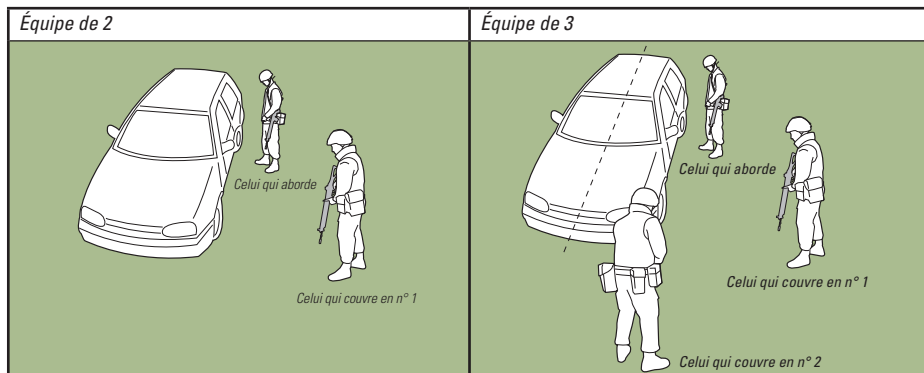
Objet	Comportement attendu
Vitre latérale	– la laisser ouverte à l'avant et à l'arrière du côté conducteur
Mains	– les faire voir : conducteur sur volant, aide-conducteur sur le tableau de bord (pas à la fenêtre), passagers à l'arrière sur le dossier des sièges avant (pas sur les appuie-tête)
Cartes de légitimation	– les remettre par le côté conducteur ; par la fenêtre arrière si le véhicule compte plus de deux passagers
Ceinture de sécurité	– l'ouvrir d'une main. L'autre main reste sur le volant, sur le tableau de bord ou sur le dossier du siège avant
Clé de contact	– demander au conducteur de la retirer d'une main
Téléphone mobile	– demander au conducteur de la placer d'une main sur le toit du véhicule

224 Répartition des tâches dans l'équipe

Lors du contrôle d'un véhicule, comme pour le contrôle des personnes, le module de base de l'équipe de deux se compose de celui qui aborde et de celui qui couvre. L'équipe de contrôle travaille sur le côté conducteur du véhicule pour faciliter l'action et ne pas se mettre mutuellement en danger en cas de fusillade.

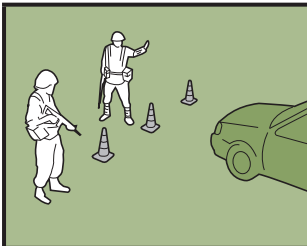
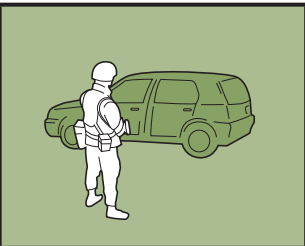
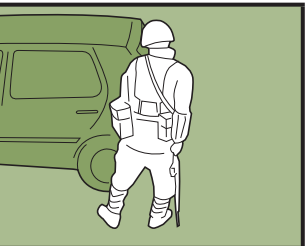
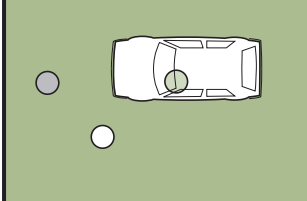
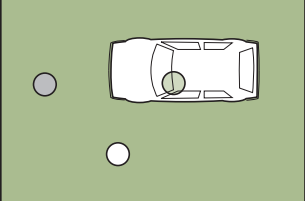
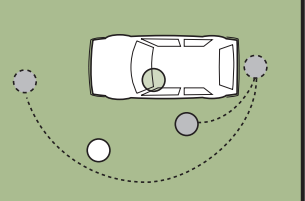
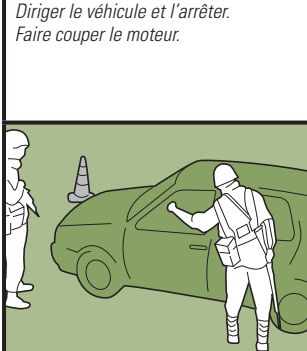


Une équipe de 2 peut contrôler des véhicules occupés par deux personnes au maximum. Elle est ainsi capable de conserver la vue d'ensemble si un occupant quitte le véhicule par le côté passager et tente de plonger à couvert.

Pour contrôler un véhicule embarquant plus de 3 occupants, l'équipe de 2 est renforcée par un troisième soldat en couverture. Là aussi, l'équipe de 3 travaille en bloc du côté conducteur du véhicule. Les deux soldats en charge d'assurer la couverture de celui qui aborde se partagent le véhicule en un secteur de responsabilité gauche et droit. L'équipe de 3 peut ainsi intervenir encore de manière ciblée si un occupant quitte le véhicule par le côté passager.

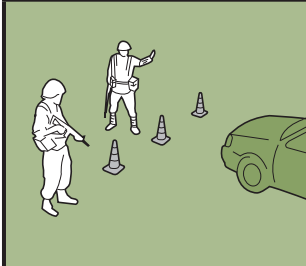
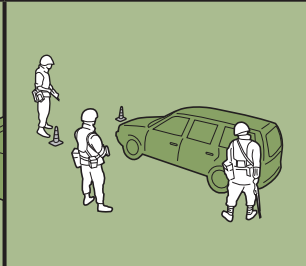

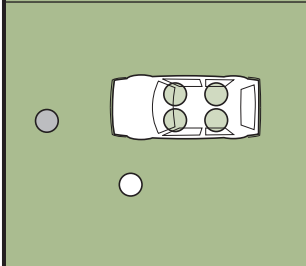
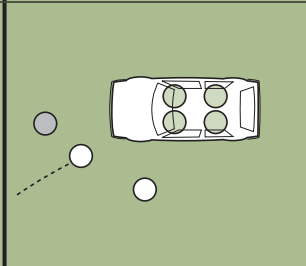
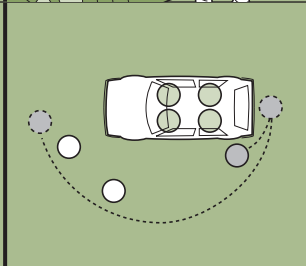


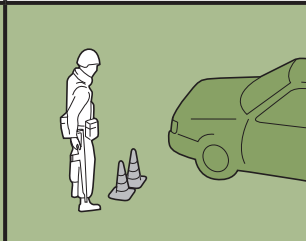


	Emplacement	Tâches
Celui qui aborde État de préparation de l'arme : position main libre	Zone de crise côté conducteur	<ul style="list-style-type: none"> – chef d'équipe – communique avec les passagers – procède aux contrôles
Celui qui couvre en n° 1 État de préparation de l'arme : position patrouille	Zone de visée côté conducteur	<ul style="list-style-type: none"> – surveille le côté conducteur – protège celui qui aborde – décide de sa place pour voir les mains des occupants dans son secteur de responsabilité
Celui qui couvre en n° 2 État de préparation de l'arme : position patrouille	Zone de visée côté conducteur	<ul style="list-style-type: none"> – surveille le côté conducteur – protège l'équipe de 2 – décide de sa place pour voir les mains des occupants dans son secteur de responsabilité

225 Contrôle de voitures de tourisme avec un ou deux occupants

		
		
Diriger le véhicule et l'arrêter. Faire couper le moteur.	Procéder à un contrôle visuel des occupants du véhicule : Nombre, première impression.	Celui qui aborde passe derrière celui qui couvre ; il vérifie le verrouillage du coffre et contrôle l'intérieur du véhicule en pénétrant dans la zone de crise.
		
Faire baisser la vitre latérale si cela n'a pas déjà été fait.	Se faire remettre les papiers en dehors du véhicule. S'écarter. Examiner les papiers en demeurant dans la zone de crise.	Restituer les papiers, lever le barrage, faire passer le véhicule.
● Celui qui aborde	○ Celui que couvre	

226 Contrôle de voitures de tourisme avec plus de deux occupants

		
		
<p><i>Diriger le véhicule et l'arrêter. Faire couper le moteur.</i></p>	<p>Celui qui couvre en n° 2 surveille le côté aide-conducteur. Contrôle visuel des occupants : nombre, première impression.</p>	<p>Celui qui aborde passe derrière celui qui couvre et va à l'arrière du véhicule ; il vérifie le verrouillage du coffre et contrôle l'intérieur du véhicule en pénétrant dans la zone de crise par l'arrière.</p>
		
<p><i>Faire ouvrir la vitre latérale par le passager arrière gauche.</i></p>	<p><i>Demander au passager arrière gauche de rassembler les papiers et de les remettre pour le contrôle. S'écarter, contrôler les papiers dans la zone de crise arrière.</i></p>	<p><i>Restituer les papiers, lever le barrage, faire passer le véhicule.</i></p>


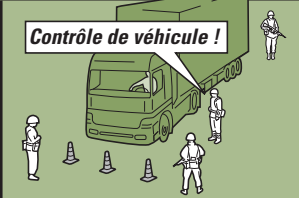

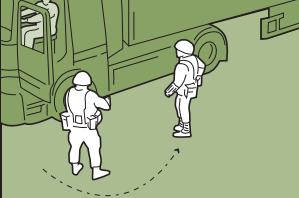
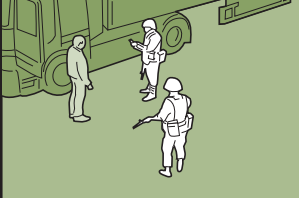




227 Contrôle de véhicules lourds (camions, autocars)

Pour le contrôle des véhicules lourds, le module de base composé de celui qui aborde et celui qui couvre est complété par 2 soldats supplémentaires en couverture pour former une équipe de 4. En raison de la hauteur et de la longueur du véhicule, l'équipe ne travaille plus uniquement sur le côté conducteur du véhicule.

Secteurs de responsabilité en équipe de 4 :

	Emplacement	Tâches
Celui qui aborde État de préparation de l'arme : position main libre	<i>Cabine de conduite depuis le côté conducteur</i>	<ul style="list-style-type: none"> – chef d'équipe – communique avec les occupants – procède aux contrôles
Celui qui couvre en n° 1 État de préparation de l'arme : position patrouille	<i>Cabine de conduite côté conducteur</i>	<ul style="list-style-type: none"> – surveille le conducteur – protège celui qui aborde et l'accompagne dans tous ses contrôles
Celui qui couvre en n° 2 État de préparation de l'arme : position patrouille	<i>Zone de visée côté aide-conducteur</i>	<ul style="list-style-type: none"> – surveille l'aide-conducteur – est responsable de la protection l'équipe de 2 – surveille le côté aide-conducteur du véhicule sur toute sa longueur – maintient le contact avec celui qui aborde
Celui qui couvre en n° 3 État de préparation de l'arme : position patrouille	<i>Côté conducteur à l'arrière du véhicule</i>	<ul style="list-style-type: none"> – est responsable de la protection de l'équipe de 2 – surveille le pont arrière du véhicule/l'arrière du véhicule – maintient le contact avec celui qui aborde

Pour procéder au contrôle des véhicules lourds, il faut si possible disposer d'instruments de travail adéquats (estrade ou escaliers) qui facilitent la vue dans la cabine de conduite ainsi que sur le toit du véhicule. La communication avec le conducteur peut ainsi avoir lieu à même hauteur.

Déroulement du contrôle d'un véhicule lourd		
		
<p>Arrêter le véhicule. L'équipe de 4 se tient prête pour le contrôle.</p>	<p>Position de base de l'équipe de 4 : Celui qui aborde conduit la conversation. Celui qui couvre en n° 1 protège celui qui aborde. Celui qui couvre en n° 2 surveille l'aide-conducteur et tout le côté aide-conducteur du véhicule. Celui qui couvre en n° 3 surveille le pont arrière / l'arrière du véhicule.</p>	<p>Pour mieux contrôler les activités du conducteur, la portière du conducteur est ouverte. Celui qui aborde ouvre la portière et celui qui couvre contrôle l'intérieur de la cabine de conduite. Il est important d'informer le conducteur qu'on ouvre sa portière pour procéder au contrôle.</p>
		
<p>Celui qui aborde et celui qui couvre en n° 1 reprennent leur position de base.</p>	<p>On demande au conducteur de quitter le véhicule avec les papiers nécessaires. Les passagers restent dans le véhicule. Les papiers sont contrôlés et ils restent entre les mains de celui qui aborde.</p>	<p>Celui qui aborde contrôle la cabine de conduite. Le conducteur est surveillé à distance de sécurité par celui qui couvre en n° 1. Pendant toute l'opération, celui qui couvre en n° 2 surveille les passagers et le côté aide-conducteur.</p>
		
<p>Le contrôle du chargement ou des autres parties du véhicule s'effectue en présence du conducteur du véhicule. Celui qui couvre en n° 1 accompagne celui qui aborde et le protège</p>	<p>Le conducteur ou celui qui aborde ouvre les portes arrière. Si la marchandise transportée doit être déplacée, le conducteur doit rester en contact visuel avec elle sans toutefois pouvoir la toucher. Celui qui couvre en n° 1 protège celui qui aborde, alors que celui qui couvre en n° 3 surveille l'intérieur du véhicule sitôt les portes arrière ouvertes.</p>	

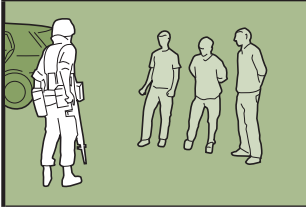
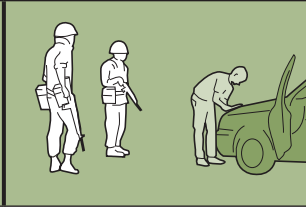
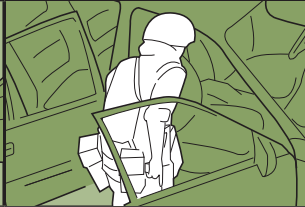
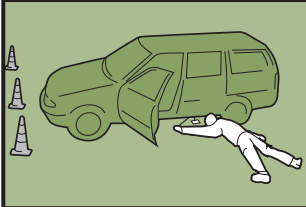


228 Fouille d'une voiture de tourisme

Fouiller un véhicule consiste à trouver des objets visibles, définis avant la fouille. La recherche de drogues ou d'explosifs est l'affaire de spécialistes.

Lors de la fouille d'un véhicule, sont présents le module de base de l'équipe de 2 ainsi que le conducteur du véhicule. L'aide-conducteur et les passagers sont surveillés à l'écart de l'endroit où s'effectue la fouille. Le conducteur ouvre toutes les portes du véhicule. La boîte à gants, les pare-soleil, les tiroirs ainsi que tout le matériel contenu dans le véhicule ne sont touchés que par celui qui aborde.

Procédure suivie pour la fouille :

- faire descendre les occupants du véhicule (les surveiller dans un local particulier) ;
- demander au conducteur d'ouvrir son véhicule dans le sens des aiguilles d'une montre ;
- le véhicule est fouillé dans l'ordre suivant : siège du conducteur, moteur, siège de l'aide-conducteur, boîte à gants, banquette arrière droite, coffre, banquette arrière gauche, châssis et garde-boue (au moyen d'un miroir).

Déroulement de la fouille d'une voiture de tourisme		
		
<p>L'aide-conducteur et les passagers sont surveillés par des soldats à l'écart de l'endroit où s'effectue la fouille.</p>	<p>Sous la surveillance de celui qui aborde et de celui qui couvre, le conducteur ouvre les portes et le coffre et déverrouille le capot moteur (en commençant par la portière du conducteur, dans le sens des aiguilles d'une montre).</p>	<p>Celui qui aborde commence à fouiller par la portière du conducteur. La fouille s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. Surveillé par celui qui couvre, le conducteur est présent et se tient à la disposition de celui qui aborde pour répondre à toute question.</p>
		
<p>Le dessous du véhicule (châssis) et des passages de roue (garde-boue) sont contrôlés au moyen d'un miroir ou en position couchée.</p>	<p>Tout objet caché ou suspect retiré du véhicule ou du coffre est contrôlé minutieusement.</p>	<p>Lorsque le contrôle est terminé, le conducteur peut remettre en place les objets sortis du véhicule. L'aide-conducteur et les passagers sont accompagnés au véhicule.</p>

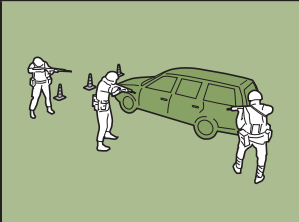


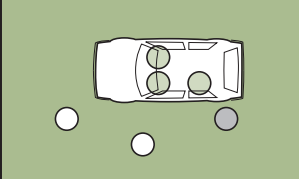
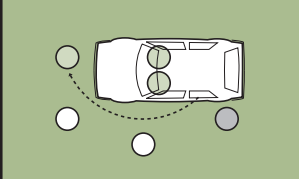
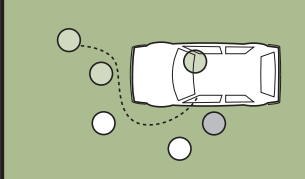
229 Arrestation des occupants d'un véhicule

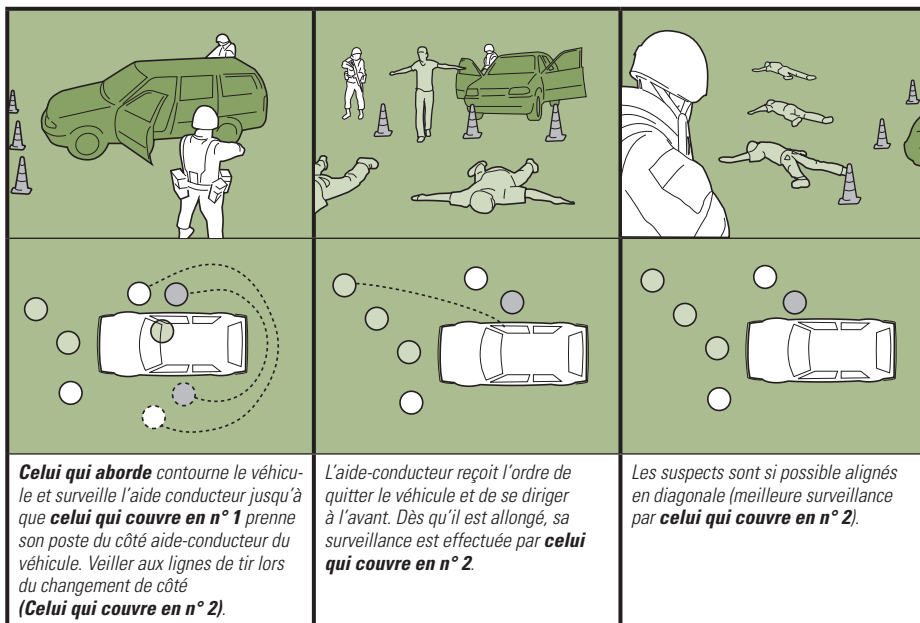
Pour un contrôle, les occupants du véhicule sont laissés le plus longtemps possible dans le véhicule, afin de limiter leur liberté d'action. Si des armes sont découvertes à l'intérieur du véhicule, les personnes doivent en être séparées et être sorties séparément du véhicule.

Si les occupants du véhicule coopèrent avec les organes de contrôle durant l'opération, leur arrestation s'effectue au moyen de menottes ou de ligatures de câble, sans faire usage de la contrainte physique.

Les règles suivantes s'appliquent à l'arrestation des occupants d'un véhicule :

- rendre immédiatement visibles les mains de tous les occupants ;
- faire retirer la clé de contact (risque de fuite) ;
- contrôler le coffre par celui qui aborde et celui qui couvre en n° 2 ;
- faire sortir séparément les occupants ;
- les portes ne sont ouvertes que par celui qui aborde ;
- sortir les occupants le plus possible du côté conducteur ;
- commencer à sortir les occupants par l'arrière ;
- laisser les occupants sortis couchés au sol ou les enfermer tout de suite séparément.

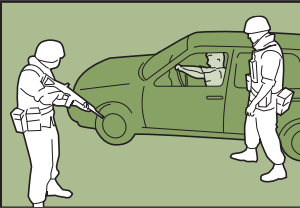
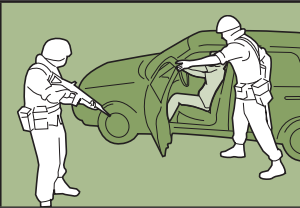
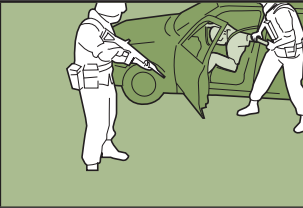
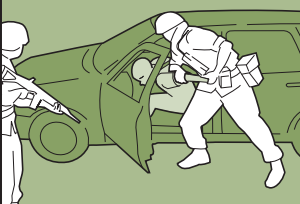

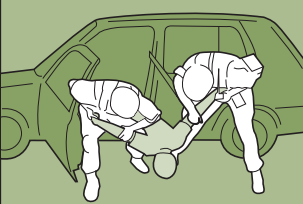
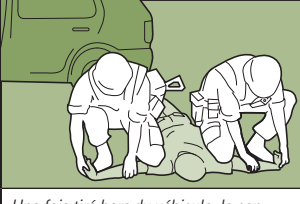
		
		
<p><i>Bloquer :</i> <i>« Halte ! Mains immédiatement sur le volant, sur le tableau de bord ou sur le dossier du siège avant ! »</i> <i>Demander au conducteur du véhicule de retirer la clé de contact.</i></p>	<p><i>Ordonner au passager arrière gauche de quitter le véhicule et de se coucher au sol devant le véhicule. Celui qui aborde surveille la personne jusqu'à ce qu'elle soit allongée, puis celui qui couvre en n° 2 prend la relève. Les autres passagers arrière reçoivent l'ordre de passer par la même porte du véhicule (côté conducteur).</i></p>	<p><i>Une fois la banquette arrière libre, ordonner au conducteur de quitter le véhicule et de se diriger à l'avant du véhicule.</i></p>



On procède par analogie si les occupants du véhicule sont plus ou moins nombreux.

230 Arrestation en faisant usage de la contrainte physique

Si un passager ne coopère pas et feint d'ignorer les instructions de l'organe de contrôle, il peut être sorti du véhicule en usant de la contrainte physique de façon proportionnée.

		
<p>Le conducteur ne répond pas aux instructions. Celui qui aborde l'invite fermement à quitter le véhicule.</p>	<p>Celui qui aborde ouvre la portière, répète son injonction et menace le conducteur de le sortir de force du véhicule.</p>	<p>Celui qui aborde saisit le bras gauche du conducteur (éventuellement après une diversion de celui qui couvre) et il tire en même temps vers l'arrière et l'extérieur (effet de levier).</p>
		
<p>Sitôt le bras du conducteur bloqué par une clé, celui qui aborde pousse le conducteur vers l'avant et lui enjoint de libérer sa ceinture de sécurité.</p>	<p>Une fois la ceinture de sécurité ouverte, le conducteur est tiré hors du véhicule sur toute la longueur de la ceinture de sécurité. Celui qui couvre peut maintenir saisi le bras libre du conducteur et le fixer.</p>	<p>Lorsque le conducteur est fixé par celui qui couvre, celui qui aborde relâche sa prise et ôte la ceinture de sécurité.</p>
	<p>Dans ce genre d'arrestation, la saisie par surprise du bras du conducteur est déterminante. La surprise consiste par exemple à appeler celui qui couvre ou à donner un coup de pied contre l'aile (déception).</p>	
<p>Une fois tiré hors du véhicule, le conducteur est éloigné de son engin, maintenu au sol et menotté si nécessaire.</p>		

Procéder de cette manière avec plusieurs occupants non coopératifs peut rapidement faire perdre la vue d'ensemble à l'équipe de contrôle. Il faut donc se demander s'il n'est pas préférable de laisser les occupants dans le véhicule jusqu'à l'arrivée des renforts, tout en tenant compte du risque encouru. Si les portes du véhicule sont verrouillées et que le conducteur refuse de les ouvrir, on peut, s'il s'agit d'un ancien véhicule, accéder au loquet de déverrouillage en brisant la vitre latérale arrière.

7.4.5 Patrouille

231 Grandeur de la patrouille

L'équipe de 4 constitue la grandeur normale d'une patrouille. Cela permet de

- se protéger sur 360° en tant qu'équipe complète ;
- diviser la patrouille pour qu'une équipe de 2 observe les réactions aux activités de patrouille de l'autre équipe ;
- établir immédiatement un poste d'observation ;
- se transformer immédiatement en organe de contrôle de personnes ou d'un véhicule ;
- progresser immédiatement par le feu et le mouvement ;
- sauver de manière autonome un blessé.

232 Technique de patrouille

On patrouille dans les formations définies dans le chapitre 7.3. La colonne est la formation normale d'une patrouille. La patrouille en L est idéale pour patrouiller dans une localité, parce qu'elle permet une protection simple sur le flanc. En cas de contact probable avec un adversaire, la formation en Y ou en ligne permet d'augmenter le nombre d'armes en tête de patrouille. En situation précaire, on franchira les portions de terrain ou les bifurcations ouvertes selon le principe du feu et du mouvement ou on passera en formation hérisson.

Patrouiller implique de

- se déplacer de manière ciblée et réfléchie ;
- faire des brèves haltes pour écouter ou observer ;
- prendre contact avec la population civile ;
- annoncer périodiquement.

233 Moyens et armement

Les patrouilles doivent être armées de manière à pouvoir réagir immédiatement si elles rencontrent par surprise un adversaire, notamment en situation incertaine. Pour patrouiller en terrain ouvert, il est recommandé d'emporter un fusil-mitrailleur et pour patrouiller dans les localités, un lance-grenade pour fusil d'assaut. Pour des missions particulières de patrouille, il est nécessaire d'emporter des cisailles, un pied-de-biche, un équipement d'artisan, du ruban adhésif ou de traçage.

Les moyens de transmission et les appareils de vision nocturne sont très importants : une équipe de 4 avec mission de patrouiller de manière autonome devrait disposer d'au moins 2 appareils radio pour qu'elle puisse, une fois sur place, se séparer et approfondir la recherche de renseignements. Chaque patrouille devrait être équipée d'amplificateurs de lumière résiduelle et dans la mesure du possible d'un appareil de pointage à laser pour fusils d'assaut.

234 Patrouiller de manière ciblée

Pour patrouiller de manière ciblée, il est utile de se mettre à la place de l'adversaire et de se poser les questions suivantes :

- Quels sont dans la situation actuelle les objectifs intéressants sur mon itinéraire de patrouille ?
- Quels emplacements d'observation choisirais-je ?

- c. Où choisirais-je des positions d'embuscades ?
 d. Où est-ce que je me préparerais pour attaquer avec la possibilité de me replier ensuite rapidement ?

En définissant les besoins particuliers en renseignements, on définit aussi les observations qui doivent être annoncées immédiatement et celles qui doivent être approfondies immédiatement.

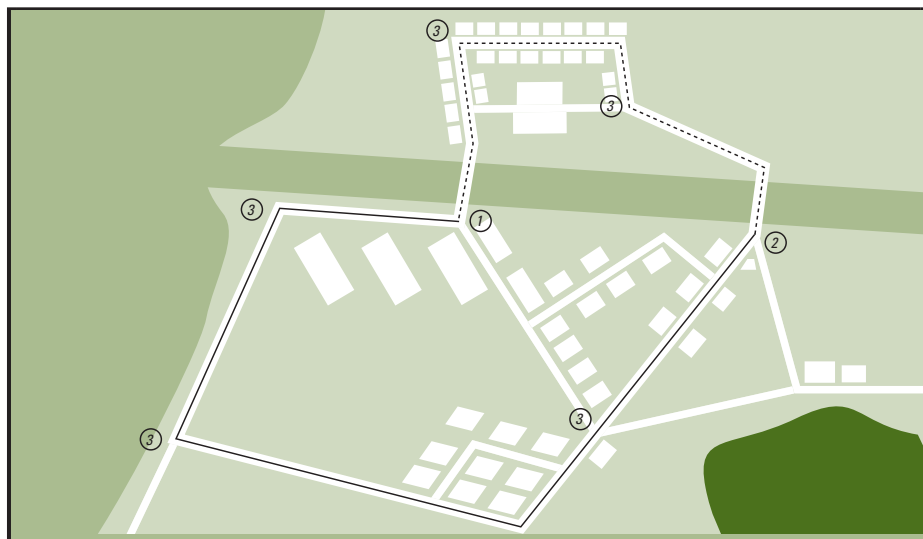
Les patrouilles doivent immédiatement déceler tout changement suspect dans le terrain, tout signe de déstabilisation de la population civile, tout indice d'activité de la partie adverse (p. ex. : concentrations, véhicules et transports suspects, porteurs d'armes, pièges) ainsi que tout signe de contamination (eau potable). Partie intégrante de la préparation mentale, le comportement en activité de patrouille ciblée doit être réglé comme si la patrouille allait entrer en contact avec des personnes suspectes.

235 Itinéraire de patrouille

L'itinéraire de patrouille sert de coordination spatio-temporelle de l'activité de patrouille.

Les points de passage définis doivent être effectivement passés. Des lignes de phase sont fixées s'il est nécessaire de coordonner plusieurs patrouilles entre elles (p. ex. : à l'échelon du groupe ou de la section).

Exemple d'un itinéraire de patrouille



1. Point de largage 1530 2. Point de reprise 1645 3. Observation - - - à pied — motorisé

Besoins particuliers en renseignement sur

Population civile :

- activité normale ?
- attroupements ?
- entrave à la patrouille par des personnes ?
- utilisation frappante de téléphones mobiles après avoir vu la patrouille ?

Partie adverse / adversaire

- personnes en uniforme ?
- personnes armées ?
- réactions aux activités de patrouille ?
- pièges ?

Infrastructure

- praticabilité des routes et des chemins ?
- praticabilité des ponts ?
- signes de contaminations ?
- approvisionnement en courant électrique et en eau intact ?

7.4.6 Postes d'observation

236 Importance du poste d'observation

L'exploitation d'un poste d'observation est normalement assurée par une équipe de 4.

Les postes d'observation complètent les activités de patrouille. En tant que postes d'alerte, ils protègent les propres troupes de la surprise.

Afin de pouvoir mener leur mission de nuit aussi, les postes d'observation sont équipés d'amplificateurs de lumière résiduelle et d'appareils à image thermique.

237 Choix de l'emplacement

L'emplacement d'un poste d'observation doit satisfaire aux exigences suivantes

- avoir l'ensemble du secteur d'observation dans son champ de vision ;
- disposer du secteur d'observation le plus grand possible ;
- présenter le moins possible d'angles morts ;
- être aisément camouflable ;
- être équipé de chemins d'accès à couvert et les plus sûrs possibles ;
- permettre de garder le contact avec les propres troupes ;
- offrir la possibilité d'avoir une position de rechange.

238 Poste d'observation dans une localité

Les postes d'observation installés dans des localités induisent des changements durables au sein de la population civile et les activités de patrouille ont des effets observables sur la partie adverse et la population civile.

Dans un secteur d'engagement urbain moderne, les postes d'observation peuvent particulièrement bien être dissimulés (p. ex. : dans les combles des bâtiments). La plupart des postes d'observation installés sur un toit offrent un point de vue sur une voire deux routes. Si l'on utilise une fenêtre comme emplacement d'observation, il faut veiller à ce que le poste d'observation ne puisse être détecté depuis l'extérieur.

239 Installation du poste d'observation

Les mesures préventives possibles sont :

- procéder à une reconnaissance / exploration de l'emplacement sous la conduite du chef d'équipe / de groupe ;
- procéder à des contrôles de liaison ;
- assurer l'emplacement.

Étant donné que la priorité doit être mise sur la protection et le camouflage, la mise en place du poste d'observation peut prendre plusieurs heures. Quelques points à respecter :

- la construction du poste d'observation est protégée par des toiles de tente ;
- au-dessus des toiles de tente qui servent de toit au poste, on déploie un filet de camouflage pour protéger le poste d'observation de l'exploration aérienne / terrestre ;
- le camouflage peut être amélioré par des feuilles ou par des branches. Le matériel ne devrait toutefois pas être prélevé dans les environs du poste ;
- la face avant du poste doit également être dissimulée.

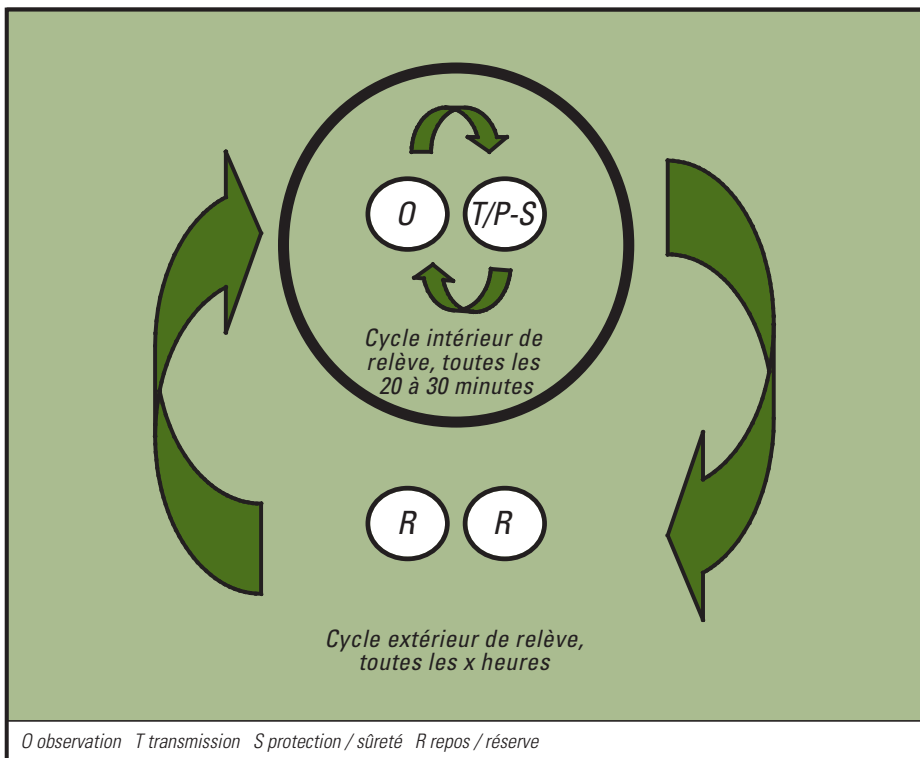
240 Relèves

Dans un poste d'observation, on distingue les quatre fonctions suivantes :

- a. observation ;
- b. transmission ;
- c. protection / sûreté ;
- d. repos / réserve.

Le chef planifie les relèves au sein de son équipe de manière à ce que le poste d'observation puisse être exploité sur une longue durée. Il détermine d'entente avec son supérieur quand l'intensité de l'observation peut être réduite au profit du rétablissement de l'équipe. Il décide si l'on regroupe des tâches pour, par exemple, augmenter le nombre de personnes au repos.

L'observateur doit être relevé toutes les 20 à 30 minutes, car la concentration diminue clairement au bout d'une demi-heure d'observation. Une variante qui a fait ses preuves consiste à introduire un cycle intérieur de relève et un cycle extérieur de relève au sein du détachement : l'observateur et le transmetteur (assurant simultanément la protection) se relayent toutes les 20 à 30 minutes (cycle intérieur), alors que le reste de l'équipe les relève à intervalles plus longs (cycle extérieur). Le cycle de relève se détermine en tout cas à partir de la question suivante : « Combien de temps les gens doivent-ils se reposer ? ». De la réponse à cette question découle la capacité à durer du poste d'observation.



241 Ordre pour le poste d'observation

Un ordre détaillé permet de régler ce qui suit :

- a. Situation
- b. Emplacement
- c. Secteur d'observation et de feu
- d. Observations à annoncer
- e. Durée de l'engagement
- f. Emplacements voisins (autres postes, patrouilles avec heures de départ et d'arrivée)
- g. Heure et déroulement de la relève
- h. Protection contre la surprise, camouflage
- i. Mise en état d'alerte du groupe
- j. Technique d'identification, mot de passe / code à chiffres
- k. Réaction en cas de mouvement suspect
- l. Ouverture du feu
- m. Emplacements des charges dirigées
- n. Observation NBC, réaction en cas d'attaque NBC, signaux NBC
- o. Équipement :
 - carte, croquis / photo
 - jumelles
 - boussole
 - radio / téléphone
 - sifflet
 - matériel pour écrire
 - lampe de poche

242 Liste de matériel pour le poste d'observation

Exemple d'équipement pour une équipe de 4 :

- a. 4 tenues de protection thermique
- b. 4 bouteilles thermos
- c. 4 rations de subsistance froide
- d. 1 jeu de sachets pour détritrus
- e. 4 toiles de tente
- f. 1 filet de camouflage
- g. 2 sacs de couchage
- h. 4 sacs dorsaux de combat
- i. 4 nattes de sol
- k. 1 F ass avec appareil de pointage laser à amplification de lumière résiduelle, 1 F ass avec la lunette de pointage, 1 mortier 40 mm, 1 FM
- l. 2 appareils radio avec accus de recharge en suffisance
- m. téléphones de campagne
- n. 1 appareil photo
- o. 1 amplificateur de lumière résiduelle
- p. 1 appareil à image thermique
- q. 1 paire de jumelles
- r. 1 dictaphone
- s. 1 jeu de piles de recharge
- t. 1 pelle, 1 pioche, 1 sécateur, 1 scie pliante
- u. 4 lampes de poche
- v. effets personnels

7.5 Techniques d'action immédiate (TAI)

7.5.1 Principes

243 Signification

Les techniques d'action immédiate sont des mesures d'urgence. Elles servent à :

- survivre aux premières secondes d'un combat de rencontre ;
- prendre immédiatement l'initiative sous le feu (effet psychologique) ;
- s'insérer dans un processus ordonné de feu et de mouvement ;
- donner du temps au chef de groupe pour prendre une première décision.

L'efficacité des techniques d'action immédiate dépend de :

- l'intensité immédiate du feu
- la constance du feu
- la rapidité de la prise de décision du chef d'équipe
- la rapidité d'exécution par l'équipe

Les techniques d'action immédiate sont décrites en tant qu'actions d'équipe dans les pages suivantes. Elles s'appliquent aussi à l'échelon du groupe.

244 Techniques d'action immédiate et proportionnalité

Les techniques d'action immédiate ne sont appliquées que jusqu'à l'insertion de l'équipe / du groupe dans un processus ordonné de feu et de mouvement. Il n'est par exemple pas possible qu'un groupe puisse effectuer une rocade pendant plusieurs minutes. Dès la prise de couverts et de positions de feu, le combat rangé par le feu et le mouvement commence. C'est le moment où la surprise s'achève et où le milieu dans son ensemble doit de nouveau être pris en considération.

245 Secteurs

Comme expliqué au chapitre 7.3, les techniques d'action immédiate se développent à partir des formations. Lors d'un combat de rencontre inattendu, il est inévitable que chaque membre de l'équipe se tourne immédiatement dans la direction du contact et délaisse le secteur de responsabilité qui lui a été attribué. Émerge ainsi le danger d'un contact multiple auquel l'équipe ne serait plus en mesure de riposter. Il s'agit dès lors d'atteindre un niveau d'entraînement à l'engagement qui permette, lors d'un contact avec l'adversaire, de poursuivre l'observation de son secteur de responsabilité en ayant confiance dans les autres membres de l'équipe. Ce n'est que lorsque le chef de la formation ordonne la technique d'action immédiate que le secteur doit être abandonné en faveur du feu concentré.

246 Fuseau de feu, de mouvement et d'attente

Pour comprendre les techniques d'action immédiate, il est nécessaire d'expliquer trois notions :

Fuseau de feu	<i>Fuseau dans lequel on tire de manière statique</i>
Fuseau de mouvement	<i>Fuseau dans lequel des membres de l'équipe avancent ou se retirent</i>
Fuseau de feu et de mouvement	<i>Fuseau dans lequel on tire en mouvement</i>
Fuseau d'attente	<i>Fuseau dans lequel on attend jusqu'à ce que l'équipe en mouvement ait passé</i>

247 Comportement

Les comportements suivants sont des présupposés aux techniques d'action immédiate :

Position de contact	– Indication non verbale d'un danger
Position de tir	– Indication non verbale d'une acquisition de but
Contrôle de l'effectif sitôt le couvert atteint	– Annonce à haute voix par le premier homme ayant atteint le couvert – Par ordre d'arrivée, les autres membres de l'équipe s'annoncent par « Deux ! » et ainsi de suite.
Ouverture du feu	– En général, décidée par le membre de l'équipe qui a le contact dans son secteur de responsabilité – Exceptionnellement sur ordre du chef d'équipe (feu de surprise [raid]). L'ordre de feu peut être : « Toute l'équipe, 7 heures /direction trace lumineuse, feu ! »
Début de la technique d'action immédiate	– Sur ordre du chef d'équipe – En cas de raid, il est aussi possible qu'un membre de l'équipe ouvre le feu de manière indépendante s'il se sent découvert
Signal de repli	– Annonce individuelle de repli par du tir (trois doublettes au F ass ou trois séries au FM ou un coup au Igr en add)
Quittance d'un repli effectué avec succès	– Légère tape à un camarade (confirme, lors d'un repli par rocade latérale, l'arrivée du membre de l'équipe dans le hérisson)
Activités dans le fuseau de feu	– Toute l'équipe : ouverture du feu en ligne – Individuellement : tirer le signal de repli
Activités dans le fuseau de feu et de mouvement	– Tirer en mouvement trois doublettes au F ass ou trois séries au FM ou un coup au Igr en add en direction de l'adversaire
Activités dans le fuseau de mouvement	– Cesser le feu – Pivoter pour se déplacer dans la direction ordonnée – Donner quittance du repli effectué avec succès – Recharger ou remédier aux dérangements, le cas échéant
Activités dans le fuseau d'attente	– Contrôler de l'arme – Recharger ou remédier aux dérangements, le cas échéant
Rotation	– Garder le fuseau de feu libre pour assurer la continuité du feu au travers du membre suivant de l'équipe – Rocade en arrière : donner le signal de repli, cesser le feu, faire un pas à gauche, se tourner sur la gauche, se déplacer jusque derrière le dernier membre de l'équipe – Rocade vers l'avant : se déplacer en direction du but, donner le signal de repli, cesser le feu, faire un pas à gauche, se laisser passer par le dernier membre de l'équipe, se poster à l'arrière – Rocade latérale : donner le signal de repli, cesser le feu, faire un pas en arrière, se tourner sur la gauche ou la droite, se déplacer à gauche ou à droite

248 Technique d'action immédiate de nuit

De nuit, les réactions sont ralenties et amoindries. Comme l'éclairage du champ de bataille entrave l'engagement des ILR adverses et propres, il est avantageux de munir une partie de l'équipe de lampes puissantes et de corps de feu pyrotechniques.

7.5.2 Feu de surprise (raid)

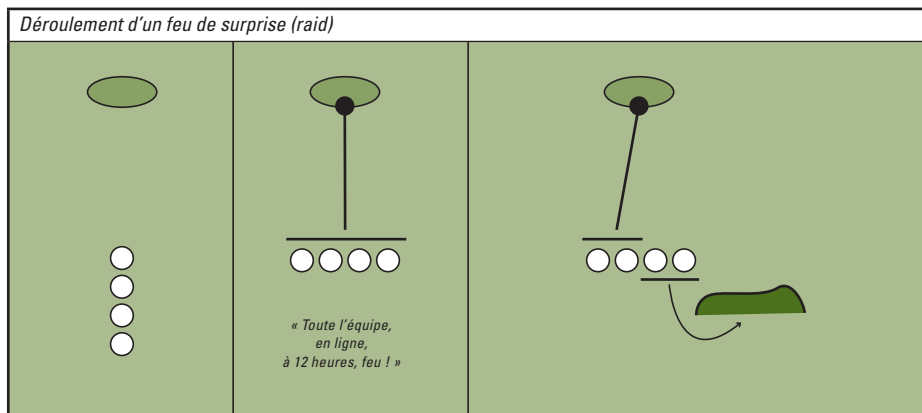
249 Mise en situation d'un feu de surprise

L'équipe fait mouvement/patrouille et découvre un élément adverse qui se déplace dans sa direction. Il n'est plus possible de changer d'axe de déplacement pour éviter un combat de rencontre. Sans action immédiate, le combat de rencontre tournera en notre défaveur.

250 Déroulement d'un feu de surprise (raid)

Lors d'un feu de surprise, il faut procéder comme suit :

- mise en ligne de l'équipe entière ;
- ouverture du feu par l'ensemble de l'équipe ;
- feu d'anéantissement en tirant le contenu d'un magasin de F ass ou d'une ceinture de FM voire en tirant une ou deux grenades à fusil ;
- rechargement immédiat ;
- repli de toute l'équipe dans le dernier couvert ;
- tenir l'emplacement ou pousser en avant jusqu'au contact de l'adversaire.



Si l'équipe n'a encore pas été découverte, le feu de surprise peut aussi se préparer dans le dernier couvert. Le repli peut être couvert par un nébulogène (appréciation de la situation). Cependant, les nébulogènes peuvent gêner l'action, rendre l'adversaire inobservable et permettre à ce dernier d'agir.

7.5.3. Rocade vers l'avant

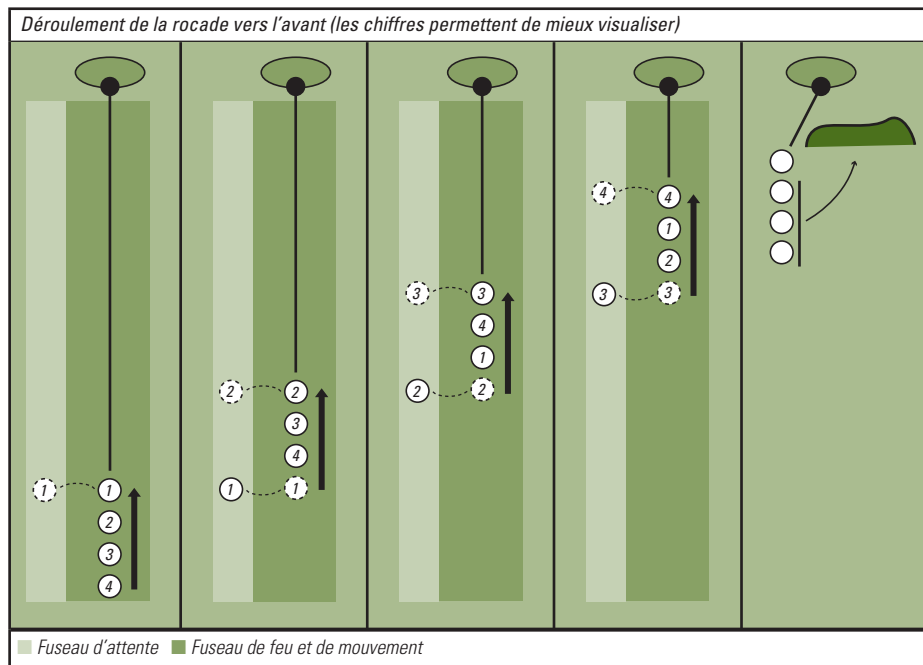
251 Mise en situation de la rocade vers l'avant

L'équipe fait mouvement/patrouille et est attaquée frontalement par un adversaire en un lieu où il se trouve canalisé (défilé, ouverture, porte, couloir). Le prochain couvert se trouve à l'avant. La situation est la même si le véhicule du groupe est pris sous le feu, qu'il ne peut plus être manœuvré et que ses occupants sont contraints de le quitter sous le feu adverse.

252 Déroulement de la rocade vers l'avant

Pour la rocade vers l'avant, il faut procéder de la manière suivante :

- le premier membre de l'équipe ouvre immédiatement le feu en mouvement ;
- il libère le passage au reste de l'équipe en mouvement en se portant sur la gauche et reste dans le fuseau d'attente ;
- le deuxième membre de l'équipe ouvre le feu en mouvement dans le fuseau de feu et de mouvement ;
- tous les membres de l'équipe procèdent de même jusqu'à ce que l'obstacle soit franchi ou qu'un couvert soit atteint ;
- tenir l'emplacement ou pousser en avant jusqu'au contact de l'adversaire.



7.5.4 Rocade latérale

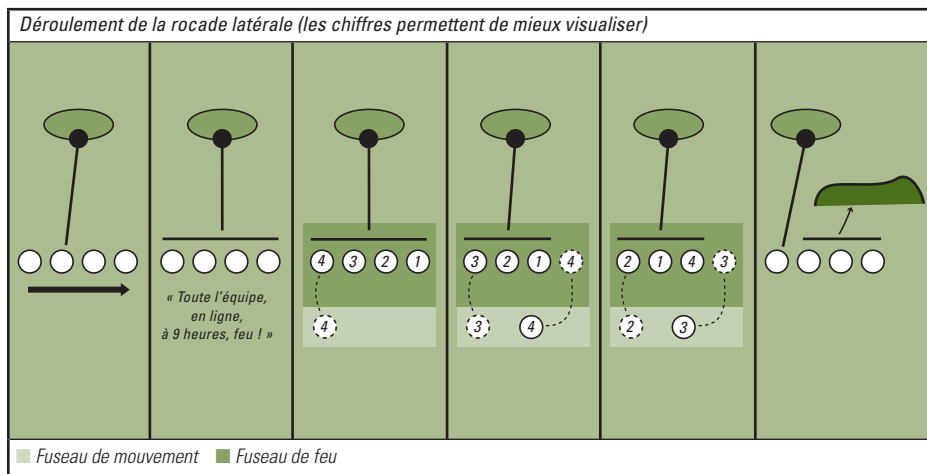
253 Mise en situation de la rocade latérale

L'équipe fait mouvement/patrouille et est attaquée latéralement par un élément adverse, lequel se trouve hors de portée d'engagement de la grenade à main. Le prochain couvert se situe latéralement à la direction tir.

254 Ablauf Rolle seitwärts

Pour la rocade latérale, il faut procéder de la manière suivante :

- le membre de l'équipe qui le premier détecte un contact ouvre immédiatement le feu ;
- l'équipe entière se met en formation en ligne ;
- toutes les armes ouvrent le feu en direction du contact (coup par coup) ;
- le membre de l'équipe qui se trouve le plus éloigné du contact, du côté du repli prévu, tire le signal de repli ;
- ce membre se déplace dans le fuseau de mouvement, donne quittance au soldat suivant du repli effectué avec succès ;
- tous les membres de l'équipe procèdent de même jusqu'à ce qu'un couvert soit atteint ;
- tenir l'emplacement ou faire mouvement dans une autre direction.



Le repli peut être couvert par un nébulogène (appréciation de la situation). Cependant, les nébulogènes peuvent gêner l'action, rendre l'adversaire inobservable et permettre à ce dernier d'agir.

7.5.5 Rocade vers l'arrière

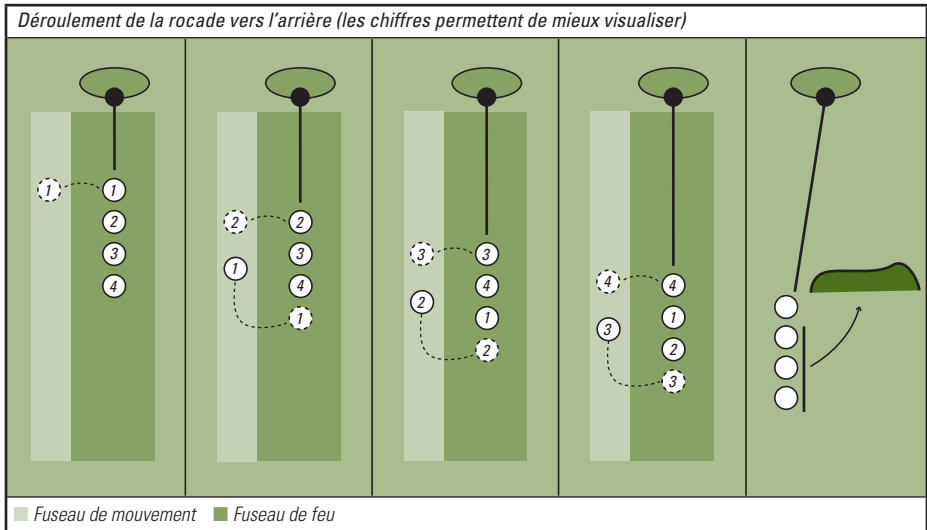
255 Mise en situation de la rocade vers l'arrière

L'équipe fait mouvement/patrouille et est attaquée par un élément adverse, lequel se trouve hors de portée d'engagement de la grenade à main. Le prochain couvert se trouve sur ses arrières.

256 Déroulement de la rocade vers l'arrière

Pour la rocade vers l'arrière, il faut procéder de la manière suivante :

- le premier membre de l'équipe ouvre immédiatement le feu ;
- il se replie ensuite dans le fuseau de mouvement de gauche ;
- le deuxième membre de l'équipe ouvre le feu dans le fuseau de feu sitôt que le premier membre de l'équipe se trouve à la même hauteur dans le fuseau de mouvement ;
- il se replie à son tour dans le fuseau de mouvement ;
- tous les membres de l'équipe procèdent de même jusqu'à ce qu'un couvert soit atteint ;
- tenir l'emplacement ou faire mouvement dans une autre direction.



Le repli peut être couvert par un nébulogène (appréciation de la situation). Cependant, les nébulogènes peuvent gêner l'action, rendre l'adversaire inobservable et permettre à ce dernier d'agir.

7.5.6 Sauvetage d'un blessé

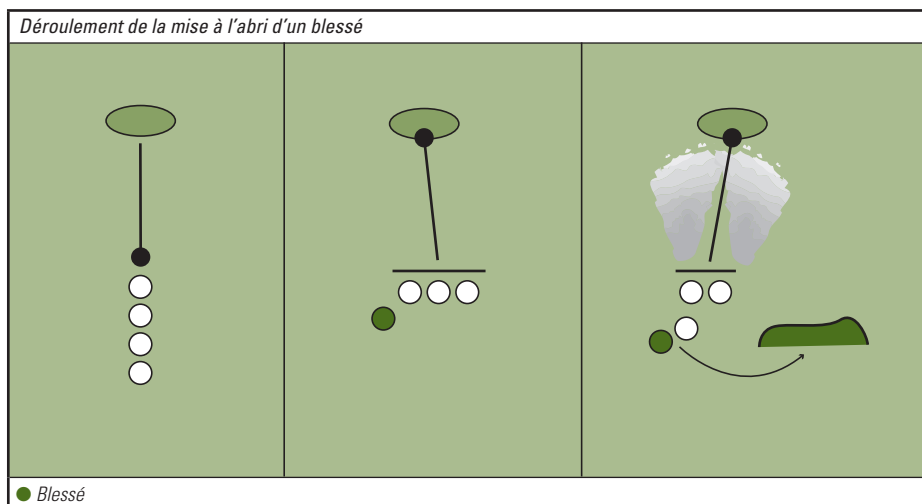
257 Mise en situation du sauvetage d'un blessé

Un membre de l'équipe est blessé lors d'un combat (p. ex. : par un coup direct ou un éclat de grenade à main). La situation peut aussi se développer à partir d'une autre technique d'action immédiate.

258 Déroulement de la mise à l'abri d'un blessé

Pour mettre un blessé à l'abri, il faut procéder comme suit :

- gagner ou conserver la supériorité de feu (en ligne, ouverture du feu de toutes les armes en direction du contact) ;
- subdiviser l'équipe en un élément de feu et un élément de sauvetage ;
- mettre le blessé en sûreté avec du feu et un mouvement effectué sous engagement nébulogène ;
- repli de toute l'équipe dans le dernier couvert.



À partir d'un effectif de plus de quatre hommes, deux membres de l'équipe procèdent au sauvetage du blessé. Le repli est couvert par un engagement de nébulogènes, bien que ceux-ci puissent aussi gêner l'action, rendre l'adversaire inobservable et permettre à ce dernier d'agir.

7.6 Autres comportements de base

7.6.1 Réaction face à un tireur embusqué

259 Mise en situation d'une réaction face à un tireur embusqué

L'équipe se déplace ou patrouille. Un tireur embusqué (sniper) tire soudain sur un membre de l'équipe.

260 Déroulement de la réaction à adopter face à un tireur embusqué

Face à un tireur embusqué, on réagit comme suit :

- a. le membre de l'équipe qui saisit la situation ordonne la réaction (« *Sniper ! Sniper ! À terre ! À terre ! Nébulogène ! Nébulogène !* ») ;
- b. tous les membres de l'équipe plongent au sol et déclenchent un corps nébulogène ;
- c. dès que la fumée est assez dense, l'équipe sauve le membre blessé et l'amène à couvert.

Si la direction de tir du tireur embusqué peut être déterminée, les membres disponibles de l'équipe ouvrent un feu d'anéantissement ou de neutralisation.

7.6.2 Réaction face à un feu à trajectoire courbe

261 Mise en situation de la réaction à adopter face à un feu à trajectoire courbe

L'équipe se déplace ou patrouille et elle perçoit le sifflement ou la détonation d'un obus. Un lance-mines installé et préparé est en mesure de délivrer du feu en une minute dans un rayon d'au moins 400 mètres.

262 Déroulement de la réaction à adopter face à un feu à trajectoire courbe

Face à un feu à trajectoire courbe, on réagit comme suit :

- a. tous les membres de l'équipe se jettent au sol et se protègent les oreilles avec leurs mains ;
- b. ils quittent la zone après la dernière détonation.

7.6.3 Réaction à adopter en présence de mines et de pièges

263 Mise en situation de la réaction à adopter en présence de mines et de pièges

Pendant un déplacement / une patrouille, un membre de l'équipe marche sur une mine ou déclenche un piège.

264 Déroulement de la réaction à adopter en présence de mines et de pièges

En présence d'une mine ou d'un piège, on réagit comme suit :

- a. tous les membres de l'équipe se jettent au sol ;
- b. on évite de déclencher d'autres mines et d'autres pièges ;
- c. au cas où l'adversaire ouvrirait le feu, on ouvre aussi le feu dans la direction correspondante ;
- d. on procède au sauvetage du blessé ;
- e. l'équipe se replie jusqu'au dernier lieu de rendez-vous en empruntant le même itinéraire.

Si le piège n'a pas fonctionné, l'équipe se met à couvert. Le membre de l'équipe qui a déclenché le piège est libéré tant bien que mal.

7.6.4 Comportement à adopter dans un champ de mines

265 Mise en situation du comportement à adopter dans un champ de mines

Pendant un déplacement / une patrouille, un membre de l'équipe découvre une mine et l'annonce.

266 Déroulement du comportement à adopter dans un champ de mines

Pris dans un champ de mines, on se comporte comme suit :

- a. tous les membres de l'équipe s'immobilisent à l'endroit où ils se trouvent ;
- b. sur ordre de leur chef, chaque membre de l'équipe marque sa position avec un morceau de tissu (p. ex. : avec un mouchoir, une casquette, un torchon) ;
- c. les membres de l'équipe se replient séparément en marchant que dans les propres traces.

En cas de déclenchement d'une mine, on réagit comme en présence de mines et de pièges.


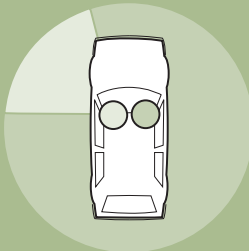
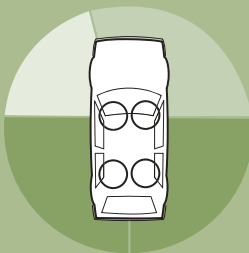
7.6.5 Contact avec un adversaire à partir d'un véhicule non blindé

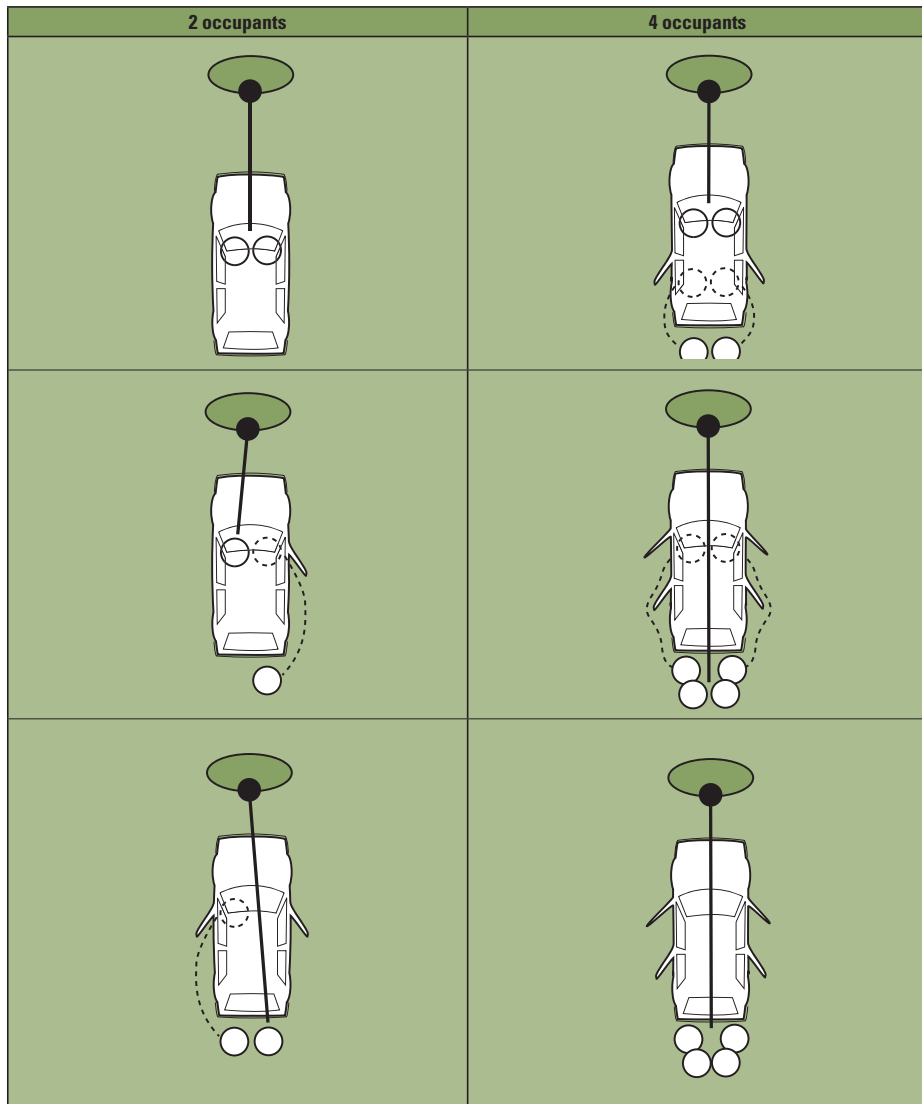
267 Comportement de base

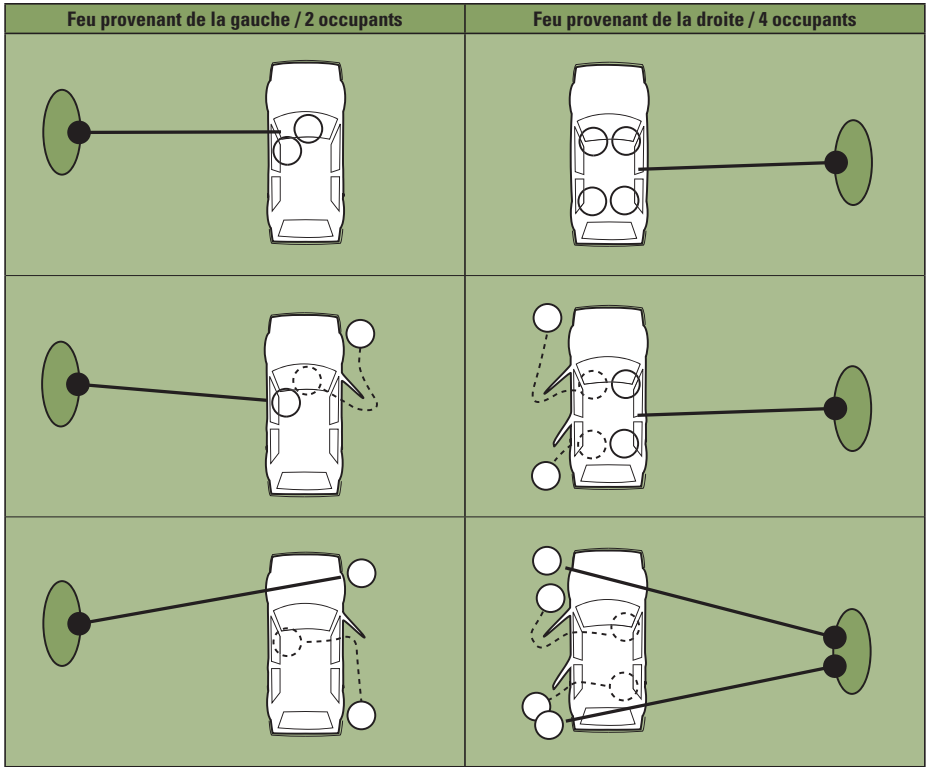
Contrairement aux véhicules blindés, les véhicules non blindés ne sont pas dotés d'armes de bord avec lesquelles on pourrait répliquer par du feu. En cas de contact avec un adversaire à partir d'un véhicule non blindé, seules les armes des soldats embarqués seront donc engagées.

Les principes suivants s'appliquent :

- tenir le véhicule en mouvement aussi longtemps que possible ;
- se protéger les yeux et la peau des éclats (vitres du véhicule) ;
- après avoir quitté le véhicule, plonger à couvert derrière le moteur et les roues ;
- il faut selon les circonstances, tirer à travers le pare-brise et depuis l'arrière du véhicule en mouvement.

<i>Secteurs de tir</i>	
Conducteur	
Conducteur et aide-conducteur	
Conducteur, aide-conducteur et passagers	

268 Débarquement du véhicule en cas de tir venant de l'avant

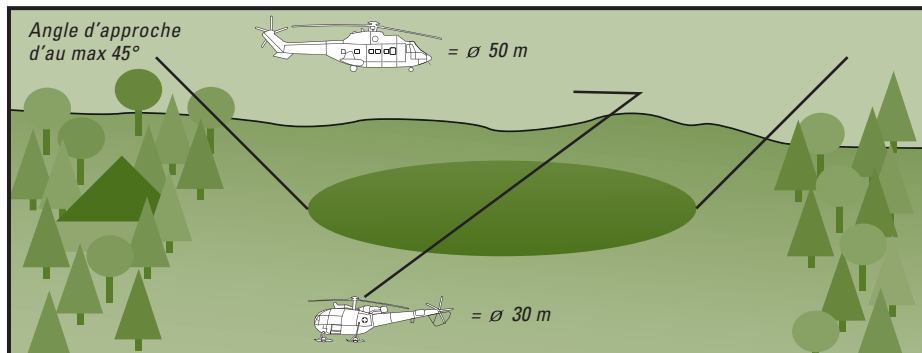
269 Débarquement du véhicule en cas de tir venant de la gauche/de la droite

7.6.6 Transport en hélicoptère

270 Désignation d'une place d'atterrissage pour hélicoptères

La désignation d'une place d'atterrissage pour hélicoptères s'effectue toujours au moyen des coordonnées. La désignation supplémentaire d'un point marquant situé à proximité immédiate de la place d'atterrissage, comme la lisière d'une forêt, une route, un carrefour ou un chalet d'alpage facilite le travail de repérage de l'équipage.

Le croquis suivant présente les exigences minimales pour une aire d'atterrissage :

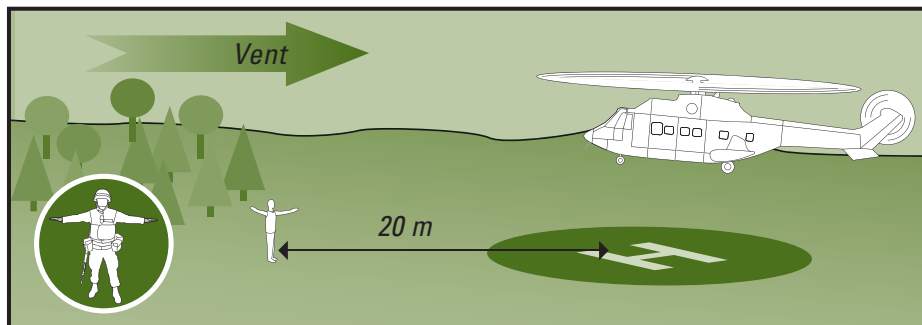


Il faut tenir compte en particulier des points suivants :

- l'aire d'atterrissage doit si possible être signalisée d'un « H » marqué avec de la sciure ou de la poudre de couleur rouge. On n'utilisera en aucun cas des tissus, des rubans ou d'autres objets pouvant être soufflés ;
- le secteur d'approche et la zone d'atterrissage doivent être libres de toute ligne aérienne et d'antenne ;
- le sol doit être dur (éviter les places de sport et les sols mous à cause du risque d'enfoncement) ;
- la neige fraîche doit être damée.

271 Acheminement

La personne qui guide l'approche de l'hélicoptère doit se placer debout, face à l'axe d'approche et vent dans le dos, bras étendus horizontalement à environ 20 mètres à l'avant du centre de l'aire d'atterrissage.



272 Organisation du transport

On forme des groupes de 15 personnes (y c. le chef de détachement) qui sont séparés en deux équipes, l'une de 8 personnes sur le côté gauche, et l'autre de 7 personnes sur le côté droit. L'embarquement s'effectue simultanément des deux côtés, le chef dét accédant à l'hélicoptère par le côté droit.

273 Embarquement et débarquement

L'embarquement s'effectue comme suit :

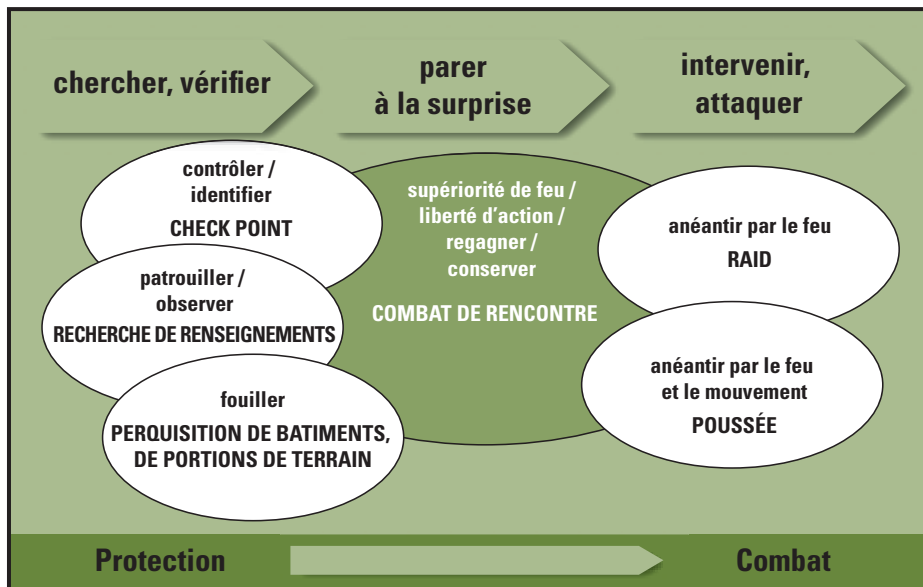
- a. toutes les coiffes doivent être retirées et rangées avant l'approche de l'hélicoptère (exception : casque fixé par la jugulaire) ;
- b. au signe de l'équipage, les groupe s'approchent de l'hélicoptère par l'avant ;
- c. le matériel et les armes collectives sont déposés au milieu de la cabine ;
- d. tous les occupants s'attachent ;
- e. en position assise normale, le paquetage de combat est déposé sur les genoux.

Le débarquement s'effectue sur signe de l'assistant de vol, dans l'ordre inverse de l'embarquement, toujours par l'avant de l'hélicoptère.

8 Tâche d'engagement du groupe

8.1 Introduction

À l'engagement, la majorité des tâches de la petite formation sont des missions à caractère défensif, soit du contrôle, de l'identification, de la patrouille, de l'observation et de la fouille. Le passage à la conduite du combat par le feu constitue la tâche la plus exigeante pour le groupe. Le raid et la poussée permettent d'anéantir la partie adverse / l'adversaire avec un haut emploi de la violence.



Le huitième chapitre du règlement L'instruction de base décrit les capacités dont un groupe doit disposer pour survivre dans un milieu d'engagement moderne. Il décrit les six tâches d'engagement et leur transposition en techniques de combat exécutées par chaque groupe composé de deux équipes et d'un véhicule de groupe (doté d'une arme de bord).

Les tâches d'engagement sont des éléments qui s'apprennent et s'entraînent. Elles définissent le profil de prestations d'un groupe. Elles ne se succèdent jamais chronologiquement mais se mélangent les unes aux autres et se superposent. Toutefois, pour des raisons didactiques, elles sont décrites une à une dans le présent règlement.

8.2 Poste de contrôle (Check point)

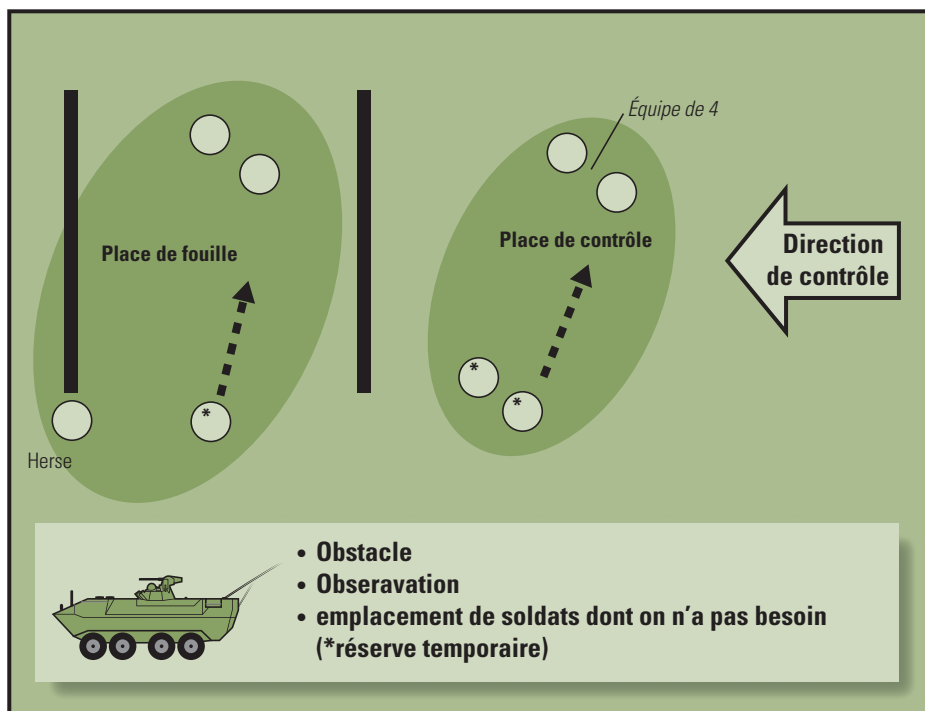
274 Profil technico-combatif du check point

Le check point est un point de contrôle, où des personnes ou des véhicules sont contrôlés et/ou fouillés. Nous faisons la distinction entre les check points temporaires et les check points préparés. Les éléments de base d'un check point sont la place de contrôle et celle où s'effectue la fouille.

275 Définition des prestations du groupe

Un groupe est en mesure de

- installer et exploiter des contrôles d'accès, d'entrée et de trafic ;
- contrôler et fouiller tant des personnes que des véhicules légers et des véhicules lourds ;
- arrêter, fouiller des personnes ou les occupants d'un véhicule, les emmener ou les préparer en vue d'être emmenés.



276 Check point temporaire

Le check point temporaire est installé avec renforcement minimum et par surprise pour la partie adverse. Le véhicule de groupe sert généralement d'obstacle. Les check points temporaires forcent la partie adverse à réagir au contrôle inopiné (p. ex. : se soumettre au contrôle, l'éviter, s'enfuir). L'exemple typique du check point temporaire est le contrôle routier.

277 Check point préparé

Le check point préparé est renforcé et il sert de contrôle d'entrée ou d'accès ultime. Les places de contrôle et de fouille sont aménagées. Le check point est clairement signalisé et annoncé (p. ex. : panneaux d'avertissement).

278 Place de contrôle

Sur la place de contrôle, on procède à l'identification de personnes ou d'occupants de véhicules. Une équipe exploite la place de contrôle. En général, les contrôles s'effectuent à deux soldats (celui qui aborde et celui qui couvre).

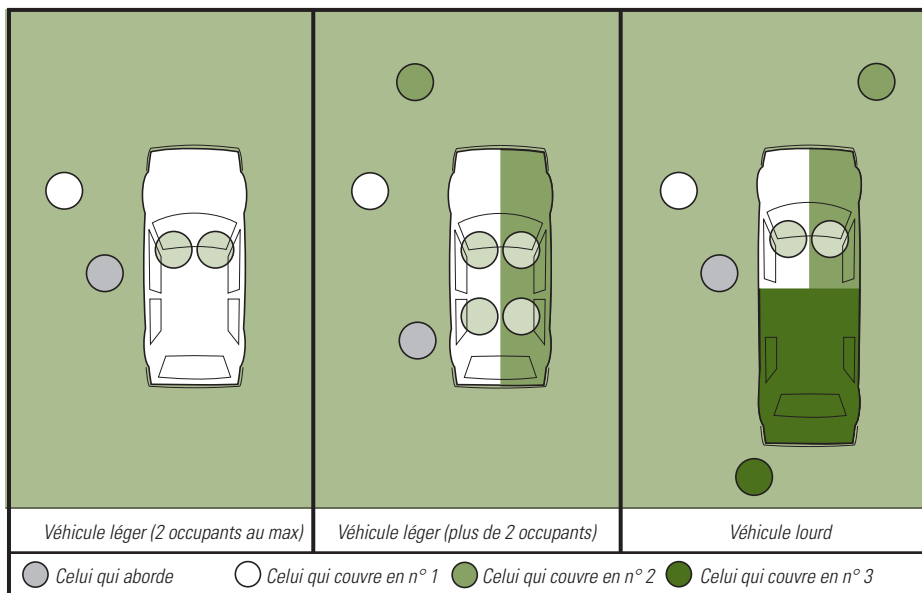
Le besoin en soldats supplémentaires pour protéger le module de base (celui qui aborde et celui qui couvre) lors d'un contrôle dépend de la grandeur et du nombre d'occupants du véhicule :

Module de base : celui qui aborde et celui qui couvre ;

Véhicules occupés par plus de 2 personnes : module de base + un soldat supplémentaire pour assurer la couverture ;

Véhicules lourds : module de base + 2 soldats supplémentaires pour assurer la couverture).

Les personnes ou les occupants de véhicules identifiés sont conduits, en fonction de l'ordre, sur la place de fouille.



279 Place de fouille

Sur la place de fouille, on procède à la fouille de personnes, de récipients et de véhicules.

Une équipe exploite la place de fouille. Pendant la perquisition d'un véhicule, ses occupants sont placés sous surveillance dans un secteur d'attente. Le conducteur demeure auprès de son véhicule durant la perquisition.

280 Engagement du véhicule de groupe sur un check point

Le véhicule de groupe peut être utilisé comme suit sur un check point :

- comme obstacle improvisé et canalisant sur un check point temporaire ;
- comme possibilité de fermer rapidement un check point préparé ;
- comme bouclier entre les places de contrôle et de fouille, pour créer rapidement deux compartiments de terrain afin qu'un événement / un combat sur l'une des deux places n'implique pas le groupe entier ;
- comme emplacement protégé pour les soldats pas engagés momentanément ;
- comme poste d'observation des alentours ;
- comme démonstration de supériorité (« show of force » au travers d'un véhicule blindé et armé).

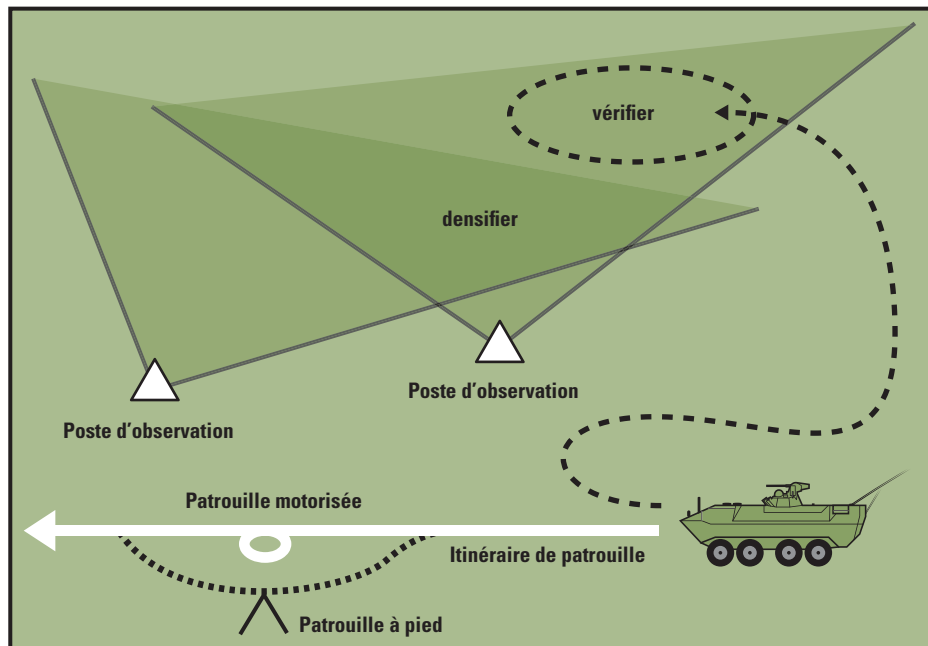
8.3 Acquisition de renseignements

281 Profil technico-combatif de l'acquisition de renseignements

Pour l'acquisition de renseignements, on engage un groupe comme élément mobile ou statique de surveillance. On distingue l'acquisition de renseignements ouverte de celle sous couvert.

Les éléments de l'acquisition de renseignements ouverte sont les patrouilles motorisées et les patrouilles à pied ; l'acquisition sous couvert de renseignements est l'affaire des postes d'observation. L'acquisition de renseignements ouverte et sous couvert peut être mélangée (à chaque fois une équipe de 4 comme poste d'observation ou comme patrouille motorisée).

Pour l'acquisition de renseignements, le groupe doit être équipé de moyens de transmission et d'appareils d'observation supplémentaires (jumelles, amplificateurs de lumière résiduelle, appareils d'image thermique).



282 Profil des prestations du groupe

Un groupe est en mesure de

- a. remplir des missions de reconnaissance, d'exploration et de surveillance dans un secteur attribué, au moyen de patrouilles motorisées ou à pied et de postes d'observation ;
- b. densifier des constatations et des événements de manière autonome, de les vérifier et de les transmettre sous forme d'annonces utilisables ;
- c. contrôler des personnes et des véhicules suspects ou de les neutraliser.

283 Sources de renseignements

On distingue les sources de renseignements suivantes :

- a. les sources de renseignements ouvertes (p. ex. : médias) à la disposition du grand public ;
- b. les informations non accessibles au public provenant d'un réseau de renseignements (p. ex. : renseignement intégré à l'échelon d'une section ou d'une compagnie) ;
- c. les indications ou soupçons livrés par la population et qui doivent être étayés et vérifiés ;
- d. les renseignements en temps réel livrés par les engagements/combats avec la partie adverse.

284 Acquisition ouverte de renseignements

Dans l'acquisition ouverte de renseignements, les éléments de l'acquisition de renseignements sont visibles, il s'agit de patrouilles motorisées ou de patrouilles à pied. Une acquisition ouverte de renseignements ne peut être que temporaire.

Cette forme d'acquisition de renseignements force une partie adverse possible à adapter ses actions au rythme des patrouilles militaires. Patrouiller irrégulièrement augmente l'incertitude de la partie adverse et élève son besoin en postes d'alerte.

Pour faire l'acquisition ouverte de renseignements, un groupe peut former une patrouille motorisée ou deux patrouilles à pied.

285 Social Patrol (SOPAT)

Une forme particulière de l'acquisition ouverte de renseignements est la Social Patrol (SOPAT). Il s'agit d'une activité de patrouille mettant l'accent sur le contact social avec la population civile afin de mesurer son acceptation des militaires, d'enquêter sur son état de santé et son moral/ ses états d'âmes ou d'obtenir des informations.

Les SOPAT sont conduites par un officier/ un sous-officier et régies par des règles d'engagement (ROE) strictes.

286 Acquisition sous couvert de renseignements

Dans l'acquisition sous couvert de renseignements, les éléments d'acquisition de renseignements se dissimulent sous forme de postes d'observation. L'acquisition sous couvert de renseignements permet de surveiller l'intégralité d'un secteur sur une longue période, de telle sorte qu'une possible partie adverse se croie non observée. Ce type d'acquisition permet de réagir de manière ciblée à des constatations et d'agir par surprise.

Un groupe peut exploiter deux postes d'observation au maximum. Du point de vue des transmissions, c'est le véhicule de groupe qui assure le lien avec la section.

287 Acquisition mixte de renseignements

Dans l'acquisition mixte de renseignements, on met en synergie l'avantage de l'acquisition sous couvert de renseignements (surveillance totale) avec celui de l'acquisition ouverte de renseignements (contrainte pour la partie adverse de s'adapter à la présence de militaires). Il est ainsi possible de détecter en temps réel les réactions de la partie adverse à notre activité de patrouille et de transmettre les éléments utiles à la mise sur pied d'une intervention.

L'engagement mixte à l'échelon du groupe implique la fragmentation des forces (une équipe de patrouille, une équipe de poste d'observation). Normalement, les engagements mixtes sont réalisés à l'échelon de la section.

288 Patrouille motorisée

Le groupe patrouille en général incorpore avec son véhicule afin d'avoir la plus grande liberté d'action possible sur place. Ce type de patrouille a la possibilité de :

- a. contrôler des personnes suspectes sans avoir à quitter le véhicule protecteur (interpellation avec le mégaphone) ;
- b. contrôler des personnes ou des occupants de véhicules suspects en débarquant une équipe ;
- c. procéder à des contrôles avec les deux équipes débarquées sous la protection de l'arme de bord du véhicule (feu et mouvement) ;
- d. établir rapidement un check point temporaire et utiliser le véhicule comme obstacle improvisé ;
- e. passer immédiatement au combat de rencontre et lier rapidement un adversaire.

Si le véhicule le permet, une des deux équipes surveille pendant la patrouille le terrain défilant à l'arrière du véhicule au travers des écoutilles ouvertes (secteurs d'observation sur 360°, à l'instar de la formation en hérisson). Le deuxième équipe est transportée dans le véhicule en tant qu'équipe de réserve/d'intervention et elle tenue informée par le chef de groupe.

Pendant le déplacement, le servent de l'arme de bord couvre le secteur de tir attribué par le chef de groupe (en général un centre fixé à 12 heures, donc dans l'axe de progression du véhicule). L'arme de bord est transportée découverte même si les règles d'engagement interdisent son utilisation (effet psychologique sur une partie adverse possible).

289 Patrouille à pied

Les patrouilles à pied sont engagées surtout en milieu urbain, là où elles trouvent rapidement des couverts. La patrouille s'effectue en formations de combat (formation normale en colonne, en L à gauche ou à droite pour traverser des rues et franchir des coudes, en hérisson pour franchir des carrefours et des places). L'équipe constitue le module de base d'une patrouille. Normalement, le groupe se divise en deux patrouilles pédestres et patrouille le long de la même rue. En fonction du danger, le véhicule de groupe suit les patrouilles ou progresse à leur hauteur.

290 Poste d'observation

L'exploitation d'un poste d'observation est assurée au minimum par une équipe.

Au sein du poste d'observation, on procède de manière autonome aux relèves entre l'observateur, le soldat chargé des transmissions, ceux qui sont chargés de la protection et ceux en réserve/au repos.

Afin de pouvoir mener la mission aussi de nuit, le poste d'observation est équipé d'amplificateurs de lumière résiduelle et d'appareils à image thermique.

291 Vérification de renseignements

Par vérification des renseignements obtenus, on entend la confirmation d'une information au travers d'une deuxième source indépendante de celle qui a fourni le renseignement initial.

On vérifie des renseignements/informations

- a. avec un poste d'observation établi dans le secteur depuis lequel l'information nous est parvenue ;
- b. avec une patrouille qui se déplace dans le secteur depuis lequel l'information nous est parvenue.

En cas de soupçon/d'événement pendant un trajet, les possibilités suivantes s'offrent à une patrouille motorisée pour vérifier des informations :

- a. s'arrêter et observer ;
- b. poursuivre son chemin et observer depuis le compartiment de terrain suivant ;
- c. reculer et observer.

292 Densification de renseignement

Par densification du renseignement, on entend la superposition d'organes d'acquisition de renseignements dans un secteur (p. ex. : deux postes d'observation observent le secteur). Il est possible de vérifier ainsi immédiatement une observation.

8.4 Perquisition de bâtiments

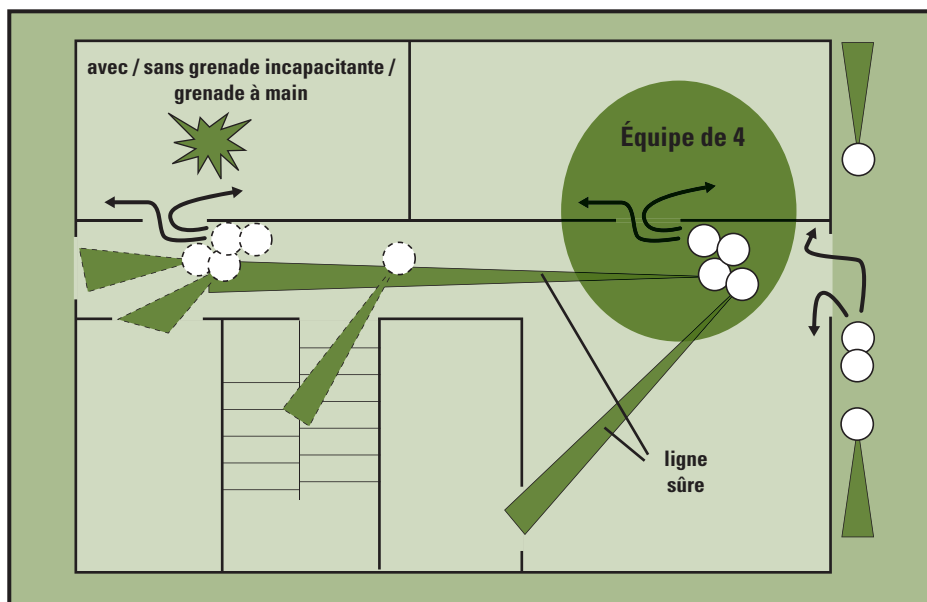
293 Profil technico-combatif de la perquisition de bâtiments

Par perquisition de bâtiments, on entend des actions menées à l'intérieur d'un bâtiment visant à s'assurer que personne ne s'y trouve de manière illégitime ou perturbe nos actions ou à découvrir, voire à anéantir une partie adverse/un adversaire. Les perquisitions de bâtiments constituent la pierre angulaire du combat de localité.

294 Profil des prestations du groupe

Un groupe est en mesure de

- a. fouiller et nettoyer des bâtiments, des étages ou des appartements tout en veillant avant tout à sa propre sécurité ;
- b. neutraliser des personnes suspectes, les arrêter ou les emmener sans perturber le déroulement de la perquisition ;
- c. procéder à des évacuations d'urgence sous la pression du temps et en conservant la vue d'ensemble.



295 Caractéristiques de la perquisition de bâtiments

La perquisition de bâtiments se caractérise par les points suivants :

- l'étroitesse des lieux limite fortement notre liberté d'action et permet à la partie adverse de briser en permanence le déroulement de nos actions ;
- le grand nombre d'ouvertures par lesquelles l'adversaire peut nous surprendre et les changements abrupts de directions constituent le danger principal durant une perquisition ;
- les changements rapides de luminosité nous forcent en général à effectuer les perquisitions de bâtiments munis des équipements de vision nocturne ;
- l'amplification des bruits de fond et donc la possibilité de nous localiser rapidement mais aussi de nous induire en erreur ;
- les ricochets en cas d'échange de coups de feu ou les éclats lors d'engagement de grenades à main permettent à l'adversaire de nous faire subir des pertes, même sans ajustement du feu ;
- la difficulté de maintenir le contact.

296 Fouiller et nettoyer

Les techniques pour fouiller et nettoyer sont identiques ; elles ne se distinguent qu'au niveau de la vitesse et de l'emploi de la violence.

Nettoyer constitue la forme de perquisition la plus dure en ce qui concerne le recours à la violence. Un nettoyage ne se conçoit que si l'adversaire est clairement identifié et qu'il doit être détruit par tous les moyens.

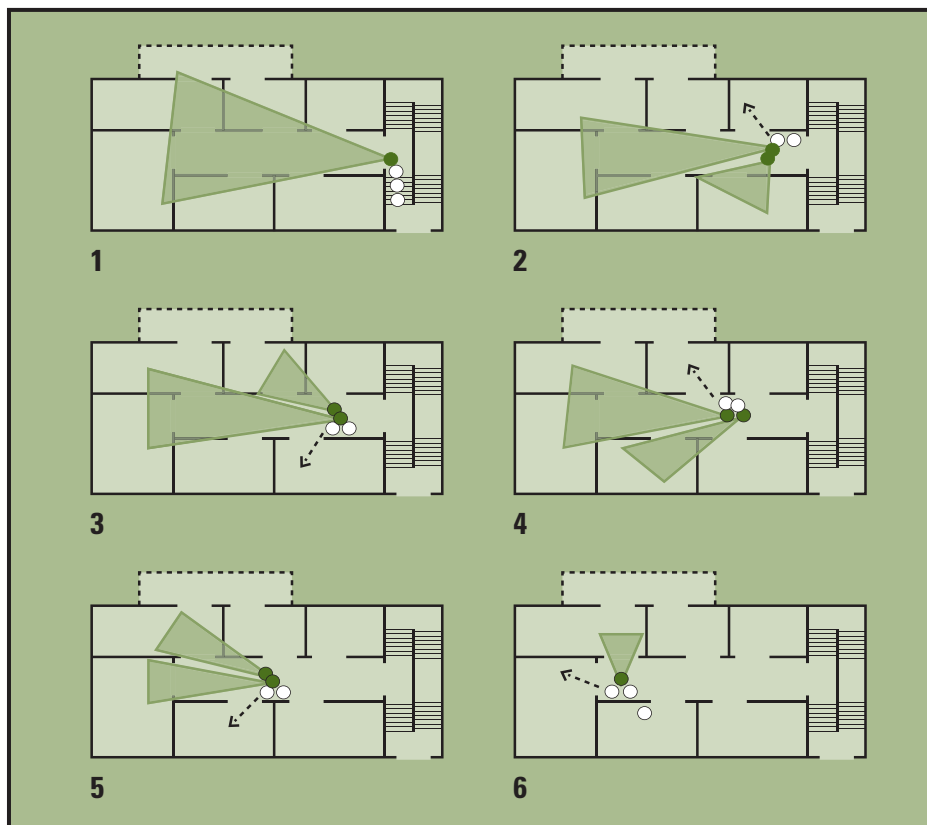
297 Évacuation d'urgence

Par évacuation d'urgence, on entend une perquisition de bâtiment effectuée sous la pression du temps ayant pour but de sortir toute personne résidant dans le bâtiment.

298 Ligne sûre

Dans l'étréoussée d'un bâtiment, le principe de la ligne sûre joue un rôle décisif.

Elle doit garantir qu'une possible partie adverse ne puisse surprendre et mettre en danger l'équipe en train de fouiller. Durant la fouille, les ouvertures sont systématiquement contrôlées ainsi que les angles nouvellement formés au fur et à mesure de la progression.



299 Principes d'engagement

Les principes d'engagement suivants s'appliquent à la perquisition de bâtiments :

- l'équipe de 4 constitue la plus petite unité de perquisition ;
- la perquisition s'effectue si possible silencieusement jusqu'au premier contact, car les bruits résonnent dans les bâtiments et, par conséquent, ils trahissent notre emplacement ;

- c. le chef de groupe conduit l'action en renforçant l'action des soldats de l'équipe de front ; il coordonne le travail des deux équipes (feu et mouvement) et il décide comment la perquisition doit être poursuivie si plusieurs possibilités se présentent ;
- d. la protection contre la menace en provenance de locaux non encore inspectés nécessite la présence d'un soldat par ouverture (principe de la ligne sûre). Celui-ci peut aussi surveiller plusieurs ouvertures s'il n'a pas besoin de tourner la tête pour le faire (« Ce que tu peux surveiller avec les deux yeux et une arme sans tourner la tête est considéré comme une ouverture ») ;
- e. les locaux centraux et les locaux comportant plusieurs ouvertures sont inspectés avant d'y pénétrer (la plupart du temps un coup d'œil rapide de chaque côté) ;
- f. pour pénétrer dans un local, on a besoin de deux soldats ;
- g. la manière normale de pénétrer dans un local est la technique combinée suivante : l'entrée s'effectue du côté de l'ouverture. Cette technique garantit la mise en danger personnelle la plus faible possible avant la pénétration ;
- h. après la pénétration, les deux soldats restent ensemble pour minimiser une mise en danger à partir des ouvertures non encore protégées.

300 Déroulement de l'action

Dans l'étroitesse d'un bâtiment, le déroulement de l'action détermine le succès de l'action. Rester un long moment au même endroit signifie perdre l'initiative et la laisser à la partie adverse.

Pour ne pas perdre le fil de l'action, aucune arrestation de longue haleine n'est effectuée durant la perquisition d'un bâtiment. Tout suspect est éloigné sans moyen de contention ou il est rapidement menotté debout avant d'être emmené dans un des locaux déjà contrôlés.

Les blessés sont rapidement évacués à l'arrière pour garder en permanence la liberté d'action au front de la perquisition.

8.5 Combat de rencontre (combat par le feu inattendu)

301 Profil technico-combatif du combat de rencontre

Un combat de rencontre est une rencontre inattendue avec la partie adverse / l'adversaire, laquelle dégénère rapidement en combat par le feu.

La reconquête rapide de la liberté d'action est décisive pour survivre à un combat de rencontre. Il s'agit d'acquérir rapidement la vue d'ensemble et de regagner / de conserver la supériorité de feu.

302 Profil des prestations du groupe

Un groupe est en mesure de :

- a. regagner rapidement la propre supériorité de feu / liberté d'action et / ou la conserver ;
- b. lier l'adversaire par le feu et limiter sa liberté d'action / de mouvement ;
- c. obtenir rapidement la vue d'ensemble des forces et de l'emplacement de l'adversaire ainsi que de ses propres blessés / pertes ;
- d. occuper les compartiments de terrain importants et se procurer les renseignements manquants.

303 Lier l'adversaire

C'est, avec la plus grande probabilité, dans les premiers instants d'un combat de rencontre que sont enregistrés les pertes et les blessés, modifiant ainsi immédiatement la structure psychologique du groupe. Il est important que cette phase soit maîtrisée par des déroulements standardisés.

Grâce aux techniques d'action immédiate et à l'ouverture du feu autonome de l'équipe concernée par le combat :

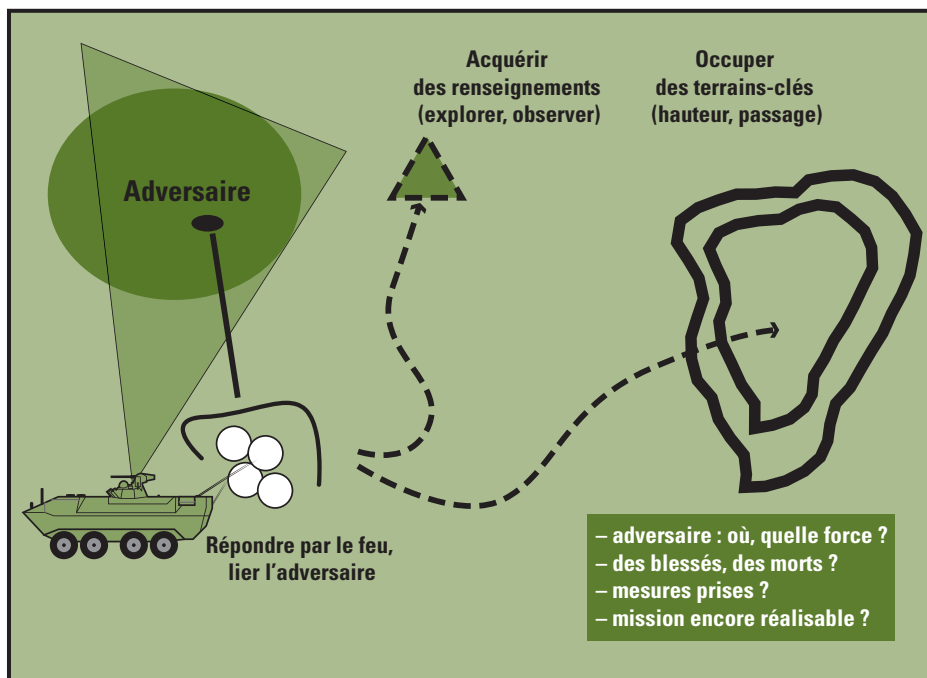
- l'adversaire sera lié (maintenu dans son secteur de positions) ;
- le reste du groupe pourra plonger dans un premier couvert / une première position de feu ;
- le chef de groupe bénéficiera du temps nécessaire pour prendre ses premières décisions.

304 Gagner la supériorité de feu

Gagner la supériorité de feu détermine le développement ultérieur du combat. Il s'agit de conquérir avec le gros du groupe la meilleure position de feu possible à partir de laquelle on pourra

- contrôler par le feu les actions de la partie adverse / de l'adversaire ;
- entreprendre d'autres actions, acquérir la vue d'ensemble ou créer des conditions favorables pour la section.

Pour atteindre la supériorité de feu, l'arme de bord du véhicule de groupe peut être engagée pour protéger par le feu et le mouvement la troupe à pied voulant gagner le meilleur secteur de positions possible.



305 **Acquérir la vue d'ensemble**

L'activité la plus importante du groupe après l'atteinte de la supériorité de feu / de la liberté d'action est d'acquérir la vue d'ensemble de la situation actuelle.

Le chef de groupe ordonne toutes les mesures susceptibles d'apporter une réponse aux questions suivantes :

- a. où se situe l'adversaire et quelle est sa force ? Quelle est son intention ?
- b. Ai-je des pertes, des blessés et des armes hors d'usage ?
Que peut encore accomplir le groupe en ce moment ?
- c. Suis-je encore en mesure d'exécuter ma mission actuelle ?

Pour répondre à ces questions, le chef a besoin de clarté sur les forces et les faiblesses du terrain où le combat de rencontre a lieu, sur les moyens et les possibilités adverses ainsi que sur ses propres moyens et possibilités. L'activité de commandement « ordonnancer » est centrale pour reconquérir ou conserver la liberté d'action dans le combat de rencontre.

306 **Créer des conditions**

Les problèmes psychologiques inhérents au combat de rencontre (p. ex. : pertes, blessés) ne permettent pas toujours au groupe d'attaquer lui-même la partie adverse / l'adversaire. Il faut dès lors créer les conditions favorables en vue de l'engagement de la section.

En tant que groupe, il s'agit de tenir l'emplacement (protection à 360°) et d'avoir le feu / les yeux dirigés sur la partie adverse / l'adversaire. Avec cette protection, la section est capable d'attaquer l'adversaire par le feu et le mouvement avec au moins deux groupes.

307 **Actions consécutives possibles**

Les actions consécutives possibles après avoir lié l'adversaire servent à fournir à la section des conditions optimales pour mener d'autres actions. Il peut s'agir de :

- a. acquérir des renseignements sur la partie adverse / l'adversaire (avec des patrouilles à pied ou par l'observation), pour déceler les forces et l'intention de l'adversaire ;
- b. occuper des portions de terrain décisives pour les actions de la section (collines dominantes, carrefours routiers stratégiques ou passages-clés).

308 **Chercher le contact avec l'adversaire**

Une forme spéciale du combat de rencontre résulte de la procédure ciblée contre un adversaire supposé. Il s'agit d'être conscient que l'on peut le croiser n'importe où et que l'on risque à tout moment de devoir engager le combat. Le groupe progresse jusqu'à ce qu'il rencontre l'adversaire (généralement en formation Y ou en colonne) et engage aussitôt le combat par le feu et le mouvement avec deux équipes.

8.6 Raid

309 Profil technico-combatif du raid

Le raid est une attaque par surprise avec le feu. Il est mené avec les armes-clés du groupe (arme de bord du véhicule de groupe, fusils-mitrailleurs, armes antichars), généralement à partir de zones de positions improvisées.

Les autres armes du groupe sont utilisées pour protéger les armes-clés pendant le raid (protection à 360°).

Les raids résultent souvent de combats de rencontre. Ils consistent à anéantir un adversaire par le feu sur son flanc, de manière ciblée ou à l'affaiblir pour permettre ensuite une poussée.

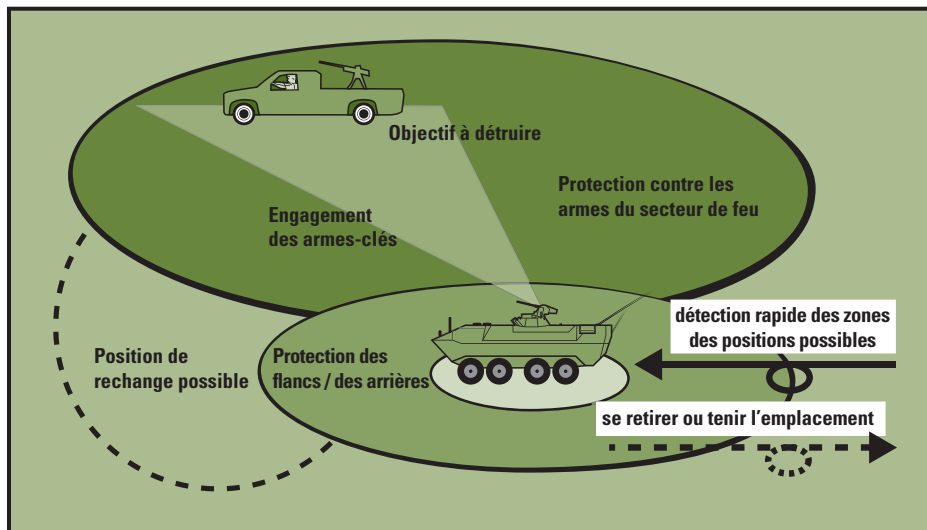
310 Profil des prestations du groupe

Un groupe est en mesure de :

- neutraliser ou anéantir par surprise des véhicules ou d'autres cibles de la partie adverse / de l'adversaire dans un secteur de feu attribué, après une brève préparation ;
- engager les armes-clés sous la protection des autres armes du groupe et de protéger ainsi ses arrières et ses flancs ;
- se retirer après l'action menée par le feu et le mouvement ou de tenir l'emplacement.

311 Détection rapide du secteur des positions

Pour garantir la surprise dans l'objectif d'attaque, la zone des positions est prise le plus tard possible. La détection rapide d'une zone des positions adéquate en cours de trajet est la clé du succès d'une attaque. Il est donc nécessaire que le chef de groupe ait déjà un regard sur le terrain lors de l'approche (p. ex. : par les écouteilles ouvertes, dans la partie arrière du véhicule de groupe).



312 Organisation du groupe

À l'échelon du groupe, une équipe mène l'attaque par le feu proprement dite (neutralisation de l'adversaire, protection des armes d'attaque contre les tirs du secteur de feu) pendant que l'autre équipe protège ses arrières et ses flancs.

Durant toute l'attaque, le véhicule de groupe reste prêt à partir. Son arme de bord est engagée, soit comme arme-clé dans le raid ou en protection des autres armes contre les tirs du secteur de feu.

Pour former des efforts principaux, il est souvent nécessaire de changer l'organisation de l'équipe, en regroupant par exemple les armes antichars et les FM dans une même équipe.

313 Protection des armes-clés

Le chef de groupe définit pour chaque raid les armes-clés nécessaires pour remplir la mission.

Sitôt l'emplacement des positions du groupe atteint, le groupe est organisé de telle manière que les armes-clés soient engagées rapidement et protégées des tirs émanant du secteur de feu pendant l'action.

Un groupe dispose généralement des possibilités suivantes :

- a. si les armes antichars sont engagées pour remplir la mission, l'arme de bord du véhicule de groupe ou les fusils mitrailleurs assurent sa protection ;
- b. si l'arme de bord du véhicule est engagée pour remplir la mission, les fusils-mitrailleurs assurent alors sa protection.

314 Protection des flancs et des arrières

Une fois la zone des positions atteinte, il est décisif de protéger immédiatement celle-ci contre des attaques / des tirs déclenchés sur les flancs ou les arrières. Le chef de groupe engage une équipe à cet effet. La protection s'assure par l'observation et en se tenant prêt à engager à tout moment le combat avec des fusils d'assaut, des grenades à main ou à fusil.

Si les règles d'engagement l'autorisent, la protection peut être complétée au moyen de charges dirigées.

315 Flanc opposé temporaire

Le raid est une action improvisée. Il n'y a donc pas de garantie de disposer de positions sur un flanc opposé à l'adversaire pour les armes antichars (position offrant une bonne protection contre le tir des armes à trajectoire tendue). L'écran de protection doit donc être créé temporairement avec l'arme de bord du véhicule de groupe. Sitôt la mission remplie, la position doit être quittée aussi vite que possible (question de consommation de munitions).

316 Ouverture et conduite du feu

L'ouverture du feu doit se produire par surprise pour l'adversaire et elle est ordonnée par le chef de groupe. Le chef de groupe juge l'effet du feu, le corrige et en fixe la durée. Pendant le raid, le chef de groupe choisit son emplacement près des armes-clés qui garantissent l'accomplissement de la mission.

317 Arrêter ou ralentir des véhicules

Pour assurer le succès d'un raid, il est souvent nécessaire de ralentir des véhicules de l'adversaire, voire de les arrêter. Il y a deux possibilités de le faire :

- a. d'autres groupes de la section remplissent cette tâche en fermant des goulets au moyen d'obstacles ou en barrant des routes avec des obstacles ou des charges cratères ;
- b. Le groupe doit assumer lui-même cette tâche. Il peut engager pour cela l'arme de bord lourde du véhicule de groupe contre des véhicules normaux ou légèrement blindés. La grande force perforante et la densité de feu ralentissent un véhicule ou l'arrêtent, temporairement au moins. Cette solution complique les actions subséquentes, car elle éloigne le véhicule de groupe pendant l'attaque menée par le groupe.

318 Actions consécutives possibles

Les actions consécutives possibles d'un raid peuvent être :

- a. se replier rapidement une fois la mission remplie ;
- b. prendre une nouvelle zone des positions pour mener un autre raid ;
- c. se préparer à appuyer par le feu la poussée d'un autre groupe ;
- d. pousser pour profiter du raid ;
- f. tenir l'emplacement.

8.7 Poussée

319 Profil technico-combatif de la poussée

Par poussée, on entend progresser par le feu et le mouvement pour exécuter d'autres missions dans l'objectif d'attaque (p. ex. : passage à la perquisition de bâtiments) ou neutraliser un adversaire. Appuyer par le feu signifie en premier lieu « se tenir prêt à tirer » et ensuite seulement « tirer ».

La poussée entre en ligne de compte si l'on doit neutraliser/détruire l'adversaire par le feu/les armes et que cela ne peut pas être fait au moyen d'armes tirant à grande distance. Dans l'objectif d'attaque, on mène généralement un combat rapproché avec engagement de grenades incapacitantes et de grenades à main.

320 Profil des prestations du groupe

Un groupe est en mesure de :

- a. se déplacer jusque dans un objectif d'attaque par le feu et le mouvement ;
- b. s'approcher suffisamment près d'un adversaire pour le neutraliser/le détruire ;
- c. fouiller et nettoyer une portion de terrain ;
- d. appuyer par le feu la poussée d'un autre groupe et maintenir cet appui pendant une durée déterminée.

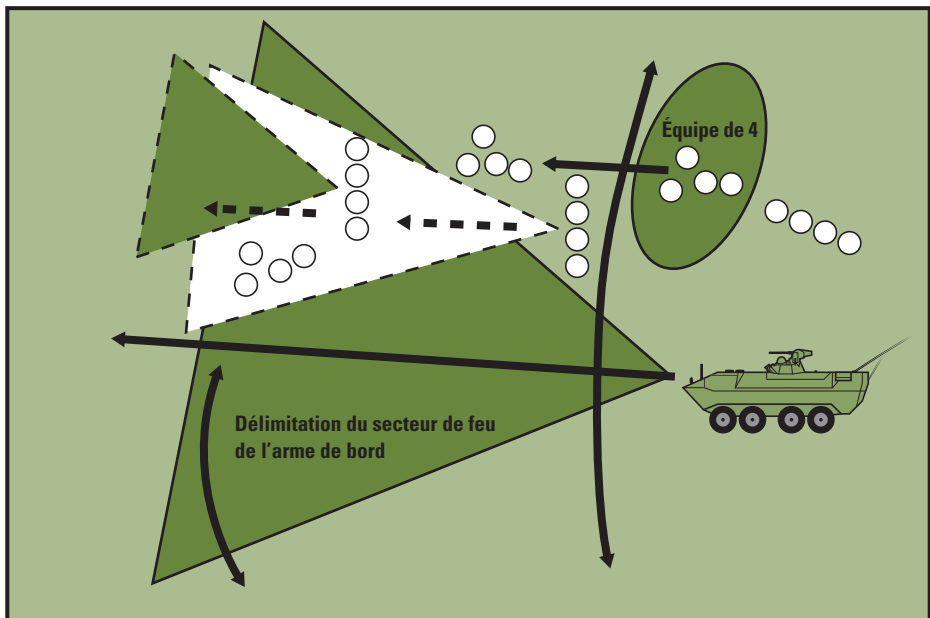
321 Mise en danger personnelle

Le déroulement du combat par le feu et le mouvement fixe des limites au-delà desquelles les tirs dans les intervalles et par-dessus la troupe, ainsi que les éclats des propres armes d'appui peuvent mettre en danger les propres hommes. Le chef de groupe doit donc coordonner le feu et le mouvement et être en mesure de peser le pour et le contre entre l'accomplissement de la mission et la propre mise en danger.

322 Poussée débarquée

La poussée débarquée du véhicule est la manière la plus simple et la plus rapide de s'approcher au plus près de l'adversaire. Le groupe progresse abrité des éclats, sous l'appui de feu du propre véhicule de groupe (idéal pour s'approcher d'une façade de bâtiment).

La poussée débarquée peut être lancée par une rafale tirée par l'arme de bord dans l'objectif d'attaque. Tirer avec l'arme de bord du véhicule en mouvement comporte toutefois le désavantage de perdre en précision.



323 Poussée du groupe entier depuis l'arrière d'un véhicule

Un groupe nécessite l'appui de feu d'un autre groupe de la section ou de l'arme de bord du propre véhicule de groupe pour pousser en bloc.

Le choix de la formation de combat dépend du terrain et elle détermine pour une large part le moment à partir duquel le groupe est contraint d'être appuyé par d'autres groupes en raison de la mise en danger propre.

Variante 1 : Poussée en formation Y

Les deux équipes l'une derrière l'autre, l'équipe avant en formation Y, l'équipe arrière en colonne)

Cette formation a l'avantage d'utiliser un fuseau d'attaque étroit (portion de terrain limitée à droite et à gauche dont on a besoin pour pousser) et de laisser ainsi le plus d'espace possible pour l'engagement en appui de l'arme de bord du véhicule de groupe. Dans cette formation, il est aisé de conduire le groupe, car les équipes poussent l'une derrière l'autre. Le mouvement s'effectue selon le principe « pousser jusqu'à ce que l'on rencontre l'adversaire ». Au contact de l'adversaire, il est possible de passer immédiatement en ligne et de concentrer ainsi le feu vers l'avant.

Variante 2 : Poussée en ligne

(Les deux équipes côte à côte)

Cette formation présente l'avantage de disposer immédiatement de beaucoup de feu durant toute la progression. La ligne est la formation idéale pour fouiller un terrain ou le nettoyer.

Une conduite plus difficile et une limitation du secteur de feu de l'arme de bord du véhicule en appui constituent les désavantages de cette formation.

324 Poussée débarquée en équipe

Le groupe doit passer en poussée par équipe dès que la mise en danger personnelle par l'arme de bord du véhicule de groupe en appui devient trop grande. Le chef de groupe coordonne la progression alternée de ses deux équipes.

325 Appui d'un autre groupe par le feu

Lors de la fourniture et du maintien d'un appui de feu de la poussée produite par un autre groupe de la section, il faut partager le secteur de feu de telle manière que les deux équipes et l'arme de bord du véhicule de groupe disposent de secteurs de feu clairement définis. Le chef d'équipe mène le feu (avec des traçantes, par la voix) dans chaque secteur.

Le chef de groupe peut rassembler le feu du groupe entier ou former des efforts principaux au moyen du feu de l'arme de bord et des fusils-mitrailleurs.

326 Actions consécutives possibles

Les actions consécutives possibles d'une poussée dans l'objectif d'attaque peuvent être :

- a. y amener le véhicule de groupe et tenir l'emplacement ;
- b. passer à la perquisition de bâtiments/fouille de terrain ;
- c. appuyer par le feu la poussée d'un autre groupe de la section.

Annexe 1

Instruction des formes militaires

1 Instruction individuelle des formes militaires

1.1 Principes fondamentaux

327 Uniforme et apparence (RS 04, art 58, al 1)

« L'uniforme est le signe de l'appartenance à l'armée. Quiconque porte l'uniforme représente la troupe ; il est tenu dès lors d'observer un comportement correct. »

328 Comportement et maintien en public

Un maintien et un comportement corrects et naturels en public contribuent à améliorer l'image et la renommée de l'armée.

1.2 Position de repos

329 Généralités

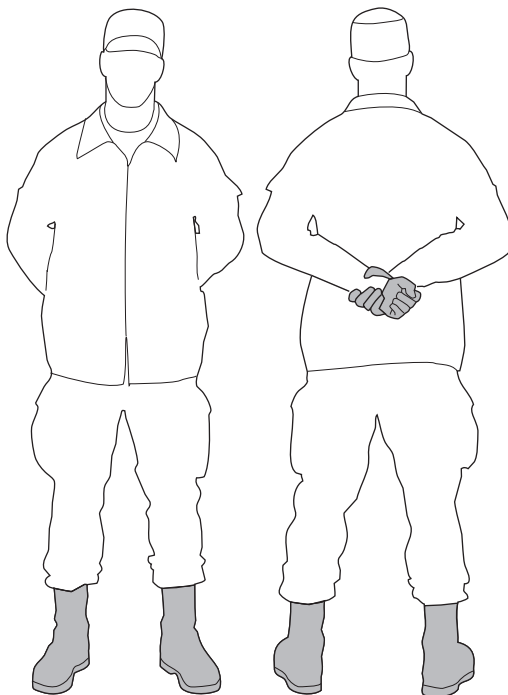
Le militaire prend la position de repos après s'être annoncé à un supérieur hiérarchique.

Cette position se caractérise par :

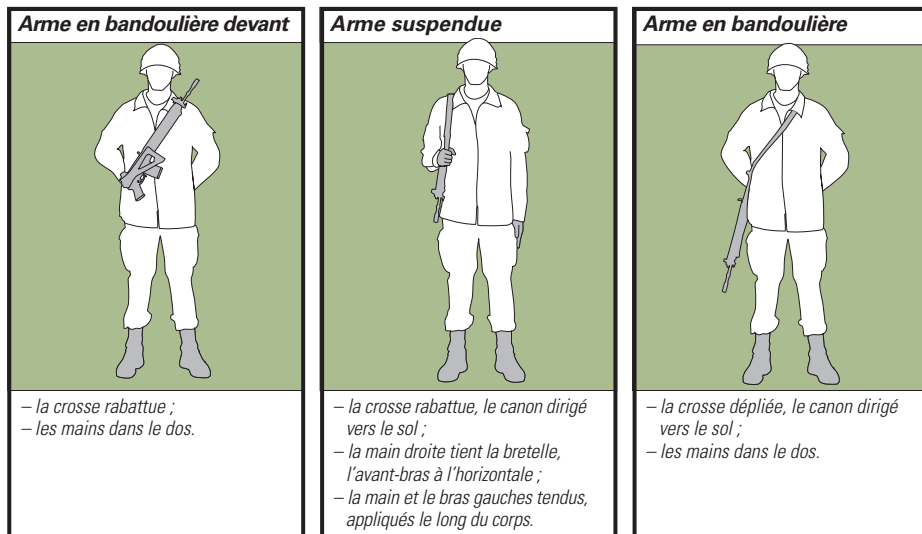
- une attitude tranquille, le corps redressé, sans que l'immobilité soit pour autant exigée ;
- en règle générale, la tête est tournée vers le supérieur hiérarchique.

330 Exécution

- Sans F ass :
 - faire face au supérieur hiérarchique ;
 - se tenir droit, jambes légèrement écartées ;
 - regarder le supérieur hiérarchique (contact visuel) ;
 - les mains dans le dos (la main droite saisit le poignet gauche, la main gauche reste fermée).



b. Avec le F ass :



Avec une arme collective, un appareil, un outil, un paquetage etc. : se tenir droit et tranquille, la tête dirigée vers le supérieur hiérarchique.

1.3 Position de garde-à-vous

331 Généralités

Le garde-à-vous est une manière de se présenter. Cette position se caractérise par :

- les talons joints ;
- le corps redressé et tendu, la tête droit devant ;
- le maintien immobile.

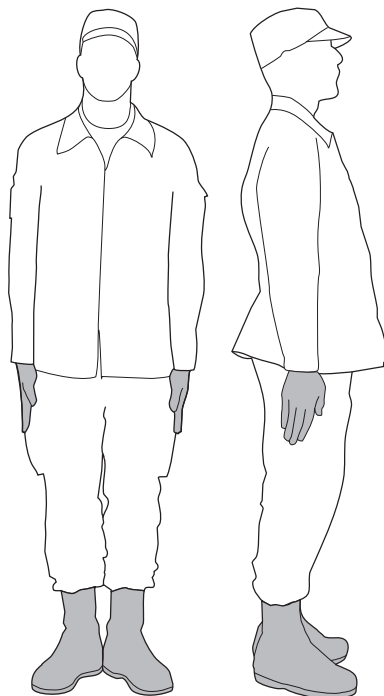
Le garde-à-vous est pris pour :

- s'annoncer ou prendre congé individuellement ;
- annoncer une formation.



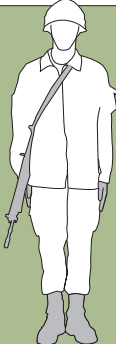
332 Exécution

a. Sans F ass :

- ramener le pied gauche contre le pied droit (les pieds forment un angle d'env. 60°) ;
- tendre les bras et les mains, les appliquer le long du corps ;
- redresser le haut du corps ;
- diriger la tête droit devant soi et rester immobile.







b. Avec F ass :

<p>Arme en bandoulière devant</p> 	<p>Arme suspendue</p> 	<p>Arme en bandoulière</p> 
<ul style="list-style-type: none"> - la crosse rabattue ; - la main droite à la crosse, le pouce au ras de la plaque de crosse ; - la main et le bras gauches tendus, appliqués le long du corps. 	<ul style="list-style-type: none"> - la crosse rabattue, le canon dirigé vers le sol ; - la main droite tient la bretelle, l'avant-bras à l'horizontale ; - la main et le bras gauches tendus, appliqués le long du corps. 	<ul style="list-style-type: none"> - la crosse dépliée, le canon dirigé vers le sol ; - les mains et les bras tendus, appliqués le long du corps.

Avec une arme collective, un appareil, un outil, un paquetage etc. : se tenir droit, la tête dirigée droit devant soi et rester immobile.

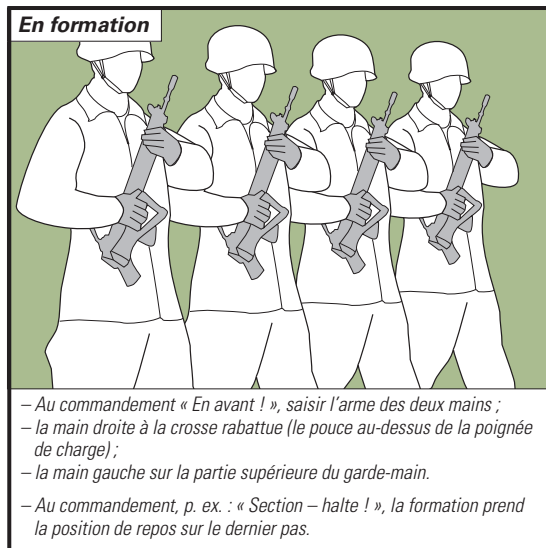
1.4 Manières de porter l'arme

333 Arme en bandoulière devant

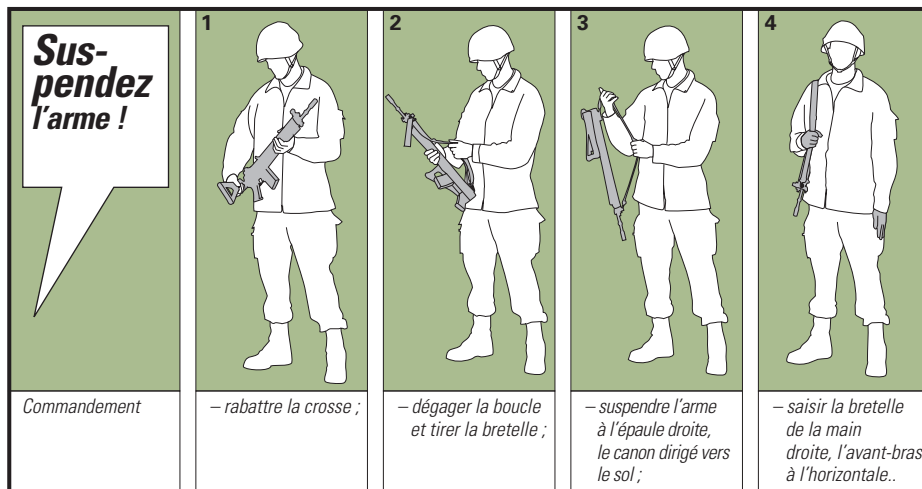
<p>Arme en bandoulière devant !</p>	<p>1</p> 	<p>2</p> 	<p>3</p> 	<p>4</p> 
<p>Commandement</p>	<p>- rabattre la crosse ;</p>	<p>- dégager la boucle et tirer la bretelle ;</p>	<p>- mettre l'arme en bandoulière devant, le canon dirigé vers le haut ;</p>	<p>- prendre la position de repos.</p>

Lorsque l'activité l'exige, l'arme en bandoulière devant peut être déplacée dans le dos.
(Commandement : « Arme en bandoulière derrière ! »)

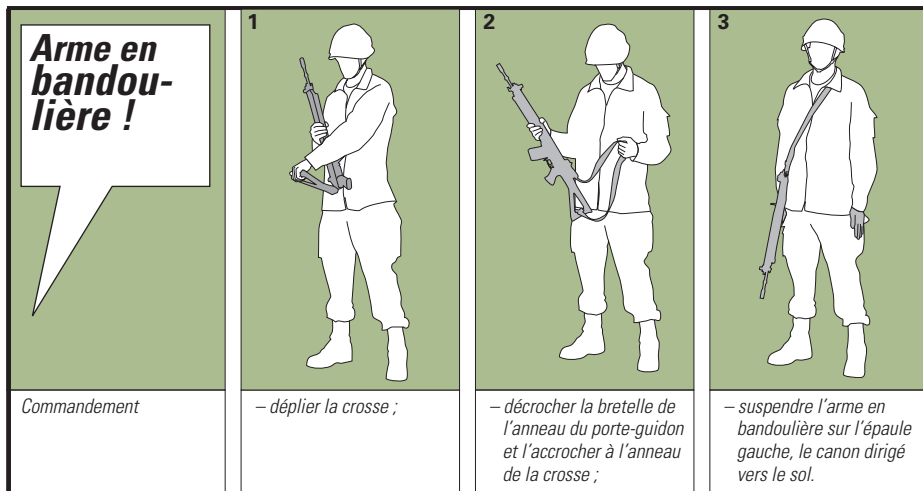
Tenue des bras lors de la marche



334 Suspendre l'arme

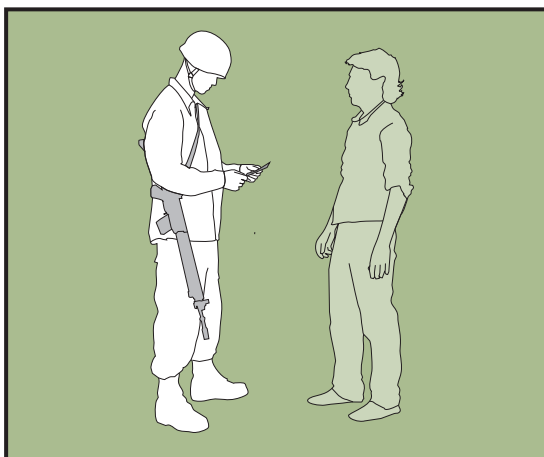
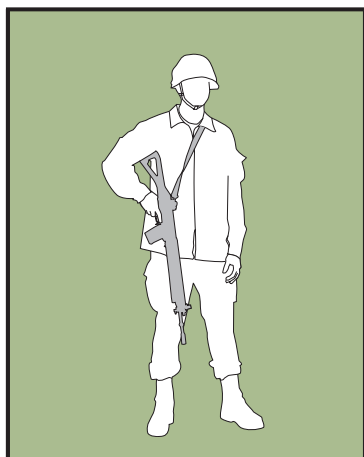


335 Arme en bandoulière



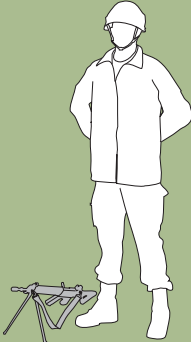


Remarque :

- manière de porter l'arme en cas de degré de préparation élevé ;
- la longueur de la bretelle doit être adaptée aux différentes possibilités de mises en joue au combat ;
- la position des mains droite et gauche est fonction de l'activité exercée sur le moment ;
- les gauchers portent l'arme en bandoulière sur l'épaule droite.

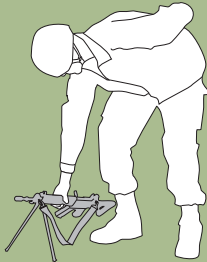
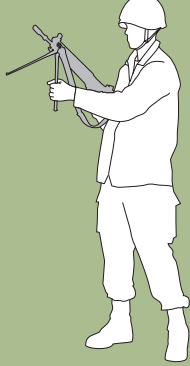


336 Déposer l'arme / mettre l'arme à terre

<p>Déposez l'arme / Arme à terre !</p>	<p>1</p> 	<p>2</p> 	<p>3</p> 
<p>Commandement</p>	<ul style="list-style-type: none"> – soulever légèrement l'arme de la main gauche ; – passer le bras droit entre l'arme et la bretelle, saisir cette dernière et la passer par-dessus la tête ; 	<ul style="list-style-type: none"> – déplier la crosse ; 	<ul style="list-style-type: none"> – déposer l'arme sur le bipied, le magasin à la hauteur de la pointe du pied droit ; – tourner la poignée du pistolet vers la droite ; – ne pas modifier la longueur de la bretelle ou déposer l'arme à terre, le bipied rabattu.

Si le fusil est déposé au sol, le magasin est tourné vers la droite (commandement : « *Déposez l'arme au sol !* »).

337 Prendre l'arme en main

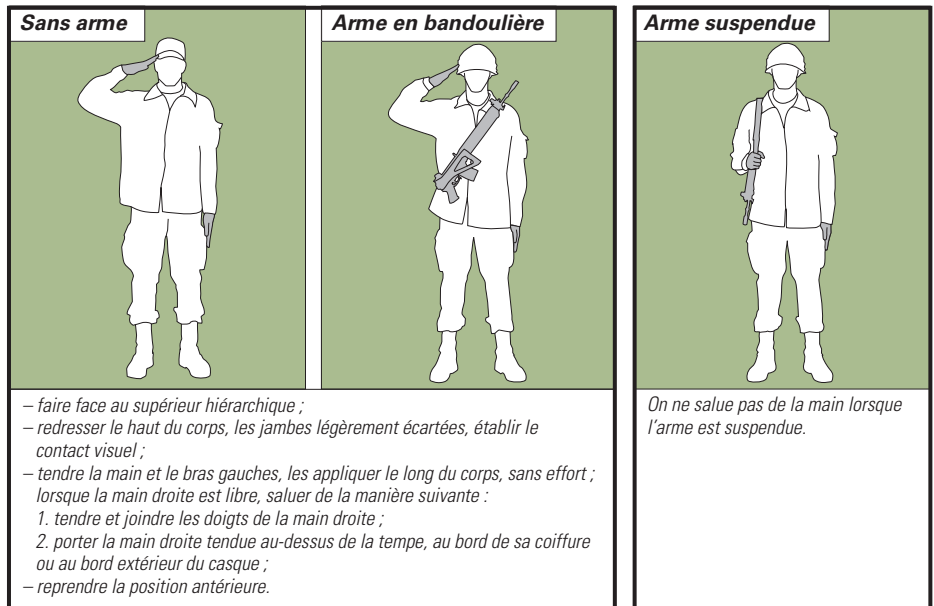
<p>Arme en main !</p>	<p>1</p> 	<p>2</p> 
<p>Commandement</p>	<ul style="list-style-type: none"> – saisir l'arme de la main droite ; 	<ul style="list-style-type: none"> – rabattre le bipied, le cas échéant.

1.5 Salut

338 Généralités (RS 04, art 59, al 1 à 4, 6 à 7)

- « Les formes de politesse militaires sont l'expression de l'intégration dans la communauté militaire et dans son organisation. »
- « Celui qui s'adresse à un supérieur ou celui à qui un supérieur s'adresse salue et s'annonce.
Si les deux interlocuteurs se connaissent par leur nom, le salut suffit. »
- « En outre, les militaires se saluent dans les circonstances où ils le feraient dans la vie civile. »
- « Les formations saluent les supérieurs. On annonce aux supérieurs ou aux organes de contrôle les formations et les installations. »
- « En certaines occasions, tels les concours internationaux, les cérémonies officielles et les réceptions, les formes militaires peuvent être soumises à des règles particulières. »
- « Les règles de politesse civiles doivent être observées quand il n'existe pas de formes militaires adéquates. »

339 Salut de pied ferme



Celui qui n'est pas debout ou en marche se lève pour saluer un supérieur.

Si la situation ne permet pas de se lever ou de saluer de la main, p. ex. : dans un restaurant ou dans un train ou si la main n'est pas libre, on salue à haute voix, au besoin avec un mouvement de la tête, en disant, p. ex. : « *Bonjour, capitaine !* ».


340 Salut en marchant

Sans arme



– tourner la tête vers le supérieur hiérarchique ou vers le drapeau ou l'étendard ; établir le contact visuel ;
– lorsque la main droite est libre, saluer de la manière suivante :
1. tendre et joindre les doigts de la main droite ;
2. porter la main droite tendue au-dessus de la tempe, au bord de sa coiffure ou au bord extérieur du casque ;
– reprendre la position antérieure.


Arme suspendue



Bonjour, capitaine !

On ne salue pas de la main lorsque l'arme est suspendue.

Si la main droite n'est pas libre



Bonjour, capitaine !

Lorsque la main droite n'est pas libre pour saluer, on salue à haute voix, au besoin avec un mouvement de la tête.

341 Salut aux drapeaux, aux étendards et lorsque retentit l'hymne national (RS 04, art 59, al 5)

« Le militaire isolé est tenu de saluer :

- les drapeaux et les étendards déployés ;
- lorsque retentit l'hymne national suisse ou un hymne national étranger au cours d'une cérémonie officielle. »

Lors du salut, on prend la position de garde-à-vous.

342 Cas particuliers

Le conducteur d'un véhicule et le cycliste saluent :

- en tenant le volant ou le guidon des deux mains ;
- en redressant le haut du corps ;
- en regardant droit devant soi ;
- en reprenant la position antérieure après avoir passé devant le supérieur.

Le passager d'un véhicule salue de la manière suivante :

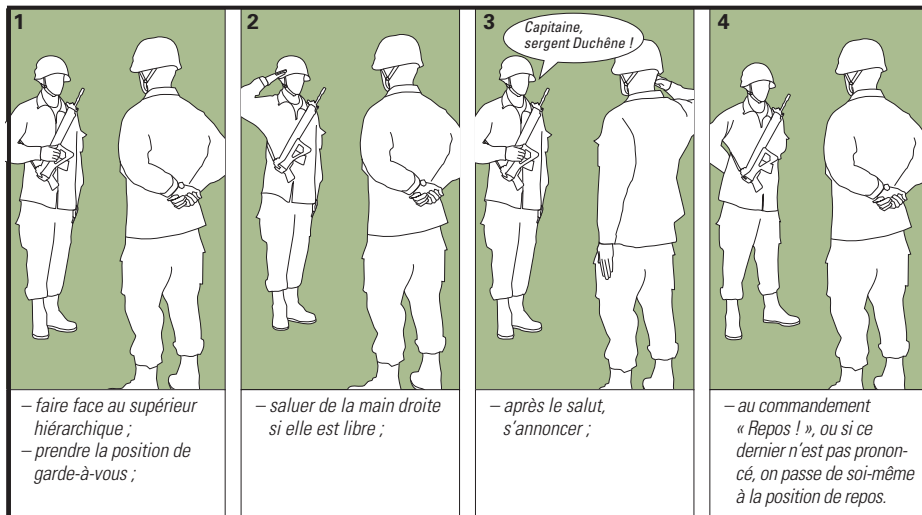
- sans arme : mettre les mains sur les cuisses ;
avec une arme : saisir l'arme avec les deux mains placées à la hauteur du ceinturon, l'arme étant tenue entre les genoux ;
- redresser le haut du corps et regarder devant soi ;
- reprendre la position antérieure après avoir passé devant le supérieur.

1.6 S'annoncer et prendre congé

343 Généralités (RS 04, art 59, al 2)

« Celui qui s'adresse à un supérieur ou celui à qui un supérieur s'adresse salue et s'annonce. Si les deux interlocuteurs se connaissent par leur nom, le salut suffit. »

344 S'annoncer



Celui qui est interpellé par un supérieur :

- par son grade ou sa fonction et son nom, p. ex. : « *Fusilier Dubois !* », répond « *Présent !* » ;
- seulement par son grade ou sa fonction, p. ex. : « *Sergent !* », répond « *Capitaine, sergent Duchêne !* ».

Celui qui ne peut pas distinguer le grade du supérieur (p. ex. : dans l'obscurité), s'annonce simplement en déclinant son grade et son nom ou sa fonction et le nom de la formation à laquelle il appartient.

En règle générale, lorsque l'on s'annonce et que l'on est équipé du F ass, ce dernier est porté en bandoulière devant.

345 Annonce de combat

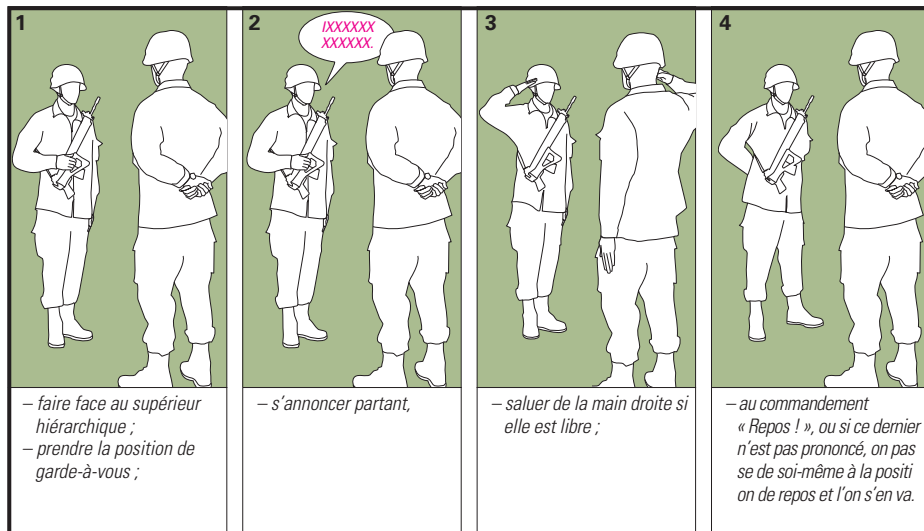
À l'engagement, une simple indication de la fonction et de l'incorporation remplace l'annonce.

Exemple :

- « *Poste d'observation 16/1* » ;
- « *Courrier, section Duchêne !* ».

Celui qui, à l'engagement, est interpellé par un supérieur hiérarchique s'annonce sans modifier sa position de combat.

346 Prendre congé



1.7 Comportement du militaire dans les postes de commandement et dans les cantonnements

347 Comportement du militaire dans les postes de commandement et dans les cantonnements

Sauf avis contraire, on ne frappe pas à la porte des salles de travail ni à celles des postes de commandement lorsque l’entrée est généralement autorisée. Celui qui pénètre dans la pièce se dirige vers le supérieur auquel il désire parler et s’annonce à lui. Lorsque le nouveau venu ne doit parler à personne et qu’il ne s’agit pour lui que de déposer ou de reprendre quelque chose, il ne s’annonce ni ne salue.

Chacun est tenu de frapper à la porte d’un bureau personnel ou d’un local de séjour des cadres.

1.8 Réception d’un ordre verbal

348 Réception d’un ordre verbal

Celui qui reçoit un ordre verbal répond :

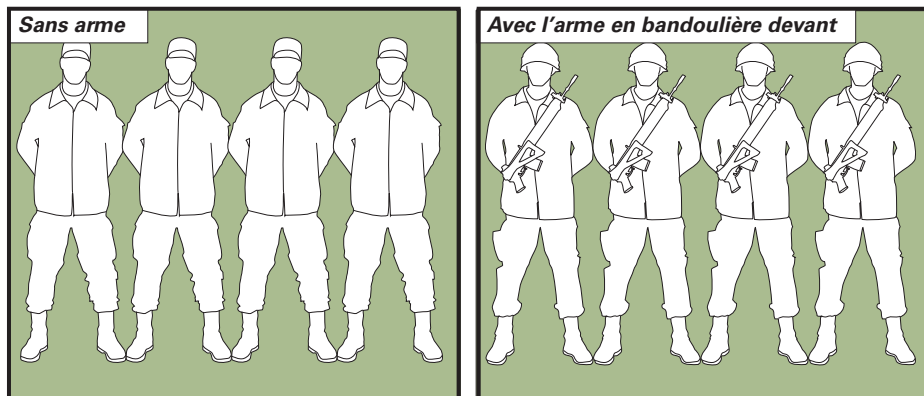
- « *Compris !* » pour confirmer qu’il a compris ce que le supérieur ordonne ; ou :
- « *Pas compris !* » pour exprimer qu’il n’a pas saisi le comportement exigé de lui et qu’il a besoin d’explications. Il ne quitte pas le supérieur avant de savoir exactement ce qu’il doit faire. Il le confirme par « *Compris !* ».

Les ordres qui ne sont pas exécutés sous les yeux du supérieur hiérarchique doivent être répétés spontanément, p. ex. : « *Compris, j’annonce à mon chef de groupe que le déplacement est fixé à 0745 !* ».

2 Instruction en formation des formes militaires

2.1 Position de repos

349 Application et exécution



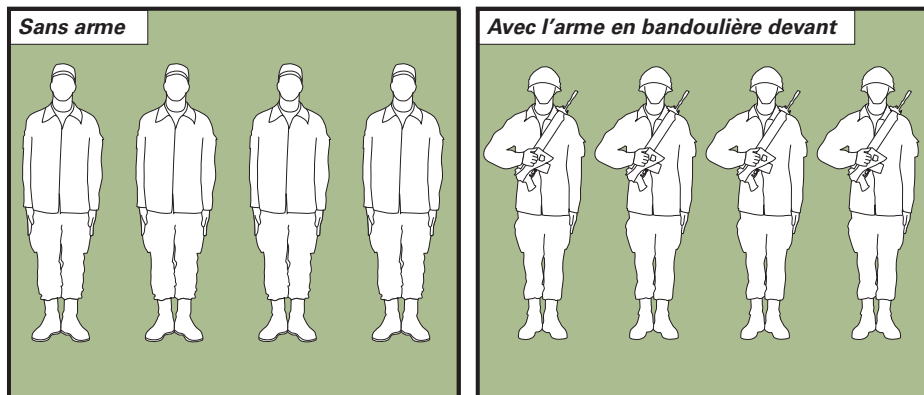
La position de repos est la position normale lorsque l'on se tient debout en formation.

Elle est prise au commandement de p. ex. : « *Section, repos !* ».

Le front pris par la formation doit être maintenu.

2.2 Position de garde-à-vous

350 Application et exécution



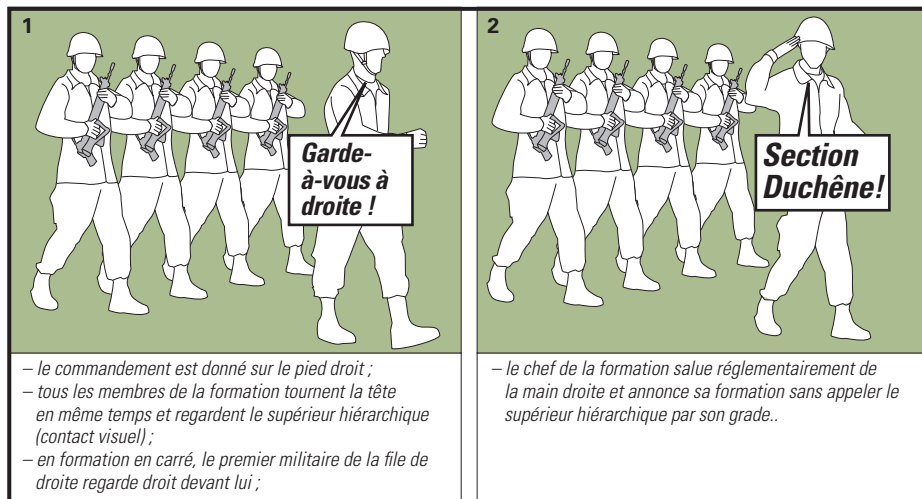
En formation, la position de garde-à-vous est prise au commandement de p. ex. : « *Section, garde-à-vous !* ».

2.3 Salut de la formation

351 Devoir de saluer (RS 04, art 59, al 4)

« Les formations saluent les supérieurs. On annonce aux supérieurs ou aux organes de contrôle les formations et les installations. »

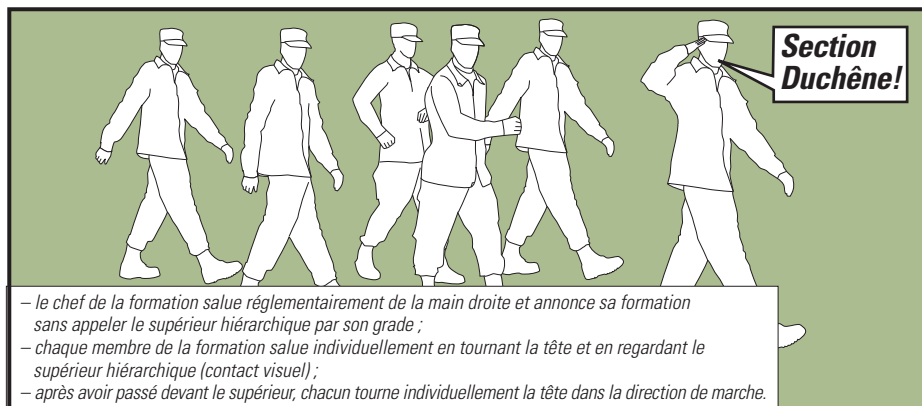
352 Exécution en marche au pas



Comportement après avoir salué :

- lorsque le dernier rang de la formation a passé devant le supérieur, le chef de la formation commande « *En avant – marche !* » ;
- tous les membres de la formation tournent la tête en même temps dans le sens de la marche.

353 Exécution en marche libre



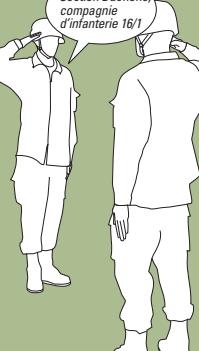

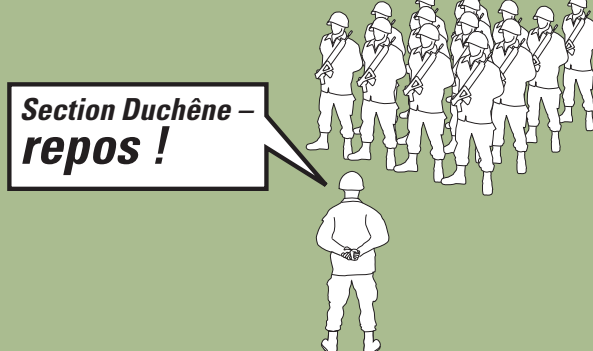


2.4 Annonce de formations et d'installations

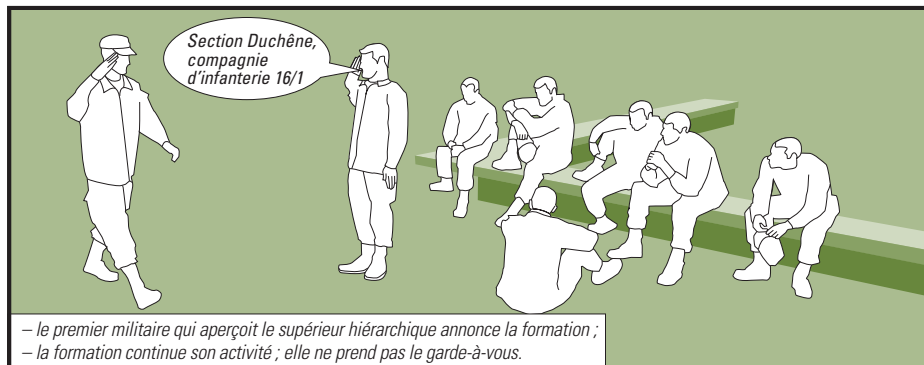
354 Généralités

- Les formations et les installations sont annoncées spontanément à tous les supérieurs hiérarchiques et à tous les organes de contrôle ;
- l'annonce de la formation ou de l'installation s'effectue en indiquant uniquement sa dénomination réglementaire ;
- en règle générale, c'est le chef de la formation qui annonce, ou le premier militaire qui aperçoit le supérieur hiérarchique ou l'organe de contrôle.

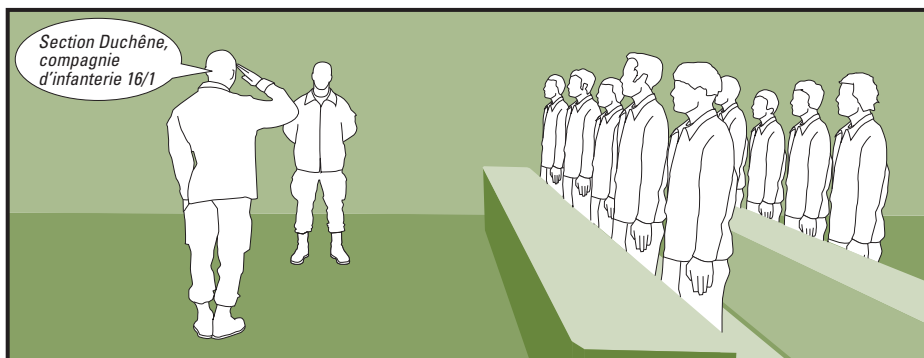
355 Exécution

<p>1</p>  <p>Section Duchêne – garde-à-vous !</p>	<p>2</p> 	<p>3</p>  <p>Section Duchêne, compagnie d'infanterie 16/1</p>
<p>– commander le garde-à-vous à la formation ;</p>	<p>– s'avancer à trois pas du supérieur hiérarchique pour effectuer l'annonce ; – prendre la position de garde-à-vous ;</p>	<p>– saluer de la main droite si elle est libre ; – annoncer la formation ;</p>
<p>4</p> 	<p>5</p>  <p>Section Duchêne – repos !</p>	
<p>– prendre la position de repos et s'éloigner dès que le supérieur a répondu au salut ou ordonné le repos ;</p>	<p>– commander la position de repos.</p>	

Annoncer une formation en ordre ouvert (p. ex. : formation au travail ou en pause) :



Même si elle n'est pas en formation serrée, une formation peut fort bien être annoncée au garde-à-vous (p.ex. en salle de théorie, en formation « à moi » dans le terrain).



Lors d'une inspection, à la reprise du travail et à l'appel principal, on annonce en indiquant les effectifs, p. ex. : « *Compagnie d'infanterie 16/1, effectif 152, présents 148, 1 homme au bureau, 3 hommes à l'infirmerie !* ».

356 Annoncer à partir d'un véhicule à moteur

Sauf lors d'un défilé, c'est le passager avant qui annonce l'unité. Il le fait à très haute voix ou en utilisant un écriteau ou tout autre moyen approprié. Exemple : « *Tête 16/1 !* » ; « *Fin 36/1 !* ».

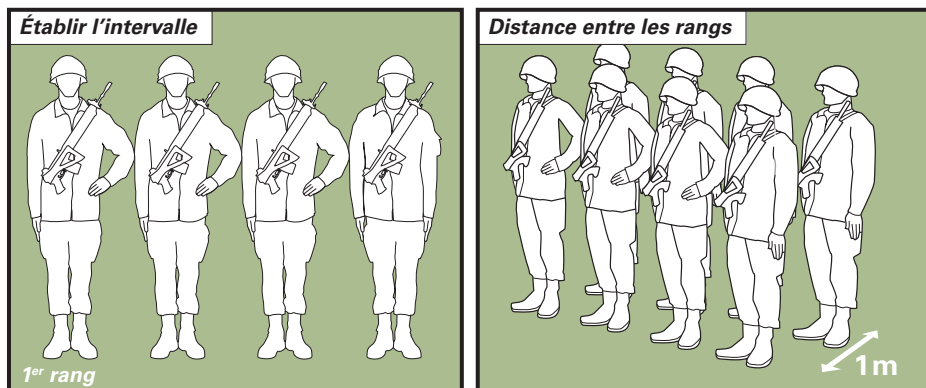
357 Prendre congé avec une formation en ordre serré

Celui qui annonce procède comme suit :

- mettre la formation au garde-à-vous ;
- s'avancer à trois pas du supérieur hiérarchique ; prendre le garde-à-vous ;
- annoncer le départ de la formation, p. ex. : « *Je dispose de ma section !* » ; saluer de la main droite si elle est libre ;
- reprenre la position antérieure dès que le supérieur a répondu au salut ;
- commander la position de repos à la formation.

2.5 Rassemblement

358 Aligner, couvrir



a. Principes de base :

1. dans chaque rang, l'alignement s'effectue par ordre de grandeur depuis le côté droit, tout en établissant l'intervalle ;
2. s'il y a plusieurs rangs, on prend la distance qui est d'un mètre de militaire à militaire ou de paquetage à paquetage.

b. Établir l'intervalle :

1. poser la main gauche sur la hanche, doigts tendus, pouce écarté ;
2. avancer le coude gauche jusqu'à l'aligner sur le front de la formation ;
3. avec le bras droit plaqué le long du corps, toucher le coude du voisin de droite ;
4. joindre les talons.

c. Établir l'alignement du premier rang :

1. chacun établit l'intervalle ;
2. le militaire de droite regarde droit devant lui ; les autres regardent à droite et alignent les talons ;
3. lorsque l'alignement est correct, tous tournent la tête, regardent droit devant eux et restent immobiles.

d. S'aligner et couvrir dans les rangs suivants :

1. le militaire de droite établit la distance avec celui qui le précède, regarde droit devant lui et couvre par rapport au militaire se tenant devant lui ;
2. chacun établit l'intervalle, couvre approximativement puis tourne la tête à droite et s'aligne ;
3. lorsque l'alignement est correct, tous tournent la tête, regardent droit devant eux et, tout en se déplaçant légèrement, couvrent avec plus de précision puis restent immobiles ;

e. Au commandement « *Section – repos !* », chacun prend la position de repos et regarde celui qui commande.

359 Rassemblements

Les rassemblements s'effectuent comme suit :

a. Commandement/activité

1. appeler la formation, p. ex. : « *Groupe Dubois !* » ;
2. désigner le front de la formation (s'il n'est pas donné par l'emplacement du chef), p. ex. : « *Front la caserne !* » ;
3. ordonner la formation, p. ex. : « *Sur un rang !* » ; le F ass en bandoulière devant est saisi des deux mains ;
4. le rythme de déplacement n'est ordonné que si le rassemblement ne doit pas être exécuté au pas de gymnastique ;
5. commander l'exécution « *Rassemblement !* ».

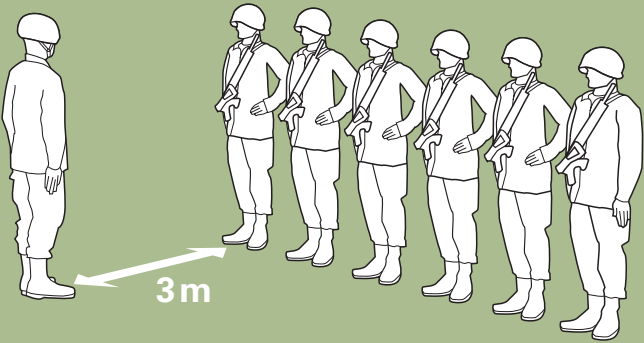
Exemple : « *Section Duchêne – En colonne par 4 – Rassemblement !* »

b. Exécution

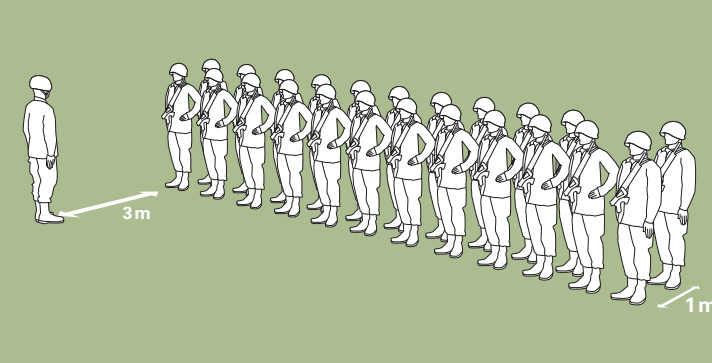
1. au commandement « *Rassemblement !* », la section gagne son nouvel emplacement au pas de gymnastique ;
2. le militaire de droite se place à 3 m devant le supérieur hiérarchique et fait front ;
3. les autres membres de la formation gagnent immédiatement leur emplacement, s'alignent et couvrent ;
4. sitôt la formation alignée et couverte, le supérieur commande, p. ex. : « *Section – Repos !* ».

2.6 Formations

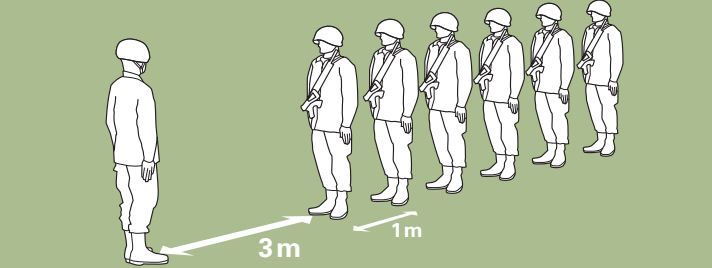
360 Sur un rang

<p>Groupe Müller sur un rang rassemblement!</p>	
<p>Commandement</p>	<p>– Les membres de la formation se placent l'un à côté de l'autre, par ordre de grade, de fonction et de grandeur, de la droite vers la gauche ; – en section, le remplaçant du chef de section occupe la place du 1er militaire à droite, puis viennent dans l'ordre les sous-officiers et la troupe.</p>

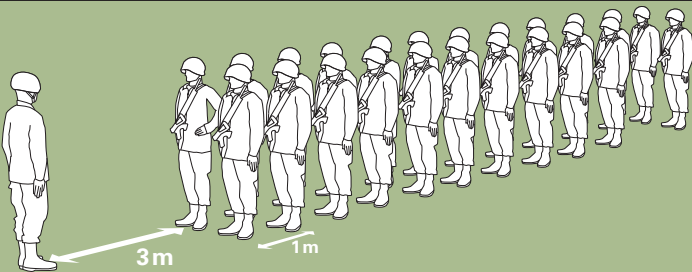
361 Sur deux rangs

<p>Section Duchêne sur deux rang rassemblement!</p>	
<p>Commandement</p>	<ul style="list-style-type: none"> – les membres de la formation se placent par ordre de grandeur, l'un à côté de l'autre et l'un derrière l'autre ; – en section, les sous-officiers se placent au premier rang ; – lorsque l'effectif de la formation est impair, on laissera libre la place qui précède le dernier homme du second rang.

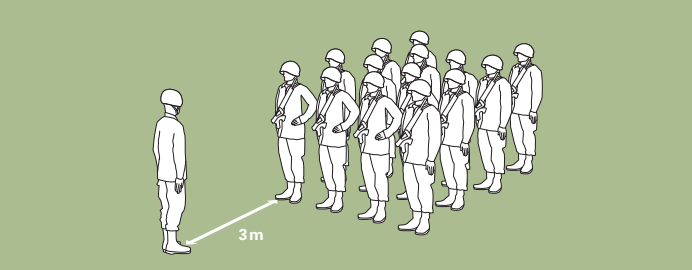
362 En colonne par un

<p>Groupe Müller en colonne par un rassemblement!</p>	
<p>Commandement</p>	<ul style="list-style-type: none"> – les membres de la formation se placent l'un derrière l'autre par ordre de grade, de fonction et de grandeur ; – en section, le remplaçant du chef de section occupe la tête de la colonne, puis viennent dans l'ordre les sous-officiers et la troupe.

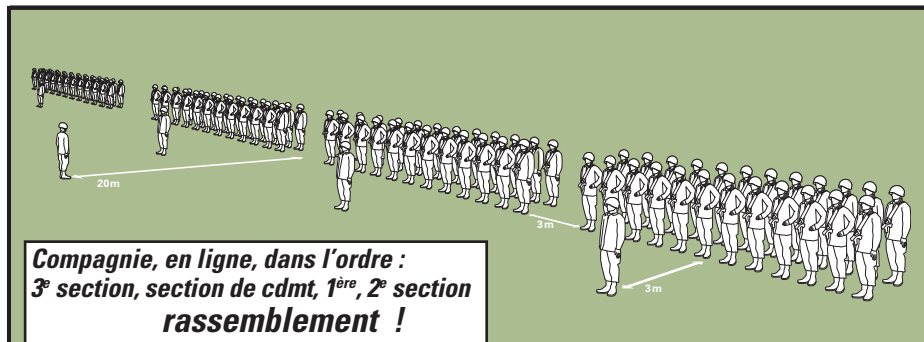
363 En colonne par deux

<p>Section Duchêne en colonne par deux rassemblement!</p>	
<p>Commandement</p>	<ul style="list-style-type: none"> – les membres de la formation se placent l'un derrière l'autre et l'un à côté l'autre par ordre de grade, de fonction et de grandeur ; – en section, les sous-officiers se placent en tête, la troupe vient ensuite ; – lorsque l'effectif de la formation est impair, on laissera libre la place qui précède le dernier homme de la colonne de gauche.

364. En colonne par quatre

<p>Section Duchêne en colonne par quatre rassemblement!</p>	
<p>Commandement</p>	<ul style="list-style-type: none"> – les membres de la formation se placent par ordre de grandeur, les sous-officiers au premier rang, et au deuxième rang le cas échéant ; – lorsque l'effectif de la formation est impair, on laissera un vide dans la troisième colonne ou dans la deuxième et troisième colonne.

365 En ligne

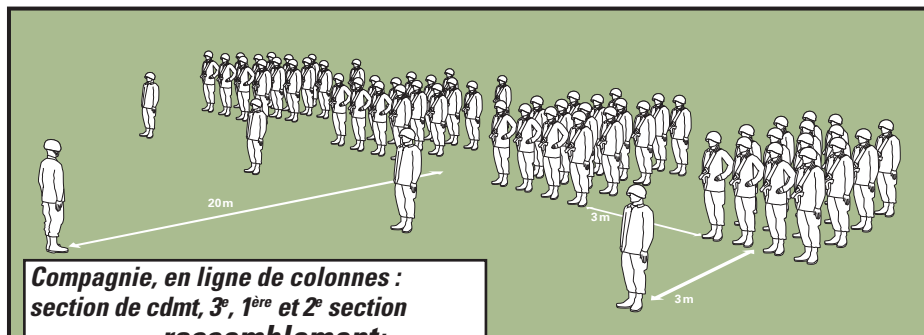


**Compagnie, en ligne, dans l'ordre :
3^e section, section de cdm, 1^{ère}, 2^e section
rassemblement !**

Commandement

- les sections sont sur deux rangs, l'une à côté de l'autre avec 3 mètres d'intervalle de section à section ;
- le commandant d'unité se place à 20 m en face du milieu de son unité, les chefs de section à 3 mètres devant le milieu de leur section. Le sergent-major d'unité et le fourrier d'unité se trouvent dans la section de commandement ;
- seul le commandant d'unité commande. Les chefs de section accélèrent le rassemblement par leur exemple et par des signes. Si l'ordre des sections n'est pas commandé, celles-ci se rassemblent dans l'ordre normal : section de commandement, sections 1 à 5.

366 En ligne de colonnes



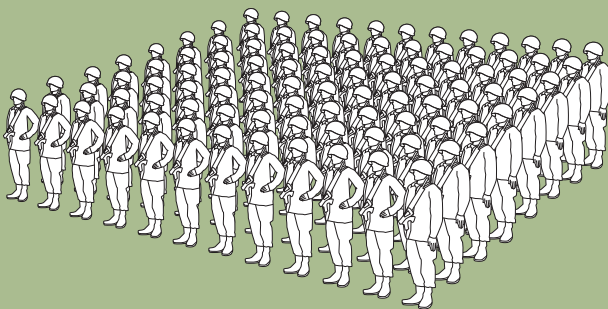
**Compagnie, en ligne de colonnes :
section de cdm, 3^e, 1^{ère} et 2^e section
rassemblement !**

Commandement

- les sections sont en colonne par quatre, l'une à côté de l'autre avec 3 mètres d'intervalle de section à section ;
- le commandant d'unité se place à 20 m en face du milieu de son unité, les chefs de section à 3 mètres devant le milieu de leur section. Le sergent-major d'unité et le fourrier d'unité se trouvent dans la section de commandement ;
- seul le commandant d'unité commande. Les chefs de section accélèrent le rassemblement par leur exemple et par des signes. Si l'ordre des sections n'est pas commandé, celles-ci se rassemblent dans l'ordre normal : section de commandement, sections 1 à 5.

367 Formation en carré

**Compagnie,
en colonne par douze,
rassemblement !**

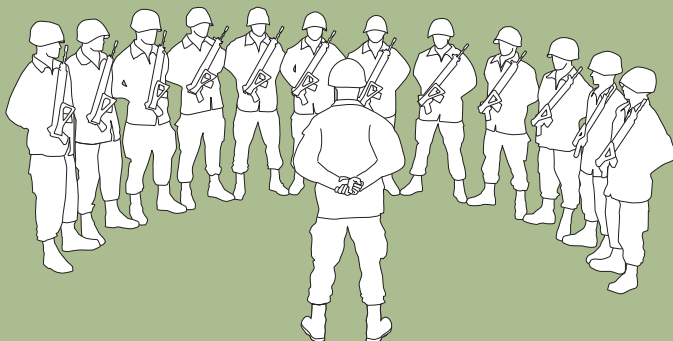


Commandement

- rassemblée au pas, cette formation finit par former une colonne de huit, douze ou seize militaires ;
- si la place disponible le permet, on forme un carré dans lequel les rangs et les colonnes sont en nombre à peu près égaux ;
- les militaires se placent par ordre de grandeur, tant dans la largeur que dans la profondeur ;
- les officiers et les sous-officiers se placent au premier rang, les sous-officiers dans la colonne extérieure droite et éventuellement aussi au deuxième rang ;
- le dernier rang peut être incomplet. Les rangs sont comblés de la droite vers la gauche.

368 Formation « À moi ! »

**Section –
À moi !**



Commandement

- la formation est en demi-cercle, dans la position de repos, devant le supérieur, les cadres occupant l'aile droite ;
- la mise en place dépend de la taille de la formation ainsi que du terrain ;
- tous les militaires doivent avoir le contact visuel avec le supérieur hiérarchique.

2.7 Manières de marcher

369 Pas de manœuvre

- a. Commandement, p. ex. : « *Section - en avant – marche !* ».
- b. au commandement préparatoire « *en avant !* », chacun tourne la tête, regarde droit devant soi et saisit le F ass ;
- c. au commandement d'exécution « *marche !* », on quitte la position de repos en faisant résolument un grand pas du pied gauche ;
- d. la longueur des pas est de 70 ou 80 centimètres et la cadence de marche d'environ 120 pas à la minute. On marche le corps redressé et en regardant droit devant soi ;
- e. lorsque le F ass n'est pas porté, les bras sont balancés naturellement, en avant jusqu'à la hauteur de la poitrine, en arrière obliquement et de côté. Les mains sont détendues, avec les doigts serrés ;
- f. le militaire de tête de la colonne de droite assume la direction de marche ;
- g. le commandement pour arrêter la formation est p. ex. : « *Section – Halte !* ». Ce commandement se donne sur le pied gauche. Après le commandement d'exécution « *Halte !* », chacun fait encore un pas avec le pied droit ; on fait encore un pas avec le pied gauche, mais seulement jusqu'à la hauteur du pied droit ;
- h. une fois à l'arrêt, tous les membres la formation prennent la position de repos.

370 Marche libre

- a. Commandement, p. ex. : « *Section – marche libre - en avant – marche !* ».
- b. en marche libre on ne marche plus au pas. La cadence de marche est adaptée au terrain / aux charges portées par les militaires ;
- c. pour passer au pas de manœuvre ou au pas de gymnastique, il faut d'abord arrêter la formation.
- d. le commandement pour arrêter la formation est p. ex. : « *Section – Halte !* ».

371 Pas de gymnastique

- a. Commandement, p. ex. : « *Section – pas de gymnastique – marche !* ».
- b. lorsque le F ass est porté en bandoulière devant, il est saisi des deux mains, la droite à la crosse, la gauche à l'avant du manchon ;
- c. si la formation se déplace sans arme, on plie les bras ;
- d. la cadence est de 160 à 170 pas à la minute ;
- e. pour passer du pas de gymnastique au pas de manœuvre, le commandement est le suivant : « *Pas de manœuvre – marche !* », la transition s'effectue sur 4 pas ;
- f. l'arrêt ne peut être commandé qu'après le passage au pas de manœuvre.

2.8 Mouvements

372 Petits déplacements

Pour de petits déplacements, on commande p. ex. : « *Section Duchêne – En avant/En arrière/À droite/À gauche – Marche !* » – « *Halte !* » ou « *Section Duchêne – Changement de front à droite – Front inverse – Rassemblement !* »

Au nouvel emplacement, chacun prend la position de repos et fait front au supérieur.

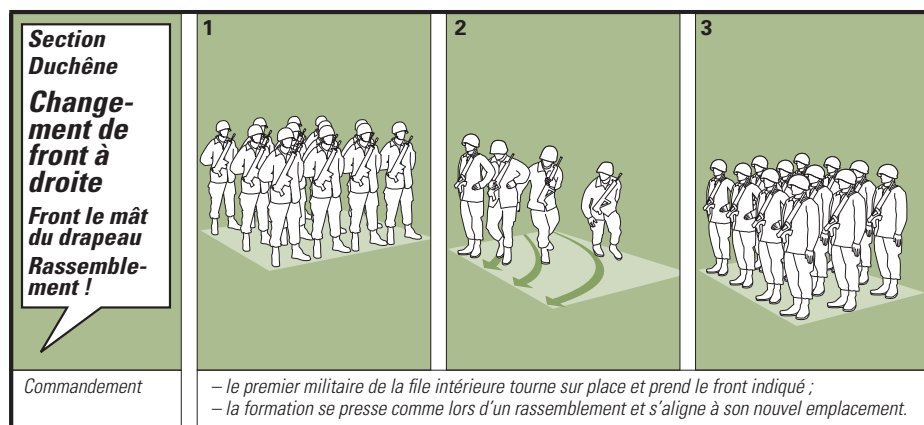
373 Conversions

- Pour les quarts de tour, on commande : « *À droite (À gauche) – Droite (Gauche) !* ».
- Pour les demi-tours, on commande : « *Demi-tour – Droite (Gauche) !* ».
- Les conversions s'effectuent toujours sur le talon placé du côté de la direction à prendre.

374 Changement de front

Les changements de front sont exécutés lorsque la formation se trouve à l'arrêt.

- Changement de front en fonction d'un point de repère :



Changement de front, front opposé

- Commandement : « *Section Duchêne – Changement de front à droite (à gauche) – Front opposé – Rassemblement !* ».
- Exécution : la formation pivote sur son centre par la droite ou par la gauche ; elle occupe toujours le même emplacement, mais avec un front tourné de 180°.

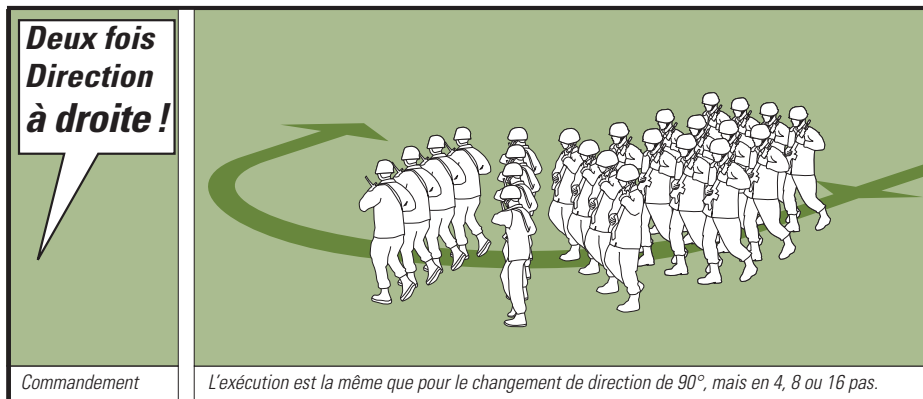
375 Changement de direction

a. Changement de direction de 90°.

1. Commandement : « *Direction – À droite (À gauche) !* » ;
2. exécution : en colonne par deux, le militaire de la file intérieure tourne sur place en 2 pas (en 4 pas en colonne par 4, en 8 en colonne par 8).

Les autres membres de la formation suivent le mouvement du chef de file en faisant des pas d'une longueur adéquate, tout en conservant l'alignement et les intervalles.

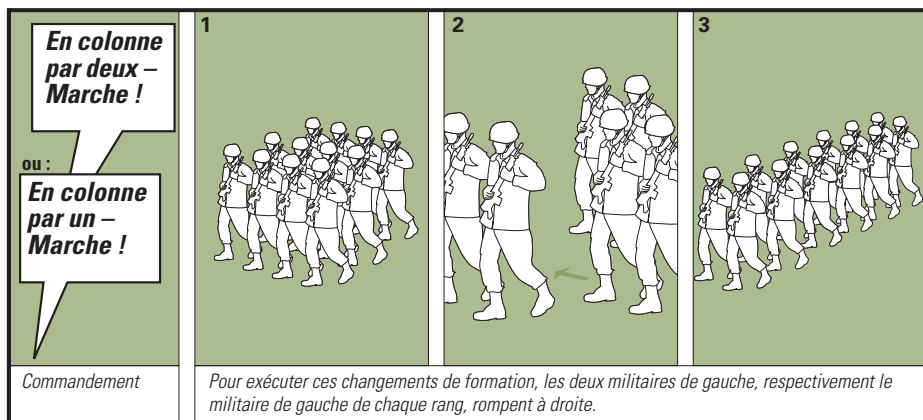
b. Changement de direction de 180°:



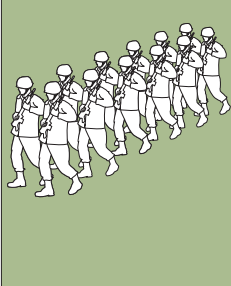
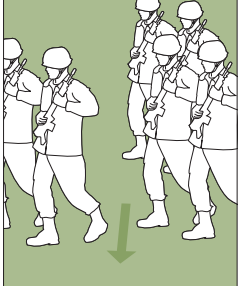
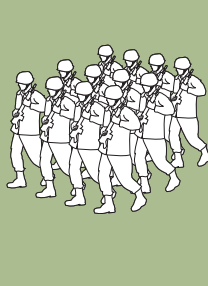
Les commandements préparatoires et d'exécution se donnent chaque fois sur le pied gauche.

376 Changements de formation

Que ce soit en partant de pied ferme ou en marchant, on peut passer de la colonne par quatre à celle par deux et à partir de cette dernière à la colonne par un.



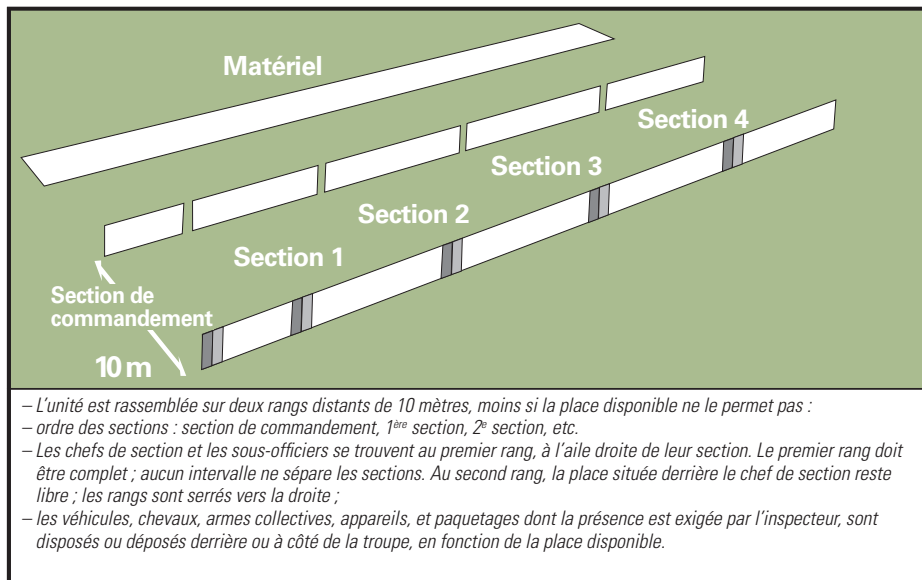
Inversement, en marchant en colonne par un, on peut passer à la colonne par deux et à partir de cette dernière à la colonne par quatre.

<p>En colonne par deux – Marche !</p> <p>ou</p> <p>En colonne par quatre – Marche !</p>	<p>1</p> 	<p>2</p> 	<p>3</p> 
<p>Commandement</p>	<p>– Pour effectuer ces changements de formation, l'homme ou les deux hommes qui sont derrière se déplacent à gauche et avancent jusqu'à la hauteur de l'homme ou des deux hommes qui les précèdent ;</p> <p>– en commandement : « Tête – pas raccourci ! », on fait marcher la tête de la colonne à plus petits pas jusqu'à ce que la nouvelle formation soit réalisée ;</p> <p>– on peut alors poursuivre le mouvement en commandant : « Au pas – marche ! » ou arrêter la formation en commandant : « Section – Halte ! ».</p>		

3 Manifestations particulières

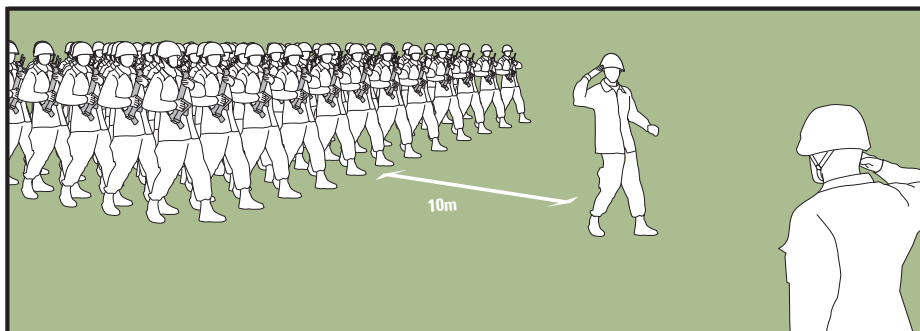
3.1 Inspections

377 Mise en place de l'unité pour l'inspection



3.2. Défilés

378 Défilé d'une unité rassemblée en carré



- Rassemblée en carré, l'unité défile au pas de manœuvre ;
- les armes sont portées en bandoulière devant. Avec un armement hétéroclite, on commande l'ordre dans lequel se présentent les différentes armes. ;
- Les commandements : « Pour défiler - En avant – Marche ! » ; « Garde-à-vous – À droite ! » ; « En avant – Marche ! » ; « Compagnie – Halte ! » ;
- les commandements verbaux sont, si nécessaire, marqués par un signe de la main ;
- durant le salut, le premier militaire à droite regarde droit devant lui ;
- seul le commandant de la formation qui défile salue de la main ;
- le commandement « Garde-à-vous - À droite ! » doit être donné 10 à 20 mètres avant d'arriver à la hauteur de l'inspecteur ;
- le commandement « En avant – Marche ! » intervient seulement lorsque le dernier rang de la formation est passé devant l'inspecteur.

379 Défilé de plusieurs unités

- a. En général, une formation défile par unités, avec l'équipement de combat, en colonne par quatre ou en carré et au pas de manœuvre ;
- b. l'inspecteur peut prescrire des dispositions particulières ;
- c. les commandements pour défiler et pour saluer sont donnés de vive voix par chaque commandant d'unité ; ils peuvent être marqués, si nécessaire, par un signe de la main ;
- d. les troupes mécanisées défilent par analogie et selon les ordres de l'inspecteur ;
- e. les chevaux du train sont menés par rangs de la largeur de la colonne par quatre ou du carré.

380 Salut à partir d'un véhicule à moteur lors du défilé

Commandement : « Garde-à-vous – Salut ! » ;

- b. redresser le haut du corps et regarder devant soi ;
- c. position des mains :
 1. l'arme est placée entre les genoux et tenue verticalement des deux mains ; la main droite est placée au-dessus de la main gauche, à la hauteur des épaules ; le bras droit est levé à l'horizontale ;
 2. sans arme, les mains reposent à plat sur les cuisses.

Au commandement « Repos ! », chacun reprend sa position initiale.

Les conducteurs et les passagers avant saluent par analogie.

Annexe 2

Brève théorie de tir au F ass

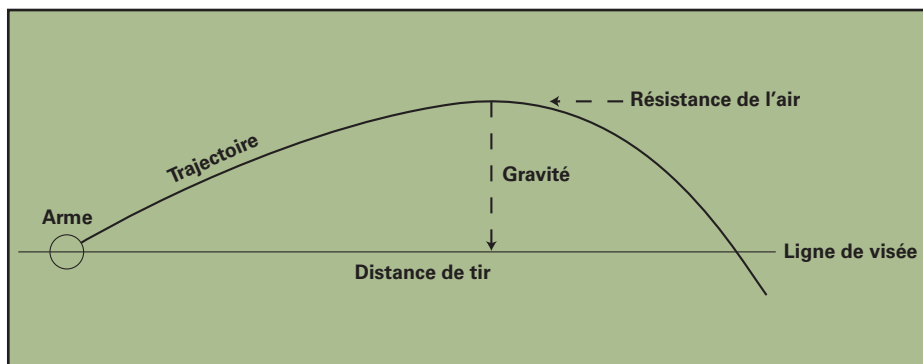
Trajectoire

Le projectile quitte le canon avec une vitesse initiale définie. Sans l'action d'autres forces, il se déplacerait à vitesse et direction constantes.

Dans l'atmosphère terrestre, deux forces agissent sur la trajectoire du projectile :

- la gravité qui tire le projectile vers le bas ;
- la résistance de l'air qui réduit la vitesse du projectile.

Les dispositifs de pointage des armes tiennent compte de ces deux influences.



Viseur de combat

La hausse de combat au fusil d'assaut consiste à placer le viseur sur « 2 blanc ». Avec une arme ainsi réglée, un tireur peut toucher du premier coup une cible située entre 0 et 300 m (point à viser au milieu). Au-delà de 300 m, le point à viser doit être adapté au moyen de la hausse de combat (viser plus haut) ou la distance réglée au moyen du viseur.

Dispersion

Si plusieurs coups de feu sont tirés sur le même objectif avec la même arme dans des conditions identiques, il apparaît que les différents projectiles ne suivent pas tous la même trajectoire. C'est ce qu'on appelle la dispersion des différentes trajectoires.

Dispersion inhérente aux différents genres de feux du fusil d'assaut :

Genre de feu	Dispersion	à 200 m	à 300 m
Coup par coup	1 ‰ de la distance de tir	20 x 20 cm	30 x 30 cm
Coup par coup rapide	2 ‰ de la distance de tir	40 x 40 cm	60 x 60 cm
Feu de série	4 ‰ de la distance de tir	80 x 80 cm	120 x 120 cm

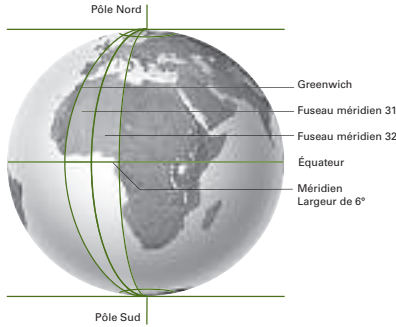
Annexe 3

Tableau d'épellation internationale

A	<i>Alfa</i>	Ä	<i>Alfa-Echo</i>
B	<i>Bravo</i>	Ö	<i>Oscar-Echo</i>
C	<i>Charlie</i>	Ü	<i>Uniform-Echo</i>
D	<i>Delta</i>		
E	<i>Echo</i>		
F	<i>Foxtrott</i>		
G	<i>Golf</i>		
H	<i>Hotel</i>		
I	<i>India</i>		
J	<i>Juliett</i>		
K	<i>Kilo</i>		
L	<i>Lima</i>		
M	<i>Mike</i>		
N	<i>November</i>		
O	<i>Oscar</i>		
P	<i>Papa</i>		
Q	<i>Quebec</i>	1	<i>one</i>
R	<i>Romeo</i>	2	<i>two</i>
S	<i>Sierra</i>	3	<i>three</i>
T	<i>Tango</i>	4	<i>four</i>
U	<i>Uniform</i>	5	<i>five</i>
V	<i>Victor</i>	6	<i>six</i>
W	<i>Whisky</i>	7	<i>seven</i>
X	<i>X-Ray</i>	8	<i>eight</i>
Y	<i>Yankee</i>	9	<i>niner</i>
Z	<i>Zulu</i>	0	<i>zero</i>

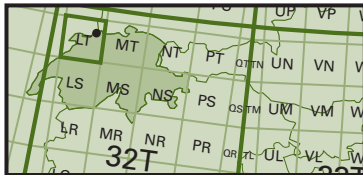
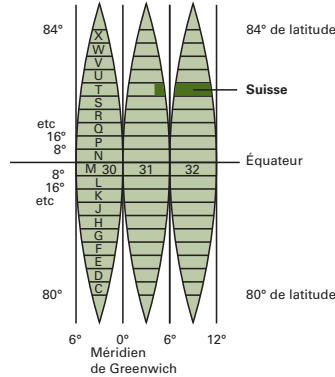
Annexe 4

Système international de coordonnées (UTM)



À partir de l'équateur, les fuseaux méridiens sont divisés en bandes d'une amplitude de 8°, à savoir 20 bandes jusqu'à 84° de latitude nord et 20 bandes jusqu'à 80° de latitude sud. Ces bandes sont identifiées chacune par une lettre majuscule allant de C à X (à l'exception des lettres I et O qui pourraient être confondues avec les chiffres 1 et 0). La Suisse se trouve sous les rectangles 31T et 32T.

L'« Universal Transverse Mercator » (de Gerhard Mercator), **UTM** en abrégé, divise le globe terrestre du pôle Nord au pôle Sud en 60 fuseaux cylindriques (« **méridiens** ») de 6° à la hauteur de l'équateur, numérotés d'ouest en est de 1 à 60. L'ancien observatoire de Greenwich (Angleterre) constitue le point de référence. La numérotation débute avec le méridien opposé à celui de Greenwich sur la surface du globe. La Suisse est ainsi comprise dans les fuseaux méridiens 32 et 31.



Chaque rectangle est divisé en carrés secondaires, eux-mêmes divisés en carrés plus petits, et ainsi de suite. Chacun des rectangles de 6° sur 8° est découpé en carrés de 100 km de côté, lesquels sont désignés par une double majuscule. Bâle, par exemple, se trouve dans le carré LT du rectangle 32T. La désignation de Bâle est par conséquent : 32TLT.
























Détermination d'un point

1 ^{ère} étape	2 ^e étape	3 ^e étape	4 ^e étape	5 ^e étape	6 ^e étape
Lire le nom de la zone	Lire la double lettre du carré	Lire le chiffre désignant le méridien ouest le plus proche du point recherché	Déterminer la distance séparant le méridien 51 du point recherché en direction de l'est (en dixièmes d'intervalle entre méridiens)	Lire le chiffre désignant la ligne de latitude la plus proche au sud du point recherché	Déterminer la distance séparant la latitude 00 du point recherché en direction du nord (en dixièmes d'intervalle entre les lignes de latitude)
32T	32TMT	32TMT51	32TMT518	32TMT51800	32TMT518007
























Annexe 5

Insignes d'arme et de grade

Insignes de grade

	soldat (sdt)		lieutenant (lt)
	appointé (app)		premier-lieutenant (plt)
	appointé-chef (app chef)		Capitaine (cap)
	caporal (cpl)		major (maj)
	sergent (sgt)		lieutenant-colonel (lt col)
	sergent-chef (sgt chef)		colonel
	fourier (four)		brigadier (br)
	sergent-major (sgtm)		divisionnaire (div)
	sergent-major chef (sgtm chef)		commandant de corps (Cdt c)
	adjutant (adj)		général
	adjudant d'état-major (adj EM)		
	adjudant-major (adj maj)		
	adjudant-chef (adj chef)		

Insignes d'arme / de service

	Infanterie (inf)		Service de renseignement militaire (S sens mil)
	Troupes blindées (bl)		Justice militaire (JM)
	Artillerie (art)		Aumônerie de l'armée (AA)
	Troupes d'aviation (av)		Service territorial (S ter)
	Troupes de défense contre avions (DCA)		Service de piquet (S piquet)
	Troupes du génie (G)		Service de la Croix-Rouge (SCR)
	Troupes de transmission / d'aide au commandement (trm/aide cmdt)		sport
	Troupes de sauvetage (sauv)		Fanfare militaire
	Troupes de la logistique (log)		
	Troupes sanitaires (san)		
	Sécurité militaire (séc mil)		officier spécialiste (of spéc)
	Troupes de défense NBC (déf NBC)		officier d'état-major général (of EMG)
			officier général (of gén)

Annexe 6

Lever du jour et tombée de la nuit

(Heures moyennes pour Berne)

Date	Aube		Lever du soleil		Coucher du soleil		Crépuscule		
	☼	☀	☼	☀	☼	☀	☼	☀	
Janvier	1.	0735		0816		1651		1728	
	11.	0733		0814		1702		1741	
	21.	0728		0808		1715		1753	
	31.	0719		0757		1730		1809	
Février	10.	0708		0744		1745		1820	
	20.	0653		0728		1801		1834	
Mars	2.	0638		0710		1815		1846	
	12.	0622		0651		1830		1858	
	22.	0606	0706	0631	0731	1845	1945	1910 2010	
Avril	1.		0642		0711		1958		2026
	11.		0624		0651		2012		2038
	21.		0605		0633		2026		2051
Mai	1.		0548		0616		2039		2106
	11.		0534		0601		2052		2119
	21.		0522		0548		2105		2131
	31.		0510		0540		2115		2145
Juin	10.		0506		0535		2123		2152
	20.		0505		0538		2128		2157
	30.		0509		0538		2129		2157
Juillet	10.		0516		0545		2125		2154
	20.		0526		0555		2117		2146
	30.		0541		0606		2106		2131
Août	9.		0553		0619		2051		2118
	19.		0605		0632		2034		2102
	29.		0620		0645		2016		2040
Septembre	8.		0631		0658		1957		2023
	18.		0645		0711		1937		2003
	28.		0658		0724		1917		1941
Octobre	8.		0709		0738		1857		1925
	18.		0722		0752		1838		1918
	28.	0638	0738	0706	0806	1721	1821	1750	1850
Novembre	7.	0649		0721		1706		1739	
	17.	0701		0736		1654		1730	
	27.	0715		0750		1645		1723	
Decembre	7.	0724		0802		1641		1722	
	17.	0730		0811		1642		1724	
	27.	0735		0816		1647		1728	

Changement d'heure : dernier dimanche de mars et dernier dimanche d'octobre.

Annexe 7

Degrés de préparation**Degrés de préparation télématiques**

DPT / DP sta	Définition
Stations déclenchées	<ul style="list-style-type: none"> – stations prêtes à l'exploitation mais non exploitées – protection IEM assurée – interdiction d'accorder et d'émettre
Stations prêtes à la réception	<ul style="list-style-type: none"> – stations prêtes à l'exploitation – interdiction d'accorder et d'émettre – stations réglées sur réception et desservies – en cas d'urgence : passage en DPT « Stations enclenchées » dans la sphère de responsabilité des utilisateurs de liaisons.
Stations enclenchées	<ul style="list-style-type: none"> – stations exploitées, tant pour l'émission que pour la réception – la responsabilité de l'utilisation des liaisons incombe à l'utilisateur

Degrés de préparation à la marche

Degré de préparation		Prêt à faire mouvement en	Activité / utilisation / chargement	
			Troupe	Véhicules automobiles
I	Avec délai fixé	Ordonné par le supérieur hiérarchique	Activité hors du stationnement possible	– utilisation pour des transports hors du stationnement possible
II	Préparation normale	90 minutes	Au stationnement	– au stationnement – généralement non chargés
III	Préparation élevée	30 minutes	Au stationnement	– chargés et articulés pour le départ
IV	État d'alarme	Quelques minutes	Complètement équipés et prêts (lors d'un trsp mot, prêts au chargement)	– chargés et articulés pour le départ – par grands froids, moteurs chauds

Degrés de préparation au combat

Degrés de préparation au combat	Activités
Préparation au combat réduite	<ul style="list-style-type: none"> – l'observation, la garde/la surveillance d'ouvrages et de secteurs importants sont assurées – la sûreté et les liaisons sont organisées – sur les obstacles, les chicanes et les brèches sont encore ouvertes, mais prêtes à être fermées – les armes principales sont prêtes à l'engagement ; un effectif réduit les dessert – la réserve est prête
Préparation au combat totale	<ul style="list-style-type: none"> – les obstacles sont en place, les armes principales et 50% de la troupe sont totalement prêts à l'engagement – 50% de la troupe se repose, complètement équipée et prête à l'engagement




Degrés de préparation NBC et d'alarme




Degrés de préparation NBC	Niveau de préparation	Déclenche-ment	Levée
<i>DP NBC 0 (degré de préparation NBC)</i>	<i>Masque de protection NBC, tenue de protection C, bottes et gants de protection NBC préparés et à portée de main</i>	<i>Échelon A</i>	<i>Échelon A</i>
<i>DP NBC 1</i>	<i>Tenue de protection C revêtue. Masque de protection NBC, bottes et gants de protection NBC à portée de main</i>	<i>Cdt bat / gr</i>	<i>Cdt bat / gr</i>
<i>DP NBC 2</i>	<i>Tenue de protection C revêtue et bottes de protection C chaussées. Masque de protection NBC et gants de protection NBC à portée de main</i>	<i>Cdt bat / gr</i>	<i>Cdt bat / gr</i>
<i>DP NBC 3</i>	<i>Tenue de protection C revêtue, masque de protection NBC porté et bottes de protection C chaussées. Les gants de protection NBC sont à portée de main.</i>	<i>Cdt cp</i>	<i>Cdt cp</i>
<i>DP NBC 4 (protection C complète)</i>	<i>Tout allègement de la tenue est interdit. Masque de protection NBC, tenue de protection C, bottes et gants de protection NBC sont portés. La protection est contrôlée mutuellement.</i>	<i>Cdt cp</i>	<i>Cdt cp</i>




Désignation de l'alarme	Niveau de protection à établir	Déclenchement	Levée
<i>Alarme radioactivité</i>	<i>Le masque de protection NBC, l'imperméable de travail et les gants de protection NBC sont portés à l'extérieur</i>	<i>Cdt cp</i>	<i>Levée par le cdt bat / gr</i>
<i>Alarme C</i>	<i>Comme en DP NBC 4 après une éventuelle décontamination immédiate</i>	<i>Préventivement ou après avoir été surpris par des toxiques de combat C</i>	<i>Levée par le cdt cp</i>




Annexe 8

Régulation de la circulation

Halte !		
		
<i>Halte au trafic en provenance de toutes les directions</i>	<i>Halte au trafic en provenance de l'avant et de l'arrière</i>	<i>Halte au trafic en provenance de l'arrière</i>

Ouvrir la voie		
		
<i>Voie libre dans la direction indiquée</i>	<i>Voie libre dans la direction indiquée</i>	<i>Voie libre dans la direction indiquée, si le trafic est engagé. Halte au trafic en provenance de l'avant et de l'arrière</i>

Faire ralentir (élévation et abaissement du bras)		
		
<i>Faire ralentir le trafic en provenance de l'avant</i>	<i>Faire ralentir le trafic en provenance de la gauche</i>	<i>Faire ralentir le trafic en provenance de la droite</i>

Obliquer à gauche devant l'organe de circulation (épaule gauche dirigée contre le conducteur devant obliquer à gauche)		
		
<i>Halte au trafic en provenance de la droite et de l'arrière</i>	<i>Voie libre vers la gauche</i>	<i>Voie libre tout droit, vers la gauche et vers la droite</i>

Annexe 9

Tente et unité de tente

Choix de l'emplacement

- Dresser la tente à l'abri du vent
- Placer l'entrée de la tente du côté opposé aux intempéries
- S'installer sur un sol de bonne qualité
- Se protéger en utilisant la topographie du terrain

Précautions

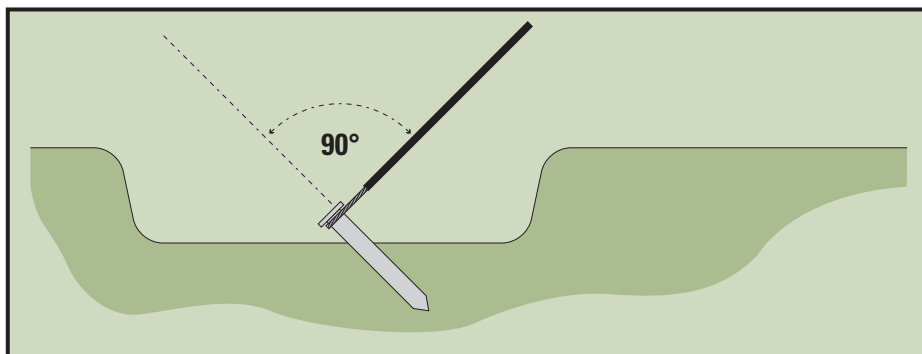
- Ne pas piétiner la toile de tente lors du montage et du démontage
- Ne pas appuyer des appareils, des caisses, etc. (coins et arrêtes vives) contre la toile de tente
- Ne pas pénétrer dans la tente avec le F ass en bandoulière
- En cas de chutes de neige : débarrasser périodiquement la couche de neige accumulée sur la tente (notamment lorsqu'il s'agit de neige mouillée)
- En cas de gel : démonter la tente avec précaution et plier la toile uniquement en cas de besoin (la toile gelée se déchire facilement)

Avant le montage de la tente

- Etablir un parc de matériel à côté de l'emplacement choisi pour dresser la tente
- Effectuer un contrôle complet du matériel

Rigoles/piquets de tente

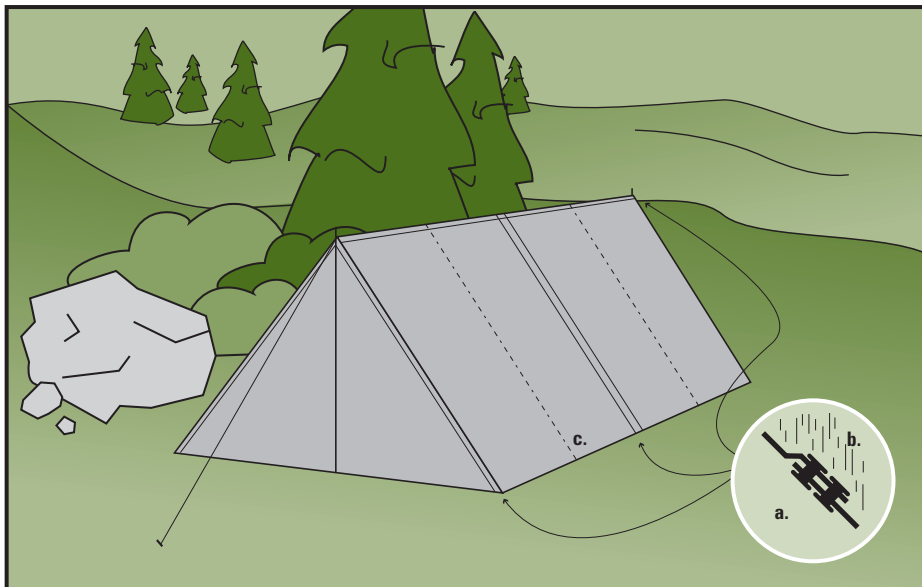
- Tendre la toile de tente ou la toile de tente extérieure jusque dans la rigole
- Laisser l'eau s'écouler dans un trou ou un canal creusé au point le plus bas de la rigole
- Enfoncer les piquets de tente à angle droit par rapport aux cordes de tension



Construction de la tente

- a. Boutonner à double
- b. Réaliser les chevauchements de toile de manière à permettre l'écoulement de l'eau et à empêcher le vent de s'engouffrer dans la tente ; ce principe s'applique aussi au faîte et au côté de la tente
- c. Disposer la couture médiane perpendiculairement au faîte de la tente
- d. Les toiles de tente et les montants peuvent être assemblés librement
- e. En général, seuls les 4 grands montants sont assemblés
- f. Les piquets servent souvent à compenser les inégalités du terrain ou à surélever le double toit.

Exemple d'une tente à 4 :



Composition d'un set

- a. 1 toile de tente de 165 cm x 165 cm avec
- b. 1 corde de tension de 200 cm
- c. 1 sachet de tente comprenant 5 montants (4 x 30,5 cm / 1 x 18 cm) et 3 piquets de tente demi ronds

Annexe 10

Procès-verbal d'arrestation / de séquestre de matériel

Désignation du procès-verbal	<input type="checkbox"/> Séquestre	<input type="checkbox"/> Arrestation
-------------------------------------	---	---

NPA, localité : Date : Heure :

Identité de la personne concernée

Nom, prénom N° AVS ou n° d'identification	Adresse privée NPA, localité	Connection Téléphone, mobile, adresse élec., etc.
.....

Motif(s) de la mesure

Objet(s) séquestré(s) parce que :	Personne arrêtée provisoirement, parce que :
<input type="checkbox"/> l'accès est interdit avec celui-ci <input type="checkbox"/> l'objet est interdit <input type="checkbox"/> un acte punissable a été commis <input type="checkbox"/> une infraction était planifiée <input type="checkbox"/> l'objet a été volé <input type="checkbox"/> l'objet constitue une preuve <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> accès non autorisé dans la zone de protection / interdite <input type="checkbox"/> non-respect d'instructions <input type="checkbox"/> attentat contre l'ouvrage à protéger <input type="checkbox"/> infraction contre agent <input type="checkbox"/> outrage aux bonnes mœurs <input type="checkbox"/> perturbation de l'ordre public <input type="checkbox"/>

Description des objets séquestrés

N°	Désignation	Particularités

Date : Signature : Refus de signer

Identité de l'interlocuteur militaire / civil

Nom, prénom Grade / adresse de fonction	Instance de commandement Adresse	Possibilité de contact Téléphone, mobile, adresse élec., etc.
.....
.....

Annexe 11

Abréviations

- Qu'elles soient au singulier ou au pluriel, les abréviations demeurent invariables.
- Les abréviations peuvent être combinées librement par utilisation de plusieurs d'entre elles placées l'une à la suite de l'autre.
- Seules les abréviations les plus courantes figurent dans la liste ci-après.

A			
à disposition	à d	chasseur de chars	chass
à droite	dr	chars	chars
aide aux camarades	aide cam	chef de groupe	chef gr
aide en cas de catastrophe	acc	chef de section	chef sct
alarme	al	cheval	chev
antichar	ach	circulation routière	circ
appareil	ap	colonne	col
appel d'entrée	APE	combat	cbt
appel du soir	APS	commandant	cdt
appel principal	APP	commandant d'unité	cdt U
appui	appui	commandant de tir	cdt tir
arme	arme	commandement	cdmt
Armée suisse	A	compagnie	cp
armurier	arm	conducteur	cond
arsenal	ars	conduite de tir, direction des feux	cond tir, dir feux
artillerie, artilleur	art		coord
artisan de troupe	arti trp	coordonnées	coord
attribution	attr	corps de troupe	C trp
aumônier	aum	cours d'entraînement	C entr
automobiliste	auto	cours d'introduction	C intro
avion, aviateur, aviation	av	cours de cadres	CC
azimut	azi	cours de reconversion	C reconv
		cours de répétition	CR
		cours de spécialiste	C spéc
		cours technique	C tech
		cuisine	cuis
B			
Bbase aérienne	BA	D	
bataillon / groupe	bat / gr	défense	déf
batterie	btr	défense contre avions	DCA
bicyclette	bicyc	degré de préparation	DP
bidon	bid	dépôt	dép
blessé	bis	destruction	destr
brigade, brigadier	br	détachement	dét
brouillard	brll	direction	dir
		dispense, dispensé	disp
		document	doc
C			
camion	cam	E	
candidat	cand	école de recrues	ER
canon, canonier	can	école de sous-officiers	ESO
carburant	carb	école d'officiers	EO
catastrophe	cata	effort principal	eff princ
centrale	cen	emplacement	empl
char de commandement	char cdmt		
char de grenadiers	char gren		
chars	chars		

<i>engin guidé</i>	<i>eg</i>
<i>engins filoguidés antichars</i>	<i>efa</i>
<i>ennemi</i>	<i>eni</i>
<i>ennemi, hostile</i>	<i>eni</i>
<i>équipage</i>	<i>éq</i>
<i>équipement personnel</i>	<i>EP</i>
<i>est, à l'est de</i>	<i>E</i>
<i>État-major général</i>	<i>EMG</i>
<i>évacuation</i>	<i>évac</i>
<i>exclu, exclusivement</i>	<i>excl</i>
<i>expéditeur</i>	<i>expd</i>
<i>exploration</i>	<i>expl</i>

F

<i>feu</i>	<i>feu</i>
<i>formation</i>	<i>fo</i>
<i>fourrier</i>	<i>four</i>
<i>frontière</i>	<i>fr</i>
<i>fusil d'assaut</i>	<i>F ass</i>
<i>fusilier</i>	<i>fus</i>

G

<i>gare</i>	<i>gare</i>
<i>génie</i>	<i>G</i>
<i>grenade à main</i>	<i>gren main</i>
<i>grenadier</i>	<i>gren</i>
<i>groupe</i>	<i>gr</i>

H

<i>Handgranate</i>	<i>HG</i>
<i>Hauptverlesen</i>	<i>HV</i>
<i>hélicoptère</i>	<i>héli</i>
<i>heure</i>	<i>h</i>

I

<i>inclus, inclusivement</i>	<i>incl</i>
<i>indépendant</i>	<i>indép</i>
<i>infanterie</i>	<i>inf</i>
<i>infrastructure</i>	<i>infra</i>
<i>inspection</i>	<i>insp</i>
<i>instruction</i>	<i>instr</i>
<i>Instruction de base générale</i>	<i>IBG</i>
<i>Instructions de service</i>	<i>instr S</i>
<i>intervention</i>	<i>interv</i>

J

<i>jalonement</i>	<i>jal</i>
-------------------	------------

L

<i>lance-mines</i>	<i>lm</i>
<i>lance-nébulogène</i>	<i>Inéb</i>
<i>liaison</i>	<i>li</i>
<i>livret de service</i>	<i>LS</i>
<i>logement</i>	<i>loge</i>
<i>lunette de tir</i>	<i>lu tir</i>

M

<i>magasin de matériel</i>	<i>mag mat</i>
<i>magasin des munitions</i>	<i>mag mun</i>
<i>magasin, magasinier</i>	<i>mag</i>
<i>maintenance</i>	<i>maint</i>
<i>masque de protection</i>	<i>MP</i>
<i>matériel</i>	<i>mat</i>
<i>mécanicien de chars</i>	<i>méc chars</i>
<i>mécanicien de moteurs</i>	<i>méc mot</i>
<i>mécanisé</i>	<i>méc</i>
<i>médecin</i>	<i>méd</i>
<i>militaire</i>	<i>mil</i>
<i>mitrailleur</i>	<i>mitr</i>
<i>mitrailleuse</i>	<i>mitr</i>
<i>montagne</i>	<i>mont</i>
<i>moteur, motorisé</i>	<i>mot</i>
<i>motocyclette</i>	<i>moto</i>
<i>motocycliste</i>	<i>motoc</i>
<i>mouvement, faire mouvement</i>	<i>mouv</i>
<i>munitions</i>	<i>mun</i>

N

<i>nid de blessés</i>	<i>nbls</i>
<i>nord, au nord de</i>	<i>N</i>
<i>numéro</i>	<i>n°</i>

O

<i>observateur</i>	<i>obs</i>
<i>obusier blindé</i>	<i>ob bl</i>
<i>officier</i>	<i>of</i>
<i>officier de renseignement</i>	<i>of rens</i>
<i>ordonnance</i>	<i>ord</i>
<i>ordre</i>	<i>o</i>
<i>ordre de marche</i>	<i>OM</i>
<i>orientation</i>	<i>or</i>
<i>ouest, à l'ouest</i>	<i>W</i>

P

<i>PPanzerfaust</i>	<i>PzF</i>
<i>patient</i>	<i>pat</i>
<i>patrouille</i>	<i>patr</i>
<i>pièce d'artillerie</i>	<i>pce art</i>
<i>pilote</i>	<i>pil</i>
<i>pionnier</i>	<i>pi</i>
<i>pistolet</i>	<i>pist</i>
<i>place d'atterrissage pour hélicoptères</i>	<i>pl héli</i>
<i>place de tir</i>	<i>pl tir</i>
<i>place de travail de section</i>	<i>pl trav sct</i>
<i>point</i>	<i>pt</i>
<i>point d'appui</i>	<i>ptap</i>
<i>point de mesure</i>	<i>ptm</i>
<i>police militaire</i>	<i>PM</i>
<i>pont</i>	<i>pont</i>
<i>ponton, pontonnier</i>	<i>pont</i>
<i>position</i>	<i>pos</i>
<i>poste</i>	<i>po</i>

<i>poste central de tir</i>	<i>PCT</i>
<i>poste de campagne</i>	<i>P camp</i>
<i>poste de combat</i>	<i>po cbt</i>
<i>poste de commandement</i>	<i>PC</i>
<i>poste de secours sanitaire</i>	<i>po seco</i>
	<i>san</i>

Q	
<i>qualification</i>	<i>qual</i>
<i>quartier-maître</i>	<i>Qm</i>

R	
<i>radio</i>	<i>radio</i>
<i>rapport</i>	<i>rap</i>
<i>rassemblement</i>	<i>ras</i>
<i>ravitaillement</i>	<i>rav</i>
<i>reconnaissance</i>	<i>rec</i>
<i>recrutement, recrue</i>	<i>recr</i>
<i>règlement</i>	<i>règl</i>
<i>règlement de service</i>	<i>RS</i>
<i>remorque</i>	<i>rem</i>
<i>remplaçant</i>	<i>rempl</i>
<i>renforcement, renforcé</i>	<i>renf</i>
<i>renseignements</i>	<i>rens</i>
<i>réparation</i>	<i>rép</i>
<i>réserve</i>	<i>rés</i>
<i>route</i>	<i>rte</i>

S	
<i>sanitaire</i>	<i>san</i>
<i>sapeur</i>	<i>sap</i>
<i>sauvetage</i>	<i>sauv</i>
<i>secteur</i>	<i>sect</i>
<i>secteur d'attente</i>	<i>sect att</i>
<i>section</i>	<i>sct</i>
<i>sergent-major</i>	<i>sgtm</i>
<i>service d'instruction de base</i>	<i>SIB</i>
<i>service de parc</i>	<i>SP</i>
<i>service de renseignements</i>	<i>S rens</i>
<i>service intérieur</i>	<i>SI</i>
<i>service pratique</i>	<i>S prat</i>
<i>service technique</i>	<i>S tech</i>
<i>soldat</i>	<i>sdt</i>
<i>sous-officier</i>	<i>sof</i>
<i>station</i>	<i>sta</i>
<i>subordination, subordonné</i>	<i>subord</i>
<i>subsistance</i>	<i>subs</i>
<i>sud, au sud de</i>	<i>S</i>
<i>sûreté, sûr</i>	<i>sûr</i>

T	
<i>tambour</i>	<i>tamb</i>
<i>téléphone, téléphoniste</i>	<i>tf</i>
<i>terrain</i>	<i>terr</i>
<i>train</i>	<i>tr</i>
<i>transmission</i>	<i>trm</i>
<i>transport</i>	<i>trsp</i>

<i>trompette</i>	<i>tromp</i>
<i>troupe</i>	<i>trp</i>

V	
<i>véhicule</i>	<i>vhc</i>
<i>véhicule à moteur</i>	<i>vhc mot</i>
<i>véhicule de commandement</i>	<i>vhc cmdt</i>
<i>voie hiérarchique (par la)</i>	<i>p v h</i>
<i>voiture de tourisme</i>	<i>voit</i>

Z	
<i>zone des positions</i>	<i>zo pos</i>

Annexe 12

Index alphabétique

Mot-clé	chiffre	pp
Accepter de faire des erreurs	188	77
Acquisition de renseignement, définition des prestations du groupe	282	135
Acquisition de renseignements, manières	284–287	135,136
Aligner, couvrir	358	163
Annonce de combat	345	157
Annoncer	78–81	30–32
Annoncer à partir d'un véhicule à moteur	356	162
Appareils de vision nocturne	122	50
Appréciation de la situation (MiMiMoProDé)	167	69
Appui de feu au profit d'un autre groupe	325	147
Arme en bandoulière devant	333	151
Arme en bandoulière, canon dirigé vers le sol	335	153
Arme, la poser à terre / sur le sol	336	154
Arme, la prendre en main	337	154
Arme, la suspendre	334	152
Arrestation de personnes	22, 215–217, 229,230	7, 96-99,109–111
Assistance et responsabilité	8	3
Azimut	107–108	43
Baptême du terrain	110	44
Bond de tirailleur	84	33
Boussole	106	42
Briefing	179,180	75
But	175	73
Cadran d'orientation	111	45
Capacité à durer	2	1
Carte de poche (« Pocket Card »)	27	9
Celui qui aborde et celui qui couvre	208	92
Changement de position	89	35
Changements de direction	375	171
Changements de formation	376	171
Check point, définition des prestations du groupe	275	132
Check point, engagement du véhicule de groupe	280	134
Check point, préparé	277	133
Check point, temporaire	276	132
Combat de rencontre	301–308	140–142
Communication, moyen de contrainte	72	27
Communication, trois dimensions	73	27
Comparaison entre la situation recherchée et la situation réelle	177	74
Conduite du feu	97	37
Confiance en soi	5	2
Contact avec l'adversaire	308	142

Mot-clé	chiffre	pp
Contact avec un ennemi embarqué dans / sur des véhicules non blindés	268,269	127,128
Contrainte, choix des mesures et des moyens	19	6
Contrainte, mesures	21	6
Contrainte, moyens	24	8
Contrôle de récipients	213	96
Contrôle de véhicules	225–227	104–107
Contrôle selon les principes d'engagement / de combat	169	70
Coordonnées	103–105	41,42
Correction de tir	101	39
Coup, actions subséquentes possibles	326	147
Courage	4	1
Couverts	132–134	54, 55
Croquis panoramique	114	47
Croquis plan	113	45
Croquis, principes	112	45
Debriefing (bilan de l'engagement)	179,180	75
Déception	130	53
Décrire des buts	147,149–155	60–63
Développement de la compréhension technico-combative	185	77
Développement des connaissances techniques	183	77
Dialogue	74	28
Dimension psychologique	190	78
Discipline	1	1
Donner des ordres sans la pression du temps	172	71
Donner des ordres sous la pression du temps	173	71
Donner l'exemple	6	3
Droit à la liberté	31	10
Droit à la vie	29	9
Droit international en temps de guerre	33	10
Droits de l'homme	28	9
(droits de l'homme / international en temps de guerre)	34	10
Écouter de nuit	121	50
Écran, temporaire	315	144
Emmener un suspect	219	101
Engagement par le feu	90	36
Équipe de 4, la pierre angulaire	196	83
Estimation des distances	143	58
Estimer des distances	139–146	57–59
Évacuation d'urgence	297	139
Facteurs de réussite	156–162	64–66
Faire feu et se déplacer	203–205	88
Feu de surprise	249,250	119
Fonctions au sein de la troupe	197	84, 85

Mot-clé	chiffre	pp
Fonctions au sein de la troupe	198	83
Formations, donnée d'ordres	201	86
Formations, importance	197	83
Formes de feu	92	37
Fouille corporelle	220	101
Fouille de routine	212	96
Fouille de sûreté	218	100
Fouiller des véhicules	228	108
Fouiller et nettoyer	296	138
Fuseaux de feu, de mouvement et d'attente	246	117
Gagner la supériorité de feu	304	141
Genres de buts	91	36
Genres de feux	96,97	38
Gilet pare-balles	126,127	52
Grenade à main	59–61,56,205,206	22,90–92
Grenade incapacitante	59	22
Groupe, brève définition	195	82
Identifier	75	28
Illumination des secteurs d'observation / de feu	123	50
Image de la guerre	35	11
Implication de la troupe	186	77
Imposition d'un ordre, compétences	19	6
Information	174	72
Initiative	10	3
Instruction, importance	17	5
Instruments de gestion des crises	35	12
Interdiction de la discrimination	32	10
Interdiction de la torture	30	10
Lier l'adversaire	303	141
Ligne sécurisée	298	139
Longueur des séries pour le fusil-mitrailleur	98	39
Manière de porter l'arme en rampant	85	34
Marche libre	370	169
Médias, omniprésence	45	17
Menace champignon	37	13
Mesurer au pas	142	57
Mesurer des distances	140–142, 144,145	57-59
Mesurer sur la carte	140	57
Mesures d'urgence, conduire avec des	165	67
Mesures de protection NBC	135,136	55
MiMiMoProDé (facteurs de l'appréciation de la situation)	167	69
Mise en danger propre	321	146
Mission de l'armée	11	4

Mot-clé	chiffre	pp
Mission	171–174,176	71–73
Nettoyer	296	138
Observateur	116-118	47,48
Observer avec des jumelles, des dispositifs de pointage	119	49
Observer dans l'obscurité	120	49
Observer des engagements NBC	125	51
Ordre en cinq points	171	71
Ordre en trois points	11–176	71,73
Ordres au combat	77	29,30
Ouverture du feu	94	37
Partie adverse, adversaire	36	12, 13
Pas de gymnastique	371	169
Pas de manœuvre	369	169
Pas de tirailleur	83	33
Patrouille à pied	289	136
Patrouille motorisée	288	136
Patrouille, effectif	231	112
Patrouille, itinéraire	235	113
Patrouille, moyens et armement	233	112
Patrouille, technique	232	112
Patrouiller	234	112
Penser en variantes	168	70
Périmètres de proximité corporelle	210	94
Perquisition de bâtiment, définition des prestations du groupe	294	137
Perquisition de bâtiments, principes d'engagement	299	139
Place de contrôle	278	133
Place de fouille	279	131
Planification prévisionnelle	178	74
« Pocket Card » (carte de poche)	27	9
Population civile	44	17
Position de garde à vous	331, 332,350	150,159
Position de repos	329,330,349	149,159
Poste d'observation dans une localité	238	114
Poste d'observation, installation	239	114
Poste d'observation, liste de matériel	242	116
Poste d'observation, relèves	240	115
Poussée débarquée	323,324	147
Poussée embarquée	322	146
Poussée, définition des prestations du groupe	320	145
Préparation de feu	93	37
Préparation matérielle	193–194	81
Préparation mentale	189–192	78,79
Préparation mentale à intervenir	209	93

Mot-clé	chiffre	pp
Prestations en formation	7	3
Principes d'observation	118	48
Principes de camouflage	129	53
Prise de position, camouflée	88	35
Prise de position, ouverte	87	35
Processus d'ordonnement	163–166	67, 68
Processus décisionnel, règles	170	71
Proportionnalité	14,15	5
Quittance	148	60
Raid, définition des prestations du groupe	311	143
Raid, organisation du groupe	313	144
Raid, ouverture et conduite du feu	317	144
Raid, protection des armes principales	314	144
Raid, protection des flancs et des arrières	315	144
Raid, reconnaître rapidement la zone des positions	312	143
Rassemblements	360	164
Recours à la force, préparation	191	78
Règles d'engagement	25	8
Règles de comportement	26	9
Renseignements, densification	293	137
Renseignements, sources	283	135
Renseignements, vérification des sources	292	137
Répartition des tâches en équipe	224	103
Responsabilité personnelle	16	5
Rocade en arrière	255,256	122
Rocade en avant	251,252	120
Rocade latérale	253,254	121
Salut au pas de manœuvre	352	160
Salut de pied ferme	339	155
Salut en marchant	340	156
Salut en marche libre	353	160
Salut, cas particuliers	341,342	156
Sauvegarde du secret	137,138	56
Sauvetage d'un blessé	257, 258	123
Savoir-faire	3	1
Schéma des annonces	81	32
Se déplacer par mauvaise visibilité	86	34
Secteurs d'observation	117	48
Secteurs de responsabilité	199	84
Séquestre de matériel	214	96
Social Patrol	285	135
Sommation	76	28
Sources de feu hostile, détection	124	51

Mot-clé	chiffre	pp
Stopper / ralentir des véhicules	317	145
Techniques d'action immédiate, comportement	247	118
Techniques d'action immédiate, secteurs	245	117
Techniques d'action immédiate, de nuit	248	118
Techniques d'action immédiate, durée	244	117
Tir, cadences	99	39
Tir, positions en milieu urbain	131	53
Tirer à l'intérieur de la distance de conversation	102	40
Tirer à partir d'un couvert	95	38
Tirer profit des enseignements	162	66
Transport en hélicoptères	270–273	129,130
Types de formation	200	85
Usage des armes	23	7
Violations du droit, conséquences	18	6
Vocabulaire	222	102
Zones d'approche	211	95
Zones propres à un véhicule	221	102

NOTICE
