

Communication

Alphabet :

A	↔	Alpha	N	↔	November
B	↔	Bravo	O	↔	Oscar
C	↔	Charlie	P	↔	Papa
D	↔	Delta	Q	↔	Québec
E	↔	Echo	R	↔	Roméo
F	↔	Fox-trot	S	↔	Sierra
G	↔	Golf	T	↔	Tango
H	↔	Hôtel	U	↔	Uniforme
I	↔	India	V	↔	Victor
J	↔	Juliett	W	↔	Whiskey
K	↔	Kilo	X	↔	X-Ray
L	↔	Lima	Y	↔	Yankee
M	↔	Mike	Z	↔	Zoulou

Bingo – Signifie qu'une bombe a été découverte.

Tango – Désigne des Terroristes.

Murphy – Expression signifiant qu'un problème vient de se présenter. Par exemple, un membre de l'équipe a lancé une grenade à fragmentation dans une pièce où se trouvaient des otages.

Nettoyée – (ou **Clean**) Rapport de statut indiquant qu'une pièce est nettoyée (débarrassée d'ennemis.) "Nettoyer et Protection" indique que la pièce a été nettoyée et qu'un otage s'y trouve.

Code d'Action – C'est un moyen de coordonner les actions de plusieurs équipes de tir. Si le chef d'équipe assigne un code d'action à un point de cheminement, nommé *Alpha, Bravo, Charlie, delta, écho...* l'équipe s'arrêtera à ce point jusqu'à ce que le chef d'équipe donne le code d'action approprié lors de la phase d'action.

PE – (Point d'entrée) Généralement suivi d'un nombre. Par exemple, *PE-1* désigne la porte de derrière, *PE-3* le conduit de ventilation sur le toit et ainsi de suite.

PEX – (Point d'extraction) Utilisé pour désigner le point où vous comptez extraire l'équipe et les otages. Lors d'interventions complexes, il peut y avoir plusieurs points d'extraction. A l'instar des PE, les PEX sont suivis de numéro pour les distinguer les uns des autres.

AC – (Avantage compromis) Cela signifie que des "suspects" barricadés ont été informés du déclenchement de votre attaque.

Progressions de Combat :

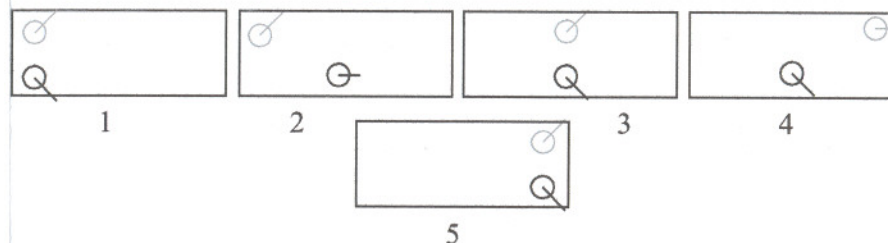
Nous allons voir 2 types de progression

- en TIROIR

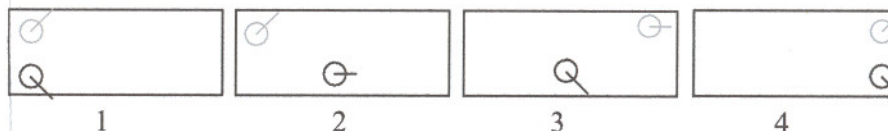
- en PERROQUET

Ces dispositions sont prises afin d'assurer l'appui mutuel au sein du Binôme ou de l'équipe lors d'un déplacement en terrain hostile.

Progression en Perroquet



Progression en Tiroir



Les formations :

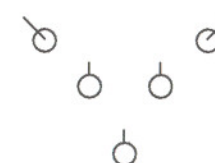
Formation en Colonne ou serpent



Formation en Ligne



Formation en V

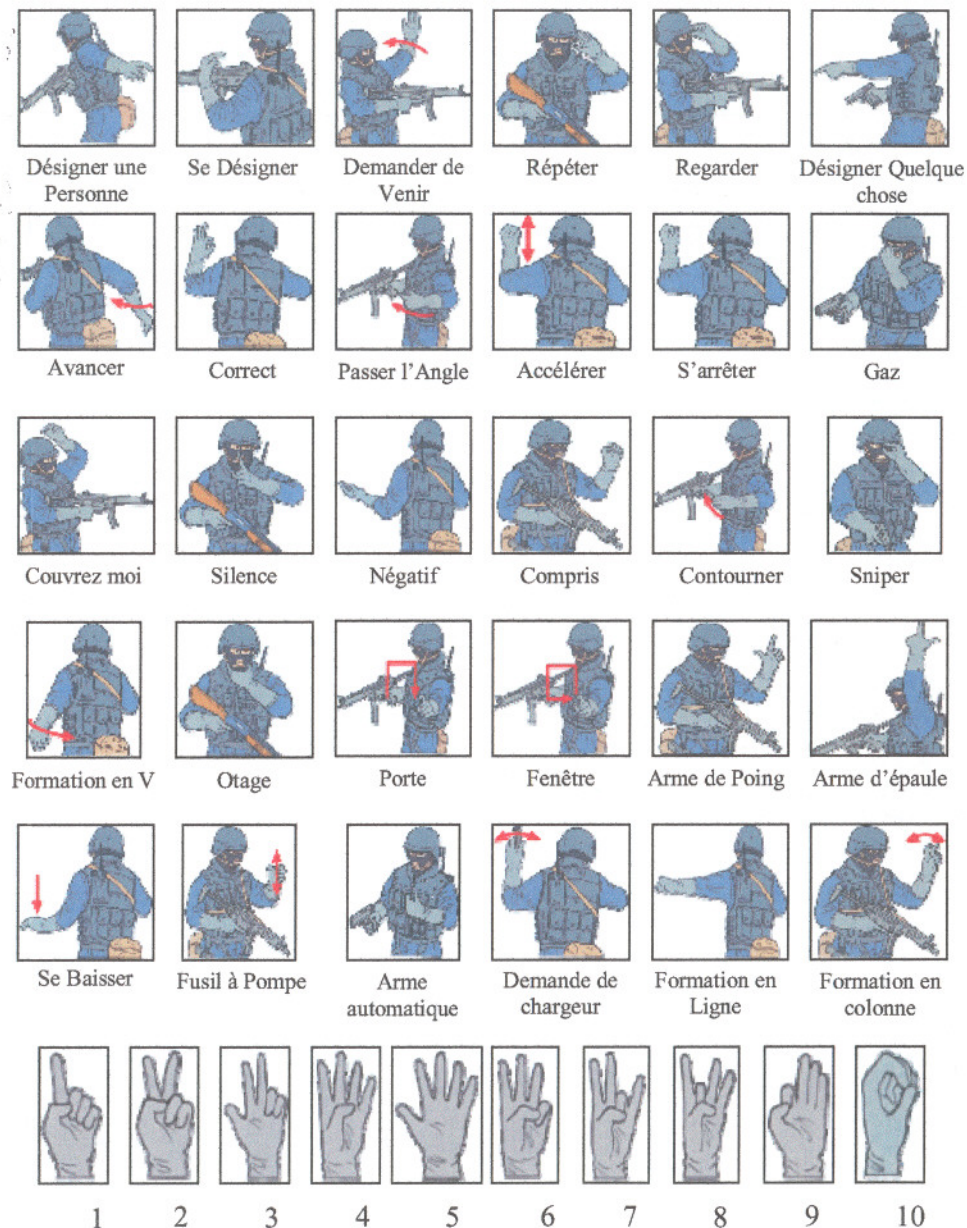


Le Sniper

Chaque groupe de combat possède un tireur d'élite. Ce tireur fait partie intégrante du groupe, ce n'est pas un élément rattaché. Le sniper Français est binôme avec le chef de groupe. Il peut progresser avec le groupe ou au contraire se déplacer comme bon lui semble, mais tout en restant à proximité du groupe.

Les missions des tireurs d'élite sont semblables quelques soient les armées. La première de ces missions consiste bien évidemment à délivrer des tirs de précision et la seconde à recueillir des informations sur l'ennemi. Les snipers opèrent soit avec les unités de combat, soit seuls. Le travail au sein des unités d'infanterie est un travail classique. Le sniper suit la manœuvre de l'unité à laquelle ils appartient ou est rattachée. Il doit obéir aux ordres de son chef sans disposer d'une liberté totale de mouvement. Il effectue des tirs de neutralisations en cas de confrontation avec l'ennemi que ce soit dans les phases offensives ou défensives de la manœuvre. Les cibles sont en priorité constituées des opérateurs radio, des servants d'armes automatiques, des officiers et bien sur des snipers adverses. Le sniper a aussi la faculté d'opérer par lui même, dans ce cas il travail seul ou en compagnie d'un sniper ou d'un observateur. L'observateur peut servir de garde du corps celui-ci sera donc armé en conséquence soit d'une arme de poing soit d'un fusil d'assaut. Le tireur d'élite opère à partir d'un poste fixe ou de façon mobile. En règle générale lorsque un sniper utilise un poste fixe, il n'est pas seul mais travaille en binôme. Le poste fixe consiste en une cache creusée dans le sol est parfaitement camouflée. Habituellement un sniper a recours à une cache lorsqu'il doit impérativement se trouver dans un secteur donné et que celui-ci est parcouru par des patrouilles ennemies. La cache lui permet de demeurer invisible jusqu'au moment où il devra opérer. Le sniper mobile à la façon d'un chasseur dispose de la plus grande liberté dont peut jouir un combattant. Il est chargé de détruire tous les ennemis qu'il rencontre sur le territoire qui lui a été assigné. Les limites de ce territoire ne sont pas nécessairement fixées. Il est donc libre de se déplacer comme bon lui semble, de se reposer quand il le désire, bref il fait ce qu'il veut, sa seule obligation étant de ramener des "scalps". Quelquefois le sniper mobile dispose aussi d'une cache. Celle ci n'est toutefois pas utilisée comme poste de tir mais comme un emplacement de repos. Le sniper rayonne à partir de sa cache. Le tireur d'élite peut aussi être chargé de recueillir des informations sur l'ennemi. Le plus souvent il lui est demandé de rechercher des objectifs sur les axes de communication de l'adversaire. Il peut commander des frappes aériennes sur ces objectifs. Il a aussi la possibilité de perturber la logistique de l'ennemi en cas d'opportunité. Par exemple, un sniper peut neutraliser les conducteurs de tête et de queue d'un convoi de façon à immobiliser celui-ci en attendant l'arrivée des avions.

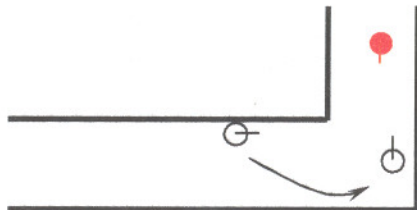
Signes Visuels



Tactique en Milieu Urbain

Passage d'angle :

La technique appropriée pour ce genre d'approche s'appelle technique d'ouverture d'angle, et s'utilise quelque soit le type d'arme (arme de poing, shotgun, SMG, fusil). En gros, il s'agit de s'écarter du point d'angle en décrivant des arcs de cercle et visant le point d'angle de manière à voir la cible avant qu'elle ne vous voie.



Le SWAT utilise aussi une technique avec un miroir (une perche d'environ 60 cm avec un miroir à 180 degrés au bout) qui permet de voir par delà un angle ou une porte. Le porteur du miroir est suivi par un traqueur debout derrière lui qui serre de couverture.

Cette technique avec le miroir est utile surtout dans une configuration où il y a une multitude d'ouvertures et qu'il est difficile d'effectuer des ouverture d'angle : s'écarter d'un angle peut parfois exposer le tireur à d'autres ouvertures.

Quelques considérations sur les tireurs d'élites :

Les assaillants, sont toujours appuyés à l'extérieur par des sniper qui surveillent toutes les façades où il y a des ouvertures. Un bon sniper est capable d'observer les 2 yeux ouverts, l'œil directeur est en mire par la lunette, l'autre œil lui sert à observer l'ensemble de la configuration. Il doit être capable de se concentrer sur un œil ou sur l'autre. Les snipers sont en communication permanente avec les assaillants

Les points délicats lors d'une infiltration :

- L'utilisation de la lampe : l'utilisation d'une lampe est parfois impérative mais permet aussi à l'adversaire de repérer les assaillants. Ainsi, la lampe doit être utilisée par séquences brèves, les moments pendant lesquelles la lampe est allumée doivent permettre à l'assaillant de repérer et de photographier mentalement la configuration des lieux qu'il infiltre. Un allumage prolongé de lampe devient dangereux. Il est aussi conseillé de changer de position en latéral après chaque allumage de la lampe, ceci afin d'éviter de laisser à l'adversaire une indication de votre position. Vous pouvez même vous baissez un instant. La même règle sur les séquences courte est valable pour l'utilisation des pointeurs laser, si le lieu est enfumé ou qu'il y a de la poussière en suspension, le laser est plus dangereux pour vous que pour votre ennemi donc laser avec remote command si possible, et à utiliser au dernier moment. Une autre alternative est l'intensificateur de lumière qui permet lui de voir comme en plein jour en toute discrétion.

- Les ombres : de la même manière que les lampes, l'ombre de votre corps, à cause du soleil ou d'un éclairage peut aussi vous trahir. Il faut à ce moment là, chercher un moyen d'éviter ce problème : éteindre la lumière ou cacher les ouvertures des rayons du soleil.

- Les escaliers : ils posent un problème majeur également, mais pas insoluble. Il faut utiliser là aussi la technique d'ouverture d'angle en prenant bien soit d'examiner tous les angles morts. Leur rôle des pieds est ici très important, il faut pouvoir monter ou descendre un escalier sans regarder les marches, la vision étant concentrée sur l'observation des lieux. Les mouvements doivent être lents, silencieux et précis.

Dans tous les cas, le fait de marcher, monter ou descendre un escalier ne doit pas être gênant : un bon tireur est capable de tirer sans pour autant arrêter sa progression. Avec de l'entraînement, il est possible d'engager des cibles multiples à 360 degrés tout en progressant, la marche devenant un réflexe complètement détaché de son attention.

Tactique en Milieu Extérieur

Tout d'abord il y a trois principes de base à connaître pour progresser de façon efficace en milieu extérieur.

Les secteurs d'observations :

Dans un groupe, suivant que l'on soit le leader ou au milieu de la formation, on n'observe pas la même chose. Dans un binôme par exemple le leader regarde au plus près et le second au loin, cela permet un meilleur temps de réaction.

Localiser un ennemi:

Lorsque l'on évolue en milieu extérieur il est très important de pouvoir informer son équipier de la position d'un ennemi. Pour cela, il faut tout d'abord indiquer à votre équipier la distance de l'ennemi et son orientation. Puis lui dire si le positionnement se fait par rapport à lui ou par rapport vous. Par exemple « .. à 150 mètres, Est de toi », pour dire que l'ennemi est à 150 mètres de votre équipier en direction de l'Est.

Il est aussi possible lorsque l'on connaît l'orientation exacte de son équipier, de lui indiquer le positionnement en donnant l'orientation horaire et la distance. Exemple : « à 3h, 80 mètres. » Enfin, ces phrases sont normalisées et il est important de respecter l'ordre mots.

La discipline du Feu :

Toujours surveiller son emplacement par rapport à son équipier et vice vers ça, car en pleine action vous pourriez tirer sur votre propre équipe. Faites très attention au tir croisé.

Les règles de sécurité : ne jamais viser son équipier et toujours garder son cran de sûreté verrouillé pendant les cheminements.

Se déplacer en appui mutuel, il faut toujours penser que lorsque que vous vous déplacez, vous surveillez une « zone de responsabilité ». Si un ennemi se trouvant dans votre zone de responsabilité tir sur un de vos équipiers sans que vous l'ayiez vu, vous mettez la mission et toute votre équipe en danger.

Après ces règles de base nous allons voir comment évoluer en milieu extérieur :

Manière de se déplacer le long d'un chemin, sentier ou route :

Si vous vous déplacer le long d'une piste, il y a un point particulier à observer, c'est que vous ne vous déplacerez pas dessus, mais à côté, dans ce que l'on appelle la LISIERE MILITAIRE : zone se trouvant entre 5 et 10 mètres à l'intérieur d'un bois, le long d'une piste, sentier, découvert. Le problème majeur c'est lorsque l'on aborde un virage, en effet, quoi de plus facile que de monter une embuscade derrière une courbe ! Pour éviter ce genre de désagrément il y a 2 règles à respecter - toujours se trouver dans l'arc de cercle intérieur du virage, ceux-ci vous permettront, d'une part, de pouvoir observer la zone sans vous découvrir, d'autre part, d'être vu par l'adversaire au dernier moment (effet de surprise) et enfin de ralentir votre rythme de déplacement, dans un but de discrétion

Glossaire

Formation en Serpent – Formation tactique composée de quatre à six agents qui évoluent dans une formation en colonne serrée. Ils se positionnent à côté des portes et font irruption dans la pièce comme un seul homme.

RE – (Règle d'engagement) Egalement désignées par PSO (Procédures standards d'opération) par les organismes policiers civils. Il s'agit de consignes régulant l'utilisation de force excessive et composant le plan d'attaque tactique de l'opération. Il y a quatre modes:

Nettoyer – le principal objectif de l'équipe est de nettoyer la zone pour la débarrasser d'ennemis. Il est d'usage d'assigner une RE nettoyer aux points de cheminement qui se trouvent juste devant l'entrée d'une zone où risquent de se trouver des ennemis. Ainsi, lorsque les membres de l'équipe entrent dans la zone, ils se sépareront aux quatre coins de la pièce pour neutraliser tout ennemi présent avant de se rassembler au centre de la pièce et d'aller au point de cheminement suivant.

Engager – L'objectif principal de l'équipe est d'avancer dans la structure attaquée tout en engageant les cibles rencontrées.

C'est le mode par défaut de tous les déplacements tactiques. L'équipe engagera les cibles rencontrées mais ne poursuivra pas les ennemis qui s'enfuient et ne se laissera pas entraîner dans des combats prolongés. Ce mode offre un compromis idéal entre une attitude offensive et une attitude défensive pour toute équipe de tir.

Avancer – L'objectif principal de l'équipe est d'avancer dans la structure attaquée sans attaquer l'ennemi.

Une équipe de tir qui reçoit l'ordre d'avancer ne fera pratiquement qu'avancer. Les cibles qui ne sont pas directement en travers de son chemin sont ignorées et l'équipe ne s'arrêtera même pas pour riposter aux tirs ennemis si elle est attaquée. C'est un mode à utiliser avec prudence car l'équipe en mode avancer n'a qu'un seul objectif, aller au point de cheminement suivant.

Escorter – L'équipe doit escorter les otages.

Une équipe en mode escorter prendra en charge des otages jusqu'au point d'extraction. N'oubliez pas que vous emmenez vos otages faire une promenade en territoire ennemi ; ils n'ont pas la chance de porter un gilet pare-balle comme vous. Dans la mesure du possible, faites en sorte que l'itinéraire d'évacuation soit dépourvu d'ennemis avant de faire sortir les otages.

Vitesse d'engagement – Ils en existent trois : Attaque éclair, normale et sécurité. Elles dépendent de deux facteurs, du niveau de connaissance du terrain et de l'urgence de la situation.