

1. Le camouflage

→ moyen de soustraire le Mat et le Pers de l'Obn par des moyens naturels ou artificiels

Cam de jour : S facial (œil, nez, menton, pommettes, oreilles)

Cam de nuit : noircir toutes les parties du corps, bonnet

F ORME
O MBRE
R EFLET
M OV
A R PLAN
T ON
O DEUR
S ON
E FFET ELECTROMAGNETIQUE

2. Appréciation des distances

→ désigner avec exactitude un point sur le terrain

→ placer la hausse correspondante sur son arme

Méthodes de jour :

- ∞ Etalonnage : # de doubles pas sur 100m (60)
- ∞ Comp carte/terrain : échelle de la carte
- ∞ Télémètre : appareil électronique
- ∞ Distances type : terrain de foot (100m)
 - : entre 2 pylône haute tension (200 à 300m)
 - : entre 2 poteaux Tf (50 m)
 - : entre 2 arbres (10 à 20 m)
- ∞ Apparences humaines :

Distances (m)	Partie reconnaissable
200	Toutes les parties du corps sont visibles Guidon = hauteur d'un hô à genou
300	Contours du visage distincts
400	Le contour du corps est visible Guidon = hauteur d'un hô debout
500	Corps semble s'effiler Mov des membres perceptibles
600	Tête est un point Contours du corps imperceptibles

Causes d'erreur :

Sous-estimation	Surestimation
Objet gd % environnement	Objet petit % environnement
Objet se détache % Ar-plan	Objet se confond % Ar-plan
Objet fortement éclairé	Objet faiblement éclairé
Soleil dans le dos	Soleil de face
Terrain plat et uniforme	Terrain irrégulier
Regarder vers le haut ou le bas	Regarder ds le sens d'ondulation
Observer debout	Observer couché

Méthodes de nuit :

- tendance à surestimer
- appréciation des dist en fn du bruit

Activités	Dist minimum (m)
Conversation	50
Eqt mal arrimé	150
Coln en marche à pied	200
Veh non chenillé	400
Tvx de terrassement	400
Enfoncer des piquets	1000
Veh chenillés	1200








- Par temps humide, les sons portent plus loin que par temps sec
- Méthode leur - bruit : 300m x le nombre compté

3. La désignation d'Obj

La méthode des 3D : **D**IRECTION générale
DISTANCE
DESCRPTION

La méthode directe : pt marquant sur le terrain (1x DDD)
La méthode indirecte : utiliser des repères successifs (2x DDD)

1m à 1km = le millième
1° = +/- 18'

1 doigt 30' 	2 doigts 60' 	3 doigts 90' 	4 doigts 120' 	1 poing 180' 	Pte main 240' 	Gde main 360' 
---	--	--	---	--	---	---

4. Posn de tir et d'Obn

- Il y a 3 types de Posn :
- Posn d'attente : proche de la Posn de tir et/ou d'Obn (à l'abri)
 - Posn d'Obn : obtenir des informations, arme à portée de main (Cam, dissim)
 - Posn de tir : arme épaulée, chargée et sécurité enlevée (Posn 1, 3, A)

Types d'Obn : → par la vue (jumelles, Goggles, Lunos, Mira...)
→ par l'ouïe
→ par l'odorat

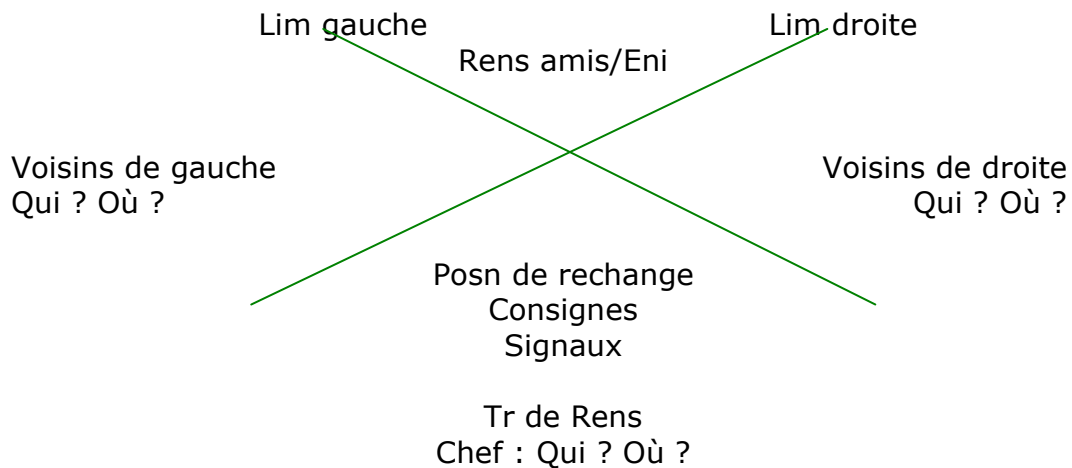
Cond pour une bonne Posn de tir et d'Obn :

Consignes générales :

DISSIMULATION
OBN
LN
PROTECTION
ACCES
MANIEMENT

Voir sans être vu
Bon champs d'Obn et de tir
Ln (radio, Tf, voix ...)
protection contre les tirs Eni
accès et départ facile (relève, Posn recharge...)
maniement aisé de l'arme

Consignes particulières : **Méthode de la croix**



Techniques d'Obn :

- ∞ Déterminer les points suspects
- ∞ Fouiller de droite à gauche et de gauche à droite par bande de 50m
- ∞ Marquer des temps d'arrêt aux points suspects
- ∞ De nuit, tendance à surestimer
- ∞ Il faut +/- 30 min à l'œil pour s'adapter à l'obscurité
- ∞ Planter un objet pour s'assurer d'une impression de Mov
- ∞ De nuit, utiliser la technique de la vision décentrée

Techniques d'Obn de nuit et choix de l'emplacement :

- De nuit, l'écoute et le bruit seront fort dépendants d'une bonne Obn.
- ∞ Loin d'une source de bruit (cascade, buisson...)
 - ∞ Contre le vent
 - ∞ Sol dur permettant une écoute
 - ∞ Rester immobile
 - ∞ Enlever le casque
 - ∞ Eventuellement, l'oreille contre le sol, la bouche ouverte

Epaisseur de protection contre le feu Eni :

Matière	Epaisseur (cm)
Pierre	30
Béton	30
Brique	45
Bois	60
Terre	100

5. Le renseignement

→ le Rens peut être **verbal** ou **écrit** mais tjs le plus **simple** et **bref** en répondant aux questions suivantes :

QUI ?	Moi-même
QUOI ?	#, sorte et description
OU ?	Désignation sur le terrain
QUAND ?	Donner l'heure ou le moment
ATTITUDE ENI ?	Son attitude
MON ATTITUDE ?	Mon attitude

6. Le croquis de repérage

- Croquis du terrain : avec des points marquants
 - : dans un secteur de tir et d'Obn
 - : permettant de désigner un Obj
 - : permettant de donner un ordre de tir
- 2 exemplaires : 1 pour le chef, 1 pour le fusiller
- Elm du croquis : PSta et points de Ref
 - : Lim du secteur
 - : Points marquants avec dist
 - : Angles morts
 - : Dir du Nord
 - : DTG, auteur, fonction, signature

7. La progression individuelle

- utiliser le terrain au mieux pour échapper à l'Obn et aux tirs

Questions à se poser avant un déplacement :

OU ?
PAR OU ?
COMMENT ?
QUAND ?

Déterminer le point d'arrivée en fn de la mission
Choisir un Itin idéal et sans obstacle
Adapter sa Prog au terrain
Choisir le bon moment ou sur ordre

Techniques de Prog de jour :

- œ Marche debout
- œ Marche courbée
- œ Marche sur les genoux
- œ Ramping (2 sortes, le bas et le très bas)
- œ Bond (max 15m ou 3sec + déplacement latéral)

Techniques de Prog de nuit :

- œ Rester invisible (ombre, ligne d'horizon, pas de lampe...)
- œ Rester silencieux (chemin, ne pas courir...)

Prog de section :

DRILL VERT
DRILL ORANGE
DRILL ROUGE

Rapidité emporte sur sécurité
Compromis entre rapidité et sécurité
Sécurité avant tout

8. La sentinelle

→ Observateur posté aux Lim ou en dehors de l'air occupé par l'unité et chargé de certains Ctl

Choix de l'emplacement : DOLPAM

Composition d'un poste de garde :

1 Chef de poste : SOffr
 6 Sent min : 2 de garde
 2 de piquet
 2 de repos

Consignes générales :

MISSION

ARME

LN

FEU

ALERTE

CAM

ORCA (Observer – Renseigner – Contrôler – Alerter)

Chargée et armée, sûreté mise (Baïo au canon)

A vue et à porté de voix entre les Sent + Tf Sent 2

Pour donner l'alerte, se défendre, non respect des consignes

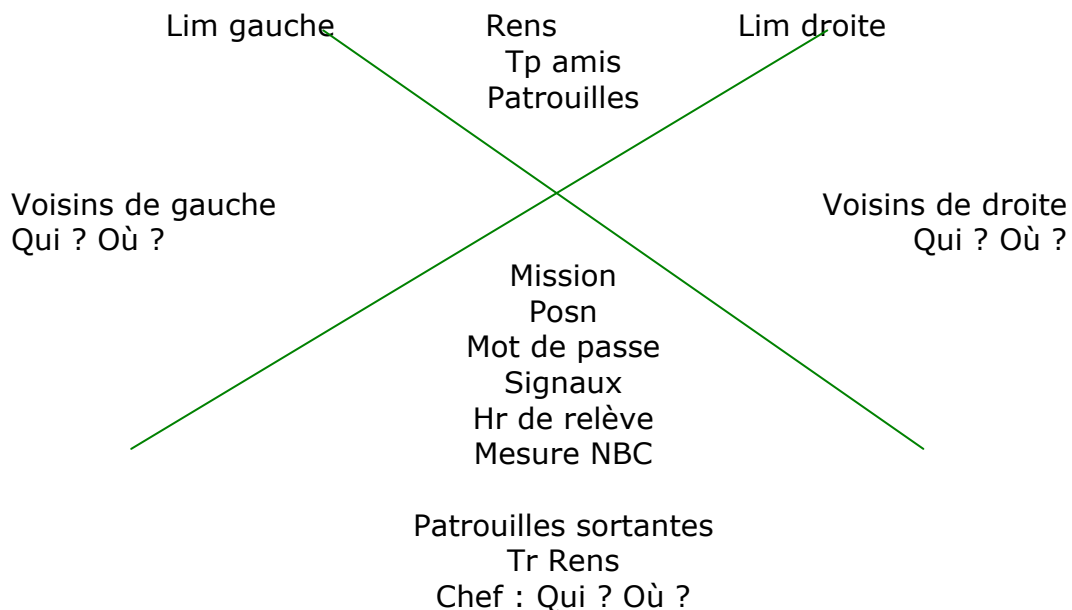
Si attaqué, ne se retirera que sur ordre

Pas vu, pas pris

Ctl : Sent 1 : Ctl les arrivants et les tient en respect

Sent 2 : couvre la Sent 1, tient les arrivants en joue et avertit le chef de poste (EE8, radio...)

Consignes particulières (méthode de la croix) :



Catégories de personnes se présentant à la Sent :

☞ Reconnu avec certitude : connu de la Sent
 ☞ Présumé ami : même uniforme mais pas connu
 ☞ Suspect : inconnu, uniforme ≠

Attitude à adopter :

- ☞ Reconnu avec certitude : laisser passer sans se dévoiler et les renseigner
 - ☞ Présumé ami : A 30m (grenade) : tenir en joue et renseigner
Halte, halte, halte ou je tire
Déposez les armes
Mains en l'air, doigts écartés
3 pas en Ar (éloigner les armes)
Si pls, écartez-vous les uns des autres
Tournez sur vous-même (Gren, piège, armes cachées)
Avancez
A 5 ou 6m, test du mot de passe
 - ☞ Suspect : A 30m (Gren) : tenir en joue et renseigner
Halte, halte, halte ou je tire
Intervention du chef de poste et du piquet
Si agressif, abattre
- NB :** De nuit ou par mauvaise visibilité :
Redoubler de vigilance
Convenir d'un signal pour les Sent (complément)
Tous les arriants sont suspects
Jms de mot de passe la nuit (signaux)

9. Le trou de fusillers

→ offrir une protection max aux Fus qui occupent et organisent une Posn Def

Contenu du trou :

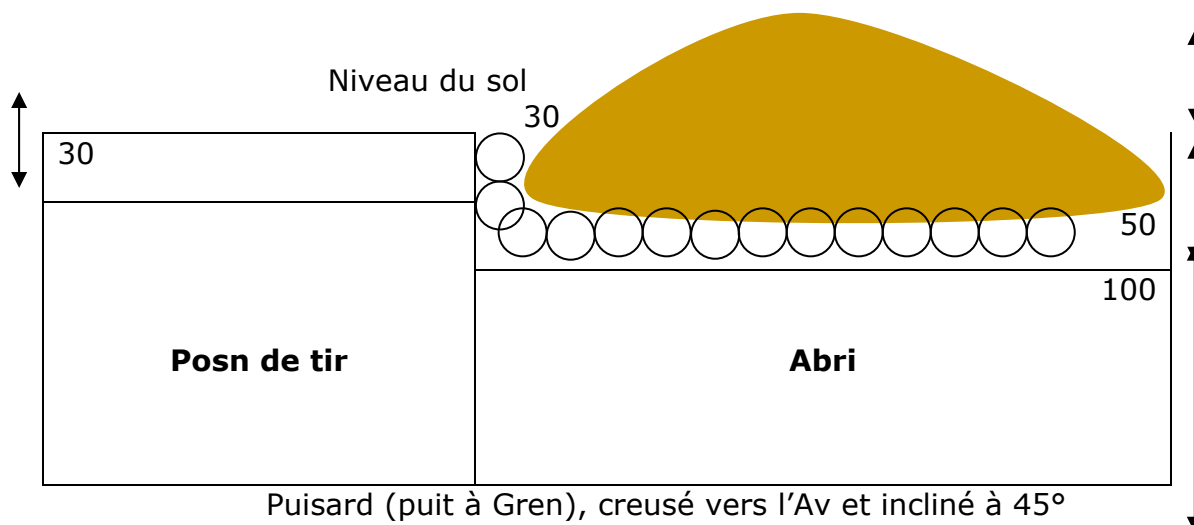
- 1 FNC et 1 Minimi (MAG)
- 2 LAW
- 2 HAFLA
- Gren
- App d'Obn de nuit

Dimensions :

→ Vue du dessus :



→ Vue de face :



Toutes les mesures reprises sont en cm, la banquette de tir change en fn de l'arme

Stades :

Stade	Posn	Temps
1	Couchée	30 min
2	Genou	60 min
3	Debout	2 Hr 30 min
4	Avec abri	2 Hr 30 min
		6 Hr 30 min

Mesures types :

Longueur d'une FNC : 1m
 d'une pelle d'Inf : 60cm
 d'un casque : 30cm

10. Le bivouac

→ Moyen essentiel de repos d'une Eq ou d'un Gp

→ Il existe 3 sortes de Biv : Biv **Adm**
 : Biv **Tac**
 : Biv **Clandestin**

NB : ne pas confondre Biv et cantonnement

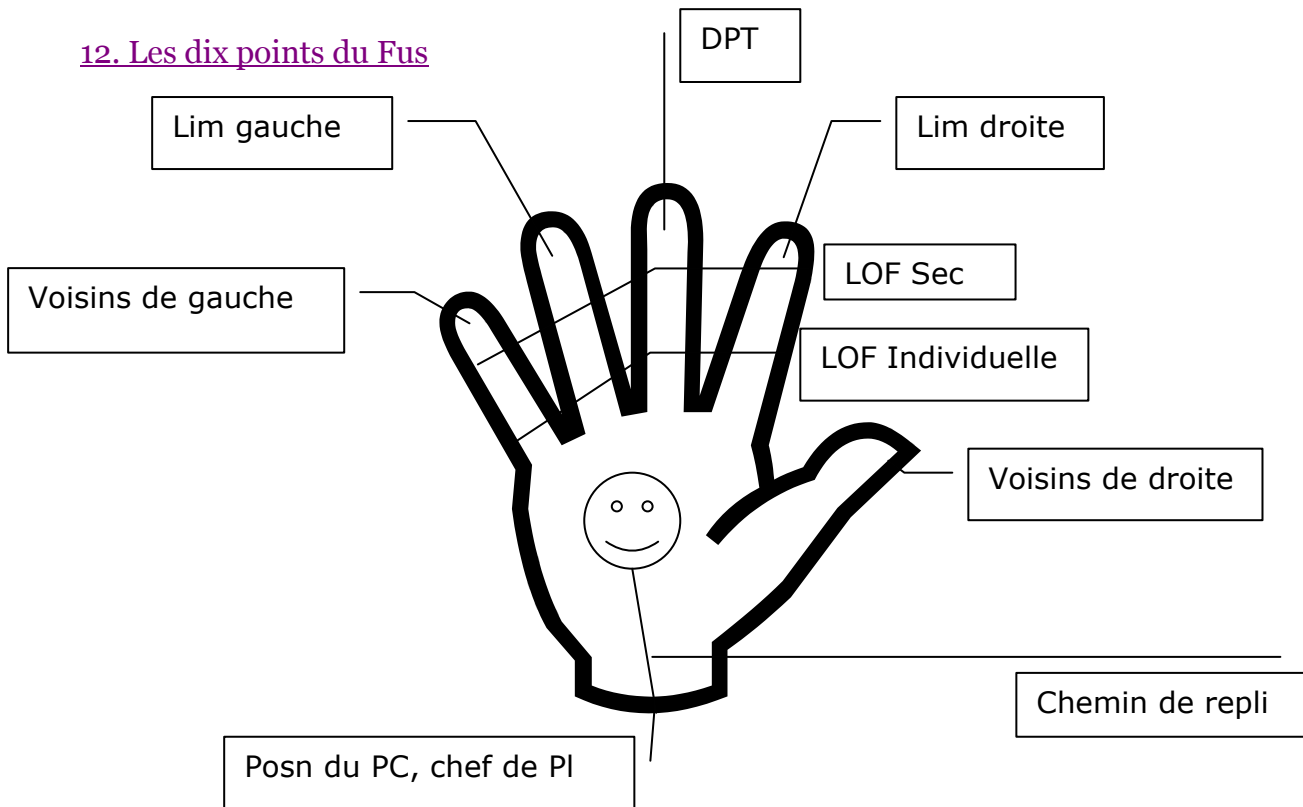
11. Le Basic Load

Arme	Portée (m)	Basic Load
MAG	400	10 K7
Minimi	400	10 K7
FNC	300	300 (10 chargeurs)
GP	30	25 cartouches
LAW	200	10/Sec
HAFLA	50 à 90	9/Sec
FRAC GREN	/	12/Sec
Gren à fusil	150	1/hô

Le PLF

App de vision (jumelles, lunos...)

12. Les dix points du Fus



Posn de rechange : (dos de la main)

→ même mission, même limites

Posn supplémentaire : (autre main)

→ autre mission, autre limites