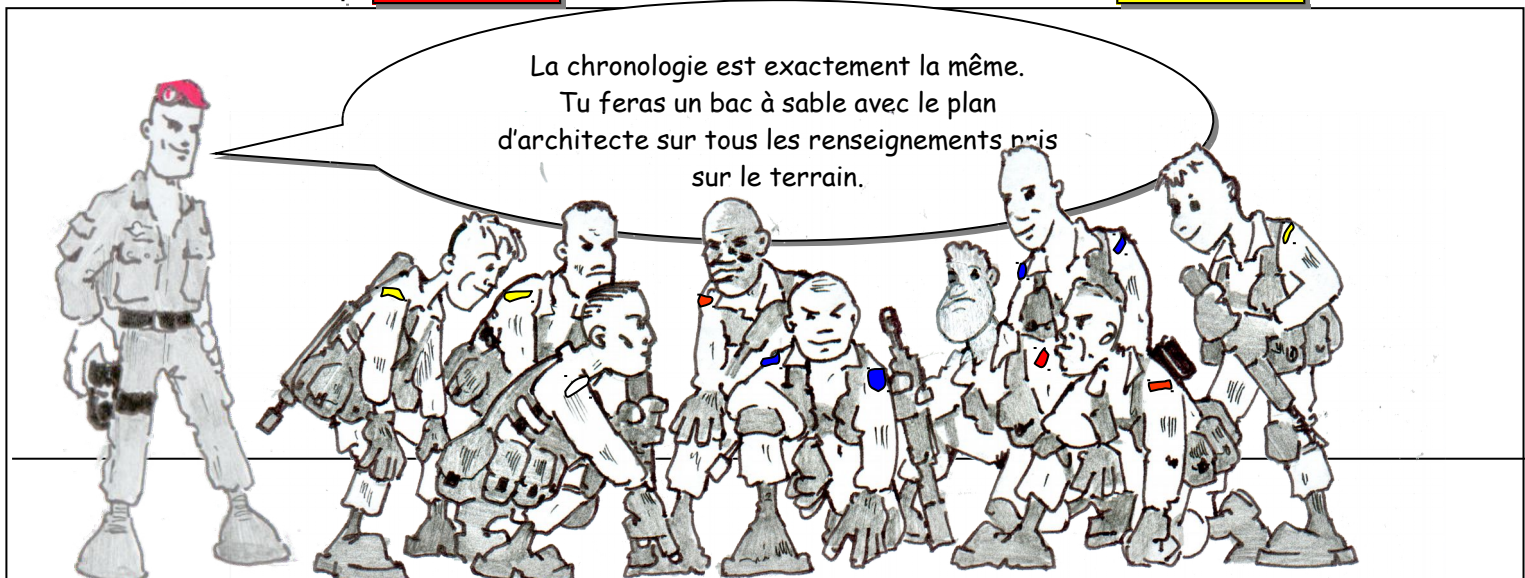
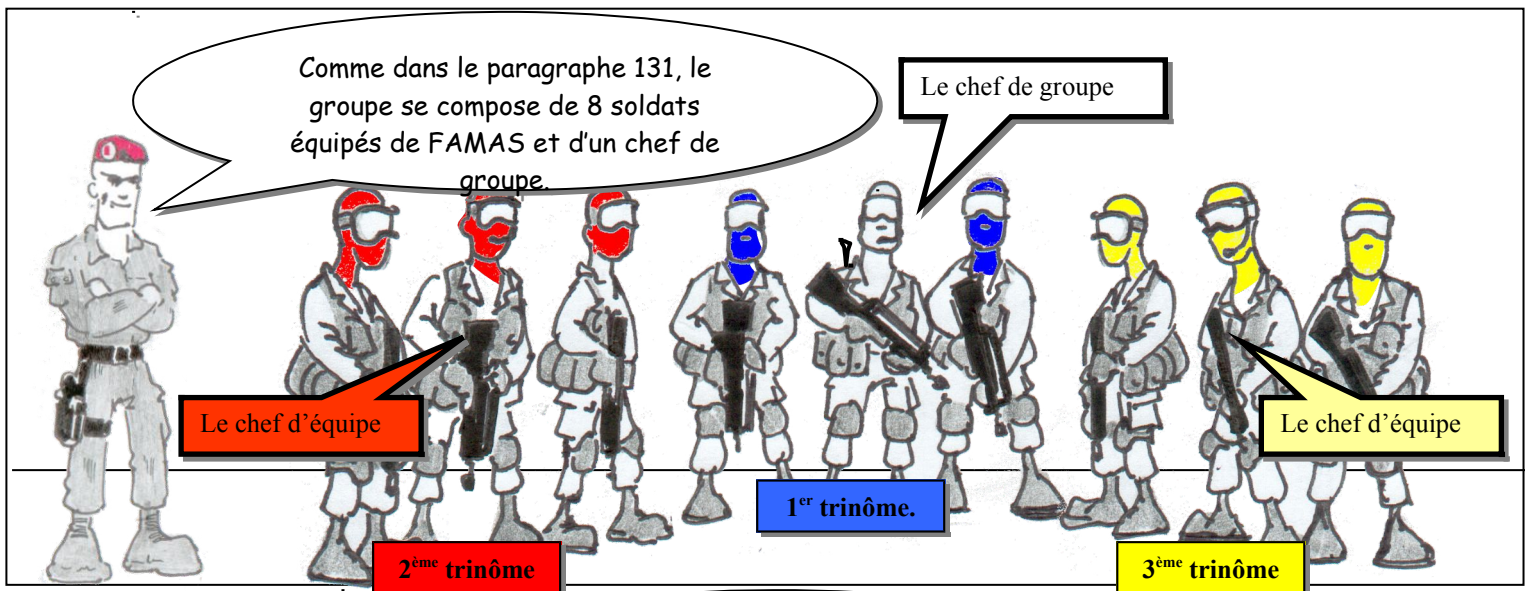
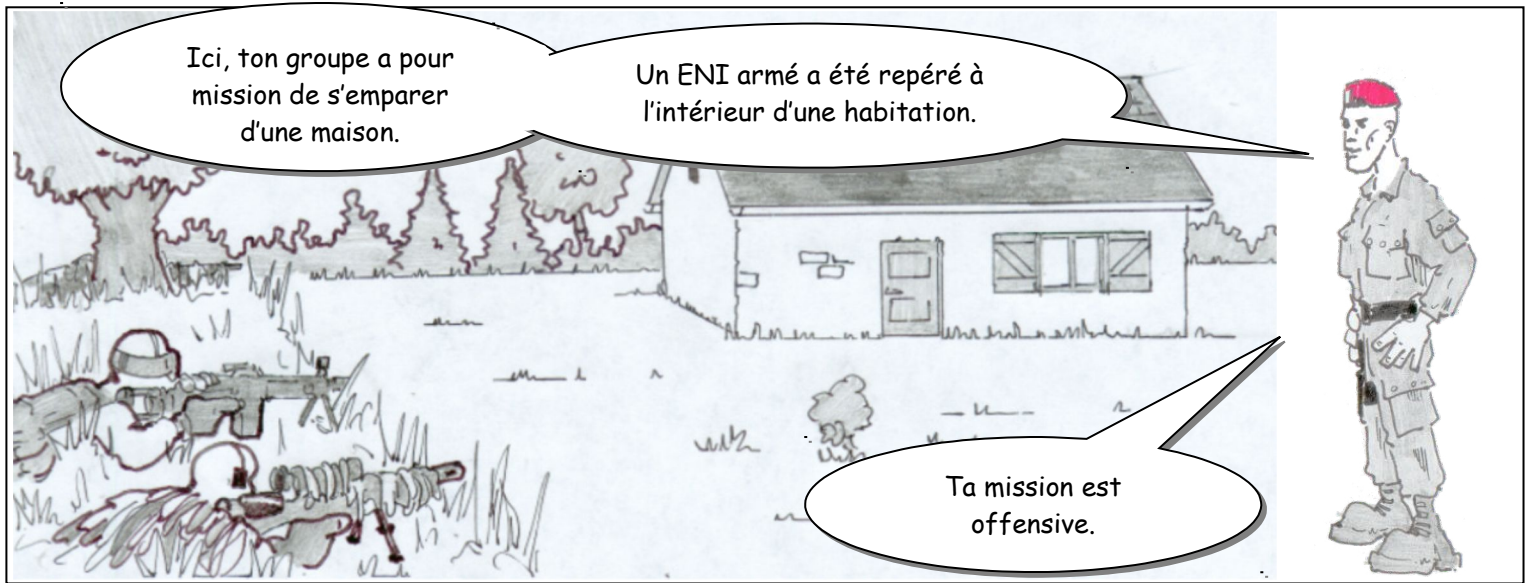


## 135 / LE GROUPE S'EMPARE D'UNE HABITATION



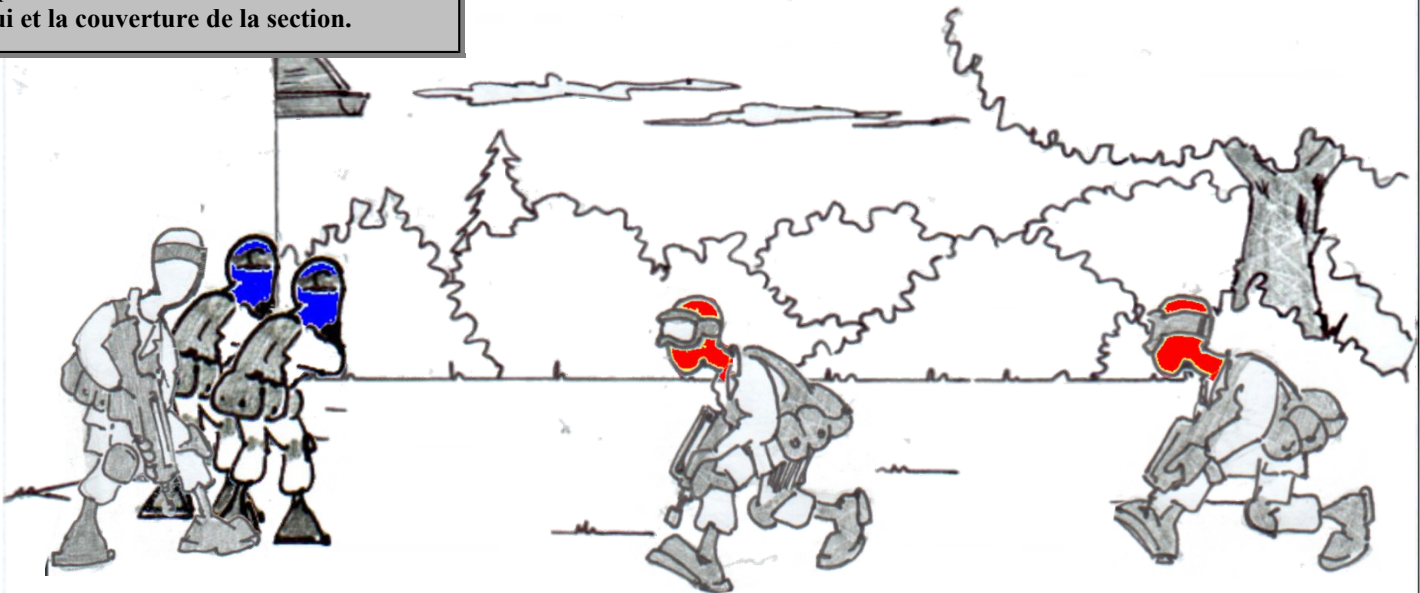


Tu donneras le rôle de chaqu'un avec les rappels des points clés.

*Attention à la pénétration dans les pièces,  
A toujours avoir la liaison entre vous.....*

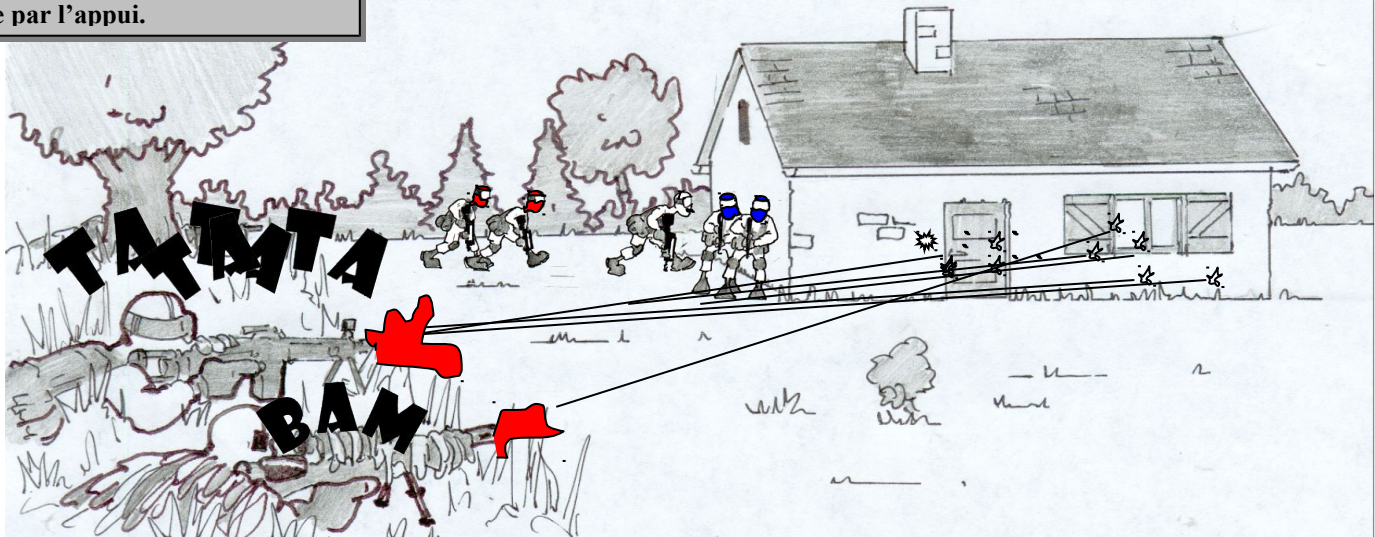


Le déplacement sur l'habitation se fera sous l'appui et la couverture de la section.



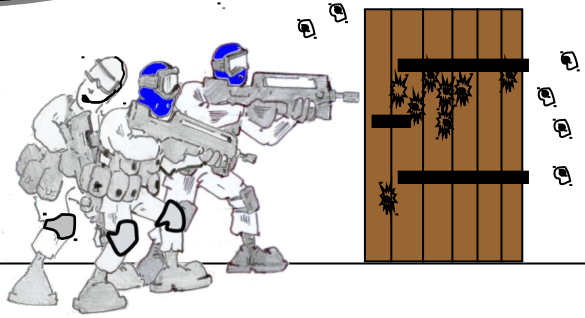
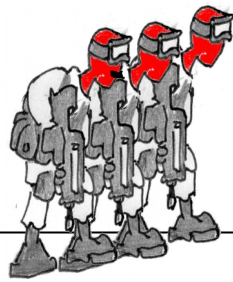
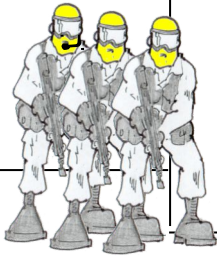
Eventuellement sous des échange de tir.

Voir juste après une explosion déclenchée par l'appui.



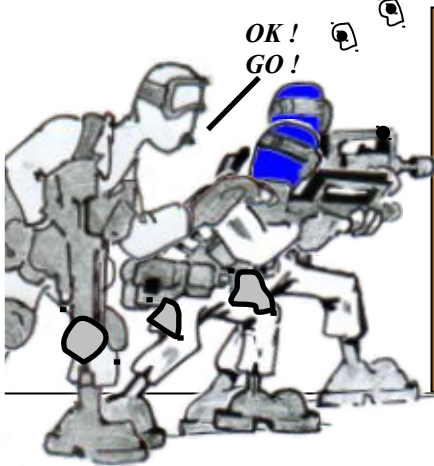
L'approche est discrète jusqu'au point de pénétration.

Tu cherteras à regrouper ton groupe sur le point de pénétration.



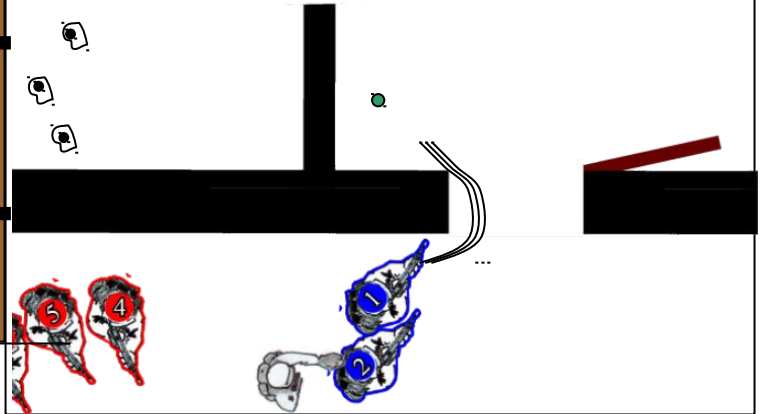
Le 1<sup>er</sup> binôme est prêt pour rentrer ainsi que tout le groupe. Le chef de groupe donne le top pour rentrer dans la pièce.

OK!  
GO!



Le 1<sup>er</sup> binôme ouvre la porte, et lance une grenade.

La grenade sera utilisée systématiquement pour chaque pénétration dans les pièces.



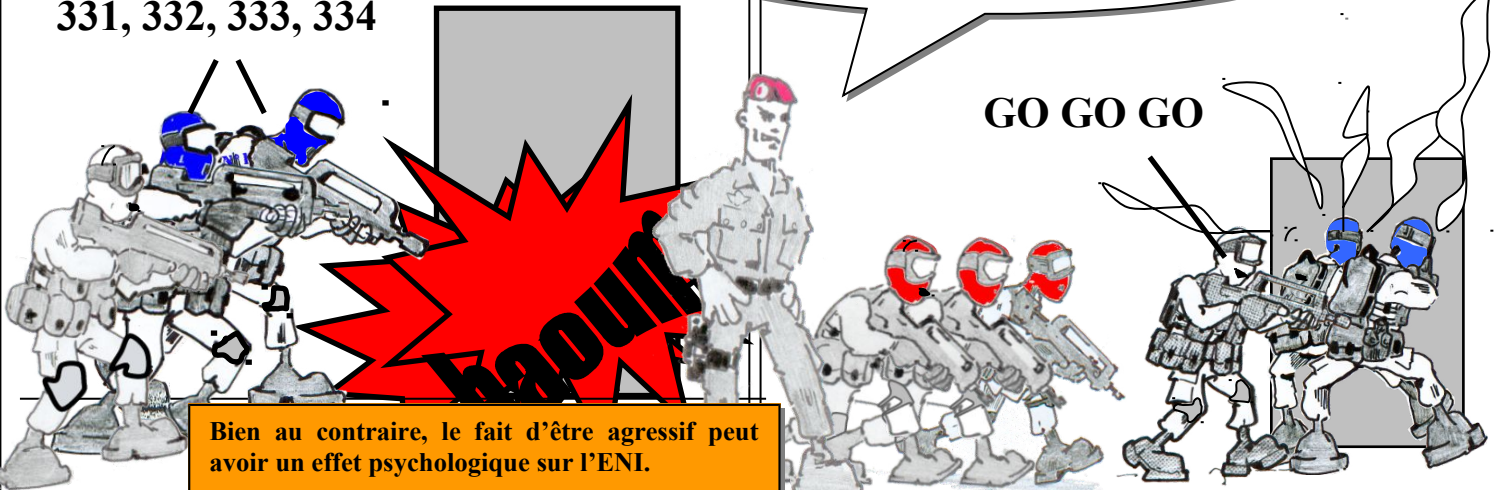
Une fois la grenade jetée, la discrétion n'est plus nécessaire...

le 1<sup>er</sup> binôme s'engouffre dans la 1<sup>er</sup> pièce, suivi du chef de Groupe.

331, 332, 333, 334

GO GO GO

Bien au contraire, le fait d'être agressif peut avoir un effet psychologique sur l'ENI.

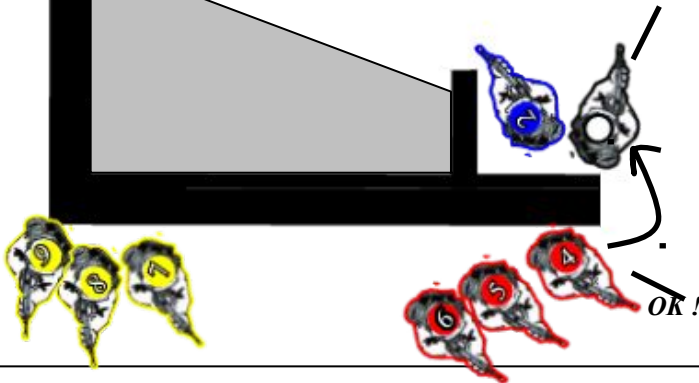




La pénétration le balayage et la tenue de la pièce, la désignation du prochain point à atteindre, seront identiques que pour la face de reco, mais devra être beaucoup plus rapide.

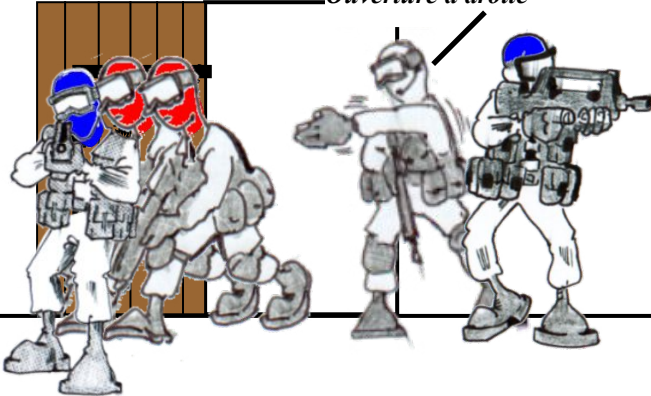
Le chef de groupe doit voir de suite où il veut continuer sa progression. pour appeler le

Deux soldats,



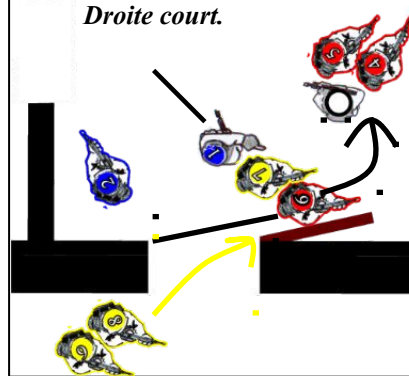
Les deux soldats rentrent aussitôt dans la pièce, jusqu'au point de pénétration de la 2<sup>ème</sup> pièces,

Ouverture à droite



Le 2<sup>ème</sup> binôme est contre l'encadrement.

Droite court.



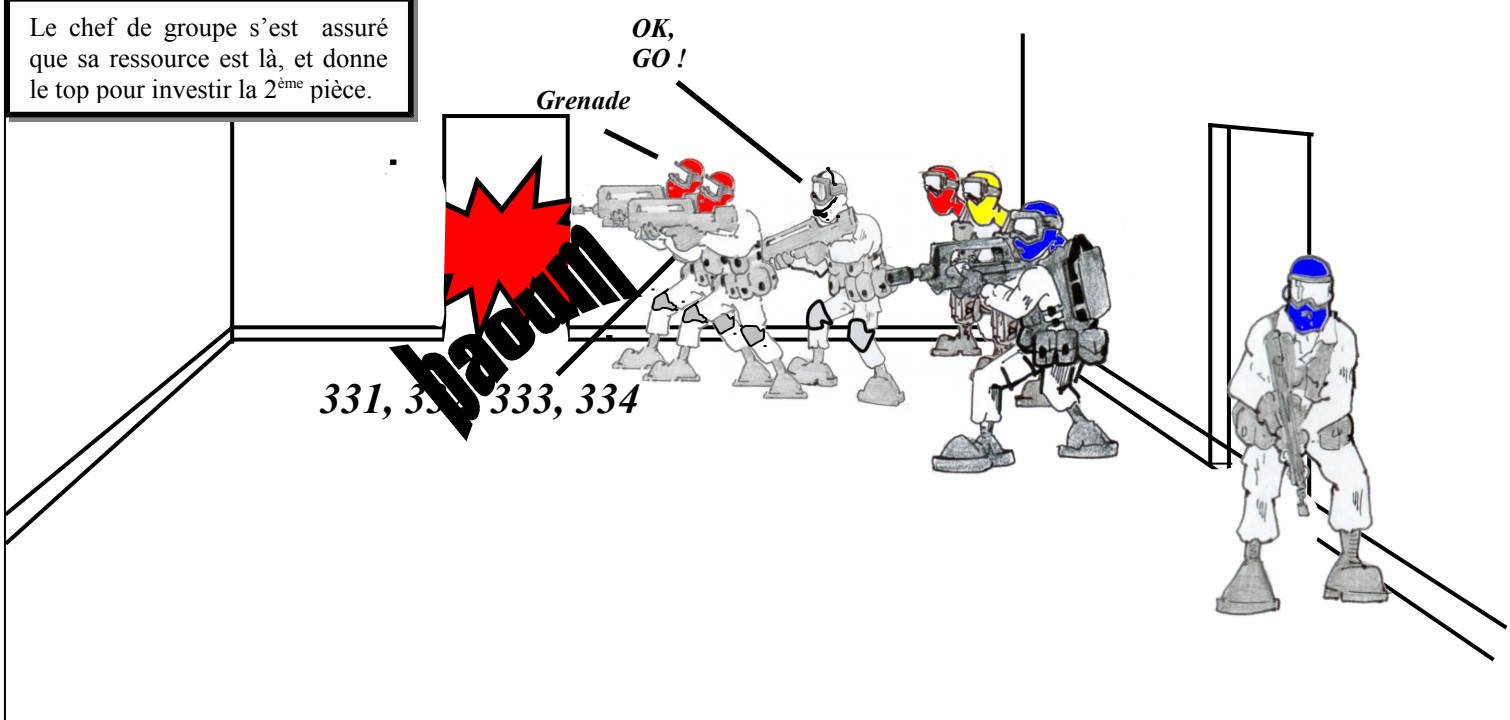
Le N°1 fait rentrer le 3<sup>ème</sup> binôme pour la ressource.

Le chef de groupe s'est assuré que sa ressource est là, et donne le top pour investir la 2<sup>ème</sup> pièce.

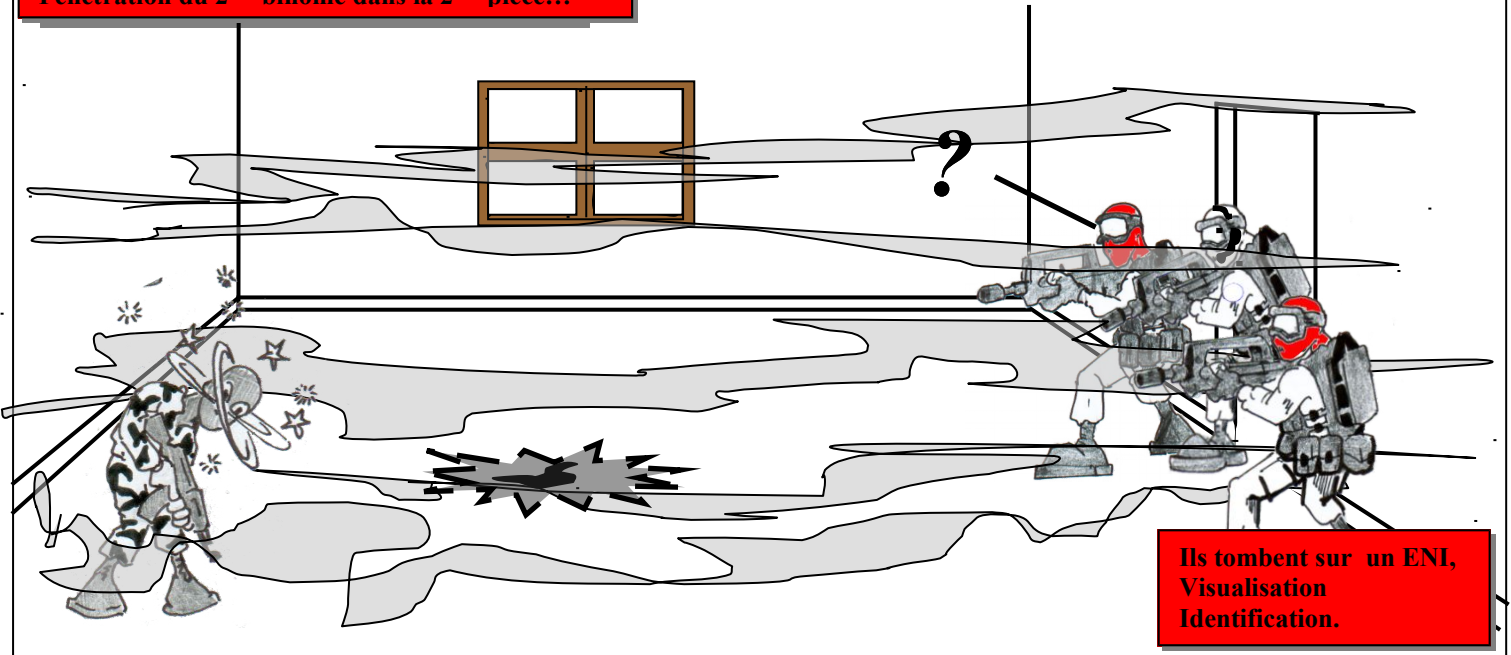
OK,  
GO!

Grenade

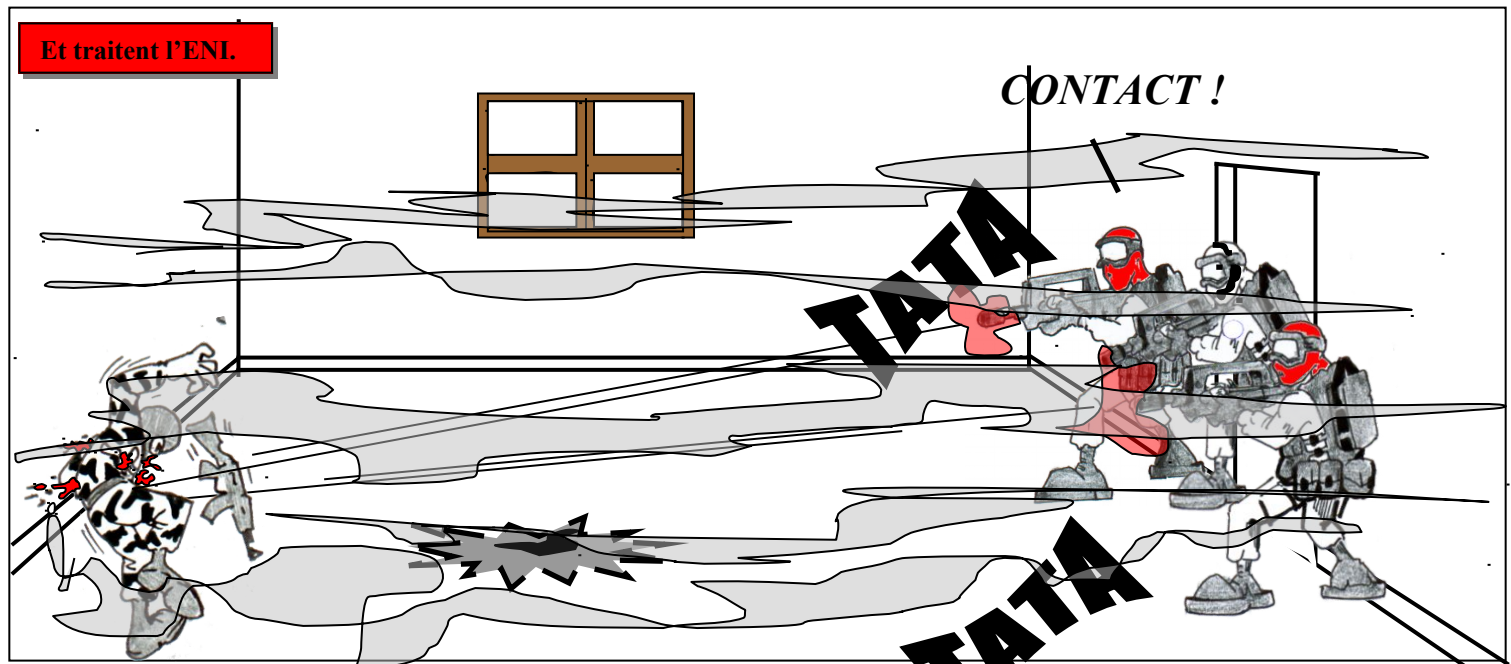
331, 332, 333, 334



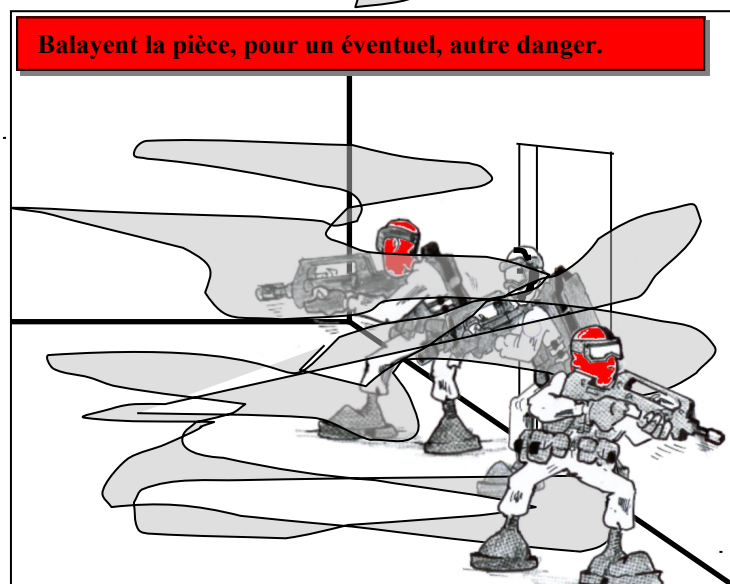
Pénétration du 2<sup>ème</sup> binôme dans la 2<sup>ème</sup> pièce...



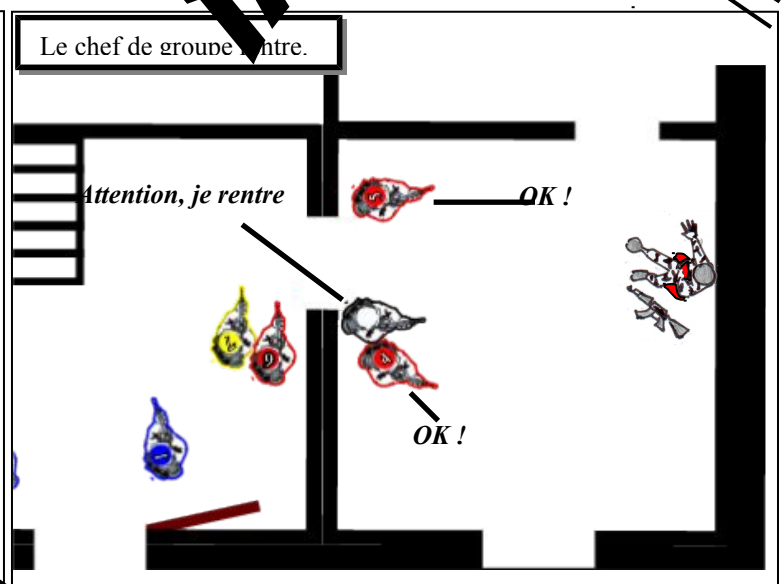
Et traitent l'ENI.



Balayent la pièce, pour un éventuel, autre danger.



Le chef de groupe rentre.

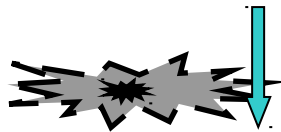


Gauche  
Appuie face à la pièce.

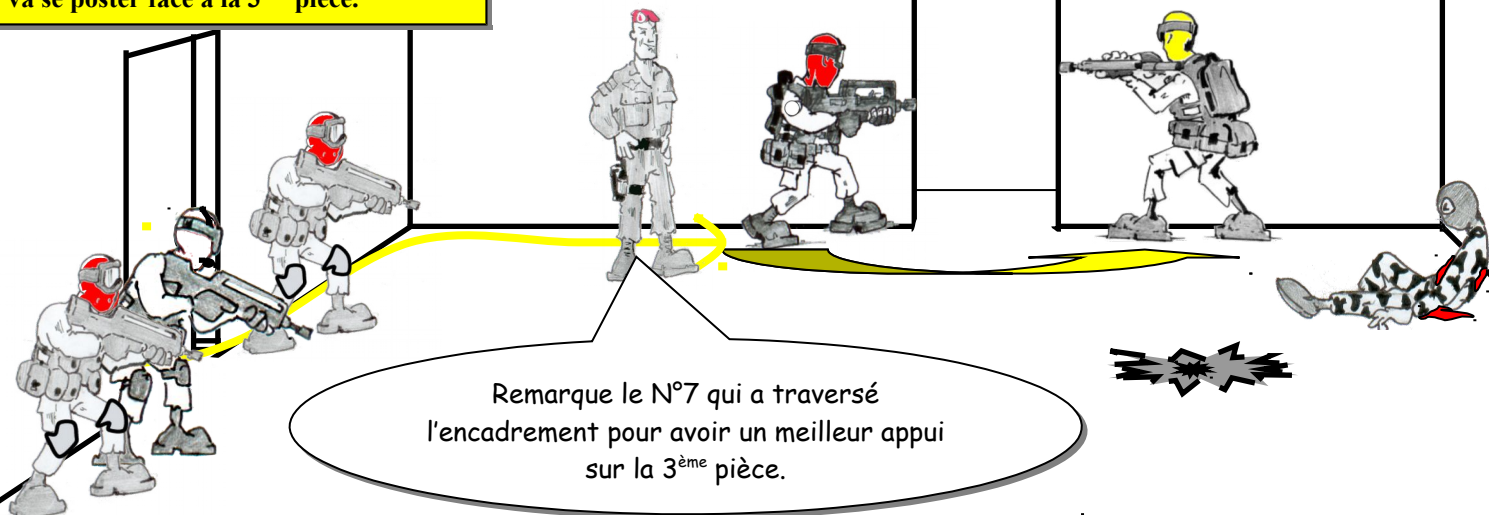
OK!

Le chef de groupe veut mettre un repère à la fenêtre, pour l'appui extérieur, et traiter l'ENI au sol, tout en se couvrant face à la pièce suivante.

Le chef de groupe donne ses ordres au 3<sup>ème</sup> binôme pour se poster face à la 3<sup>ème</sup> pièce.



Le 3<sup>ème</sup> binôme rentre dans la pièce, et va se poster face à la 3<sup>ème</sup> pièce.



Remarque le N°7 qui a traversé l'encadrement pour avoir un meilleur appui sur la 3<sup>ème</sup> pièce.

Une fois l'appui en place, le chef de groupe fait mettre un repère à la fenêtre.

Met un repère à la fenêtre ...

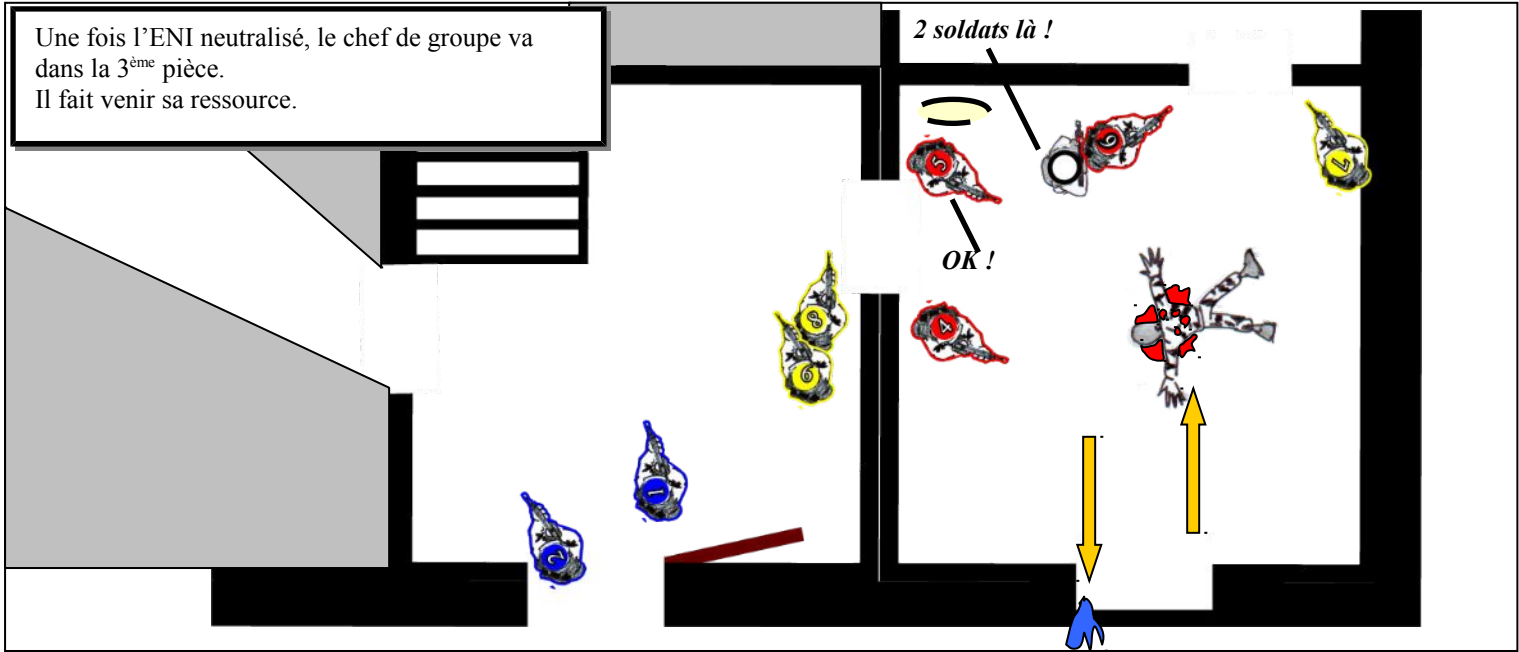
OK!

Une fois le repère en place, il fait neutraliser l'ENI.

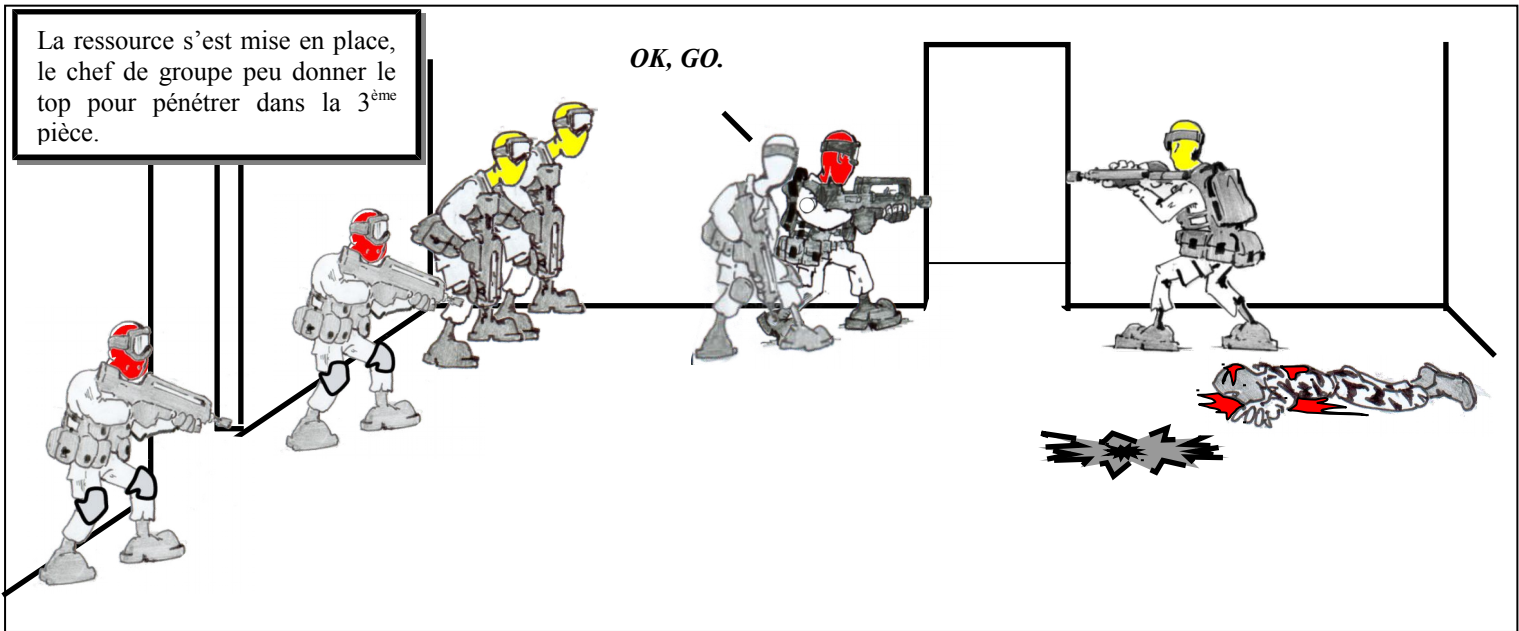
Neutralise l'ENI.

OK!

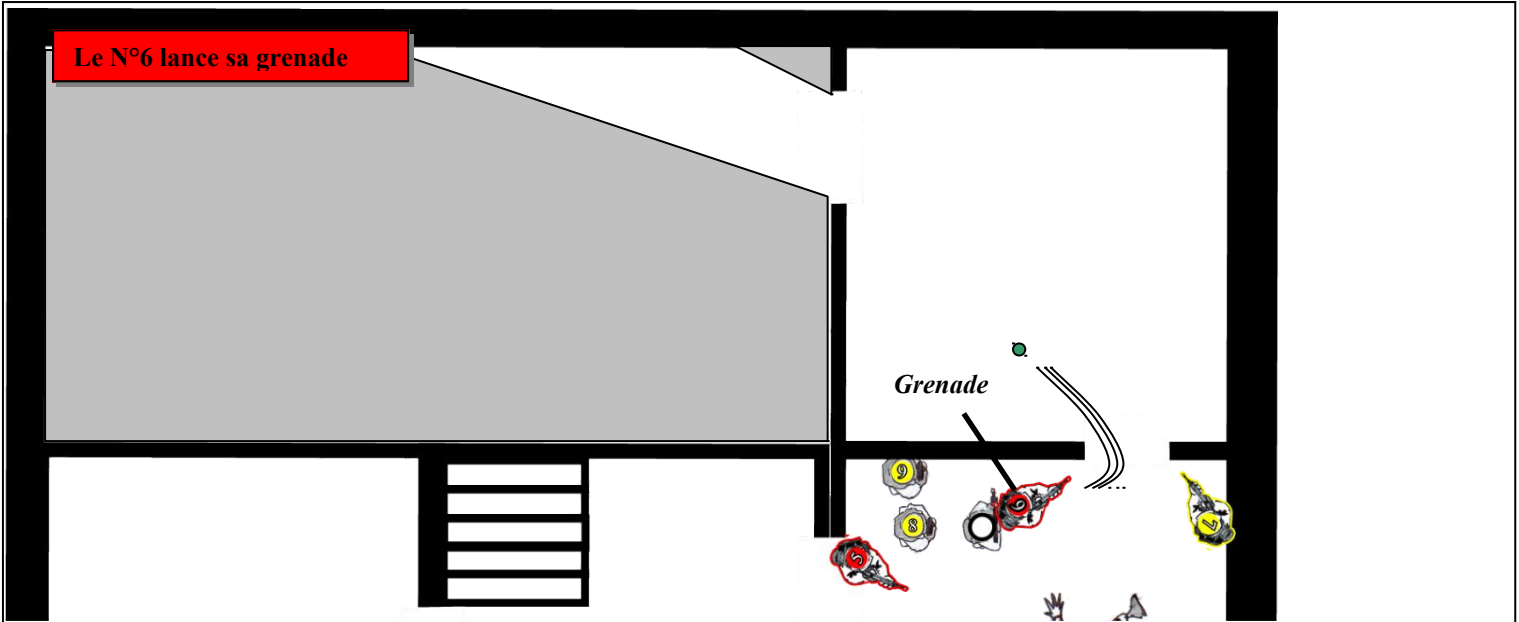
Une fois l'ENI neutralisé, le chef de groupe va dans la 3<sup>ème</sup> pièce. Il fait venir sa ressource.



La ressource s'est mise en place, le chef de groupe peut donner le top pour pénétrer dans la 3<sup>ème</sup> pièce.



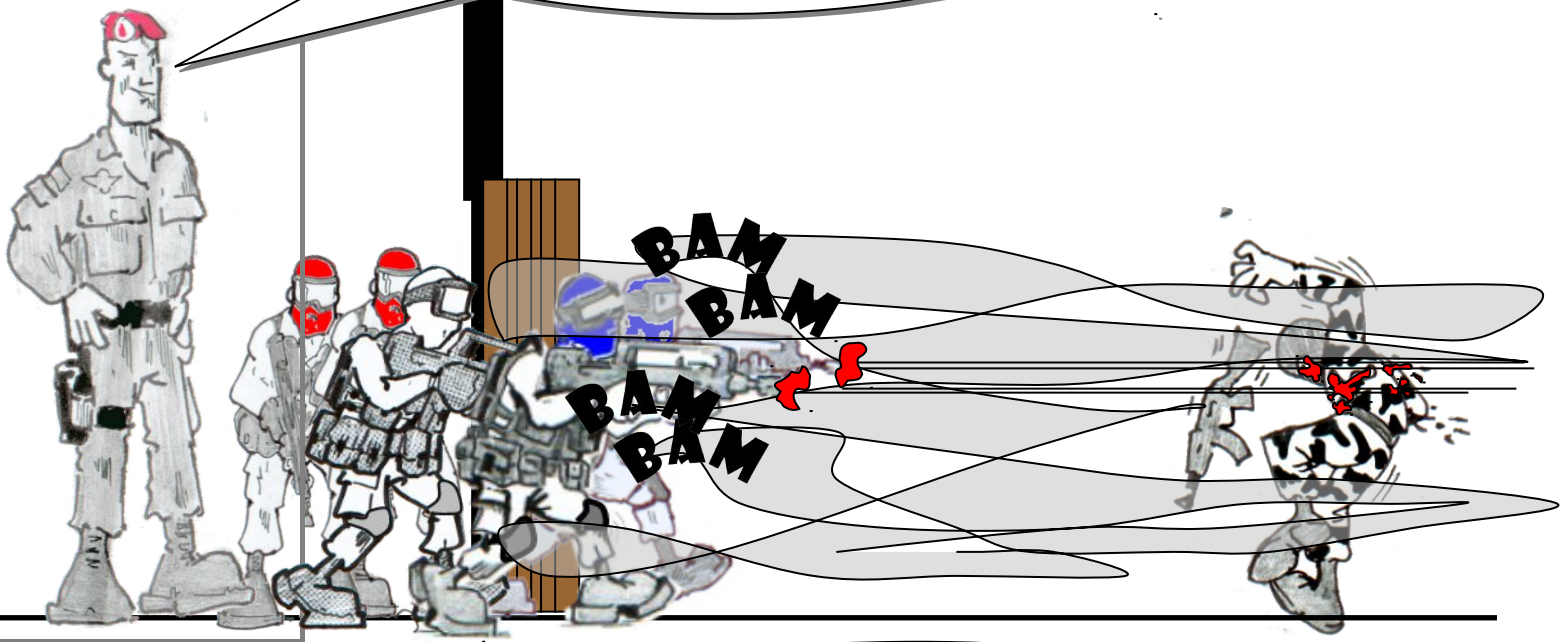
Le N°6 lance sa grenade





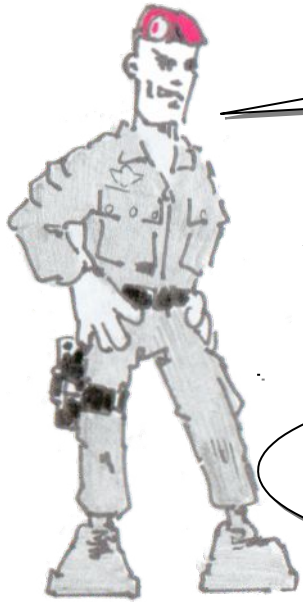
Et ainsi de suite jusqu'à finir tout le niveau.

On voit bien que le rythme offensif est beaucoup plus dynamique que la reco. Cette phase de combat demande une très bonne maîtrise des techniques d'investigations pour permettre la réussite de la mission.



Tu vois aussi que la grenade est systématique utilisée pour chaque pénétration dans les pièces

Le but est d'aller très vite tout en respectant la procédure, pour chercher à bousculer l'ENI, et lui empêcher de se réorganiser



Une bonne analyse du chef de groupe qui doit calculer sa progression dans l'habitation est primordiale.