


ECOLE
D'APPLICATION
DE
L'INFANTERIE


**MANUEL D'EMPLOI
DE LA SECTION
DE RECONNAISSANCE REGIMENTAIRE**

PLAN DE DIFFUSION INF 206

A. ADMINISTRATION CENTRALE	D.1
B.ECOLES	D.2
EAI B 02.01	D.3
CEITO B 04.05	5 ex.
C. DELEGATIONS MILITAIRES DEPARTEMENTALES	D.1
D. ETATS-MAJORS	D.1
E. INFANTERIE	D.2
F. ARME BLINDEE CAVALERIE	D.1
G. ARTILLERIE	D.1
I. GENIE	D.1
J. TRAIN	D.1
K. TRANSMISSION	D.1
L. ALAT	D.1
N. COMMISSARIAT DE L'ARME DE TERRE : GAPI : N01- 40	D.1
Q. CENTRES D'INSTRUCTION DIVERS	D.1
Z. FORMATIONS D'OUTRE-MER	D.1
Sauf :	
Z.03 – 01 à Z.03 – 11 inclus	D.2
Z.04 – 02 à Z.04 – 08 inclus	D.2

Réserve Librairie de l'Armée de Terre

TOTAL

SOMMAIRE

Note préliminaire	p.3
--------------------------	-----

1^{ère} PARTIE - GENERALITES

Chapitre 1 – Avant-propos	p.5
----------------------------------	-----

Chapitre 2 - Cadre d'emploi de la SRR	p.6
--	-----

Chapitre 3 - Présentation de la SRR

31 - Structure	p.10
32 - Moyens organiques de la section	p.11
33 - Liaisons, schéma radio	p.11
34 - Aptitudes et faiblesses de la SRR	p.13

2^{ème} PARTIE - LE COMBAT DE LA PATROUILLE

Chapitre 1 – Savoir-faire communs aux patrouilles de la SRR

11 - Dispositions préparatoires	p.15
12 - Actes réflexes collectifs de la patrouille	p.19
13 - Procédés de combat de la patrouille	p.23

Chapitre 2 - La patrouille de reconnaissance antichar courte portée (ACCP)

21 - Généralités	p.26
22 - Rôles des personnels	p.27
23 - Les actes élémentaires de la patrouille ACCP	p.30
24 - Les missions de la patrouille ACCP	p.39

Chapitre 3 - La patrouille antichar moyenne portée (ACMP)

31 - Généralités	p.61
32 - Rôles des personnels	p.62
33 - Les actes élémentaires de la patrouille ACMP	p.66
34 - La conduite des feux	p.75
35 - Les missions de la patrouille ACMP	p.77

3^{ème} PARTIE – LE COMBAT DE LA SECTION

Chapitre 1 – Généralités	p.108
Chapitre 2 – Rôle des personnels	p.110
Chapitre 3 – Les actes élémentaires de la section	p.113
Chapitre 4 – Les missions de la section	p.123
41 – Etude de la mission	p.123
411 – L’ennemi	p.123
412 – Le terrain	p.123
413 – Le milieu humain	p.124
414 – Les délais	p.124
42 – Les missions de la section de reconnaissance régimentaire	p.125
421 – Les missions de sûreté	p.125
422 – Les missions offensives	p.133
423 – Les missions défensives	p.145
424 – Les missions particulières	p.166

NOTE PRELIMINAIRE

L'évolution de la structure et des équipements de la section de reconnaissance régimentaire a nécessité l'actualisation du manuel d'emploi de cette section.

Cette évolution se caractérise principalement par :

- le passage de la section d'une structure ternaire à une structure quaternaire offrant une plus grande souplesse de manœuvre,
- la mise en place d'une forte capacité antichar courte et moyenne portée : trois postes de tir ACCP ERYX et une patrouille ACMP MILAN à deux pièces ouvrant de nouvelles possibilités de combat à la section,
- la mise sous blindage (VBL) qui procure une meilleure protection.

Cette évolution confère à la SRR une réelle capacité de combat, en particulier antichar. A titre de comparaison, la compagnie de combat d'infanterie dispose de deux pièces MILAN et de six pièces ERYX.

En conséquence, si la vocation de la SRR demeure l'investigation de contact, les missions et leurs modalités d'exécution ainsi que les modes d'action ont été adaptés pour tenir compte des nouvelles capacités techniques et tactiques de cette section, et ce tant au niveau de la patrouille qu'à celui de la section.

Par ailleurs, chef de section d'infanterie, le chef de la section de reconnaissance régimentaire se reportera à l'INF 202 (manuel d'emploi de la section d'infanterie), qui détaille notamment le combat antichar ainsi que la MRT et les cadres d'ordres réglementaires de ce niveau.

L'INF 206 édition 2000 annule et remplace l'INF 206 édition 1979.

1^{ERE} PARTIE

GENERALITES

CHAPITRE 1

AVANT-PROPOS

Dans un contexte de conflits de plus en plus complexes, les groupements tactiques interarmes ont plus que jamais besoin de renseignements tant pour engager leurs moyens dans les meilleures conditions en conciliant économie des forces et concentration des efforts, que pour préserver leur liberté d'action.

Arme du contrôle du milieu dans la durée et dans l'espace, l'infanterie doit, plus que toute autre, être en mesure de rechercher constamment le renseignement de manière à compléter les informations obtenues du commandement interarmes.

Cette mission qui ne peut être remplie que par de petites unités très agiles, capables de mener des actions autonomes et décentralisées jusqu'à une vingtaine de kilomètres en avant de l'échelon de tête du régiment devra s'appuyer sur :

- des hommes rompus à ce type d'opérations,
- des moyens spécifiques permettant l'acquisition et la transmission du renseignement en temps quasi réel, de jour comme de nuit,
- des armes antichars adaptées.

Unité légère, fluide, bien équipée en moyens radio, capable d'agir discrètement de jour comme de nuit en avant et sur les flancs du régiment ou du GTIA, la section de reconnaissance régimentaire (SRR) est conçue pour aller chercher le renseignement d'ordre tactique ou technique, sur le terrain ou sur l'ennemi, sur un point ou dans une zone donnée, en engageant éventuellement le combat.

Puissamment armée, puisqu'elle détient à elle seule les deux tiers de la capacité antichar d'une compagnie de combat, la section de reconnaissance régimentaire se présente comme une entité polyvalente, combinant le feu, le mouvement et la recherche du renseignement qui peut être considérée, de par sa mobilité et sa puissance de feu, comme un gage d'efficacité pour la concentration des efforts dans la recherche du rapport de force favorable.

CHAPITRE 2

CADRE D'EMPLOI DE LA SRR

La section de reconnaissance régimentaire opère :

- soit directement aux ordres du chef de corps, ou du chef du GTIA ;
- soit dans le cadre de l'engagement :
 - * d'un sous-groupement antichar issu de la CEA et / ou d'une compagnie antichar HOT,
 - * exceptionnellement d'une compagnie de combat à laquelle elle est donnée en renforcement.

Dans sa zone d'action, la norme d'engagement appliquée à la section de reconnaissance régimentaire est de trois fuseaux.

Agissant d'une manière autonome, directement au profit d'un régiment ou d'un GTIA, dans le cadre d'un sous-groupement ou en coopération, la SRR reçoit ses missions dans le cadre de l'action du régiment ou du GTIA qui participe à des actions à caractère offensif, défensif ou de contrôle de zone, voire à des missions particulières :

- **dans les actions à caractère offensif, la SRR peut :**
 - éclairer la progression sur une direction,
 - reconnaître une direction,
 - marquer un dispositif ennemi fixe ou mobile,
 - flanc-garder,
 - harceler (après infiltration),
 - couvrir face à une direction,
 - surveiller (ennemi de contact ou dans la profondeur),
 - prendre, préciser, maintenir le contact,
- **dans les actions à caractère défensif, la SRR peut :**
 - marquer un dispositif ennemi fixe ou mobile,
 - jalonner,
 - surveiller (ennemi de contact ou dans la profondeur),
 - flanc-garder,
 - harceler (après s'être laissée dépasser),
 - couvrir le régiment ou le GTIA face à une direction,
 - barrer une direction,
- **dans les actions de contrôle de zone, la SRR va :**

- boucler,
- barrer une direction,
- surveiller,
- reconnaître,

- **dans les actions particulières, la SRR peut :**

- contribuer à la sûreté d'un convoi, d'un point sensible, des arrières amis,
- prendre, rétablir ou assurer la liaison avec une unité voisine,
- guider ou participer au guidage,
- recueillir une unité (d'un volume adapté aux capacités de la SRR).

Agissant **dans le cadre d'un sous-groupement** antichar ou d'infanterie, la SRR est appelée à faciliter l'engagement des feux antichars en signalant les positions favorables lorsqu'elle se met en place, en jalonnant l'ennemi, puis en contribuant à la sûreté des antichars, voire en renforçant les capacités du sous-groupement considéré.

Elle peut alors participer :

- à la couverture du régiment ou du GTIA en 1^{er} échelon,
- à la flanc-garde du régiment ou du GTIA,
- aux missions de défense ferme ou d'usure,
- aux missions de sûreté.

COOPERATION INTERARMES

ALAT :

La SRR est hélicoptable :

- en véhicule (NH 90, CH53D),
- exceptionnellement à pied, entièrement démotorisée :
 - en renfort d'une unité,
 - capacité antichar : 3 ERYX, 2 MILAN,
 - capacité d'infiltration renseignement, en version FAMAS, en autonome ou en renforcement, guidage et infiltration de la SAC.

La coopération avec l'ALAT peut aussi se faire soit par l'échange de renseignements (ami, ennemi, terrain, population, médias, etc.) ou d'appui feu (canon/missile), soit, compte tenu des éloignements entre la SRR et le reste du GTIA ou du régiment, par l'utilisation de ce vecteur pour répondre à des besoins logistiques d'évacuation sanitaire ou de ravitaillement.

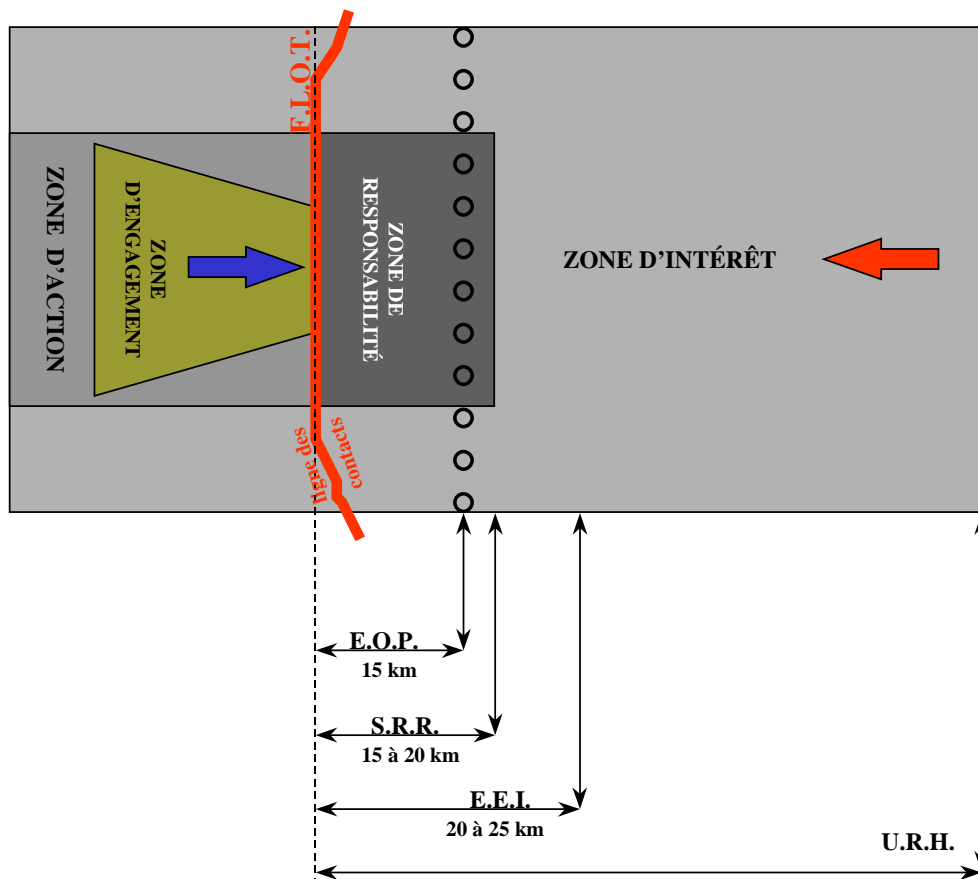
ARTILLERIE :

Engagée profondément dans la zone de responsabilité du GTIA, la SRR est apte à demander et à régler des tirs sur les postes d'observation, les reconnaissances ennemies, afin de neutraliser un ennemi localisé, à désigner des objectifs qui seront traités par des munitions "intelligentes" offrant la capacité de tir au but. Dans ce cadre, la SRR est utilement renforcée d'un EO et/ou d'un ELO.

ARME BLINDEE ET CAVALERIE :

En coopération avec les escadrons d'éclairage et d'investigation (EEI) ou les escadrons de reconnaissance et d'intervention antichar (ERLAC) de l'arme blindée et cavalerie, la SRR participe à la trame du renseignement dans la profondeur, après dépassement ou infiltration.

TRAME DU RENSEIGNEMENT



Chaque échelon de commandement recherche le renseignement dans sa **zone de responsabilité**, mais il est intéressé par un espace plus vaste qui constitue sa **zone d'intérêt** : zone où la connaissance de l'ennemi conditionne sa manœuvre. Pour obtenir des renseignements dans cette zone d'intérêt, il adresse des demandes de renseignements à l'échelon supérieur et/ou aux voisins.

GENIE :

Le soutien direct d'un élément du génie au profit de la SRR est exceptionnel. Cependant, la coopération de la section avec le génie est fréquente ; la SRR peut alors :

- transmettre les renseignements "terrain" nécessaires à l'autorité qui emploie le détachement du génie (obstacles piégés ou non, coupures, état de l'infrastructure, etc.),
- participer à la sûreté d'un détachement du génie en lui permettant de remplir sa mission à l'abri de toute surprise,
- transmettre l'ordre de destruction d'un ouvrage au chef du détachement de mise en œuvre suivant la procédure réglementaire, appuyer son décrochage et le recueillir.

En conclusion, la SRR a vocation à aller chercher le renseignement d'ordre tactique ou technique, sur le terrain ou sur l'ennemi, sur un point ou dans une zone donnée, en engageant éventuellement le combat.

La norme d'engagement d'une SRR est, de front, de **trois fuseaux de patrouille**, sur une profondeur correspondant à la portée maximale des liaisons de la section.

Elle participe aux missions offensives, défensives, de contrôle de zone ou de recueil du régiment ou du GTIA, ainsi qu'à la préparation de son engagement.

Si nécessaire, elle assure des missions de liaison, de guidage ou d'escorte.

Bien qu'elle n'ait pas pour vocation première de combattre, la très bonne capacité antichar de la SRR dans les domaines de la moyenne et de la courte portée lui permettent d'assurer, s'il le faut, des missions de destruction antichars sur une très courte durée.

CHAPITRE 3

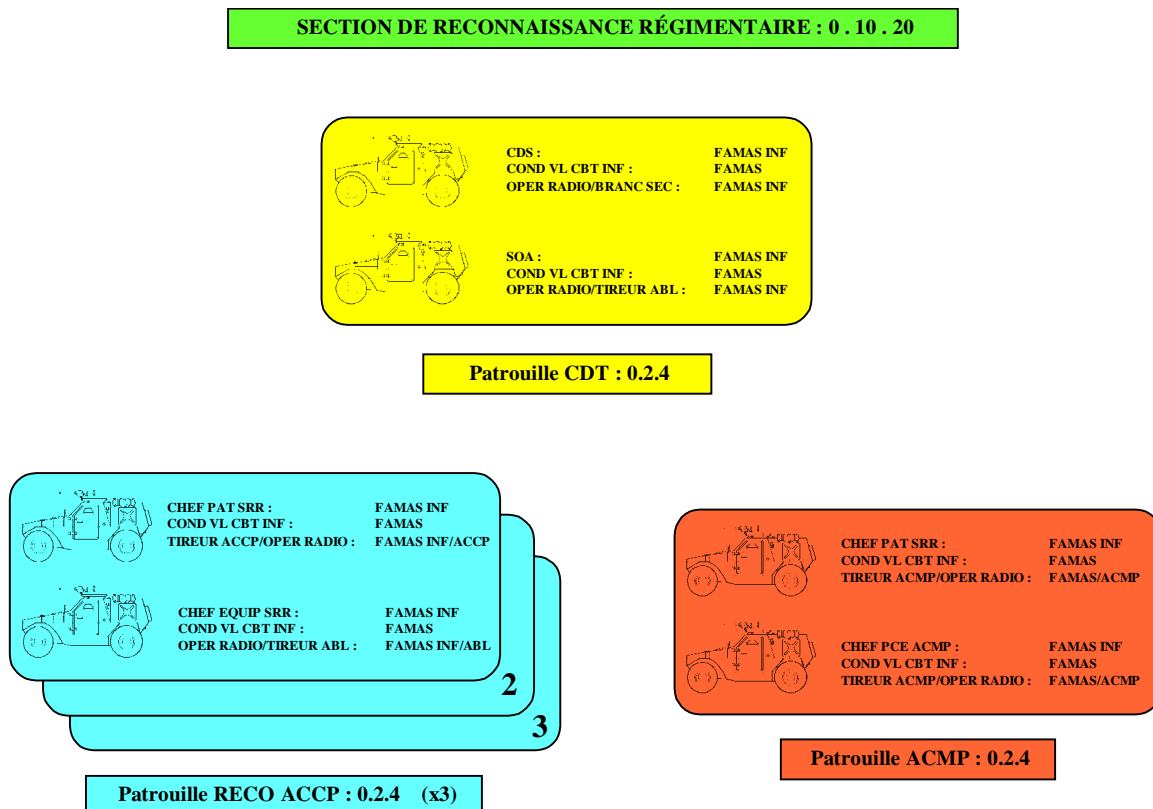
PRESENTATION DE LA SRR

31 . STRUCTURE

La section de reconnaissance régimentaire se compose d'une patrouille de commandement, de trois patrouilles ACCP et d'une patrouille ACMP. Le véhicule de la section est le VBL ou un véhicule plus léger pour la brigade parachutiste et la brigade montagne.

Section de la compagnie d'éclairage et d'appui, sa structure est la même quelle que soit la spécificité de son régiment d'appartenance.
Son effectif invariable est de 0 / 10 / 20 ⁽¹⁾, soit au total 30 hommes.

L'organisation détaillée de la SRR est la suivante :



(1) : Document unique d'organisation (DUO) 2000

32 . MOYENS ORGANIQUES DE LA SECTION

POSSIBILITES	MOYENS SRR	PERFORMANCES
OPTIQUE / OBSERVATION - jour - nuit	- 10 OB 41 - 4 OB 50 - 5 OB 64 - 8 OB 70 - 11 PT LASER - 18 PT ROUGE - 3 CAM THQE - 1 JUM TTA THQE - 3 MIRABEL - 2 MIRA - 4 TELEM TTA - 5 JUM FT GST - 1 DES LASER - 5 IR TTA (VBL)	Conduite, reco. 150 m, gross. (x 1) Tir, reco. 350 m, gross. (x 3.2) Observation, reco. 600 m, gross. (x4) Observation, reco. 150 m, gross. (x1) Portée 300 m 800m 2000m Détection supérieure à 2000 m Reconnaissance supérieure à 1500 m Identification supérieure à 600 m Détection supérieure à 2000 m Reconnaissance supérieure à 1500 m Identification supérieure à 1200 m Portée 2000 m 2500m
TRANSMISSIONS	- 4 PR4G PF - 6 PR4G VD - 6 PR4G V - 1 TRC 350 (MA) - 1 TR VP 20 (UHF)	Portée 12 km Portée 30/12 km Portée 30 km FOUET ANT 103 : 20 à 30 km FILAIRE ANT 113 DOUBLET ANT 107 : 100 à 1000 km Portée : optique
FEU	- 12 FAMAS - 18 FAMAS INF - 3 ACCP - 2 ACMP - 4 AT4CS - 10 x 7.62	Portée 300 m Portée 300-450 m Portée 300-600 m Portée 1900m Portée 300m Portée 800 m

33 - LIAISONS - SCHEMA DE RESEAU RADIO

Les besoins en liaisons du chef de section sont les suivants :

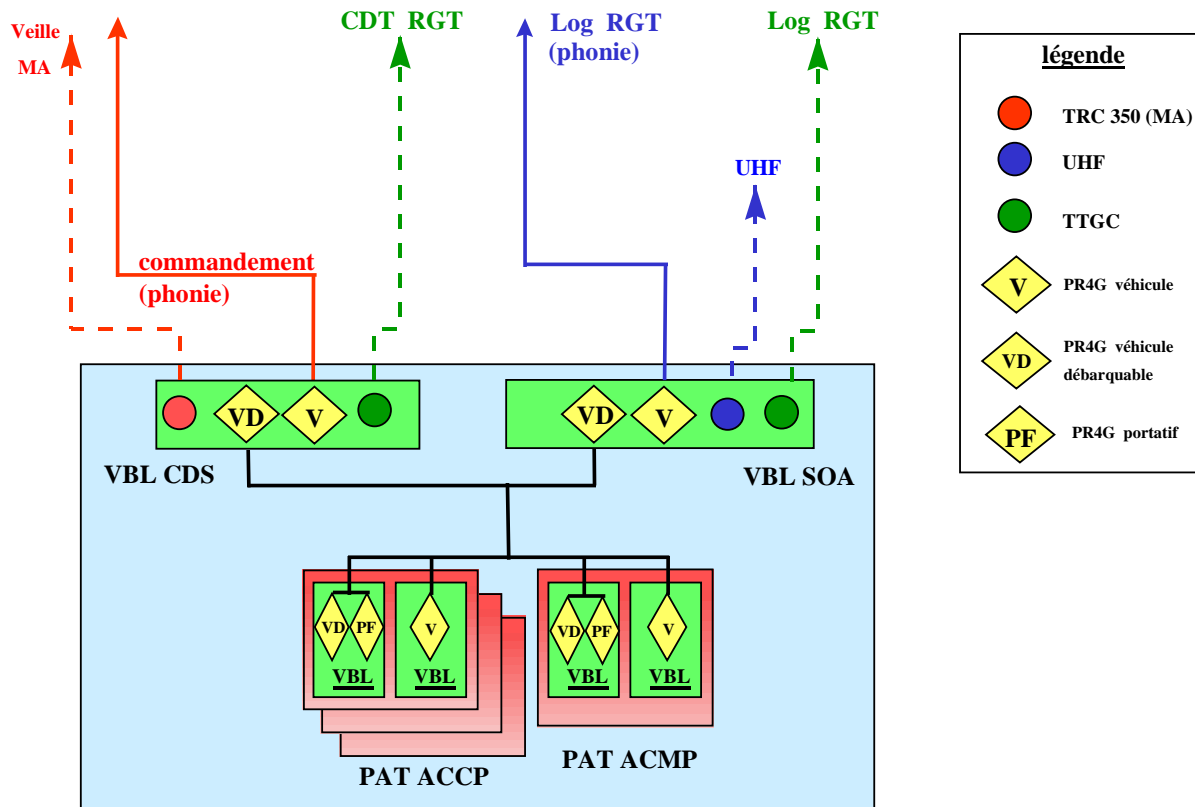
- 1 liaison interne unique,
- 1 à 2 liaisons externes :
 - l'une, impérative vers l'autorité d'emploi,
 - l'autre, éventuelle, vers une unité voisine ou l'ALAT.

Les deux postes du chef de section lui permettent de satisfaire ces besoins ; si nécessaire, la 3^{ème} liaison est réalisée par le poste radio du SOA. Dans ce cas, il conviendra de regrouper la patrouille de commandement.

Si cette 3^{ème} liaison n'est pas requise, le sous-officier adjoint de la section peut être utilisé en relais ; dans cette configuration, la section de reconnaissance régimentaire peut avoir jusqu'à une soixantaine de kilomètres d'élongation.

Les postes PR4G véhicule débarquable permettent aux patrouilles de communiquer entre elles. La section travaille sur un seul réseau à une puissance permettant de garder la liaison entre tous les éléments.

Exemple de réseau radio au sein de la CEA :



Une excellente discipline d'exploitation du réseau radio est nécessaire pour favoriser la transmission rapide du renseignement et la discrétion des communications en cours d'engagement.

34 - APTITUDES ET FAIBLESSES DE LA SRR

Equipée de VBL et organisée en patrouilles de deux véhicules, la section de reconnaissance régimentaire présente les aptitudes et les points faibles suivants :

- APTITUDES :

- grande mobilité tout chemin voire tout terrain,
- capacité amphibie,
- rapidité,
- grande élongation des transmissions,
- fluidité et discrétion,
- aptitude à agir en zone contaminée,
- capacité à effectuer de nuit la plupart des missions réalisées de jour,
- modularité d'articulation par la polyvalence des patrouilles,
- capacité antichar moyenne portée,
- capacité antichar courte portée en complémentarité des systèmes d'armes antichars.
- complémentarité de ses systèmes d'armes antichars lui permettant d'intégrer, avec une grande efficacité, des sous-groupements antichars à vocation courte, moyenne et longue portée.

- FAIBLESSES :

- peu apte à engager le combat face à l'infanterie débarquée,
- nécessité, faute de disposer d'un véhicule d'allègement organique, de transporter les paquetages et les matériels divers et d'assurer son support logistique par un véhicule de la CEA,
- usure rapide du personnel (conducteur en particulier),
- inaptitude au combat de rencontre du fait des délais de mise en œuvre des ACCP et ACMP, ainsi que du service de la 7.62 mm en superstructure,
- soutien SAN difficile compte tenu des élancements qui imposent des évacuations différées ; la réalisation d'une qualification de brancardier secouriste par patrouille permet une mise en condition rapide des blessés qui sont ensuite dirigés vers la chaîne SAN.

2^{EME} PARTIE

LE COMBAT DE LA PATROUILLE

CHAPITRE 1

SAVOIR-FAIRE COMMUNS AUX PATROUILLES DE LA SRR

11 - DISPOSITIONS PREPARATOIRES

111 - ORDRE PREPARATOIRE VERBAL

Il a pour but de mettre en condition l'unité avant le début de la mission.

Les rubriques de cet ordre sont résumées par le moyen mnémotechnique « PATRACD » :

RUBRIQUES	OBSERVATIONS
P - Personnels	<ul style="list-style-type: none">Désigner la (ou les) cellule(s) élémentaire(s).
A - Armement, munitions	<ul style="list-style-type: none">A emporter (incluant les armes de double dotation).
T - Tenue	<ul style="list-style-type: none">Tenue de départ, paquetage et effets spécifiques à emporter.
R - Radio	<ul style="list-style-type: none">Moyens à préparer, réseau, indicatifs, régime, système de camouflage radio adopté, modalités de débarquement des postes.
A - Alimentation	<ul style="list-style-type: none">Vivres, boisson à emporter.
C - Camouflage	<ul style="list-style-type: none">A réaliser avant le départ (personnels, engins) et /ou moyens à emporter.Inclure le baptême terrain.
D - Divers	<ul style="list-style-type: none">Heure de départ, durée prévue, autres moyens à emporter ou dispositions à prendre, cartographie, carburant.

112 - DISPOSITIONS DE ROUTE

Prendre les dispositions de route consiste à vérifier si la patrouille quitte sa zone de déploiement pour rejoindre sa zone d'action avec son matériel complet, en bon état de marche, disposé conformément aux plans de chargement. Cette opération permet de contrôler les dispositions prises lors du parage.

Au commandement « dispositions de route » donné par le chef de patrouille, les personnels effectuent les opérations ci-après :

PERSONNELS CONCERNES	OPERATIONS A EFFECTUER
Le chef de patrouille	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifie : <ul style="list-style-type: none"> - l'aptitude au combat de ses hommes, - le bon fonctionnement de l'armement (FAMAS, ABL, ERYX, MILAN, armement de bord), - la présence des effets de protection NBC, - son matériel optique, - son poste radio et effectue une prise de contact si le régime radio le permet. • Contrôle le parage des deux véhicules de la patrouille.
Le chef de pièce	<ul style="list-style-type: none"> • Contrôle le parage de son véhicule. • Vérifie l'aptitude au combat de ses hommes. • Vérifie le bon fonctionnement de l'armement. • Vérifie son matériel optique et son poste radio. • Effectue une prise de contact radio si le régime radio le permet.
Le tireur ACCP / radio Le tireur ACMP / radio L'opérateur radio / ABL	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifie sa dotation en munitions et l'arrimage des conteneurs. • Met en place et/ou vérifie les systèmes de visée. • Vérifie le bon fonctionnement du (ou des) poste(s) et la fixation de l'antenne ou des antennes. • Affiche la fréquence prévue. • Effectue une prise de contact si le régime radio le permet.
Les conducteurs	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifient le bon état de marche du véhicule : <ul style="list-style-type: none"> • pleins, • nourriture de secours, • pression des pneus, • trousse de dépannage, lot de bord, lot de parc, • phares, feux de position, black-out, • freins, • documents de bord.
Tous	Vérifient l'arrimage : <ul style="list-style-type: none"> • des sacs à dos aux emplacements prévus,

	<ul style="list-style-type: none"> • de tous les matériels à l'intérieur et à l'extérieur du véhicule.
--	---

113 - ORDRE INITIAL VERBAL

Il a pour but d'informer les subordonnés sur la situation, de préciser la mission reçue et d'en fixer les modalités d'exécution.

S'appuyant sur l'application de la méthode de raisonnement tactique (MRT), il est le résultat d'une étude rapide de la mission donnée par le chef de section.

Il est dans la mesure du possible donné face au terrain de l'action. Le chef de patrouille doit avoir le souci de s'appuyer sur un support visuel simple (par exemple schéma sur le sol), pour expliquer le cadre de l'action.

Lorsque la patrouille se scinde (itinéraire principal et secondaire), le chef de patrouille dessine par transparence un croquis d'itinéraire (points clés, nord, échelle).

Il doit de plus, lorsque les délais le permettent, donner un croquis de la zone d'action, réalisé par transparence.

<p>A) SITUATION :</p> <ul style="list-style-type: none"> • ennemi, • amis (voisins) <p>B) MISSION :</p> <ul style="list-style-type: none"> • répétition de la mission fixée par le chef de section à la patrouille. <p>C) EXÉCUTION :</p> <ul style="list-style-type: none"> • articulation, • mission et place des éléments (évent. des véhicules), • conduite à tenir, • liaisons. <p>D) PLACE DE LA PATROUILLE dans le dispositif de la section.</p> <p>E) PLACE DU CHEF DE PATROUILLE et remplaçant éventuel.</p>

Ordre de conduite

Lorsque la mission de la patrouille est modifiée, ou (et) lorsque la situation l'exige, le chef de patrouille est amené à donner un ordre de conduite. Le cadre de cet ordre est celui de l'ordre initial, allégé de tous les paragraphes qui n'ont pas subi de modifications.

114 - DISPOSITIONS DE COMBAT

Prendre les dispositions de combat consiste à mettre en condition la patrouille pour réagir instantanément en cas de rencontre avec l'ennemi.

Les dispositions de combat sont prises avant l'exécution de toute mission et consistent principalement en l'approvisionnement des armes et leur mise à la sûreté.

Au commandement « dispositions de combat » donné par le chef de patrouille, les personnels effectuent les opérations ci-après :

PERSONNELS CONCERNES	OPERATIONS A EFFECTUER
Le chef de patrouille	<ul style="list-style-type: none"> • Contrôle : <ul style="list-style-type: none"> - l'aptitude au combat de ses hommes, - le bon fonctionnement de l'armement (FAMAS, ABL, ERYX, MILAN, armement de bord), - l'approvisionnement des armes et leur mise à la sûreté, - les effets de protection NBC. • Contrôle les dispositions de combat des deux véhicules de la patrouille.
Le chef de pièce	<ul style="list-style-type: none"> • L'aptitude au combat de ses hommes. • Vérifie le bon fonctionnement de l'armement, l'approvisionnement des armes et leur mise à la sûreté. • Vérifie les matériels de protection NBC.
Le tireur ACCP / radio Le tireur ACMP / radio L'opérateur radio / ABL	<ul style="list-style-type: none"> • Déconditionne, vérifie et met en place les munitions lors du chargement du véhicule. • Vérifie le bon état général de son arme. • Met en place la lunette thermique si nécessaire ⁽¹⁾.
Tous	<ul style="list-style-type: none"> • Approvisionnent leur arme individuelle. • Vérifient leur matériel de protection NBC.

(1) Rappel : la lunette MIRA ne peut être montée qu'à poste (cf. MAT 2065, p. 23).
 Au commandement « dispositions de route » donné lorsque la patrouille est en position « dispositions de combat », les armes individuelles et collectives sont désapprovisionnées.

12 - ACTES REFLEXES COLLECTIFS DE LA PATROUILLE

121 – OBSERVER

COMPOSANTES	ACTES ELEMENTAIRES
OBSERVER	<p>La patrouille a pour mission permanente l'acquisition du renseignement. Elle doit avoir le souci permanent d'observer, de rechercher tout indice de présence ou d'activité ennemie, ce qui contribue à sa sûreté.</p> <p>De jour, l'observation se fait principalement à vue, en utilisant au mieux les moyens d'observation classiques mis en place au sein des patrouilles et en les combinant avec les moyens thermiques.</p> <p>De nuit, l'observation sera répartie en fonction des possibilités techniques des différents moyens thermiques et à intensification de lumière mis en œuvre au sein de la patrouille.</p> <p>L'observation s'effectue :</p> <ul style="list-style-type: none">• soit en poste fixe,<ul style="list-style-type: none">- la patrouille est à l'arrêt ; des guetteurs sont placés par le chef de patrouille qui leur précise les consignes particulières (secteurs, points particuliers, consignes pour le compte rendu et l'ouverture du feu) ;• soit en patrouille mobile,<ul style="list-style-type: none">- sur un axe ou à l'intérieur d'une zone. L'effort portera alors sur la recherche d'indices sur le terrain ou de renseignements d'attitude (population, etc.).

122 – RENDRE COMPTE

COMPOSANTES	MODALITES D'EXECUTION
RENDRE COMPTE	<p>Les comptes rendus du chef de patrouille au chef de section doivent être brefs et précis. Ils sont impératifs et se font, soit sur ordre (lignes ou horaires fixés), soit à l'initiative du chef de patrouille.</p> <p>Ils doivent comporter essentiellement :</p> <ul style="list-style-type: none">• un aperçu sur la patrouille :<ul style="list-style-type: none">- position,- renseignement sur les voisins ;• des renseignements sur l'ennemi, en précisant :<ul style="list-style-type: none">- quand ? :<ul style="list-style-type: none">. heure de rencontre,- où ? :<ul style="list-style-type: none">. position de l'ennemi,- qui ? :<ul style="list-style-type: none">. nature, volume de l'ennemi,- comment ? :<ul style="list-style-type: none">. attitude de l'ennemi ;• des renseignements sur le terrain :<ul style="list-style-type: none">- planimétrie,- obstacles,- dommages causés aux communications,- praticabilité des itinéraires,- existence de champs de tir MILAN ou HOT ;• des renseignements sur la population :<ul style="list-style-type: none">- présence,- attitude,- indices de présence ennemie au milieu de la population,- contact avec les autorités etc.

<p>La patrouille :</p> <ul style="list-style-type: none"> - prend les mesures de protection immédiates et diffuse l'alerte, - quitte la zone (selon les ordres), - reprend sa mission, - dans tous les cas, rend compte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le personnel revêt au plus vite les effets de protection, le chef de patrouille effectue si nécessaire une décontamination d'urgence, sur ordre de son chef de section, dès qu'il a quitté la zone contaminée.
--	--

125 - SE PROTEGER DES EFFETS DES ARMES NUCLEAIRES.

En cas de frappe amie, et lorsque le préavis est donné par radio, le chef de patrouille fait prendre les préparatifs techniques pour :

- protéger les véhicules :
 - en gagnant rapidement un repli de terrain,
 - si possible, en protégeant pneus et nourrices de gasoil par des chiffons mouillés,
 - en évitant de les placer près d'un abri précaire (pan de mur, vieille maison etc.),
 - en démontant les antennes transmission.
- protéger les personnels :
 - en verrouillant les tapes,
 - en fermant les rideaux et en occultant la lumière extérieure.

Surprise par une explosion ennemie, la patrouille ne peut que s'arrêter, si possible à l'abri d'un masque, et prendre les mesures de protection instantanée à l'intérieur du VBL.

126 - REAGIR A DES TIRS DE MORTIERS OU D'ARTILLERIE

La patrouille étant à proximité d'une zone battue par des tirs d'artillerie ou de mortiers, le chef de patrouille fait prendre les mesures de protection NBC à partir du VBL (tapes verrouillées, pressurisation) puis, suivant la nature de la mission, la zone d'application, la densité et l'espacement des coups, la patrouille :

- se poste et rend compte,
- ou contourne la zone battue,
- ou franchit la zone battue à grande vitesse par véhicule isolé, s'il n'existe pas d'autre itinéraire et si le tir est discontinu.

Si elle est prise directement à partie, le chef de patrouille fait accélérer pour sortir de la zone et gagner un couvert ou un endroit défilé, tout en faisant prendre les mesures de protection NBC.

13 - PROCEDES DE COMBAT DE LA PATROUILLE

131 . ROMPRE LE CONTACT

Définition :

Il s'agit, pour la patrouille, de se dérober au feu des armes à tir direct de l'ennemi sous lequel elle se trouve.

Principes :

De par sa spécificité, la patrouille de reconnaissance ACCP évolue sur des terrains particulièrement incertains et hostiles dans lesquels le seul soutien qu'elle peut espérer recevoir provient de sa section d'appartenance et plus particulièrement de la patrouille de reconnaissance ACMP. Cependant, le chef de patrouille peut, par l'intermédiaire de son chef de section, bénéficier d'appuis feux indirects (aveuglement) pour rompre le contact ; ces demandes sont systématiquement demandées dès que la patrouille tombe en poste de surveillance.

De plus, le principe énoncé de n'engager qu'un seul véhicule dans une zone d'application des feux ennemie, s'il diminue les risques pour la patrouille dans son ensemble, met cependant en évidence un isolement accru du véhicule pris à partie.

Le principe de rupture de contact devra donc s'appuyer sur la combinaison du feu (qu'il soit interne ou externe à la patrouille) et du mouvement (qui constitue l'un des atouts des véhicules de la SRR) en utilisant au mieux les capacités de la patrouille.

Ne pouvant, dans la majeure partie des cas, ne compter que sur ses capacités intrinsèques et afin de garantir au maximum sa sûreté, la patrouille devra effectuer le mouvement :

- soit en ripostant avec son armement de bord et en utilisant la vitesse de son véhicule pour se soustraire aux coups de l'ennemi et quitter au plus vite sa zone d'application des feux (ZAF),
- soit discrètement en profitant d'un moment où l'on échappe aux vues de l'ennemi (fumigène, nuit, brouillard...),
- soit en bénéficiant de la neutralisation momentanée de l'adversaire par l'application de feux amis. La rupture du contact se fait alors en combinant feu et mouvement (latéral ou vers l'arrière).

Si les deux véhicules de la patrouille sont pris dans la même ZAF et sont obligés de rompre le contact par une action coordonnée :

REACTIONS DE LA PATROUILLE	OBSERVATIONS
Fixer le point à atteindre, donner l'ordre	• Point de regroupement bien défini et

pour le premier bond.	connu de tous. Tout en poursuivant observation et tir, se préparer à exécuter le mouvement.
Demander des tirs d'appui (éventuellement). Faire déclencher , intensifier ou interrompre les tirs (sauf si la discrétion est recherchée).	<ul style="list-style-type: none"> • Éventuellement, masquer le début du mouvement à l'aide de fumigènes.
Se déplacer par bonds pour sortir de la zone battue.	<ul style="list-style-type: none"> • Au signal convenu, en s'appuyant éventuellement réciproquement (mouvements en tiroir ou en perroquet), et en utilisant au mieux les capacités de mobilité et de discrétion du véhicule.
Se regrouper et tomber en garde.	<ul style="list-style-type: none"> • Hors d'atteinte des tirs ennemis, poursuivre l'observation pour être en mesure d'interdire toute poursuite, • Contrôler le personnel, l'armement et le matériel, • Rendre compte.

132 . S'INFILTRER

Définition :

L'infiltration est un procédé de combat ayant pour but d'introduire au sein, ou autour du dispositif ennemi, un certain volume de forces, en évitant d'être repéré.

Principes :

L'infiltration constitue un procédé particulier de déplacement. Elle a pour but de pénétrer au sein d'un dispositif ennemi, sans se faire repérer, jusqu'à un point clé du terrain ou un objectif, pour renseigner, pour le détruire ou le neutraliser, ou pour faciliter l'engagement d'un élément ami. Il s'agit là du cas général.

Pour la SRR, l'infiltration peut aussi poursuivre plusieurs buts :
- rechercher le renseignement sur des objectifs précis,

- rechercher des intervalles afin de faciliter l'infiltration du régiment ou du GTIA et éventuellement assurer son guidage,
- rechercher l'ennemi et le marquer,
- mener sur les arrières de l'ennemi une mission particulière telle que harceler.

La réussite de la mission (qui peut éventuellement s'exécuter à pied) réside dans l'aptitude de la patrouille à déceler, à l'insu de l'ennemi, ses positions, afin de déterminer les possibilités de progression dans les intervalles de son dispositif et d'actions sur son dispositif.

L'infiltration de la patrouille en premier échelon du régiment ou du GTIA peut inclure le maintien de la surveillance de positions ennemies, ou de points particuliers indispensables à la progression de l'échelon principal.

CHAPITRE 2

LA PATROUILLE DE RECONNAISSANCE ANTICHAR COURTE PORTEE (ACCP)

21 . GENERALITES

Cellule de base de la section de reconnaissance régimentaire, la patrouille de reconnaissance antichar courte portée agit dans le cadre de sa section. Le détachement d'une patrouille auprès d'une autre unité doit être considéré comme un cas exceptionnel.

Si la patrouille de reconnaissance est indissociable, au cours de l'exécution d'une mission, l'équipage est amené à opérer seul, en maintenant une liaison radio avec l'autre équipage ; l'emploi de la patrouille scindée est ainsi généralisé.

La patrouille de reconnaissance ne peut agir que sur un seul fuseau.

La patrouille de reconnaissance ACCP doit prendre en compte la disparité d'armement des deux équipages, l'ACCP ERYX devant être préservé lors de l'exécution des missions afin de permettre son utilisation dans les meilleures conditions d'engagement ; cette exigence explique le positionnement de l'ERYX dans le véhicule du chef de patrouille.

L'appui mutuel au sein de la patrouille est rarement recherché car, outre la perte de temps qu'il peut occasionner, il impose d'engager l'élément d'appui dans la zone d'application des feux (ZAF) de l'adversaire ; en fonction du terrain et de la mission, il sera utilisé dans les cas suivants :

- reconnaissance d'un point particulier à courte distance (< 600 m),
- reconnaissance d'un point particulier en agglomération,
- contrôle d'un point particulier,
- certaines phases de l'escorte de convoi,
- certaines missions d'interception.

La patrouille de reconnaissance est dotée de moyens optroniques qui lui permettent de mener de nuit avec une efficacité comparable, les missions habituellement assurées de jour.

D'une manière générale, la sûreté d'une patrouille repose sur :

- le choix de ses itinéraires,
- l'efficacité de ses observations et la qualité de ses postes (camouflage),
- la vitesse de ses déplacements à découvert,
- le choix de ses positions d'observation et de tir en combat rétrograde,
- l'efficacité du guet antiaérien.

En résumé :

1 ZAF ennemie = 1 VBL, mais jamais 2

22 - ROLE DES PERSONNELS

PERSONNELS CONCERNES	ROLE
Le chef de patrouille ACCP	<p>Le chef de patrouille commande sa patrouille :</p> <p>- avant l'action :</p> <ul style="list-style-type: none">- il veille à la préparation technique de sa patrouille,- il prépare la mission reçue par l'étude de la carte et du terrain, reporte les positions connues amies et ennemies et se tient au courant de la situation de la section et de la manœuvre amie et ennemie dans le compartiment de terrain où il est engagé,- il précise la mission à son chef d'équipe : itinéraires, limites de bords, distances à respecter, points dangereux à surveiller, points à reconnaître, postes de surveillance particuliers, consignes d'ouverture du feu...,- il fixe le point de regroupement,- à chaque fois que les délais le permettent, le chef de patrouille réalise par transparence un croquis d'itinéraire pour son chef d'équipe (axes, routes, villages, crêtes majeures, points caractéristiques...); <p>- en cours d'action :</p> <ul style="list-style-type: none">- il recueille le renseignement sur l'ennemi ou sur le terrain et en assure la transmission rapide à son chef de section,- il rend compte de la situation de sa patrouille,- chef de pièce désigné de l'ACCP ERYX, il assure la conduite des feux et tout particulièrement des feux antichars de la patrouille contre les blindés. Pour ce faire, il poste son véhicule à un emplacement favorable et dirige le tir après mise à terre éventuelle de la pièce,- il commande, si nécessaire, les déplacements du 2^{ème} véhicule, principalement par radio, lorsqu'il estime que celui-ci ne doit pas manœuvrer à l'imitation ou à son initiative,- il veille à conserver ses liaisons internes et externes,- il suit la consommation en munitions et exprime ses besoins en rechargement ;

	<p>- en tout temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il veille au maintien en condition de son personnel et de son matériel, - il est chef de bord de son véhicule, - il sert la mitrailleuse de bord de son véhicule ; <p>Le chef de patrouille doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire preuve d'initiative, - avoir le souci constant du renseignement, - avoir le réflexe du compte rendu, - être capable de régler un tir d'appui direct ou indirect.
<p>Le chef d'équipe ABL AT4CS</p>	<p>Le chef d'équipe est le chef de bord du 2ème véhicule de la patrouille :</p> <p>- avant l'action :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il est mis au courant des conditions d'exécution de la mission par le chef de patrouille ; <p>- en cours d'action :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il calque normalement ses déplacements sur ceux du chef de patrouille, en conservant la distance ou l'intervalle prescrit, - à proximité de l'ennemi, il ne se déplace que sur ordre (radio ou voix), - il est en mesure de se déplacer à partir d'un croquis d'itinéraire, - chef de pièce désigné de l'ABL AT4CS ; il poste son véhicule à un emplacement favorable et dirige le tir après mise en batterie de la pièce, - il est en mesure, à tout moment, de remplacer le tireur, - il reconnaît un itinéraire de repli à l'abri des vues ennemies, - renseigne le chef de patrouille en permanence ; <p>- en tout temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il veille au maintien en condition de son personnel et de son matériel, - il sert la mitrailleuse de bord de son véhicule.
<p>Le tireur ACCP ERYX opérateur radio</p>	<p>Le tireur ACCP ERYX - opérateur radio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - assure la mise en œuvre et l'entretien de l'équipement radio,

	<ul style="list-style-type: none"> - écoute en permanence le réseau, - rend compte à son chef des messages entendus, - est responsable de son arme et procède régulièrement aux opérations de contrôle et d'entretien de ses matériels ; il est responsable de la conservation et de la protection de la pièce durant le transport en véhicule ; il porte la pièce durant les déplacements à pied, - prend les dispositions de combat, met la pièce en batterie dans la zone fixée par le chef de patrouille, vérifie les conditions d'utilisation de l'arme, identifie sur le terrain ses secteurs de surveillance et de tir ainsi que les distances limites d'intervention (50/600 m), - transmet ses comptes rendus d'observation, - selon les ordres de tir, il ouvre le feu, - il rend compte de son intervention.
<p>L'opérateur radio tireur ABL AT4CS</p>	<p>L'opérateur radio tireur ABL AT4CS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - assure la mise en œuvre et l'entretien de l'équipement radio, - écoute en permanence le réseau, - rend compte à son chef des messages entendus, - débarqué, il met la pièce en batterie dans la zone fixée par le chef de patrouille, identifie sur le terrain les secteurs de surveillance et de tir ainsi que les distances limites d'intervention (50/400 m), selon les ordres de tir, il ouvre le feu et rend compte de son intervention.
<p>Le conducteur</p>	<p>Le conducteur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - est responsable de la conduite et de l'entretien de son véhicule, - participe à l'observation de la patrouille et à sa sécurité rapprochée en servant la mitrailleuse de bord de son véhicule, lorsque les autres personnels sont débarqués. Dans ce cas, il écoute en permanence le réseau radio et rend compte à son chef des messages entendus.

23 - LES ACTES ÉLÉMENTAIRES

DE LA PATROUILLE DE RECONNAISSANCE ACCP

La patrouille accomplit au combat un certain nombre d'actes élémentaires qui sont :

- se déplacer :
 - loin de l'ennemi,
 - à proximité de l'ennemi,
- s'arrêter - tomber en garde,
- mettre en œuvre ses armes.

231 . SE DEPLACER

Le chef de patrouille prépare son déplacement en répondant aux questions suivantes :

- **où aller ?** :
 - * objectif à atteindre (limite de bond),
- **à quel rythme ?**
 - * vitesse, sûreté, contraintes des limites horaires,
- **par où y aller ?**
 - * axe principal,
 - * axe secondaire,
 - * axe techniquement difficile,
 - * points de passage obligés,
 - * points favorables à l'observation dans la profondeur,
- **comment y aller ?**
 - * articulation de la patrouille,
 - * itinéraire du chef d'équipe,
 - * croquis du chef d'équipe,
 - * points de coordination et de contacts physiques avec le chef d'équipe,
- **quand y aller ?**
 - * moment du départ,
 - * franchissement d'un point initial ou d'une ligne de coordination.

Loin de l'ennemi : la vitesse prime la sûreté.

Si l'itinéraire est unique :

- chef de patrouille est en tête,
- chef d'équipe reste à distance.

Dans ces conditions, le chef de patrouille doit :

- emprunter les routes et les chemins,
- effectuer des bonds amples et rapides de point d'observation en point d'observation,
- coordonner le mouvement du chef d'équipe si la patrouille emprunte deux itinéraires,
- rendre compte au chef de section :
 - * du passage à hauteur des points caractéristiques,
 - * de l'atteinte puis du franchissement des limites,
 - * des possibilités antichars moyenne et longue portée,
 - * des renseignements sur le terrain, sur l'ennemi et sur les amis.

A proximité de l'ennemi : la sûreté prime la vitesse.

Quatre aspects fondamentaux, inhérents à la spécificité des patrouilles de reconnaissance des SRR, caractérisent les déplacements à proximité de l'ennemi :

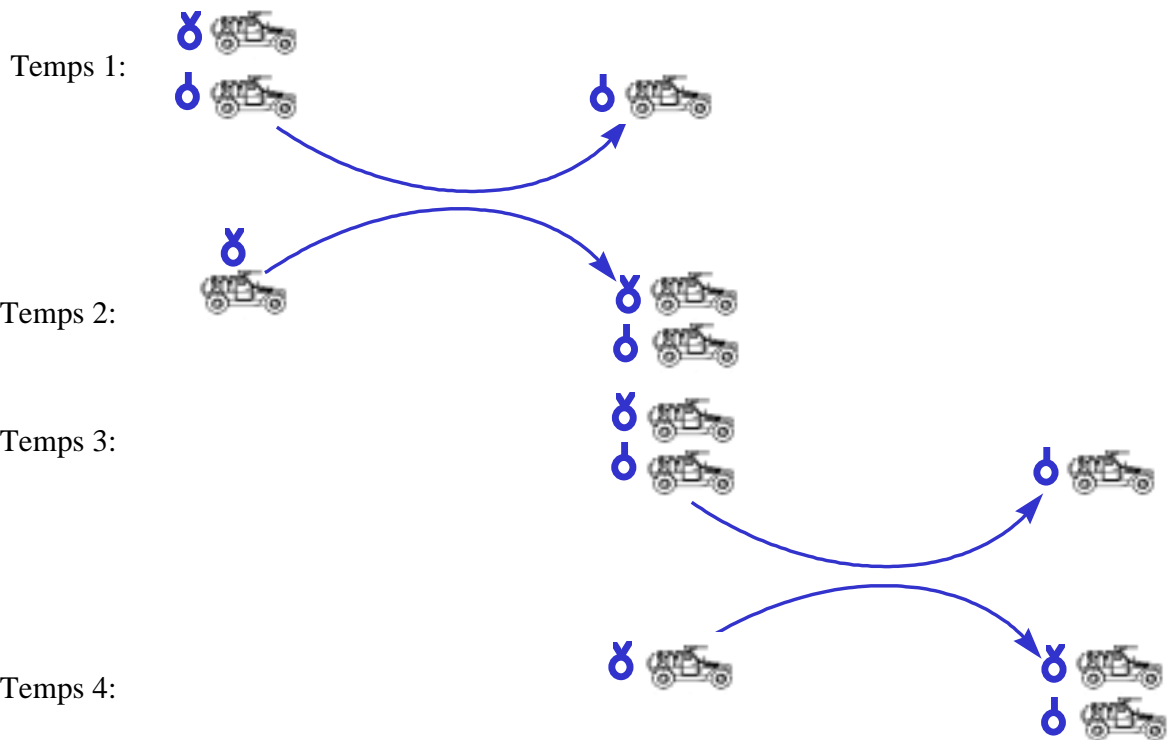
- le chef de patrouille, qui est chef de pièce ERYX, se trouve généralement derrière le chef d'équipe qui est en tête de la patrouille,
- la liaison à vue n'est pas systématique,
- bien que plus fréquent que dans un contexte loin de l'ennemi, l'appui interne n'est cependant pas systématiquement recherché (§ 41),
- en fonction du terrain, les élongations entre le chef de patrouille et le chef d'équipe peuvent être importantes (2 à 4 kilomètres).

D'une manière générale, contrairement à une progression loin de l'ennemi, la patrouille de reconnaissance va :

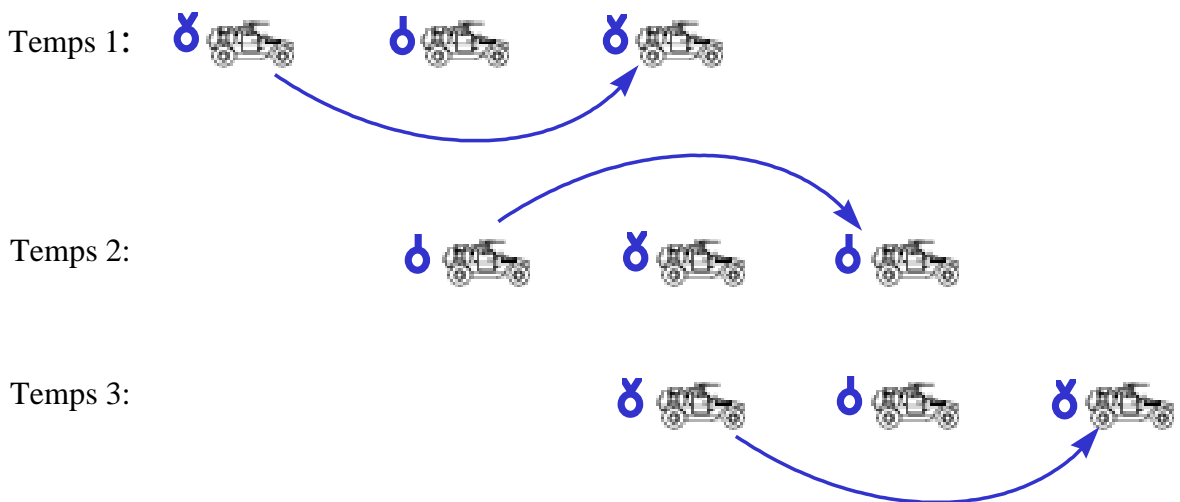
- réduire l'amplitude de ses bonds,
- augmenter le temps d'observation,
- utiliser au maximum le terrain (tout terrain, pistes secondaires),
- occuper un observatoire avant d'engager un véhicule sur un point dangereux.

Les deux modes de progression adoptés par la patrouille sont la progression **en tiroir** et la progression **en perroquet**. Le principe schématique de chacun de ces deux modes est le suivant :

En tiroir:



En perroquet :



Le choix de la technique de progression sera fonction du terrain, de la nature de la mission et de la situation ennemie. Afin de préserver la possibilité d'emploi de la pièce ACCP ERYX, le mode de progression le plus utilisé sera la progression en tiroir chef d'équipe en tête, à vue ou en contact radio suivant le terrain ; cependant, en fonction de ces différents paramètres, la progression en perroquet sera parfois utilisée.

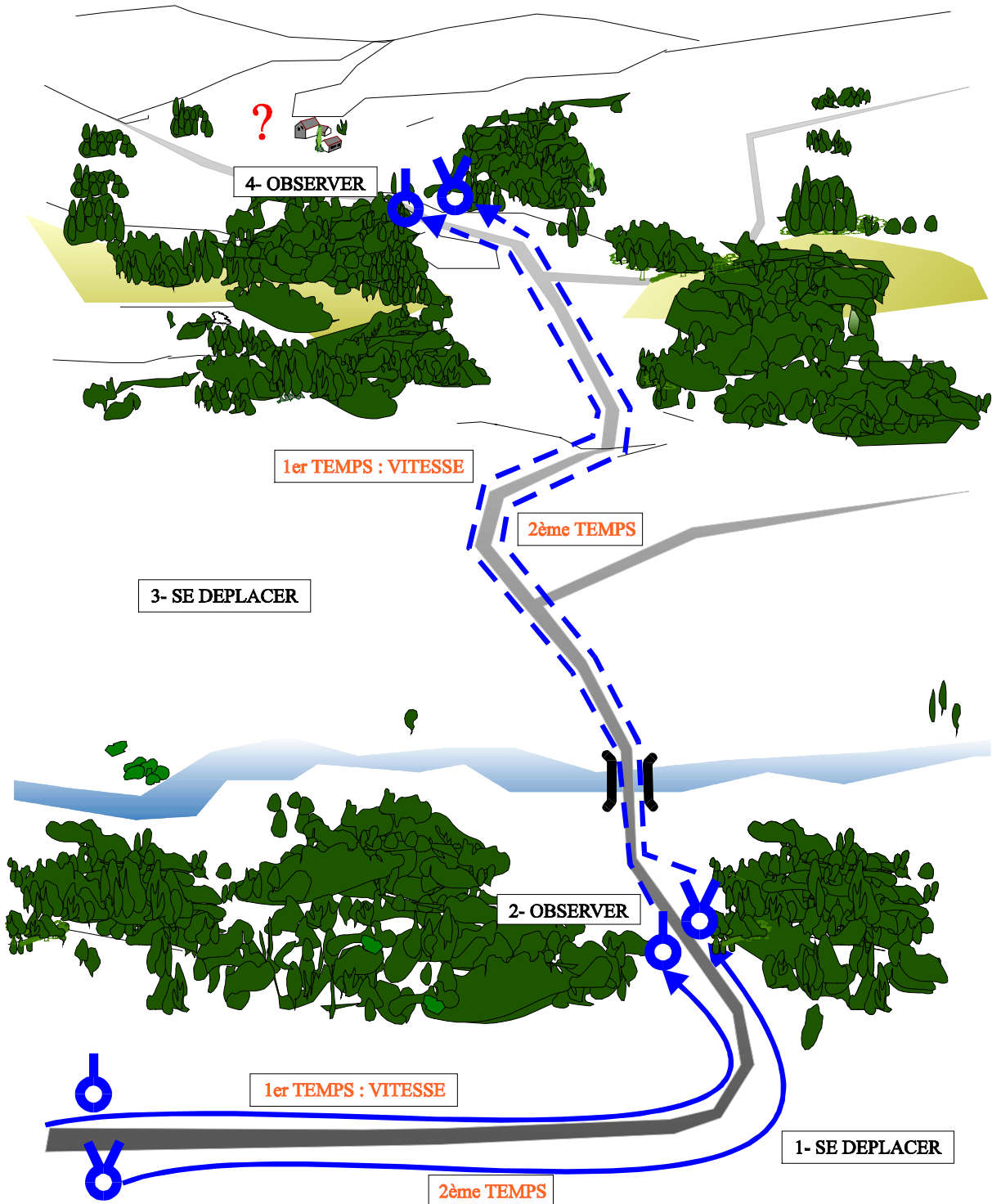
1ère technique : progression en tiroir avec contact à vue (cf. Schéma).

- le chef d'équipe, en tête et en ambiance vitesse, face au découvert, s'installe en observation et rend compte au chef de patrouille,
- le chef de patrouille rejoint son chef d'équipe, observe la terrain et donne ses ordres,
- le chef d'équipe traverse le découvert en ambiance vitesse et aborde le compartiment de terrain suivant en sûreté ; il sonde éventuellement la crête sur laquelle il vient de prendre pied,
- le chef d'équipe observe face au nouveau compartiment de terrain et rend compte,
- le chef de patrouille rejoint son chef d'équipe et relance l'action.

Commentaires sur le croquis :

- * la longueur du bond du chef d'équipe est fixée par le terrain ; elle peut être de plusieurs kilomètres si le terrain est particulièrement ouvert et permet l'observation à de telles distances,
- * les deux points clés du terrain que sont les deux zones boisées, qui commandent respectivement le premier et le deuxième compartiment de terrain, sont abordées en sûreté par le chef d'équipe,
- * le pont et les deux carrefours du premier compartiment de terrain ne sont que des points de passage obligés dans l'éventuelle zone d'application des feux (ZAF) ennemie et sont donc dépassés en ambiance vitesse par mesure de sauvegarde.

PROGRESSION EN TIROIR
CONTACT A VUE



2ème technique : progression en tiroir avec contact radio (cf. Schéma).

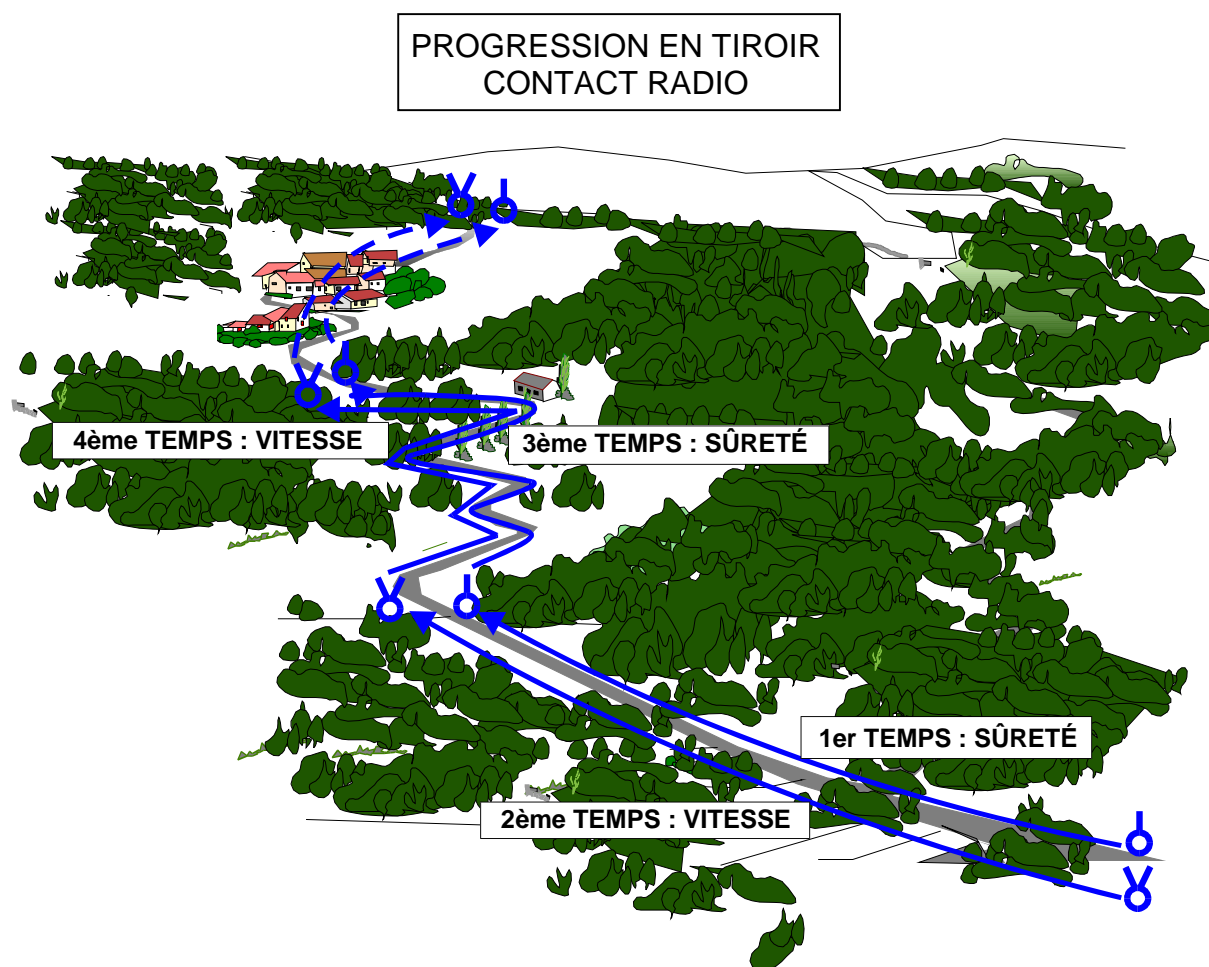
Il s'agit là du cas le plus fréquemment rencontré compte tenu de la configuration du terrain.

En effet, sur un axe, le chef de patrouille n'est pas toujours en mesure d'observer le déplacement de son chef d'équipe ; souvent, il n'est pas engagé dans le même compartiment de terrain.

Le chef d'équipe se déplace alors en tête, en ambiance sûreté et reste en contact radio avec le chef de patrouille. Le chef de patrouille rejoint ensuite son chef d'équipe en ambiance vitesse.

Afin de gagner des délais, les ordres peuvent être donnés à la radio.

Particulièrement adaptée aux terrains difficiles et très compartimentés où seul l'axe principal est véritablement utilisable, cette technique offre une très bonne capacité de rapidité allée à des conditions de sûreté raisonnables compte tenu des possibilités tactiques offertes par le terrain.



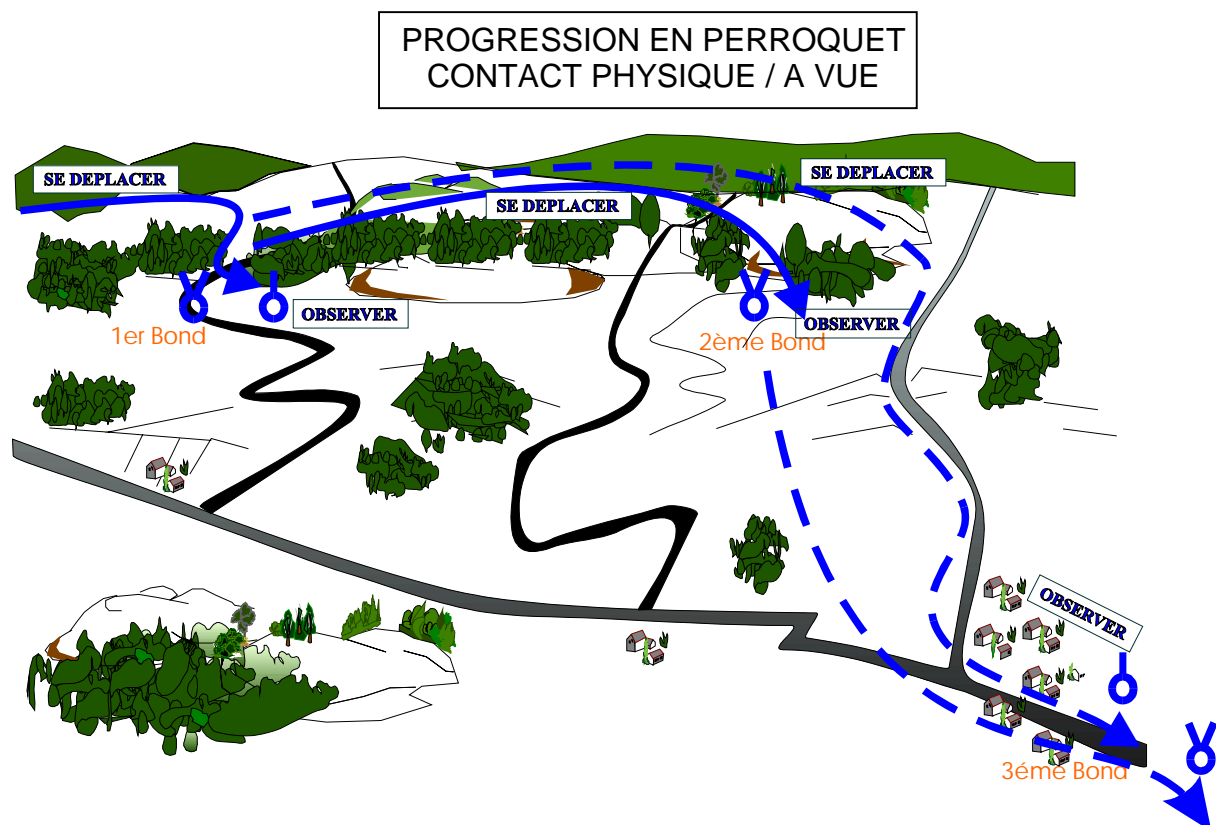
3ème technique : progression en perroquet avec contact physique ou à vue (cf. Schéma).

Il s'agit là d'un mode de progression utilisé sur un terrain ouvert qui offre des variantements et permet l'infiltration. Il n'y a pas de notion particulière de distances ; c'est le terrain et l'ennemi qui commandent :

- à la fin du premier bond, le chef d'équipe aborde les lisières en sûreté, observe et rend compte,
- le chef de patrouille rejoint le chef d'équipe, observe et donne ses ordres face au terrain,
- dans un deuxième bond, le chef de patrouille s'infiltré par la crête, aborde la lisière en sûreté, observe le village et donne ses ordres par radio,
- le chef d'équipe, en ambiance vitesse, déborde et prend pied dans les lisières ouest du village qu'il reconnaît, s'installe en observation aux lisières est du village et rend compte,
- le chef de patrouille rejoint le chef d'équipe et relance l'action.

N.B.

- * éventuellement, le chef d'équipe peut mener l'infiltration et le chef de patrouille aborder le village,
- * quel que soit le cas retenu, les deux phases dangereuses sont :
 - s'infiltrer sur une crête,
 - aborder un village.



232 . S'ARRETER – TOMBER EN GARDE

La patrouille s'arrête en fin de bond, sur ordre ou à l'initiative de son chef, pour observer, ou bien en cours de progression, si un danger inopiné surgit.

Tout arrêt commence par une tombée en garde instantanée. Les positions sont ensuite améliorées selon la durée de l'arrêt.

COMPOSANTES	MODALITES D'EXECUTION
TOMBER EN GARDE	Face à une menace, la patrouille prend immédiatement un dispositif de sûreté ; elle quitte l'axe chaque fois que possible ; les véhicules sont mis à l'abri, les armes antichars et antiblindés déployés si la durée de l'arrêt le permet.
SE POSTER	<p>Pour se poster ensuite, le chef de patrouille :</p> <ul style="list-style-type: none">- reconnaît la zone,- choisit le meilleur emplacement possible,- l'aborde par véhicules successifs, en utilisant le terrain,- poste son véhicule prêt à repartir,- répartit les missions d'observation par équipage,- réorganise les moyens au sein de la patrouille (radio, carte, AC). Lorsque les délais le permettent, le subordonné se poste à proximité de l'axe afin de laisser toute autonomie au chef de patrouille,- rend compte de sa position (éventuellement),- prépare le bond suivant. <p>Si la durée du stationnement le permet, il améliore le poste :</p> <ul style="list-style-type: none">- en plaçant des guetteurs à terre,- en soignant le camouflage.

233 . METTRE EN ŒUVRE SES ARMES

L'acte élémentaire « mettre en œuvre ses armes » consiste principalement, pour le chef de patrouille, à coordonner les feux de la pièce ERYX, de l'ABL AT4CS, des armes de bord des véhicules et des FAMAS INF.

La puissance de feu apportée par l'ERYX complétée par les autres armements de la patrouille lui confère la capacité d'appliquer des feux de destruction ou de neutralisation antichars, antiblindés et antipersonnel dans la frange des 600 mètres du champ de bataille.

COMPOSANTES	MODALITES D'EXECUTION
SE RENSEIGNER	Pour cela, la patrouille doit : <ul style="list-style-type: none"> * écouter les réseaux radio, * observer et localiser les éléments ennemis, * alerter les pièces antichars et antiblindés, * rendre compte au chef direct (chef de section, commandant de compagnie, commandant de l'unité appuyée).
CONDUIRE LE FEU	Le chef de patrouille : <ul style="list-style-type: none"> * répartit les objectifs et les fait prendre en compte aux pièces, * indique la nature des tirs à effectuer, les armes à utiliser, les modalités de tir et fixe les consommations, * déclenche les tirs en fonction des ordres reçus, * observe les résultats et modifie les objectifs ou les secteurs en fonction des circonstances, lève ou reporte les tirs, * demande éventuellement un tir d'appui et est en mesure de le régler.
RENDRE COMPTE	<ul style="list-style-type: none"> * de l'évolution de la situation, * de la consommation en missiles, AT4CS et autres munitions, * des pertes infligées ou subies ;
MANŒUVRER	En fonction des ordres reçus : <ul style="list-style-type: none"> - se replier : <ul style="list-style-type: none"> * rompre le contact en demandant éventuellement un tir d'appui (aveuglement), * réorganiser la patrouille et effectuer les recompléments ; - poursuivre la mission initiale.

24 . LES MISSIONS DE LA PATROUILLE DE RECONNAISSANCE ACCP

La patrouille de reconnaissance ACCP est apte à accomplir des missions offensives, défensives, de sûreté ou particulières, dans le cadre de sa section ou en autonome.

Données à la voix ou par radio, ces missions sont caractérisées par :

- un verbe à l'infinifit indiquant l'action à accomplir dans un cadre espace - temps,
- des compléments précisant l'objectif, l'ennemi, les modalités de temps, de lieu, de feu, de mouvement, etc...

Les missions données au chef de patrouille et les choix qu'il devra faire seront conditionnés par :

- la menace,
- le ou les itinéraires fixé(s) par le chef de section,
- le rythme imposé par le chef de section,
- le terrain.

LES MISSIONS DE SURETE	LES MISSIONS OFFENSIVES
<ul style="list-style-type: none">• Eclairer• Surveiller	<ul style="list-style-type: none">• Reconnaître (un axe ou un point particulier)• Harceler (après infiltration ou dépassement)• Détruire
LES MISSIONS DEFENSIVES	LES MISSIONS PARTICULIERES
<ul style="list-style-type: none">• Jalonner• Marquer• Détruire	<ul style="list-style-type: none">• Guider• Prendre ou rétablir la liaison• Escorter

241 . LES MISSIONS DE SURETE

- ECLAIRER

Définition :

Rechercher du renseignement sans engager le combat pour contribuer à la sûreté rapprochée du chef et de la troupe.

Principes :

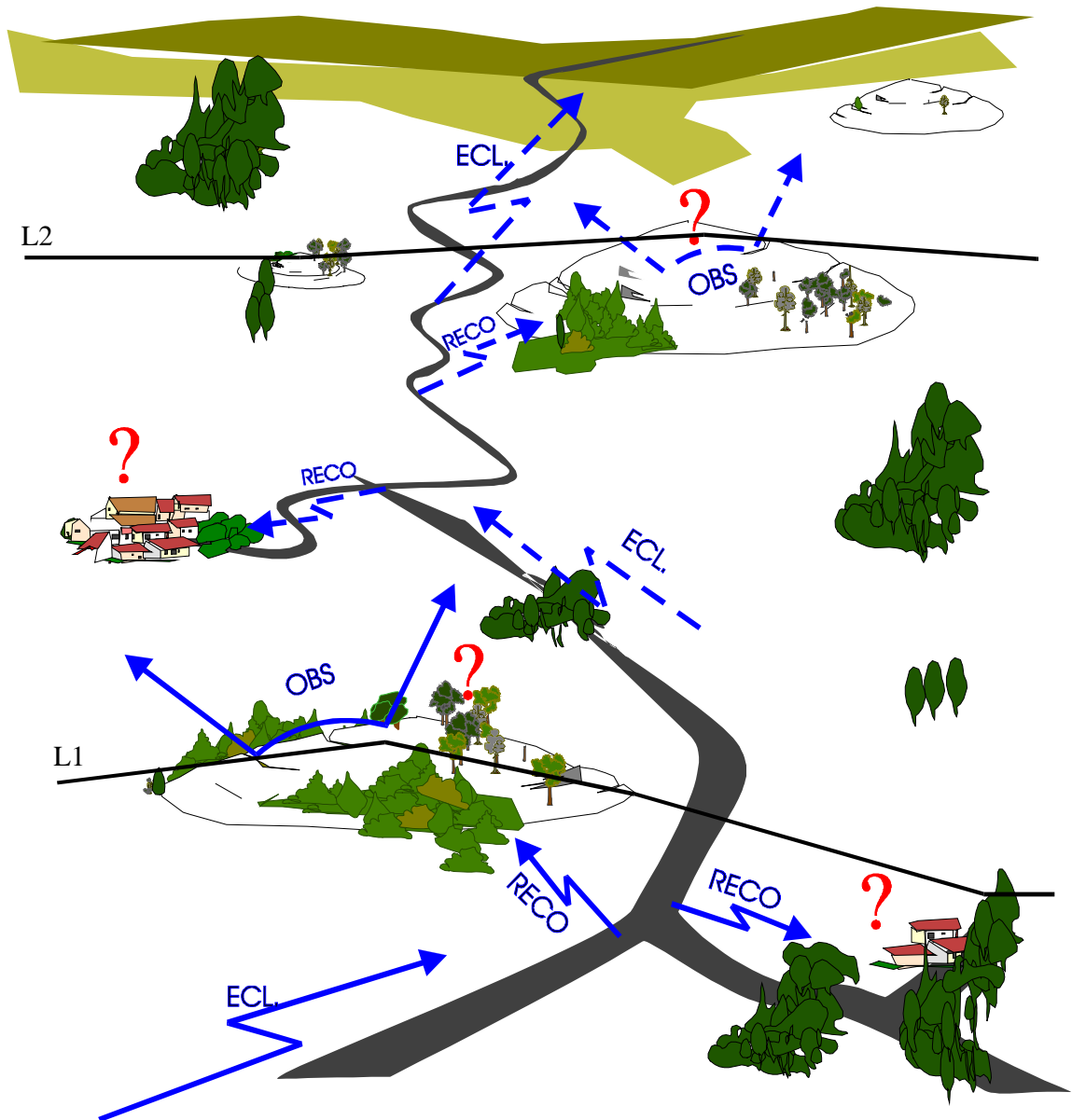
Il s'agit de rechercher le renseignement sur l'ennemi et sur le terrain (en particulier la praticabilité des itinéraires et les positions de tir antichars), en avant d'une unité en mouvement. Cette mission n'implique pas d'engager le combat et se termine dès que le contact à vue avec l'ennemi est réalisé.

Dans le fuseau confié à la patrouille, selon le rythme imposé et la menace, les rocares et les points particuliers principaux font l'objet de coups de sonde.

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	Il s'agit pour le chef de patrouille, en fonction du terrain, de la mission, de l'ennemi et du rythme fixé par le chef de section, d'analyser sa mission, de déterminer les modes de déplacement de la patrouille et de donner ses ordres à la voix ou par radio.
ACQUERIR SE DEPLACER	<ul style="list-style-type: none">- Sur l'axe, de point d'observation en point d'observation :- l'allure est rapide loin de l'ennemi, plus lente, lorsqu'une rencontre devient probable (bonds plus courts, observation plus longue) ;- Le chef de patrouille :- se place généralement derrière le chef d'équipe,- respecte les bonds et les limites fixés par le chef de section,- fixe, si nécessaire, des bonds intermédiaires,- réduit, peu à peu, l'amplitude de ses bonds lorsque la rencontre avec l'ennemi devient plus probable.
RENSEIGNER	La patrouille se poste pour observer et écouter
RECONNAITRE	Sur l'axe : <ul style="list-style-type: none">- la chaussée et ses abords,- les points de passage obligés. A proximité : <ul style="list-style-type: none">- les points suspects, les rocares et les points

	particuliers en effectuant des coups de sonde si le rythme le permet.
RENDRE COMPTE	<ul style="list-style-type: none"> - aux limites de bords fixées, - du terrain reconnu, - des indices de présence ennemie, - des obstacles rencontrés, de leur balisage et des itinéraires de contournement reconnus, - des positions de tir favorables pour les ACMP et les ACLP.
EMPLOYER SES ARMES	Uniquement pour assurer son autodéfense.

LA PATROUILLE ACCP ECLAIRE



- SURVEILLER

Définition :

Mission ou mesure de sûreté ayant pour objet de déceler toute activité de l'ennemi en un point, sur une direction ou dans une zone (surveiller un intervalle) dans le but d'alerter et de renseigner.

Principes :

La patrouille étant postée, l'esprit de la mission consiste à renseigner sur toute activité de l'ennemi, sans dévoiler la présence et la position de la patrouille.

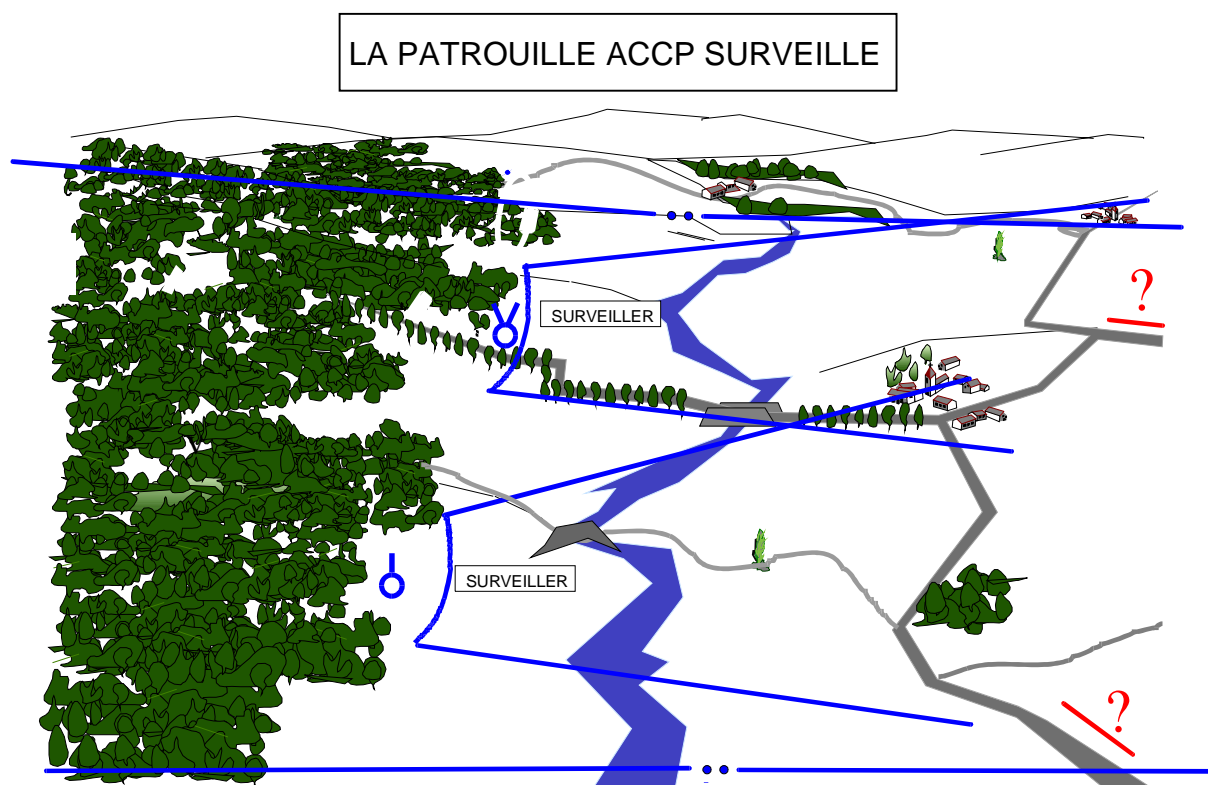
Cette mission peut être donnée à la patrouille installée dans le dispositif de la section ou agissant de manière autonome.

Le chef de section fixe :

- la zone d'installation, le mode d'accès (à pied, en véhicule),
- sa place dans le dispositif.

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	<ul style="list-style-type: none">- se déplacer en sûreté vers la zone,- tomber en garde ; poster la patrouille face à la direction dangereuse et jeter discrètement un dispositif provisoire,- reconnaître et déterminer les points clés, repérer les limites du secteur de surveillance,- rechercher les emplacements pour le tir des armes de bord, ERYX et ABL,- réorganiser en fonction de la menace antichar et du besoin en renseignement,- déterminer la place des différentes armes, des radios, des optiques, de la carte,- veiller à la sûreté (terrestre et aérienne).- donner les ordres et consignes d'observation et de tir.
RENSEIGNER	<ul style="list-style-type: none">- assurer la permanence de l'observation :<ul style="list-style-type: none">* en optimisant l'utilisation des moyens d'observation de la patrouille ; la lunette thermique MIRABEL, par exemple, peut être utilisée de jour,* en plaçant des guetteurs à pied si nécessaire (les conducteurs restent cependant obligatoirement à proximité de leur véhicule),* en répartissant, de nuit, les moyens thermiques et IL en fonction du terrain.- rendre compte :

	<ul style="list-style-type: none"> * des possibilités d'observation et éventuellement de tir, * des renseignements obtenus, * même d'un renseignement négatif.
RENDRE COMPTE	<p>Alerter et renseigner en rendant compte :</p> <ul style="list-style-type: none"> * des renseignements sur l'ennemi, sur le terrain, sur la population, * de l'évolution de la menace sur les positions de surveillance.
MANŒUVRER	<p>Selon les ordres reçus :</p> <ul style="list-style-type: none"> * rompre le contact (avec ou sans ouverture du feu), * jalonner ou marquer, * se replier.



242 . LES MISSIONS OFFENSIVES

- RECONNAITRE (un itinéraire ou un point particulier)

Définition :

Action qui consiste à aller chercher le renseignement d'ordre tactique ou technique, sur le terrain ou sur l'ennemi, sur un point ou dans une zone donnée, en engageant éventuellement le combat.

Principes :

Cette mission implique qu'au moins l'un des véhicules de la patrouille passe sur le point considéré ou l'itinéraire à reconnaître.

La réussite de la mission conditionne l'action ultérieure. Il est donc essentiel, en fonction des ordres reçus, de reconnaître la totalité de l'itinéraire ou du point considéré, les itinéraires et les points caractéristiques de leurs abords, afin de transmettre un renseignement fiable au chef de section.

Pour la reconnaissance d'itinéraire, le déplacement s'effectue de limite de bond en limite de bond, de point d'observation en point d'observation, de reconnaissance de point particulier en reconnaissance de point particulier.

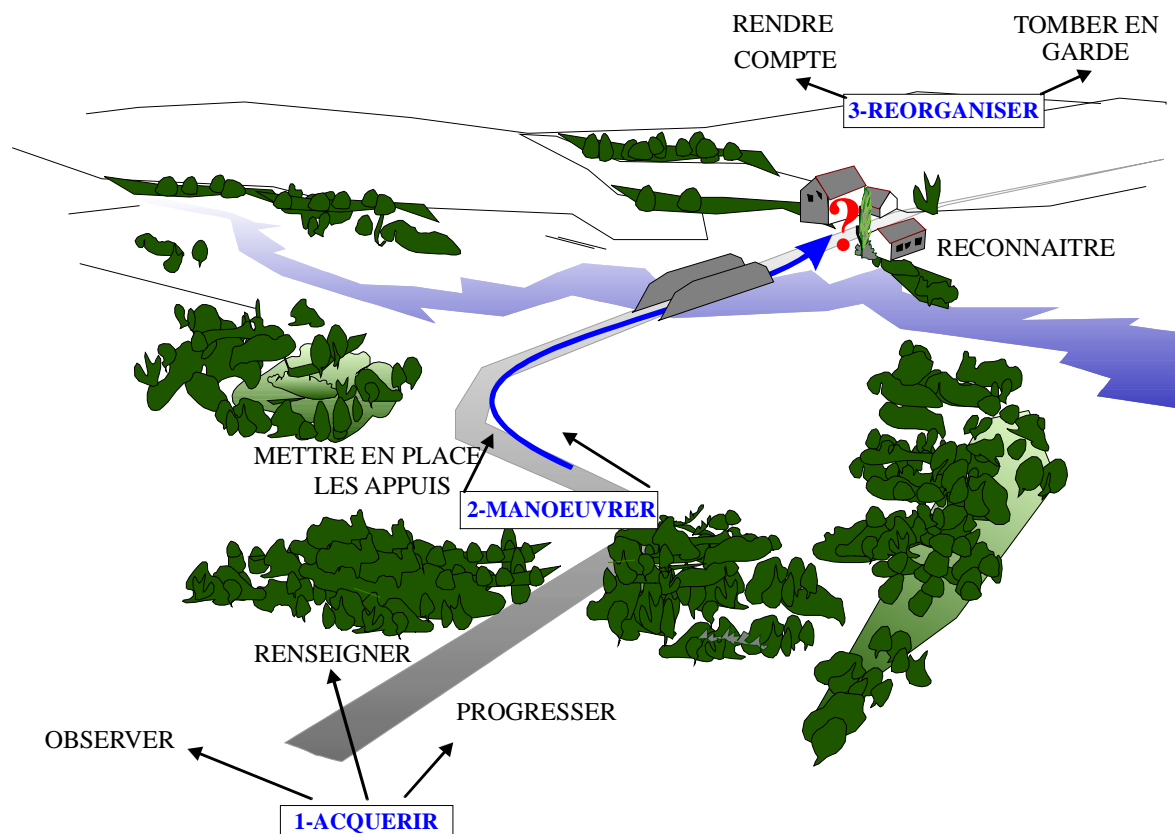
Pour la reconnaissance de point particulier, la patrouille gagne en sûreté un point d'où elle peut observer son objectif ; si celui-ci est tenu, elle rend compte. Si celui-ci n'est pas occupé par l'ennemi ou battu par ses feux, la patrouille, ou au minimum le chef d'équipe appuyé par l'ACCP, reconnaît les lieux, recueille le renseignement et rend compte.

COMPOSANTES	EXECUTION
ACQUERIR PREPARER PROGRESSER	<ul style="list-style-type: none">- étudier la carte, le terrain,- fixer le ou les itinéraires, les limites de bond,- réorganiser les moyens de la patrouille (armement, transmission, optique , carte),- donner les ordres. <ul style="list-style-type: none">- se déplacer de limite de bond en limite de bond (pour la reconnaissance d'axe en particulier),- coordonner la progression des deux véhicules en maintenant le rythme prescrit,- tomber en garde et observer.

1^{er} cas : reconnaissance d'un point particulier dans un compartiment de terrain court permettant l'appui mutuel (cf. Schéma)

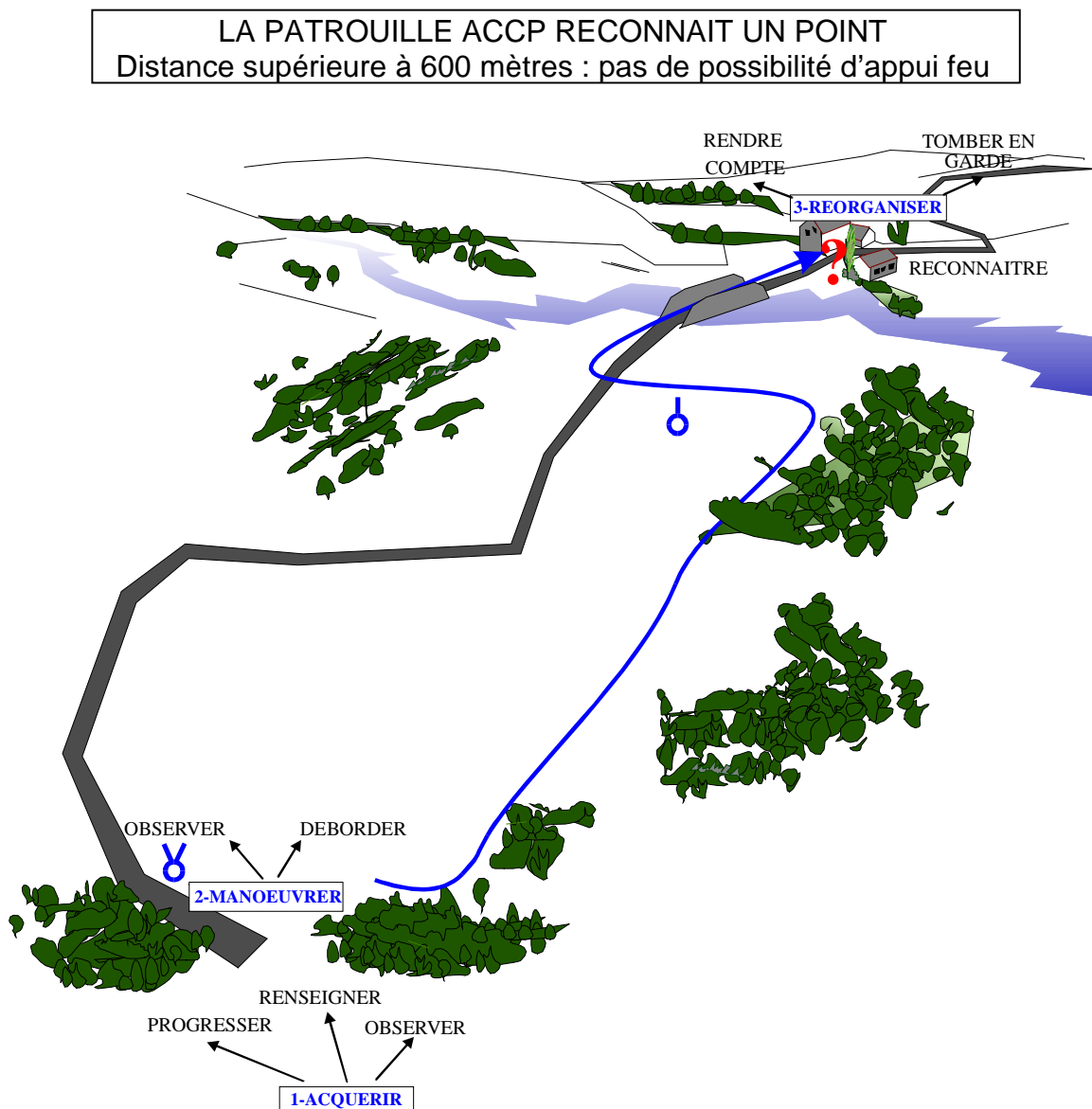
- le chef d'équipe, en tête sur l'axe, aborde les lisières face au point à reconnaître en sûreté, tombe en garde, observe et rend compte,
- le chef de patrouille rejoint le chef d'équipe, observe, installe l'ERYX et la mitrailleuse de bord en appui face à l'objectif, donne ses ordres à la base d'appui et au chef d'équipe,
- le chef d'équipe franchit le découvert, aborde l'objectif, tombe en garde au delà s'il n'est pas tenu après l'avoir sommairement sondé et rend compte,
- si l'objectif est tenu et suivant la prise à partie du premier élément de la patrouille, le chef de patrouille déclenche les tirs d'appui alors que le chef d'équipe tombe en garde, utilise ses armes, détruit ou se replie,
- si l'objectif n'est pas tenu, le chef de patrouille reprend la progression, fouille l'objectif, rejoint le chef d'équipe et relance l'action.

LA PATROUILLE ACCP RECONNAIT UN POINT
distance entre la base d'appui et un éventuel ennemi inférieure à 600 mètres



2ème cas : reconnaissance d'un point particulier dans un compartiment de terrain profond ne permettant pas l'appui mutuel (cf. Schéma)

- le déroulement est identique au 1^{er} cas mais, compte tenu du terrain et de l'élongation, le chef de patrouille ne pourra pas appuyer son chef d'équipe par le feu,
- si le terrain le permet, le chef de patrouille pourra fournir à son chef d'équipe un appui renseignement, par l'observation et par l'utilisation des moyens thermiques puissants dont il dispose,
- si le terrain le permet, le chef d'équipe utilisera un itinéraire défilé pour rejoindre et aborder l'objectif.



En tout état de cause, et quel que soit le cas considéré :

1 compartiment de terrain = 1 ZAF ennemie = 1 VBL

- DETRUIRE / REDUIRE

Définition / détruire : mettre définitivement hors d'usage ou hors de combat, selon qu'il s'agit de matériels ou d'une formation.

Définition / réduire : mettre hors de combat un élément ennemi après l'avoir repéré, identifié et localisé.

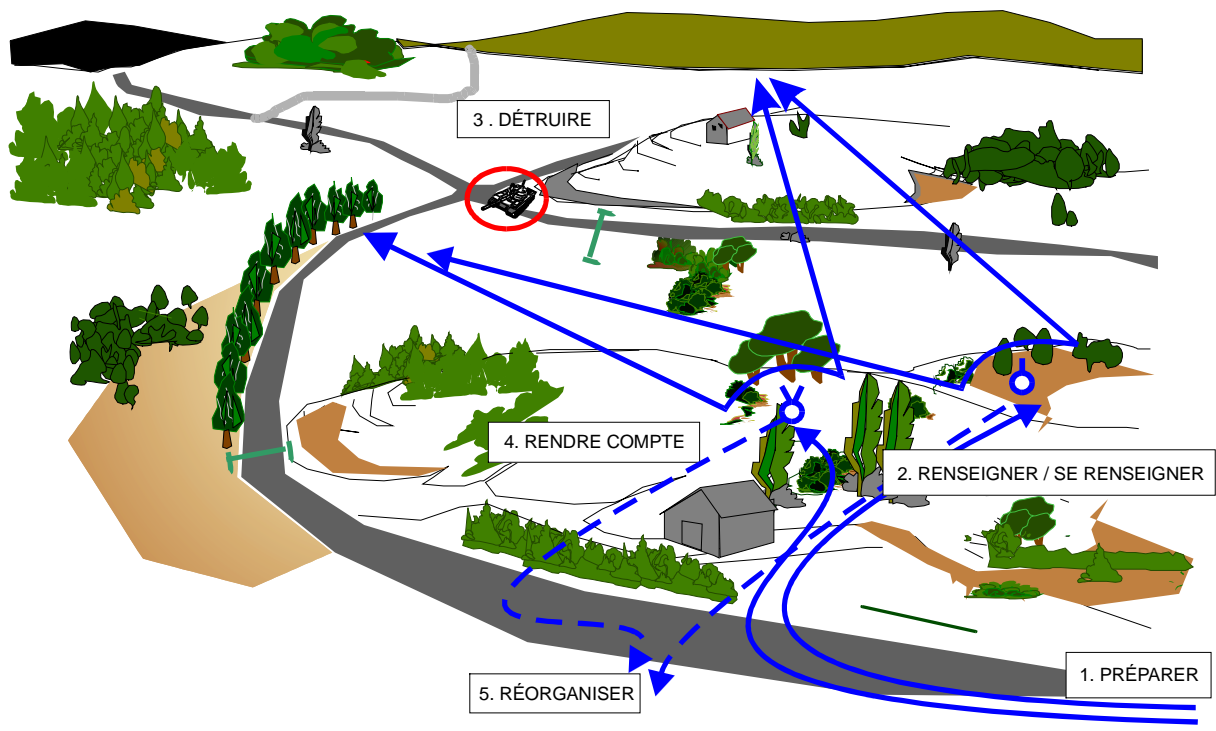
Principes :

C'est la mission secondaire de la patrouille, la première étant, de par sa spécificité, la recherche du renseignement. Il s'agit pour la patrouille ACCP, agissant au sein de sa section, de mettre définitivement hors d'usage ou hors de combat un blindé ou, éventuellement, un ouvrage fortifié ennemi.

COMPOSANTES	EXÉCUTION
PRÉPARER	<ul style="list-style-type: none"> - rejoindre la zone d'installation et jeter un dispositif, - reconnaître la zone d'installation, - étudier le terrain, les positions de tir et d'attente possibles ainsi que les itinéraires d'accès (discrétion, sûreté), donnés par le chef de section, - donner les ordres, - s'installer en poste de combat, - rendre compte des possibilités de la patrouille.
SE RENSEIGNER – RENSEIGNER	<ul style="list-style-type: none"> - nature, volume, attitude et localisation des éléments ennemis, - éléments à appuyer (éventuellement), - éléments voisins, - écouter attentivement le réseau radio, - suivre la situation dans la zone occupée par l'élément à appuyer, - répartir les objectifs en fonction des capacités des armes et des priorités tactiques.
DÉTRUIRE MANŒUVRER	<ul style="list-style-type: none"> - mettre en œuvre ses armes (voir acte élémentaire), - faire éventuellement déclencher des tirs indirects et des tirs d'appui directs, - conduire le tir. <p>En fin d'action :</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - rompre le contact, - jalonner, - surveiller.
RENDRE COMPTE	<ul style="list-style-type: none"> - de l'arrivée de l'ennemi, - des possibilités d'engagement, - de l'action conduite, - des pertes infligées et subies, - des consommations en munitions.

LA PATROUILLE ACCP DETRUIT



- HARCELER

Définition : Restreindre l'activité ennemie dans une zone ou sur un itinéraire défini et créer un climat d'insécurité. Le harcèlement peut être obtenu par le feu, par des coups de main et des embuscades, par des obstacles battus ou non.

Principes :

L'action est caractérisée par la brièveté des interventions, leur répétition et la recherche de la surprise.

Cette mission est exécutée dans la durée, dans le cadre d'actions décentralisées menées sur les arrières de l'ennemi. Généralement, la patrouille harcèle dans une zone (fixée par le chef de section). Cette mission peut être assortie d'une notion de durée et nécessite des mesures de coordination (feux et soutien) particulières.

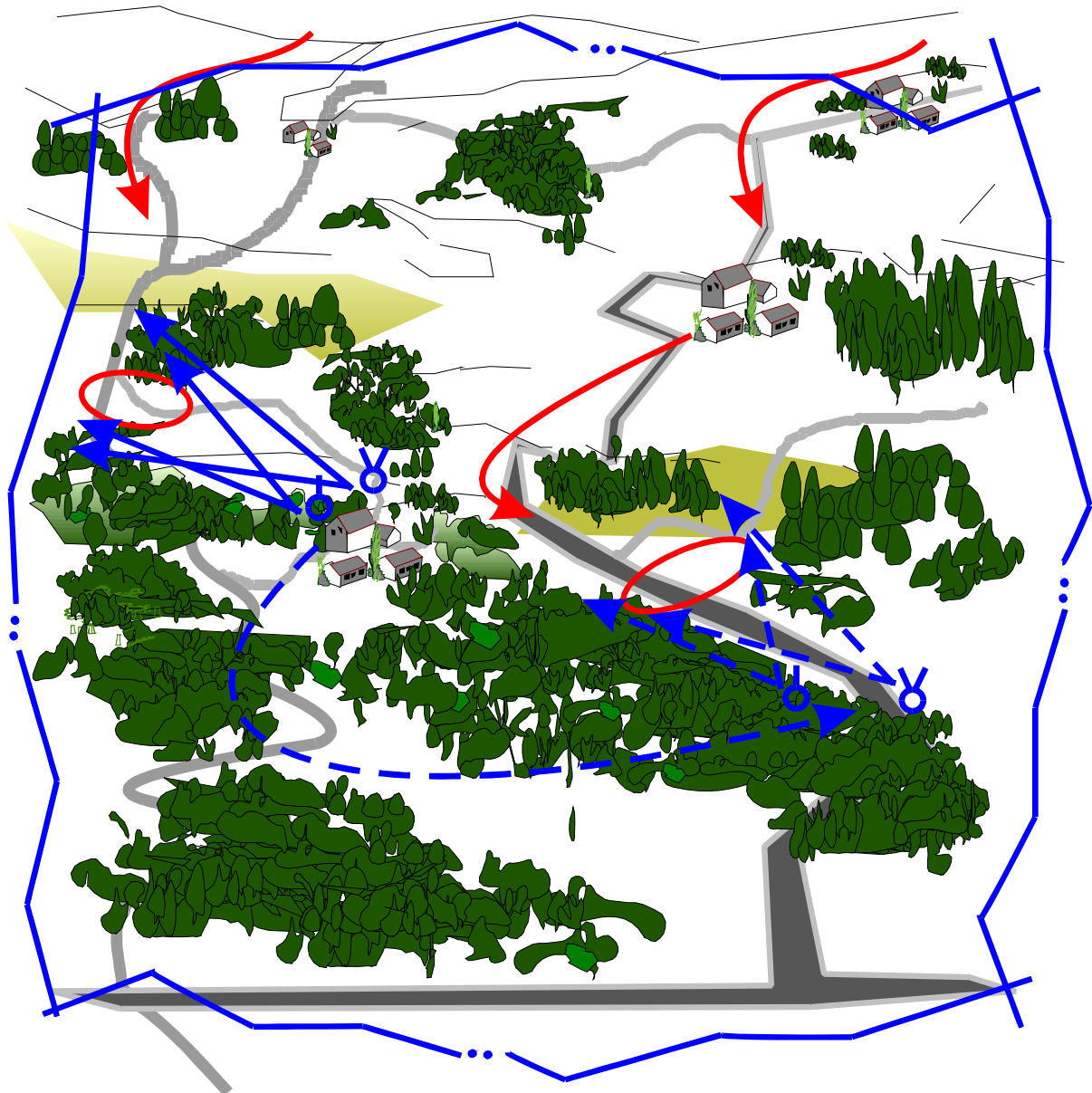
La mise en place des différents éléments sur les arrières de l'ennemi peut être réalisée le plus fréquemment par infiltration ou par dépassement par l'adversaire, plus exceptionnellement par opération 3° dimension (aéroportage ou héliportage).

COMPOSANTES	EXÉCUTION
PRÉPARER	<ul style="list-style-type: none">- fixer :<ul style="list-style-type: none">• les objectifs ou zones d'actions privilégiés,• les points de regroupement et la zone d'attente de la patrouille,• l'organisation du soutien,• les points ou objectifs à surveiller ou à détruire,• le fractionnement de la patrouille (3° dimension) et les zones de poser,- préciser :<ul style="list-style-type: none">• les secteurs d'engagement des patrouilles (coordination),• les points de regroupement et les zones d'attente de la section,- donner les ordres.
MANŒUVRER	<ul style="list-style-type: none">• se renseigner,• s'infiltrer (dans le cas de l'infiltration),• surveiller,• détruire,• se couvrir et s'appuyer mutuellement (éventuellement),• s'esquiver.
RÔLES INTERARMES	<ul style="list-style-type: none">• ART : la patrouille, au travers de la section, peut bénéficier d'appuis de l'artillerie.

RENDRE COMPTE

- des renseignements obtenus,
- des objectifs détruits ou neutralisés,
- de la mise en place d'obstacles.

LA PATROUILLE ACCP HARCELE



(1) : les dimensions de la zone d'action varient selon la nature du terrain et des objectifs recherchés (échelons de combat ou de soutien, P.C.).

243 . LES MISSIONS DEFENSIVES

L'ennemi généralement rencontré par la patrouille pourra être de deux types :

- l'ennemi le plus faible mais le plus difficile à déceler et à identifier, car très furtif, sera la patrouille légère de reconnaissance qui s'infiltré en dehors des axes principaux, de point d'observation en point d'observation,
- l'ennemi le plus puissant mais le plus facile à déceler et à identifier sera la patrouille lourde de reconnaissance ou le premier échelon adverse, qui s'engage sur les axes ou en parallèle de ceux-ci, avec un élément en appui (missile / canon).

Les contraintes tactiques :

La différence majeure entre les deux missions défensives de la patrouille ACCP que sont « marquer » (action de renseignement uniquement) et « jalonner » (action de renseignement **et** de destruction), porte sur les contraintes de mise en œuvre (ou non) du système d'arme ERYX :

- **pour « marquer », la patrouille renseigne en permanence sur la progression d'un ennemi en marche ou sur un ennemi installé en restant en limite de portée des armes adverses et en évitant toute prise de contact,**
- pour « jalonner », la patrouille doit se rapprocher jusqu'à portée de ses propres armes afin de pouvoir détruire ; elle se retrouve donc, dans la quasi totalité des cas, dans la zone d'application des feux ennemie.

Les contraintes terrain :

- si la technique de déplacement (marquer/jalonner) en parallèle d'un axe doit être systématiquement recherchée, elle reste cependant rarement applicable compte tenu des impératifs du terrain,
- le développement des zones urbaines et périurbaines empêche très souvent l'observation à moyenne et longue distance sur l'axe considéré et les carrefours.

Pour **réussir sa mission**, le chef de patrouille devra toujours garder présent à l'esprit que :

- un véhicule qui s'infiltré en ambiance tactique ne passe généralement pas sur un axe,
- des véhicules engagés sur un axe ou en parallèle sont appuyés à partir des hauteurs et des positions favorables (communément jusqu'à 4000 mètres, éventuellement jusqu'à 6000 mètres),
- l'autorité d'emploi cherche généralement le renseignement sur les patrouilles lourdes de reconnaissance car ce sont elles qui désignent l'axe d'effort de l'ennemi. Il est donc nécessaire :
 - de chercher des postes d'observation qui offrent des vues au delà de 3000 mètres,
 - avec l'autorisation de l'autorité d'emploi, d'accepter de se laisser dépasser ou déborder par les patrouilles légères de reconnaissance.

- **DETRUIRE** (voir au paragraphe 242 : les missions offensives)

- MARQUER

Définition : conduire une action de renseignement sur un dispositif ennemi fixe ou mobile dans un rapport de force très défavorable, excluant toute prise de contact, dans le but de faciliter l'engagement ultérieur d'un échelon de combat ami à sa mesure.

1^{ER} cas : dispositif ennemi mobile

Principes :

La patrouille se déplace sur un seul axe ou dans un seul fuseau sur lequel il s'agit de renseigner en permanence sur la progression d'un ennemi en marche en restant en limite de portée de ses armes. Le rythme de l'action sera conditionné par celui de l'ennemi.

La technique le plus souvent adoptée pour renseigner sur la nature, le volume et l'attitude de l'ennemi sera la suivante :

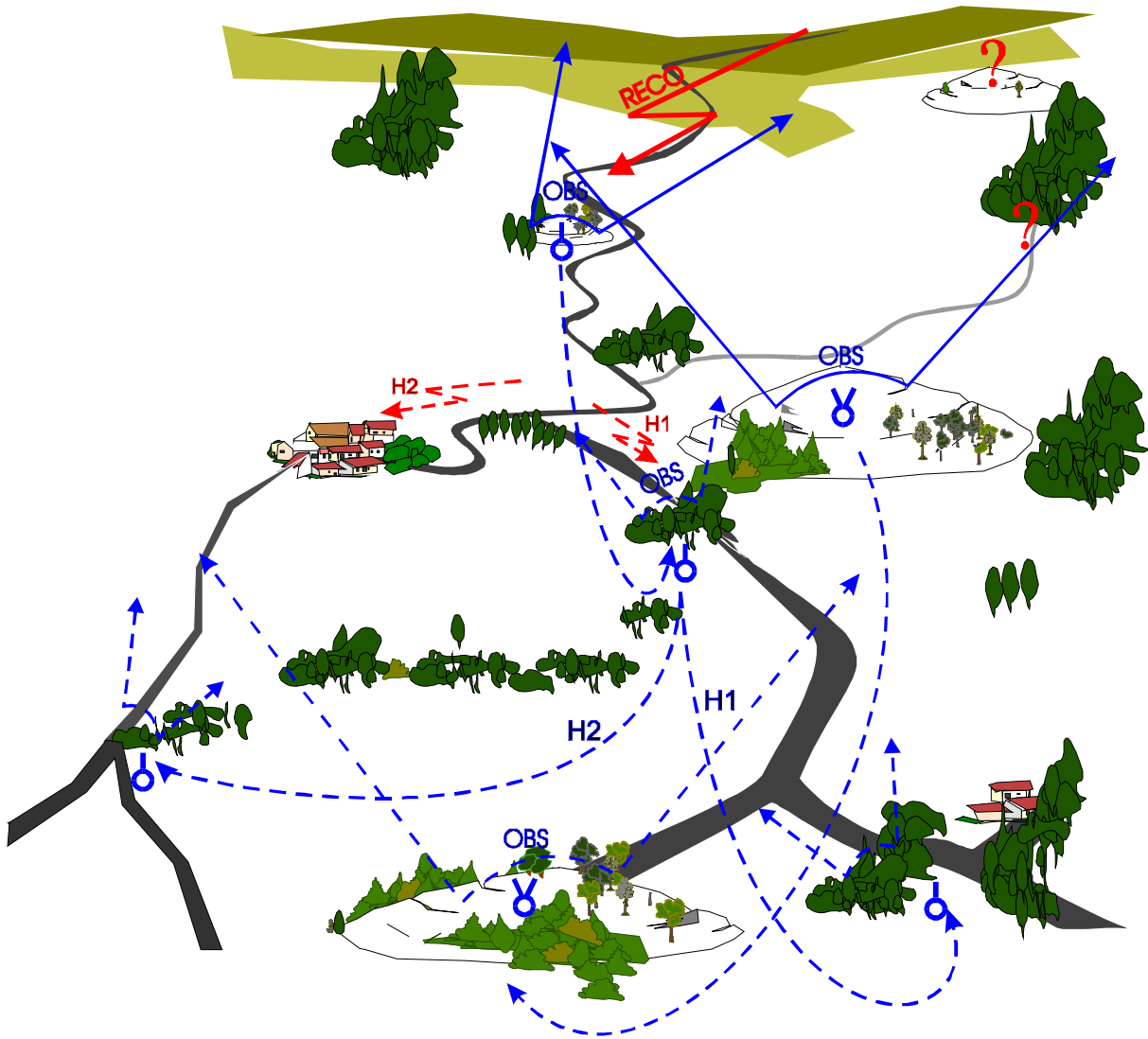
- le chef d'équipe, sur l'axe ou au plus près, se renseigne sur l'ennemi à hauteur des points clés et rend compte de son attitude (lors d'une action en zone urbanisée, le chef d'équipe est obligé de se tenir sur l'axe compte tenu de la complexité du terrain),

- le chef de patrouille, en retrait, cherche des positions permettant l'observation dans la profondeur (hauteurs naturelles ou artificielles telles que des immeubles) pour renseigner sur la nature et le volume de l'ennemi. Il suit la situation sur sa carte, fait la synthèse des renseignements donnés par son subordonné et rend compte. Il a le recul suffisant pour réagir immédiatement à tout changement de direction de l'ennemi.

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	Etudier le terrain pour déterminer : <ul style="list-style-type: none">• les axes possibles de progression de l'ennemi,• les carrefours ou rocades à partir desquels il peut changer de direction,• les risques de débordement,• les postes et lignes d'observation ;
ACQUERIR	Se poster et observer afin de prendre le contact à vue : <ul style="list-style-type: none">• le chef d'équipe se trouve sur l'axe ou au plus près, à hauteur des points clés afin d'avoir des vues sur le compartiment de terrain où l'ennemi est susceptible de se présenter,

	<ul style="list-style-type: none"> • le chef de patrouille, en retrait, occupe des positions lui permettant l'observation dans la profondeur, d'avoir la liaison avec son chef de section. <p>Les deux véhicules de la patrouille doivent occuper des positions leur permettant, aussi bien d'être à l'abri des vues terrestres et aériennes ainsi que des coups ennemis, que de se replier successivement le moment venu.</p>
MANŒUVRER	<p>Dès le contact visuel établi, le renseignement est immédiatement retransmis :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à l'autre équipage, - au chef de section par le chef de patrouille. <p>La patrouille s'esquive de poste d'observation en poste d'observation en évitant d'être décelée, accrochée ou débordée.</p> <p>Le chef d'équipe se replie à son initiative sans se laisser identifier ni accrocher.</p> <p>Le chef de patrouille doit préparer son repli en précisant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - éventuellement l'ordre de repli des véhicules en fonction du terrain, - le prochain point d'observation qu'il occupera ou de regroupement en fin de mission. <p>Le repli de la patrouille est ordonné par le chef de patrouille, soit lorsqu'il juge avoir obtenu le maximum de renseignements compatibles avec la sécurité de sa patrouille, soit lorsqu'il estime que la sécurité de la patrouille peut être compromise ; il s'effectue rapidement.</p> <p>L'action est poursuivie dans la profondeur en maintenant le contact à vue sur les points clés, l'amplitude des bonds étant fonction du terrain et de la vitesse de progression de l'ennemi.</p> <p>Si le contact est perdu, il est recherché et repris en repartant vers l'avant.</p>
RENDRE COMPTE	<p>Le compte rendu est permanent, tant du chef d'équipe vers le chef de patrouille, que de ce dernier vers le chef de section.</p> <p>Le chef de patrouille rend compte immédiatement à son chef de section si l'ennemi progresse en oblique et quitte son fuseau pour pénétrer dans celui des voisins (patrouille, section ou peloton).</p>

LA PATROUILLE ACCP MARQUE



2^{EME} cas : dispositif ennemi fixe

Principes :

Il s'agit pour la patrouille, après une phase d'infiltration et en excluant toute prise de contact, de participer à la recherche des renseignements nécessaires à la prise de décision du chef tactique

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	Déterminer les points ou zones à atteindre, la place de chacun durant tout le déplacement. Choisir les itinéraires (utiliser le terrain, éviter les itinéraires principaux et les points suspects). Fixer les limites de bond. Rythmer le déplacement (ambiance, horaires).
MANŒUVRER	Débuter l'infiltration sur ordre ou à l'initiative suivant les ordres reçus, en évitant toute prise de contact. Rechercher les intervalles qui permettront de faciliter l'infiltration des éléments amis et éventuellement leur guidage.
ACQUERIR	Rechercher le dispositif ennemi. Dès le contact visuel établi, le renseignement est immédiatement retransmis : <ul style="list-style-type: none">- à l'autre équipage,- au chef de section par le chef de patrouille. Se poster et observer en évitant toute prise de contact afin de préserver l'effet de surprise nécessaire à l'échelon de combat ami pour exploiter les points faibles de l'adversaire.
RENSEIGNER	Sur l'ennemi : <ul style="list-style-type: none">- la position et le contour de son dispositif,- sa nature, son volume et son attitude,- les faiblesses et les intervalles de son dispositif,- ses possibilités de renforcements. Sur le terrain : <ul style="list-style-type: none">- axes d'approche directe (attaque frontale ou infiltration),- axes d'approche indirecte (enveloppement ou contournement),- possibilités d'observation et de tirs directs et indirects,- positions ACMP et ACLP.

	Sur la population.
RENDRE COMPTE	Des renseignements sur l'ennemi, sur le terrain, sur la population. De l'évolution de la menace sur la position ennemie. Le compte rendu est permanent, tant du chef d'équipe vers le chef de patrouille, que de ce dernier vers le chef de section.

- JALONNER

Définition : action de combat qui consiste à renseigner en permanence sur la progression d'un ennemi en marche en maintenant devant lui des éléments mobiles qui, sans se laisser identifier ni accrocher, saisissent toute occasion de préciser le renseignement et de causer des pertes à l'adversaire.

Principes :

Dans ce type de mission, l'ennemi qui se présentera face à la patrouille fera partie, dans la majeure partie des cas, d'une patrouille lourde de reconnaissance ou des éléments de tête du 1^{er} échelon tactique adverse. Outre le souci permanent de renseigner, l'esprit de cette mission est de profiter de toute occasion pour infliger à l'adversaire des pertes sans se laisser identifier ni accrocher ; la patrouille devra donc être en mesure de détruire à chaque action un char ou un véhicule de combat équipé d'un canon et lourdement blindé.

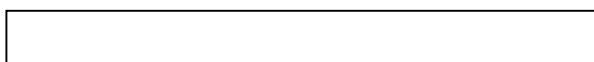
L'action de la patrouille devra donc être **construite autour de l'ERYX** et non pas de l'ABL AT4CS. Au sein de la patrouille, la fonction feu, autour de laquelle s'organisera l'action principale, sera donc assurée par le chef de patrouille, alors que la fonction renseignement sera assurée en priorité par le chef d'équipe.

La position choisie devra permettre le tir d'un missile à moins de 600 mètres puis l'esquive immédiate. En effet, même si l'objectif engagé a été détruit, la position de tir a été dévoilée ; il est donc vital de la quitter avant le tir de l'élément d'appui, voire du blindé engagé si l'objectif n'a pas été détruit et de ne pas tenter d'y redoubler le tir.

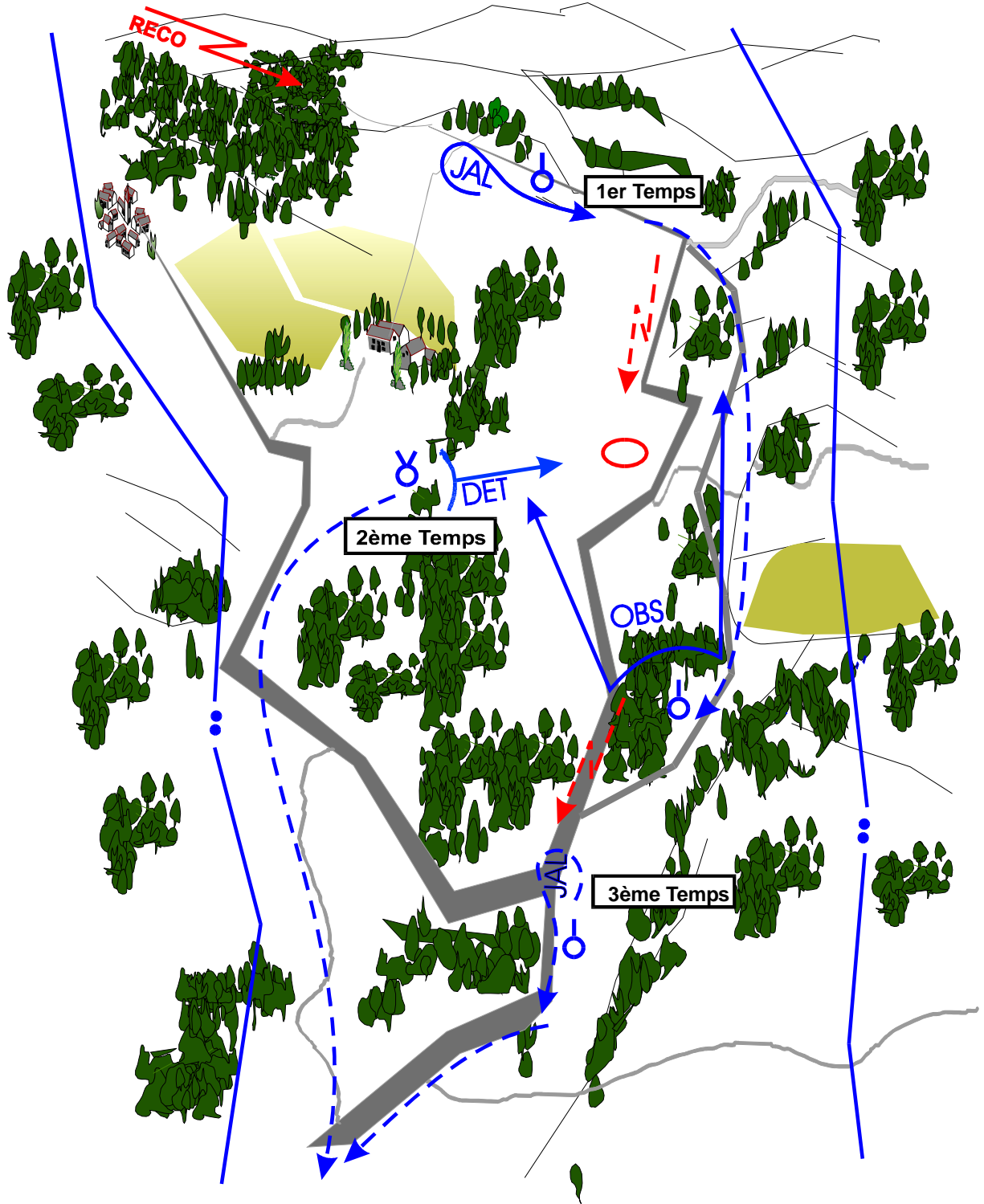
Dans un esprit de sûreté, le terrain idéal rapporté à l'emploi de l'ERYX sera donc celui dans lequel l'ennemi ne pourra engager qu'un seul véhicule, qui sera celui à détruire par la patrouille.

COMPOSANTES	EXECUTION
--------------------	------------------

PREPARER	<p>Etudier le terrain pour déterminer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les axes possibles de progression de l'ennemi, • les carrefours à partir desquels il peut changer de direction, les risques de débordement, • la place de chacun tout au long de la mission, • les postes et lignes d'observation, • les positions de tir ACCP.
ACQUERIR	<p>Se poster et observer afin de prendre le contact à vue :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le chef d'équipe, en tête sur l'axe, prend le contact visuel avec l'ennemi et rend compte au chef de patrouille, en mesure de marquer, • le chef de patrouille, en retrait, reconnaît une position favorable au tir ERYX et s'installe.
MANŒUVRER	<p>Combiner feu et mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le chef d'équipe marque l'ennemi et renseigne son chef de patrouille, • le chef de patrouille recueille le chef d'équipe qui, passé en deuxième échelon, va chercher une position lui permettant de marquer à nouveau à l'issue de l'action du chef de patrouille, • le chef de patrouille détruit le blindé de tête puis s'esquive. <p>Le chef de patrouille doit préparer son repli en précisant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'itinéraire de repli qu'il empruntera, - le prochain point d'observation (ou de destruction) qu'il occupera ou de regroupement en fin de mission. <p>Le chef d'équipe recueille le chef de patrouille (éventuellement) puis marque.</p> <p>L'action est poursuivie dans la profondeur en maintenant le contact, l'amplitude des bonds étant fonction du terrain et de la vitesse de progression de l'ennemi.</p>
RENDRE COMPTE	<p>Le compte rendu est permanent tant du chef d'équipe vers le chef de patrouille, que de ce dernier vers le chef de section.</p> <p>Le chef de patrouille rend compte immédiatement à son chef de section si l'ennemi progresse en oblique et quitte son fuseau pour pénétrer dans celui des voisins (patrouille, section ou peloton).</p>



LA PATROUILLE ACCP JALONNE



244 . LES MISSIONS PARTICULIERES

MISSIONS A DOMINANTE GUIDAGE

Ces missions s'exécutent, généralement, au cours des opérations de relève ou de recueil, ou en arrière de la zone des contacts dans une ambiance de sûreté relative.

Elles peuvent revêtir les aspects suivants :

- accueil d'une colonne,
- guidage d'une colonne sur un itinéraire non fléché, ni jalonné, mais reconnu (cas d'un recueil),
- fléchage et jalonnement d'itinéraire,
- pilotage de véhicule isolé à des points de passage dangereux ou de circulation difficile,
- escorte d'autorités, de matériels logistiques, de courrier en zone d'insécurité relative...,
- participation à l'escorte de convois,
- reconnaissance de la viabilité d'un itinéraire,
- aide au franchissement des coupures.

MISSIONS DE LIAISONS

Une patrouille de reconnaissance ACCP peut être utilisée pour effectuer des liaisons d'aide au commandement :

- pour prendre contact avec une unité voisine,
- pour accroître le nombre des agents de transmission lorsque le silence radio est imposé.

CHAPITRE 3

LA PATROUILLE ANTICHAR MOYENNE PORTEE (ACMP)

Les généralités sur le combat antichar MILAN sont précisées dans le manuel d'emploi de la section antichar moyenne portée. N'apparaissent donc dans ce chapitre que les principes d'emploi et les missions particulières de la patrouille ACMP au sein de la section de reconnaissance régimentaire.

31 - GENERALITES

Cellule de la section de reconnaissance régimentaire formée de deux pièces de tir, la patrouille antichar moyenne portée agit dans le cadre de sa section ; son détachement auprès d'une autre unité dans le seul but d'utiliser sa capacité antichar doit être considéré comme exceptionnel.

Dans sa spécificité de patrouille d'une section de reconnaissance, la patrouille ACMP se distingue d'un groupe MILAN par sa grande mobilité et sa discrétion.

La patrouille antichar moyenne portée est indissociable, mais au cours de l'exécution d'une mission, un équipage peut, de façon temporaire, être amené à opérer seul, s'il maintient une liaison radio avec l'autre équipage ; cette situation est relativement fréquente pour la patrouille ACMP compte tenu des caractéristiques et des performances du système d'arme.

Si la patrouille ACMP ne peut agir que sur un seul fuseau, elle doit assurer des missions en adéquation avec les possibilités offertes par le système d'arme ACMP qui, offrant une importante élongation de l'observation et du tir, demande par ailleurs des délais d'installation et de préparation conséquents.

Comme les patrouilles de reconnaissance ACCP, la patrouille ACMP devra être capable de participer à l'ensemble des missions assignées à la SRR. Premier niveau d'emploi indissociable, l'engagement de cette patrouille demande des délais nécessaires pour :

- préparer la mission (étude des ordres, de l'ennemi, du terrain...),
- reconnaître ou fixer la zone de destruction et les positions de tir,
- installer les pièces et éventuellement fixer les positions de tir de rechange (positions offrant des champs de tir dégagés),

- reconnaître les itinéraires d'accès, de repli et les positions à partir desquelles les véhicules pourront servir de support aux pièces MILAN,
- exécuter les déplacements vers les positions de tir,
- préparer les tirs en recherchant les secteurs d'intervisibilité compatibles avec les contraintes d'une séquence de tir.

Ainsi, les caractéristiques de cette patrouille la destinent à être engagée soit en dernier recours dans des missions où le risque de contact à courte distance est important (éclairer / reconnaître), et cela uniquement pour remplacer une ou des patrouilles de reconnaissance neutralisées, soit dans des missions demandant à optimiser les capacités d'acquisition dans la profondeur, notamment de nuit.

La patrouille antichar moyenne portée est dotée de moyens optroniques qui lui permettent de mener de nuit, avec la même efficacité, les missions habituellement assurées de jour.

CADRE D'EMPLOI DE LA PATROUILLE ANTICHAR MOYENNE PORTEE

En fonction de la situation, la patrouille ACMP peut être engagée selon plusieurs subordinations :

- aux ordres du chef de section SRR lorsque la section travaille en autonome ou organique au sein d'un sous-groupement,
- éventuellement aux ordres du chef de la section antichar de la CEA à laquelle il est donné en renforcement, et cela plus particulièrement dans le cadre d'un sous-groupement antichar,
- exceptionnellement aux ordres d'un chef de section ACMP si tout ou partie des groupes MILAN des compagnies de combat sont regroupés pour constituer une section antichar.

Dès que possible, l'engagement des MILAN s'inscrit dans la complémentarité des moyens courte portée (ACCP ERYX), moyenne portée (12,7, canons de 20, canons des chars) et longue portée (HOT), détenus par la SRR, le sous-groupement ou reçus en renforcement dans le cadre de certaines actions centralisées.

32 - ROLE DES PERSONNELS

PERSONNELS CONCERNES	ROLE
<p>Le chef de patrouille ACMP</p>	<p>Le chef de patrouille commande sa patrouille :</p> <p>- avant l'action :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il veille à la préparation technique de sa patrouille, - il prépare la mission reçue par l'étude de la carte et du terrain, reporte les positions connues amies et ennemies

	<p>et se tient au courant de la situation de la section et de la manœuvre amie et ennemie dans le compartiment de terrain où il est engagé,</p> <ul style="list-style-type: none"> - il donne les ordres à son chef d'équipe en précisant notamment les itinéraires, les limites de bords, les distances à respecter, les points dangereux à surveiller, les consignes d'ouverture du feu, la consommation missiles... ; <p>- en cours d'action à :</p> <p>* dominante renseignement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il identifie sur le terrain ses secteurs de surveillance et de tir, les distances limites d'intervention (500/1900) et désigne un point central d'observation (P.C.O.) ; il fixe un secteur de surveillance au tireur, charge l'arme, observe son terrain à la jumelle et prend des repères, - il place la 2^{ème} pièce, lui donne ses ordres et dresse le croquis du chef de patrouille ACMP, - il reconnaît un itinéraire de repli à l'abri des vues ennemies et fixe un point de regroupement, - il recueille le renseignement sur l'ennemi ou sur le terrain et en assure la transmission rapide à son chef de section, - il assure la sûreté de sa patrouille, - il rend compte de la situation de sa patrouille, - il veille à conserver ses liaisons internes et externes. <p>* dominante feu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - chef de pièce désigné de l'une des pièces ACMP MILAN, il assure la conduite des feux et tout particulièrement des feux antichars de la patrouille contre les blindés. Pour ce faire, il poste son véhicule à un emplacement favorable et dirige le tir après mise à terre éventuelle de la pièce, - il identifie sur le terrain ses secteurs de surveillance et de tir, les distances limites d'intervention (500/1900) et désigne un point central d'observation (P.C.O.) ; il fixe un secteur de surveillance au tireur, charge l'arme, observe son terrain à la jumelle et prend des repères, - il place la 2^{ème} pièce et lui donne ses ordres, - il dresse le croquis du chef de patrouille ACMP si les délais le permettent, - il reconnaît un itinéraire de repli à l'abri des vues ennemies et fixe un point de regroupement, - il fait ouvrir le feu en désignant à son tireur le 1^{er} objectif et recharge l'arme si nécessaire, - il est en mesure, à tout moment, de remplacer son tireur, - il conduit la manœuvre et commande le feu de ses pièces, - il fait éventuellement occuper à la pièce une nouvelle
--	---

	<p>position et rend compte de ses interventions,</p> <ul style="list-style-type: none"> - il commande, si nécessaire, les déplacements du 2^{ème} véhicule, principalement par radio, lorsqu'il estime que celui-ci ne doit pas manœuvrer à l'imitation ou à son initiative, - il rend compte des pertes infligées à l'ennemi, des renseignements recueillis sur le terrain et de la situation de sa patrouille, - il veille à conserver ses liaisons internes et externes, - il assure la sûreté de sa patrouille, - il suit la consommation en munitions et exprime ses besoins en recombplètement. <p>- en tout temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il veille au maintien en condition de son personnel et de son matériel, - il est chef de bord de son véhicule, - il sert la mitrailleuse de bord de son véhicule. <p>Le chef de patrouille doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire preuve d'initiative, - avoir le souci constant du renseignement, - avoir le réflexe du compte rendu.
<p>Le chef de pièce ACMP</p>	<p>Le chef de la deuxième pièce ACMP est le chef de bord de son véhicule ;</p> <p>- avant l'action :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il est mis au courant des conditions d'exécution de la mission par le chef de patrouille ACMP et assure la préparation de son équipe et de son véhicule, <p>- en cours d'action :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il calque normalement ses déplacements sur ceux du chef de patrouille, en conservant la distance ou l'intervalle prescrit ; lorsqu'il est en tête de la patrouille, il a le souci permanent de conserver le contact à vue ou radio, - à proximité de l'ennemi, il ne se déplace que sur ordre (radio ou signal), - chef de pièce désigné de la deuxième pièce ACMP MILAN, il assure la conduite de ses feux contre les blindés. Pour ce faire, il poste son véhicule à un emplacement favorable et participe à la mise en batterie après mise à terre éventuelle de la pièce, - il identifie sur le terrain ses secteurs de surveillance et de

	<p>tir, les distances limites d'intervention (500/1900) et le point central d'observation (P.C.O.) ; il fixe un secteur de surveillance à son tireur, charge l'arme, observe son terrain à la jumelle et prend des repères,</p> <ul style="list-style-type: none"> - en fonction des ordres donnés par le chef de patrouille, il fait ouvrir le feu en désignant à son tireur le 1^{er} objectif et recharge l'arme si nécessaire, - il fait éventuellement occuper à la pièce une nouvelle position de batterie et rend compte de ses interventions, - il est en mesure, à tout moment, de remplacer son tireur, - il renseigne en permanence le chef de patrouille à qui il rend compte de sa situation, notamment lors de la conduite des feux. <p>- en tout temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il veille au maintien en condition de son personnel et de son matériel, - il est chef de bord de son véhicule, - il sert la mitrailleuse de bord de son véhicule.
<p>Le tireur ACMP MILAN opérateur radio</p>	<p>Le tireur ACMP MILAN - opérateur radio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - assure la mise en œuvre et l'entretien de l'équipement radio, - écoute en permanence le réseau et assure la permanence radio, - rend compte à son chef des messages entendus, - est responsable de son arme et procède régulièrement aux opérations de contrôle et d'entretien de ses matériels ; il est responsable de la conservation et de la protection de la pièce durant le transport en véhicule ; il porte la pièce durant les déplacements à pied, - prend les dispositions de combat, met la pièce en batterie dans la zone fixée par le chef d'équipe ou le chef de patrouille et vérifie les conditions d'utilisation de l'arme, - identifie sur le terrain ses secteurs de surveillance et de tir, les distances limites d'intervention (500/1900) et le point central d'observation (P.C.O.), - transmet ses comptes rendus d'observation, - selon les ordres de tir, il ouvre le feu, - rend compte de son intervention.
<p>Le conducteur</p>	<p>Le conducteur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - est responsable de la conduite et de l'entretien de son véhicule, - participe à l'observation de la patrouille et à sa sécurité rapprochée en servant la mitrailleuse de bord de son véhicule, lorsque les autres personnels sont débarqués.

	Dans ce cas, il écoute en permanence le réseau radio, il rend compte à son chef des messages entendus et assure la permanence.
--	--

33 - LES ACTES ÉLÉMENTAIRES DE LA PATROUILLE ANTICHAR MOYENNE PORTEE

Les actes élémentaires de la patrouille ACMP sont au nombre de trois :

- se déplacer,
- s'arrêter – tomber en garde,
- utiliser ses armes.

331 . SE DEPLACER

Compte tenu de sa spécificité et de ses missions, la patrouille ACMP se déplace en véhicule soit en premier échelon de la section dans le cadre de ses propres missions (cf. § 35) ou en remplacement d'une patrouille de reconnaissance mise hors de combat, soit alternativement en premier et en deuxième échelon lorsqu'elle travaille en coopération directe avec une patrouille de reconnaissance ACCP (lorsque la SRR jalonne en 2/2, par exemple), soit en deuxième échelon. Elle peut être amenée à se déplacer à pied sur de courtes distances.

En cours de déplacement, le chef de patrouille doit avoir le souci permanent de rechercher des positions favorables à l'observation et au tir. Lorsque la situation tactique le permet, ces positions lui sont communiquées, pour partie, par les patrouilles de reconnaissance.

ROLE DU CHEF DE PATROUILLE	EXÉCUTION
PRÉPARER LE DÉPLACEMENT	Déterminer la direction (points de repère / terrain) Prévoir la future position : <ul style="list-style-type: none"> - étudier la zone à atteindre, compte tenu de la mission (position de tir; position d'attente permettant de voir sans être repéré, à l'abri des tirs directs de l'ennemi). Choisir (éventuellement) l'itinéraire : <ul style="list-style-type: none"> - étudier les itinéraires possibles, en

	choisir un (critères : rapidité, discrétion, sûreté).
DONNER L'ORDRE DE DÉPLACEMENT	cf. "cadres d'ordres".
PROGRESSER	<p>En sûreté :</p> <ul style="list-style-type: none"> - vitesse adaptée au terrain et à la menace. - guet antichar et antiaérien. - utilisation du terrain. <p>Maintenir la direction :</p> <ul style="list-style-type: none"> - points de repère sur l'itinéraire. <p>Rechercher la proximité d'un point d'où l'on peut observer la zone d'intervention.</p>
TOMBER EN GARDE	Rechercher une position d'observation et de tir.
RENDRE COMPTE	Des conditions d'arrivée sur la position ou en limite de bond, des possibilités de tir, compte tenu de la mission (première estimation).

332 . S'ARRETER - TOMBER EN GARDE

Dès que la patrouille s'arrête, le chef de patrouille poste ses pièces afin de pouvoir engager le combat. Deux cas sont à considérer, selon les délais disponibles.

- premier cas : délais courts, procédure abrégée,
- deuxième cas : délais longs, procédure complète.

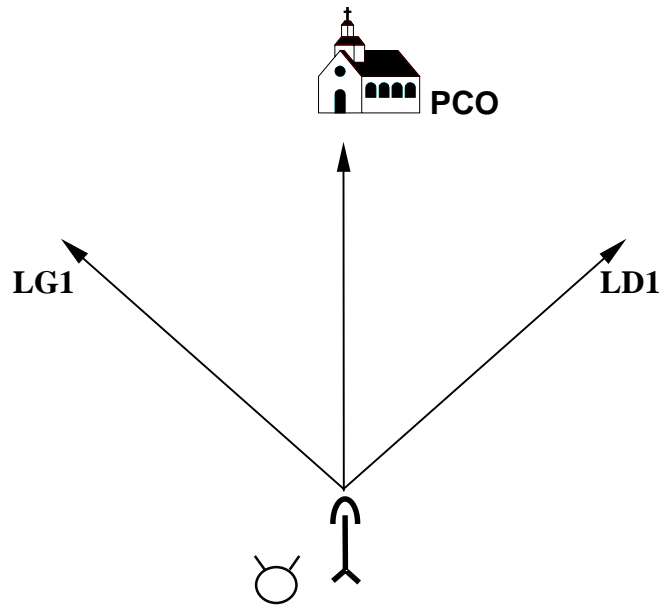
3321 . PREMIER CAS : DÉLAIS COURTS.

RÔLE DU CHEF DE PATROUILLE	EXÉCUTION
JETER UN DISPOSITIF	Orienter la 2 ^{ème} pièce vers une position de tir possible, Gagner rapidement avec sa pièce une position de tir.
SE METTRE EN BATTERIE	Opérations à réaliser dans l'ordre d'urgence : - 1er temps : <ul style="list-style-type: none">• faire installer la 1^{er} pièce face au secteur principal (généralement par radio),• choisir un point central d'observation (PCO) éloigné,• fixer les limites droite (LD1) et gauche (LG1), les consignes provisoires en cas d'urgence. - 2ème temps : <ul style="list-style-type: none">• avec sa pièce,• lui fixer ses limites droite (LD2) et gauche (LG2). - 3ème temps : Préciser par rapport au PCO les secteurs prioritaires d'intervention et les conditions d'ouverture du feu des 2 pièces.
RENDRE COMPTE	Des possibilités d'observation et de tir au chef de section.
EXÉCUTER UN CROQUIS D'INSTALLATION	- position des pièces, - point central d'observation (PCO), - limites courte et longue, - secteurs prioritaires et secondaires, - limites D et G de chacune des pièces.

1^{er} TEMPS

Le chef de patrouille :

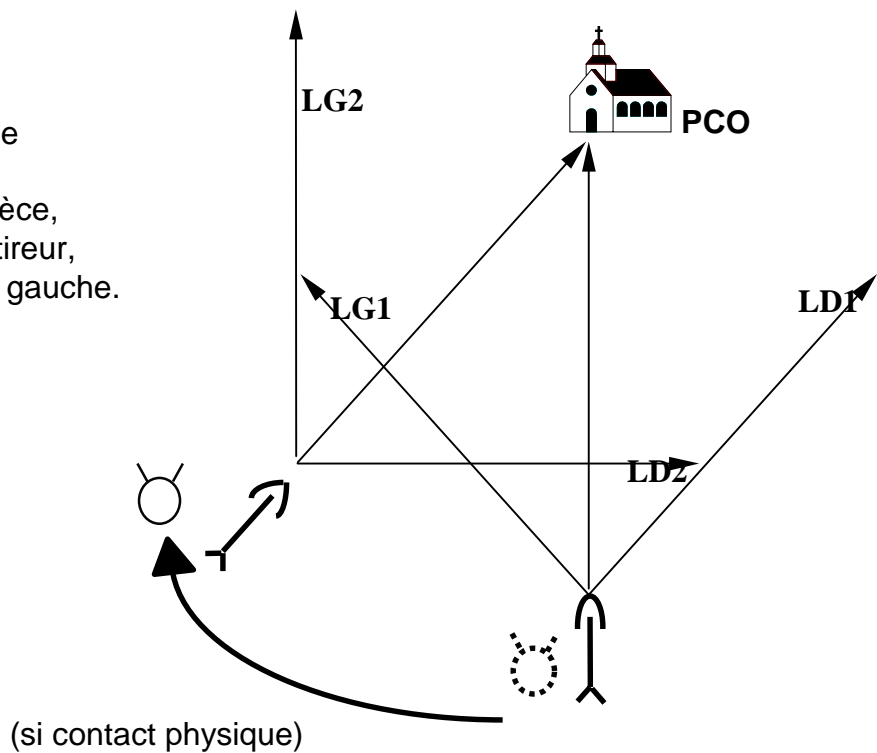
- place la première pièce (contact physique ou radio),
- désigne le point central d'observation (PCO) éloigné,
- fixe les limites droite (LD1) et gauche (LG1),
- donne les premières consignes d'ouverture du feu.



2^{ème} TEMPS

Le chef de patrouille :

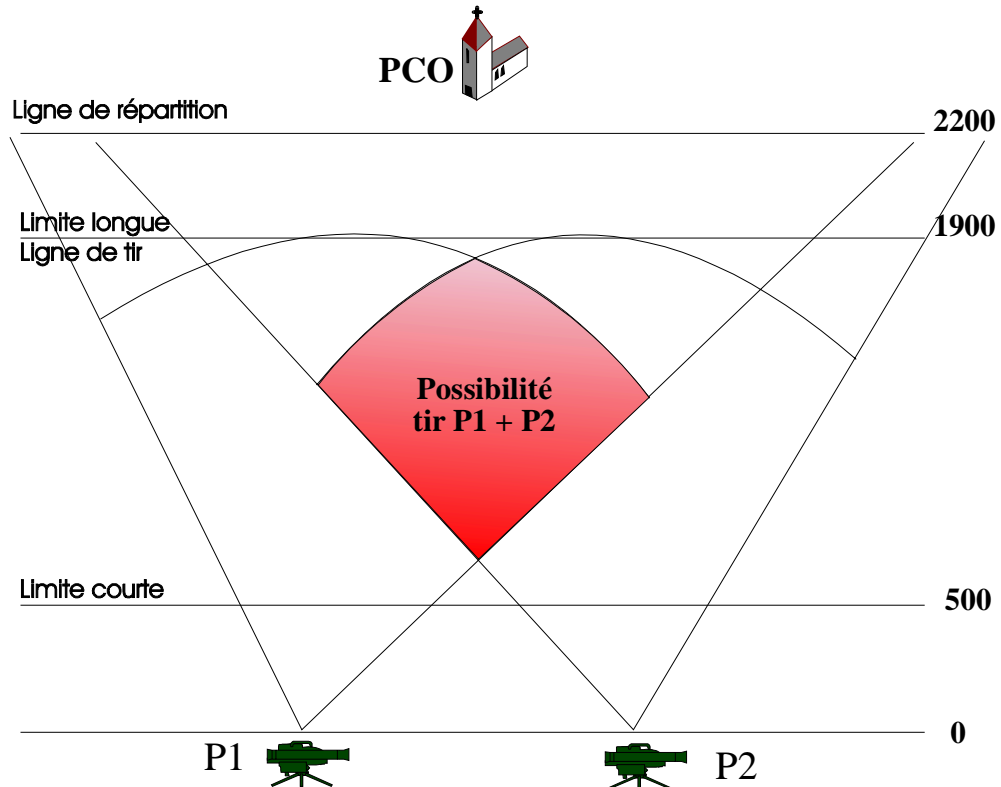
- se déplace vers sa zone (si contact physique)
- fixe la position de sa pièce,
- désigne le PCO à son tireur,
- fixe les limites droite et gauche.



3^{ème} TEMPS

Le chef de patrouille ayant une vue d'ensemble des possibilités des deux pièces :

- fixe les secteurs prioritaires des pièces,
- complète les consignes.



3322 . DEUXIÈME CAS : DÉLAIS LONGS

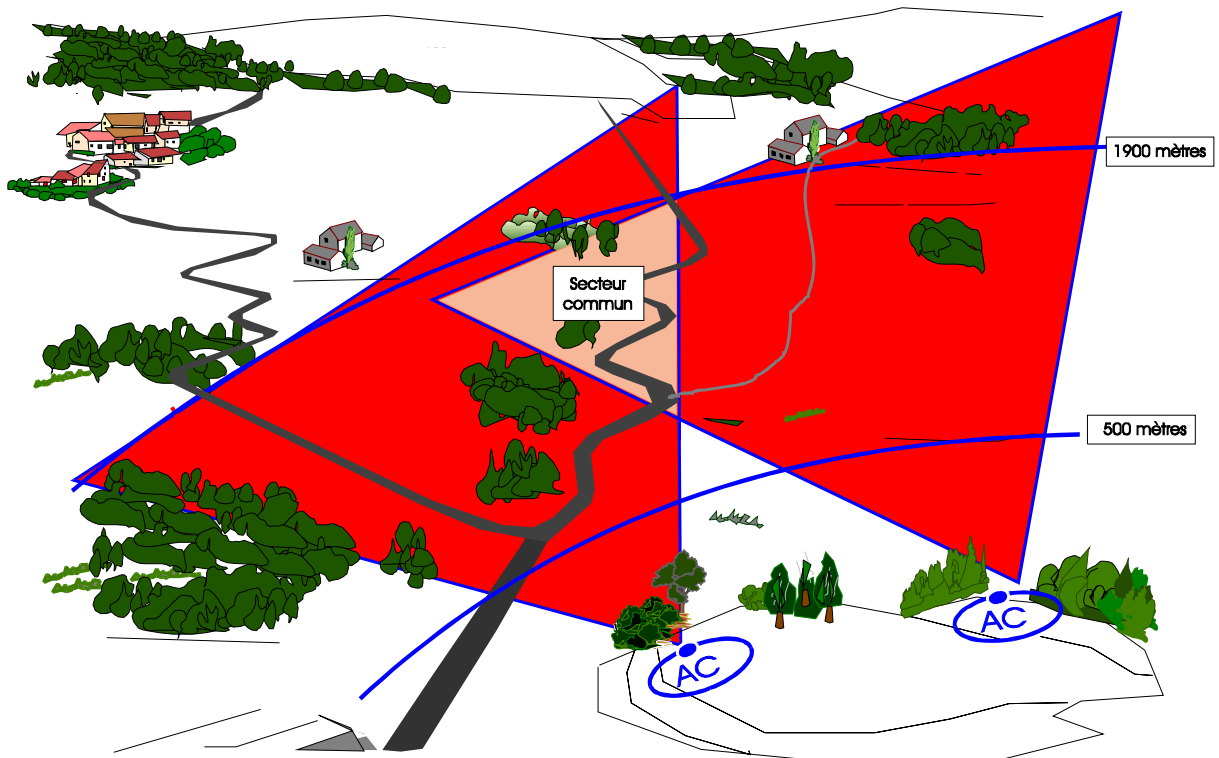
Les délais longs peuvent être provoqués par plusieurs facteurs tels que l'attente d'une mission, la réorganisation après une action ou une mission à caractère statique.

RÔLE DU CHEF DE PATROUILLE	EXÉCUTION
OCCUPER UNE POSITION D'ATTENTE	- s'arrêter à couvert à proximité de la position de tir à occuper, - se mettre en garde (dispositif provisoire de guet - alerte).
RECONNAÎTRE	- laisser le chef de pièce ACMP en arrière,

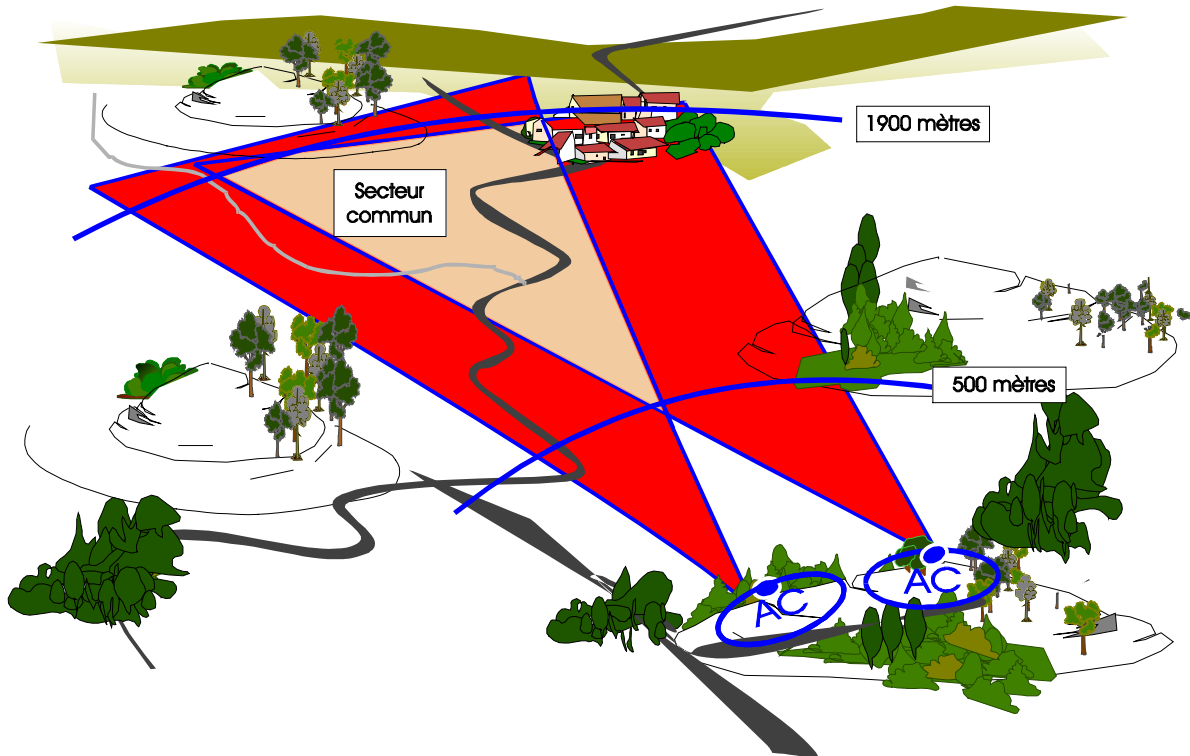
	<ul style="list-style-type: none"> - reconnaître (chef de patrouille) la position, - identifier sur le terrain, les limites de la zone à battre, la position des amis, éventuellement les objectifs assignés (cas de l'appui), - délimiter les secteurs de surveillance et de tir des pièces, choisir un point central d'observation, - fixer la position de chaque pièce, l'itinéraire d'accès, le mode de mise en batterie (à terre ou sur véhicule...), - faire rejoindre le chef de pièce ACMP.
DONNER LES ORDRES	<p>Le chef de groupe fixe pour chaque pièce :</p> <ul style="list-style-type: none"> • E : Emplacement • S : Secteur à surveiller: <ul style="list-style-type: none"> - point central d'observation (PCO) - limite droite (LD) - limite gauche (LG) - Secteur prioritaire - Secteur secondaire • M : Mission (détruire) <ul style="list-style-type: none"> - objectifs prioritaires • O : Ouverture du feu : <ul style="list-style-type: none"> - sur ordre, - à partir de tel moment ou de tel endroit (ligne de terrain) - à votre initiative • F : Fin d'action : <ul style="list-style-type: none"> - arrêt du tir après...X...coups - esquivé - regroupement à tel point - changement d'emplacement.
ORGANISER LA POSITION (compléter l'installation du groupe)	<ul style="list-style-type: none"> - fixer les emplacements de recharge, le point de regroupement, - baptiser le terrain (croquis, appréciation des distances) et aménager la position.
RENSEIGNER ET SE RENSEIGNER	<ul style="list-style-type: none"> - observer et rendre compte des possibilités d'observation et de tir.

INSTALLATION DE LA PATROUILLE ACMP

1° CAS : SECTEUR DE PATROUILLE IMPORTANT - SECTEUR COMMUN REDUIT



2° CAS : SECTEUR DE TIR COMMUN IMPORTANT - CONCENTRATION DES TRAJECTOIRES



333 . UTILISER SES ARMES

Finalité de l'action, l'acte élémentaire « utiliser ses armes » consiste principalement, pour le chef de patrouille, à coordonner les feux de ses deux pièces en intégrant éventuellement son action dans celle de l'échelon supérieur suivant le cadre d'emploi de la patrouille ACMP.

RÔLE DU CHEF DE PATROUILLE	EXÉCUTION
ORGANISER L'OBSERVATION	- avoir des vues sur la totalité de la zone à observer (elle déborde largement la zone à battre), - répartir les secteurs d'observation entre les pièces et leur préciser les lignes et points dangereux, - assurer la permanence de l'observation.
DÉCELER LES OBJECTIFS	- surveiller les itinéraires probables d'accès pour découvrir les chars ennemis avant qu'ils ne pénètrent dans la zone à battre.
SUIVRE LES OBJECTIFS ET LA MANŒUVRE AMIE	- suivre l'ennemi dans sa progression et déterminer sa route future, - s'assurer que chaque objectif décelé est pris en compte, - pouvoir à tout moment déclencher les feux.
RENSEIGNER ET SE RENSEIGNER	- tous les renseignements d'observation doivent être immédiatement échangés entre : <ul style="list-style-type: none">• les pièces,• la patrouille et l'autorité d'emploi. - guetter l'arrivée des chars dans les zones à surveiller, - alerter les pièces, - rendre compte.
CONDUIRE LE TIR	Voir paragraphe 34.

<p>POURSUIVRE LA MISSION INITIALE OU SE REPLIER</p>	<p>En fonction des ordres donnés par l'autorité d'emploi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • cf. § 331 et poursuite de la mission ; <p>ou :</p> <ul style="list-style-type: none"> • donner l'ordre de départ pour le point de regroupement, • veiller à la discrétion des mouvements, • s'assurer que le véhicule du chef de pièce a bien quitté la position, • reconstituer au plus tôt les munitions (1).
<p>RENDRE COMPTE</p>	<p>Du résultat des tirs, de la consommation en missiles.</p>

(1) : Le chef de patrouille rend compte régulièrement de sa consommation en missiles. Le ravitaillement devient impératif quand la consommation atteint 50 % de la dotation initialement allouée à la patrouille.

34 - LA CONDUITE DES FEUX

La conduite du tir comporte plusieurs étapes :

- l'identification et la prise en compte des objectifs,
- le choix et la répartition des objectifs entre les pièces,
- l'ouverture du feu au moment opportun,
- la décision de renouveler le tir sur la même position, d'occuper des emplacements de rechange ou de rompre le contact (en fonction des ordres reçus),
- le transport de munitions supplémentaires sur les emplacements de tir (éventuellement),
- la cessation du tir,
- le compte rendu des résultats obtenus et du nombre de missiles tirés.

341 . L'IDENTIFICATION ET LA PRISE EN COMPTE DE L'OBJECTIF

Dès qu'un char est observé, il est immédiatement pris en compte par le chef de patrouille au moyen de ses jumelles pour déterminer :

- la direction et la vitesse de sa progression,
- la nature, le volume et l'attitude d'éventuels moyens d'accompagnement,
- le type de char observé.

L'ensemble de ces éléments fait l'objet d'un compte rendu à l'autorité d'emploi.

342 . LE CHOIX ET LA REPARTITION DES OBJECTIFS

Deux situations peuvent se présenter :

- premier cas : les chars progressent vers la position occupée par la patrouille. En règle générale, le feu est ouvert au plus loin, dès que les objectifs arrivent à portée.
- deuxième cas : les chars se présentent latéralement, en principe, de l'extérieur vers le centre de la zone.

La répartition des objectifs repose sur deux procédures. Elle est faite en fonction de priorités fixées par l'autorité d'emploi dans l'ordre de tir donné à la patrouille.

La procédure centralisée : les secteurs de tir des pièces se recoupent. Il s'agit d'éviter que les deux pièces tirent simultanément sur un même objectif dans le secteur qui leur est commun, sauf ordre contraire. Sur le terrain, le chef de patrouille fixe deux lignes repères :

- la ligne de tir 1900 mètres, à partir de laquelle le feu peut être déclenché,
- la ligne de répartition (ligne située au-delà de la ligne de tir) à partir de laquelle la répartition des objectifs se fait en fonction de la profondeur d'observation offerte par le terrain.

Ces lignes seront, avec le point central d'observation (PCO), les éléments servant à la conduite des tirs. La répartition des objectifs est faite à hauteur de la ligne de répartition droite ou gauche du PCO. Chaque pièce suit les objectifs dans le secteur affecté et ouvre le feu sur celui qui atteint le premier la ligne de tir.

La procédure décentralisée : elle s'applique exceptionnellement lorsque les secteurs de tir des pièces ne se recoupent pas. Les tireurs peuvent être autorisés à conduire le tir de leur pièce, dès que le signal d'ouverture du feu est donné.

343 . L'OUVERTURE DU FEU

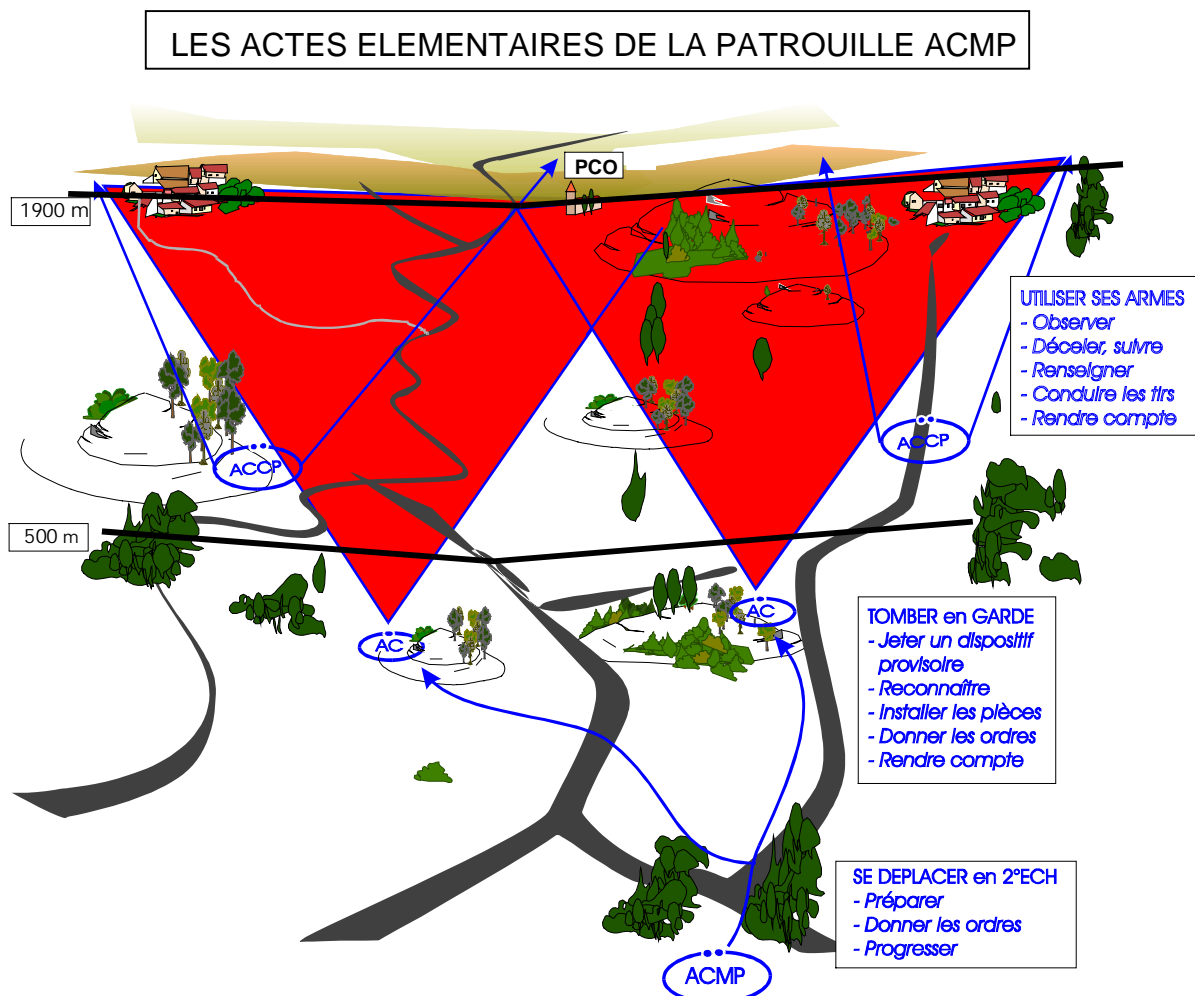
En général, c'est le chef de patrouille qui, ayant une vue d'ensemble du secteur de tir, peut choisir le meilleur moment du tir, et donc donne aux tireurs l'ordre d'ouvrir le feu. L'intervention type est de un missile par pièce et par position ; dans les cas favorables où le tir peut être effectué en caponnière, deux missiles peuvent être tirés par pièce et par position.

Dans les cas les plus simples, toutes les opérations peuvent se résumer à la séquence suivante :

- chef de patrouille: "**première pièce, tel objectif !**"
- tireur première pièce: "**vu. Je suis !**"
- chef de patrouille: "**Feu !**"

A tout moment, le chef de patrouille peut déléguer l'ouverture du feu en commandant :

" telle pièce..., tir aussitôt prêt! "



35 . LES MISSIONS DE LA PATROUILLE ACMP

La patrouille ACMP est apte à accomplir des missions offensives, défensives, de sûreté ou particulières, dans le cadre de sa section, de la section antichar ou d'un groupement antichar. D'une manière générale, sa finalité qui est de détruire les chars adverses s'inscrit dans la réalisation des missions de l'échelon supérieur définies dans le cadre d'emploi de la SRR (cf. première partie).

LES MISSIONS DE SURETE	LES MISSIONS OFFENSIVES
<ul style="list-style-type: none">• Eclairer• Surveiller• Couvrir	<ul style="list-style-type: none">• Reconnaître (un axe ou un point particulier)• Appuyer• Soutenir• Détruire• Harceler
LES MISSIONS DEFENSIVES	LES MISSIONS PARTICULIERES
<ul style="list-style-type: none">• Barrer• Marquer• Jalonner• Détruire	<ul style="list-style-type: none">• Guider• Prendre ou rétablir la liaison• Escorter

351 . LES MISSIONS DE SURETE

- ECLAIRER

Définition :

Rechercher du renseignement sans engager le combat pour contribuer à la sûreté rapprochée du chef et de la troupe.

Principes :

Il s'agit de rechercher le renseignement sur l'ennemi et sur le terrain (en particulier la praticabilité des itinéraires et les positions de tir antichars), en avant d'une unité en mouvement. Cette mission n'implique pas d'engager le combat et se termine dès que le contact à vue avec l'ennemi est réalisé.

Cette mission peut être donnée à la patrouille ACMP lorsque la SRR éclaire en 2/2 sur deux fuseaux ; lorsque la SRR éclaire sur trois fuseaux, elle peut être confiée à cette patrouille en remplacement d'une patrouille de reconnaissance ACCP mise hors de combat.

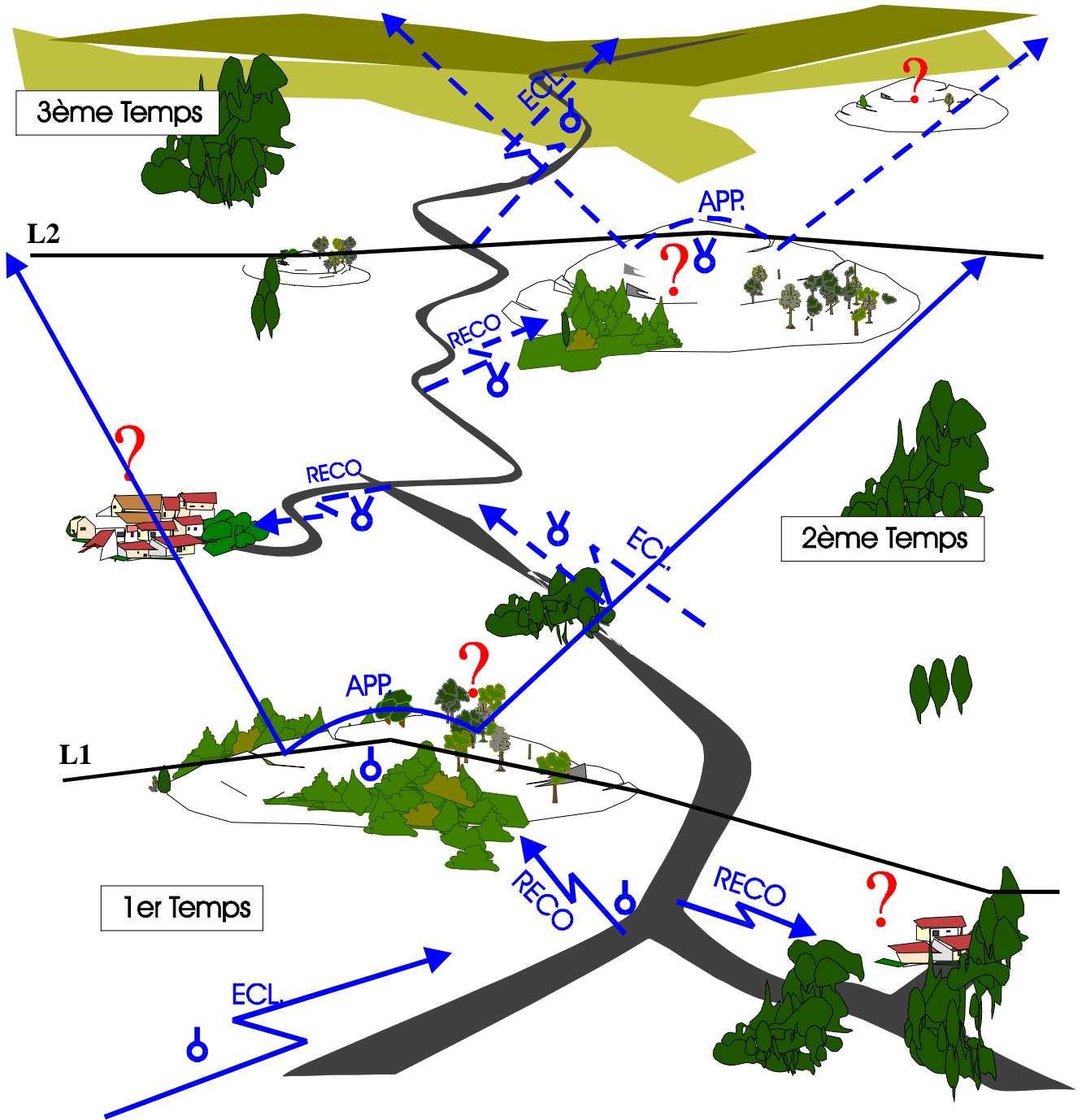
Dans le fuseau de la patrouille, selon le rythme imposé et la menace, les rocares et les points particuliers principaux font l'objet de coups de sonde.

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	Il s'agit pour le chef de patrouille, en fonction du terrain, de la mission, de l'ennemi et du rythme fixé par le chef de section, d'analyser sa mission, de déterminer les modes de déplacement de la patrouille et de donner ses ordres à la voix ou par radio.
ACQUERIR SE DEPLACER	<ul style="list-style-type: none"> - sur l'axe, de point d'observation en point d'observation ; l'allure est rapide loin de l'ennemi, plus lente, lorsqu'une rencontre devient probable (bonds plus courts, observation plus longue) ; - le chef de patrouille : <ul style="list-style-type: none"> - se place dans un premier temps derrière le chef d'équipe qu'il appuie durant son déplacement, - respecte les bonds et les limites fixés par le chef de section, - fixe, si nécessaire, des bonds intermédiaires, - réduit, peu à peu, l'amplitude des bonds lorsque la rencontre avec l'ennemi devient plus probable, - le chef d'équipe : arrivé en limite de la ZAF de son chef de patrouille, se poste et appuie à son tour le déplacement de son chef (si les délais le permettent), - le déplacement se poursuit, en fonction de la situation et du terrain, soit en tiroir, soit en perroquet.
RENSEIGNER	La patrouille se poste pour observer et écouter.
RECONNAITRE	Sur l'axe : <ul style="list-style-type: none"> - la chaussée et ses abords, - les points de passage obligés. à proximité : <ul style="list-style-type: none"> - les points suspects, les rocares et les points particuliers en effectuant des coups de sonde si le rythme le permet.

RENDRE COMPTE	<ul style="list-style-type: none"> - aux limites de bonds fixées, - du terrain reconnu, - des indices de présence ennemie, - des obstacles rencontrés, de leur balisage et des itinéraires de contournement reconnus, - des positions de tir favorables pour les ACMP et les ACLP.
EMPLOYER SES ARMES	Uniquement pour assurer son autodéfense.

LA PATROUILLE ACMP ECLAIRE

(cas d'une progression en perroquet)



- SURVEILLER - COUVRIR

Définitions :

Surveiller : déceler toute activité de l'ennemi en un point, sur une direction ou dans une zone (surveiller un intervalle) dans le but d'alerter et de renseigner.

Couvrir : prendre l'ensemble des mesures actives ou passives pour s'opposer à une action éventuelle de l'ennemi pouvant menacer le déroulement de l'action principale amie.

Principes :

Il s'agit pour la patrouille antichar moyenne portée, à partir d'une zone favorable, de déceler de jour comme de nuit, toute activité de l'ennemi (principalement des blindés) par l'observation et l'écoute, sans se faire repérer, en vue de renseigner, d'alerter et éventuellement de détruire (couvrir).

Dans l'exécution de ces missions, le choix de la position doit prendre en compte non seulement les critères liés à la mission de surveillance mais aussi ceux liés à la mise en œuvre des systèmes d'arme (couvrir).

ROLE DU CHEF DE PATROUILLE	EXÉCUTION
TOMBER EN GARDE	Poster les véhicules et la patrouille face à la direction dangereuse (cf. § 332).
RECONNAITRE	Repérer les limites de son secteur de surveillance. Rechercher des emplacements pour la surveillance et le tir des pièces et de l'armement de bord. Veiller à la sûreté (terrestre et aérienne).
S'INSTALLER	Gagner discrètement la position d'observation. Donner les consignes d'observation et de tir. Organiser la permanence de l'observation et la vie sur la position, en fonction de la durée de la mission.
OBSERVER	Assurer la permanence de l'observation de jour comme de nuit.

MANŒUVRER	Poursuivre la mission initiale en changeant de position ou, sur ordre, débiter l'exécution d'une autre mission (jalonner...).
DETRUIRE	Conduire les feux sur ordre (cf. § 34).
RENDRE COMPTE	De : - l'installation et des possibilités d'observation et de tir, - toute activité de l'ennemi.

352 . LES MISSIONS OFFENSIVES

- RECONNAITRE (un itinéraire ou un point particulier)

Définition :

Action qui consiste à aller chercher le renseignement d'ordre tactique ou technique, sur le terrain ou sur l'ennemi, sur un point ou dans une zone donnée, en engageant éventuellement le combat.

Principes :

Cette mission peut être donnée à la patrouille ACMP lorsque la SRR reconnaît en 2/2 sur deux fuseaux ; lorsque la SRR reconnaît sur trois fuseaux, elle peut être confiée à cette patrouille en remplacement d'une patrouille de reconnaissance ACCP mise hors de combat.

Cette mission implique qu'au moins l'un des véhicules de la patrouille passe sur le point considéré ou l'itinéraire à reconnaître.

La réussite de la mission conditionne l'action ultérieure du régiment ou du GTIA. Il est donc essentiel, en fonction des ordres reçus, de reconnaître la totalité de l'itinéraire ou du point considéré, les itinéraires et les points caractéristiques de leurs abords, afin de transmettre un renseignement fiable au régiment ou au GTIA.

Pour la reconnaissance d'itinéraire, le déplacement s'effectue de limite de bond en limite de bond, de point d'observation en point d'observation, de reconnaissance de point particulier en reconnaissance de point particulier. Si, dès que possible, l'appui au sein de la patrouille doit être recherché, il est cependant admissible que l'un des

véhicules de la patrouille ne bénéficie plus de cet appui dans certaines situations (contraintes terrain, coups de sonde, reconnaissance ponctuelle d'itinéraire secondaire).

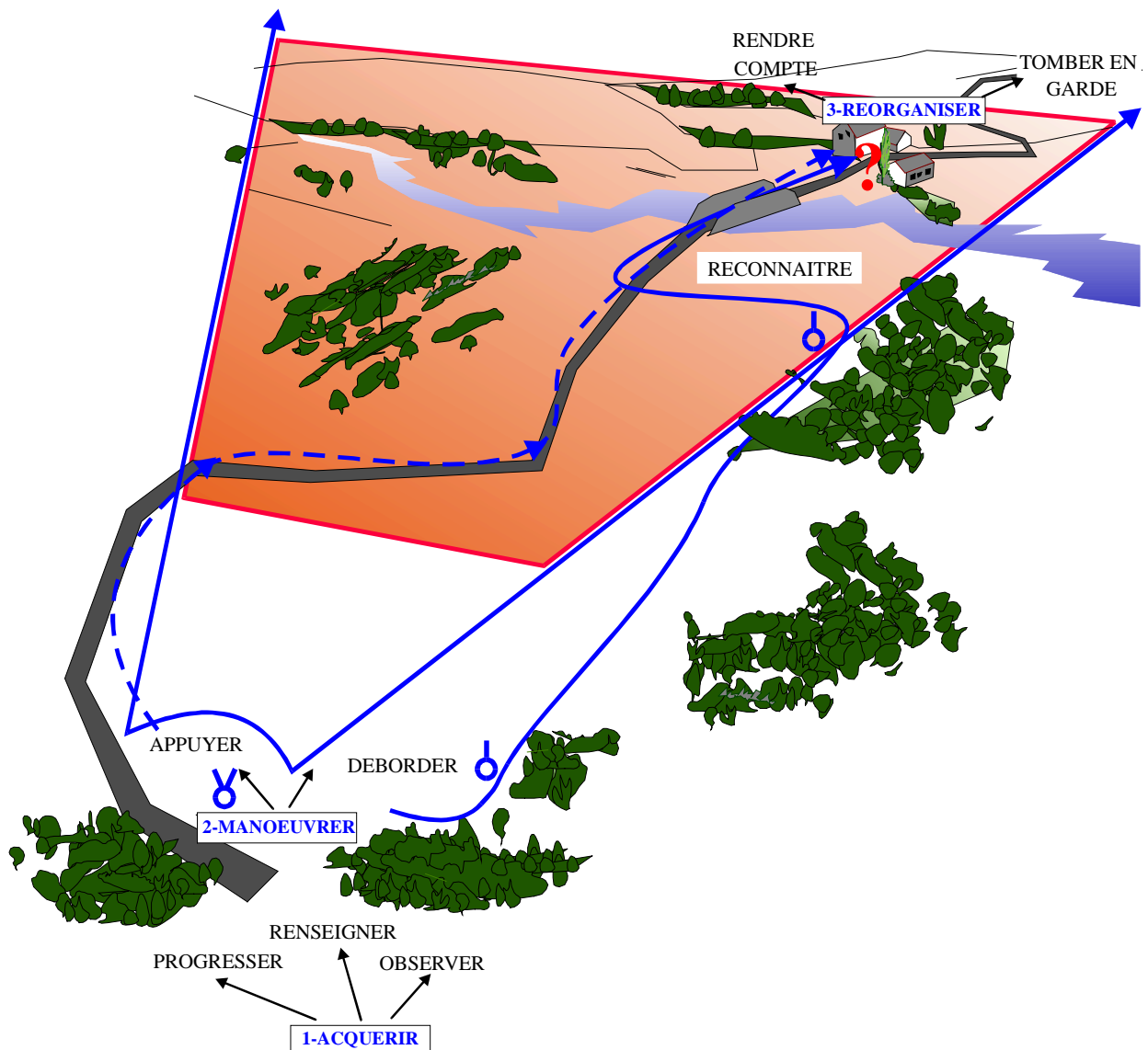
Pour la reconnaissance de point particulier, la patrouille gagne en sûreté un point d'où elle peut observer son objectif ; si celui-ci est tenu, elle rend compte. Si celui-ci n'est pas occupé par l'ennemi ou battu par ses feux, la patrouille en appui mutuel, ou au minimum le chef d'équipe appuyé par le chef de patrouille, reconnaît les lieux, recueille le renseignement et rend compte.

COMPOSANTES	EXECUTION
<p>ACQUERIR</p> <p>PREPARER</p> <p>PROGRESSER</p>	<ul style="list-style-type: none"> - étudier la carte, le terrain, - fixer le ou les itinéraires, les limites de bond, - donner les ordres. <ul style="list-style-type: none"> - se déplacer de limite de bond en limite de bond (pour la reconnaissance d'axe en particulier), - coordonner la progression des deux véhicules en maintenant le rythme prescrit, - tomber en garde et observer.
<p>MANŒUVRER</p> <p>RECONNAITRE</p> <p>COMBATTRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - le chef de patrouille (ou le chef d'équipe) se poste en appui, - le chef d'équipe (ou le chef de patrouille) effectue la reconnaissance proprement dite, - la reconnaissance effectuée, le chef de patrouille (ou le chef d'équipe) rejoint et se poste au-delà de l'objectif. <ul style="list-style-type: none"> - face à une action ennemie, riposter, employer ses armes (élément de tête), - manœuvrer : <ul style="list-style-type: none"> * prendre et préciser le contact, * fixer, mettre en œuvre les appuis, * neutraliser/détruire ou rompre le contact, * rendre compte.
<p>RÉORGANISER</p>	

RENDRE COMPTE

- se poster et rendre compte :
 - * sur le ou les itinéraires,
 - * sur l'ennemi,
 - * sur sa progression,
- éviter de stationner sur l'objectif (point remarquable par définition),
- poursuivre la mission / attendre une autre mission suivant les ordres reçus.

LA PATROUILLE ACMP RECONNAIT



- APPUYER

Définition : apporter une aide à une autre unité, spontanément ou sur ordre, par le mouvement ou par le feu.

Principes : il s'agit, dans le cadre de la manœuvre de la SRR, de faciliter l'action de l'élément appuyé en détruisant les chars ou les positions défensives adverses par l'application des feux à partir d'une position fixée ou choisie.

La conduite des feux s'intègre dans la complémentarité « missile » (ACMP et ACCP) au sein de la section.

COMPOSANTES	EXECUTION
ACQUERIR S'INSTALLER	Le chef de patrouille : <ul style="list-style-type: none">- reconnaît et installe ses pièces (si les délais le permettent) sur des positions favorables d'où il peut avoir des vues et appliquer des tirs sur l'ennemi, tout en suivant la progression de l'élément appuyé,- désigne une zone de mise en batterie à son chef d'équipe (si les délais sont courts),- précise les missions et répartit les secteurs de tir entre ses pièces,
MANŒVRER CONDUIRE LES FEUX	A son initiative ou sur ordre : <ul style="list-style-type: none">- il conduit les tirs de sa patrouille en liaison avec l'élément appuyé,- il renseigne sur l'ennemi et, éventuellement, guide l'élément appuyé dans son action.
RENDRE COMPTE	<ul style="list-style-type: none">- de ses observations,- du bilan occasionné par ses feux,- de sa situation logistique.
REORGANISER	En fin de mission et suivant les ordres reçus : <ul style="list-style-type: none">- il rompt le contact,- ou il reprend sa progression.

- SOUTENIR

Définition : intervenir au profit d'une unité par la fourniture de moyens ou de services.

Principes : il s'agit, pour la patrouille ACMP qui a reçu pour mission de soutenir une/des patrouille(s) de reconnaissance ACCP de la SRR, d'être prête à intervenir sans délais à son/leur profit par le mouvement, le feu ou, le cas échéant, en les remplaçant (cela uniquement dans le cas où une (ou des) patrouille(s) de reconnaissance neutralisée(s) compromettent la réalisation de la mission).

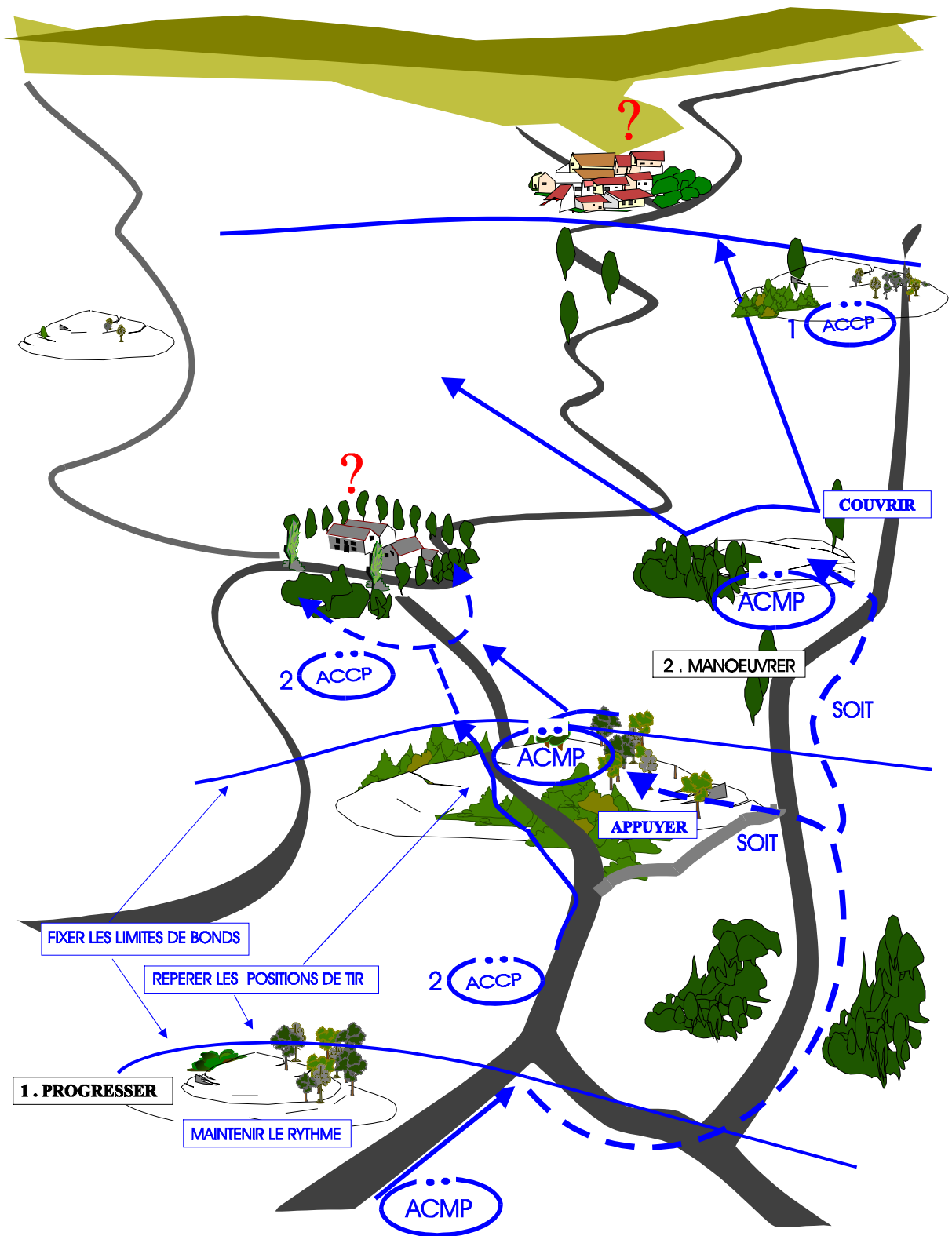
La patrouille ACMP, en soutien, progresse en deuxième échelon avec le souci de lier son mouvement à celui de l'élément soutenu, tout en préservant sa capacité de manoeuvrer. Afin de pouvoir remplir sans délais sa mission, le chef de patrouille doit, en cours de progression, avoir le réflexe de relever en permanence les emplacements qui, le cas échéant, pourraient être favorables à son installation et à l'application des feux au profit de l'élément soutenu.

Lorsque le terrain le permet, le chef de patrouille doit en permanence conserver la possibilité de varier sa progression à partir des rocares successives, afin de soutenir au mieux les patrouilles de reconnaissance ACMP.

COMPOSANTES	EXECUTION
PRÉPARER	Le chef de patrouille : <ul style="list-style-type: none">- donne l'ordre initial,- fixe les limites de bonds.
ACQUERIR PROGRESSER SE RENSEIGNER	La patrouille progresse : <ul style="list-style-type: none">- au rythme de l'élément à soutenir,- de limite de bond en limite de bond, à une distance permettant : <ul style="list-style-type: none">- de conserver sa liberté de manoeuvre si l'élément soutenu est pris sous le feu,- d'apporter rapidement des appuis feux, En fin de bond, elle se poste en retrait par rapport à l'élément soutenu et repère les positions de tir possibles. Le chef de patrouille se renseigne par : <ul style="list-style-type: none">- l'écoute du réseau radio et des comptes rendus de l'élément soutenu,- l'observation.

<p>MANŒUVRER ET DETRUIRE - APPUYER - COUVRIR</p>	<p>Lorsque l'élément soutenu prend contact, et selon la nature du terrain et l'attitude de l'ennemi, la patrouille :</p> <ul style="list-style-type: none"> - gagne une position de tir, installe un dispositif (procédure délais courts, cf. § 3321), - rend compte de ses possibilités d'observation et de tir, - conduit les feux selon les ordres reçus et le type d'action.
<p>RENDRE COMPTE</p>	<p>Le chef de patrouille rend compte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur la base d'appui, des possibilités d'observation et de tir, - des renseignements sur l'ennemi et les voisins, - du bilan de son action, - en fin d'action, des pertes infligées et subies, de sa situation logistique.

LA PATROUILLE ACMP SOUTIEN



- DETRUIRE

Définition : mettre définitivement hors d'usage ou hors de combat, selon qu'il s'agit de matériels ou d'une formation.

Principes :

Détruire les chars et blindés adverses à moyenne portée constitue l'une des missions principales de la patrouille ACMP et s'inscrit dans le cadre de la majeure partie de ses missions.

La conduite des feux s'intègre dans une complémentarité antichar avec les missiles courte portée (ACCP ERYX). Elle s'exerce tant dans la profondeur, en permettant initialement de prendre à partie l'ennemi au plus loin, que dans la simultanéité des tirs directs et indirects, dans la profondeur, à courte et à moyenne portée.

Cependant, l'effet à obtenir sur l'ennemi sera soumis à la décision du chef tactique qui devra prendre en compte, d'une part les délais nécessaires à la mise en place et à l'application des différents types de feux, d'autre part la nature des effets recherchés qu'ils soient de destruction (ACCP / ACMP), de neutralisation (appui mortier) ou de destruction / neutralisation lorsque le contexte le permet.

Exécution :

La mission « détruire » peut s'inscrire dans la durée (boucler) ou être exécutée par des actions de feux brèves et répétées (harceler, jalonner). Dans le premier cas la patrouille disposera de délais d'installation plus importants autorisant des reconnaissances approfondies ; dans le deuxième cas, les délais de préparation de la séquence de tir seront brefs (cf. § 3321). Dans les deux cas, la sauvegarde des pièces nécessite la préparation de positions de tir de rechange.

En deuxième échelon du dispositif de la section dans le cadre de la majeure partie de ses missions ou à l'occasion de missions d'appui ou de soutien (elle passe alors en premier échelon, sur ordre, après renseignement d'une patrouille de reconnaissance) la patrouille ACMP détruit un élément blindé repéré :

- dans le meilleur des cas, un élément de la patrouille de reconnaissance au contact décroche, prend en compte le guidage de la patrouille ACMP vers une position favorable et lui désigne l'objectif,
- dans les autres cas, le chef de la patrouille de reconnaissance, par radio, désigne la position exacte de l'ennemi, la position favorable pour la mise en batterie et le tir ACMP, ainsi que l'itinéraire d'accès.

ROLE DU CHEF DE GROUPE	EXÉCUTION
PREPARER	<p>Rejoindre et reconnaître la zone d'installation, éventuellement guidé par un élément d'une patrouille ACCP.</p> <p>S'installer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - positions d'attente et de tir, - itinéraires d'accès (discrétion, sûreté). <p>Organiser la position en fonction des délais disponibles.</p>
SE RENSEIGNER - RENSEIGNER	<p>Nature, volume, attitude et localisation des éléments ennemis, éventuellement désignés par une patrouille ACCP.</p> <p>Positions des éléments amis :</p> <ul style="list-style-type: none"> - éléments à appuyer, - éléments voisins. <p>Suivre attentivement le réseau radio.</p>
ACQUERIR	<p>Identifier, Rendre compte, Répartir les objectifs en fonction des ordres reçus.</p>
DETRUIRE	<p>Mettre en œuvre ses armes (voir actes élémentaires § 333). Conduire le tir (§ 34).</p>
RENDRE COMPTE	<p>De l'arrivée de l'ennemi. Des possibilités d'engagement. De l'action conduite. Des pertes infligées et subies. Des consommations en munitions.</p>

La mise en place des différents éléments sur les arrières de l'ennemi peut être réalisée le plus fréquemment par infiltration ou par dépassement par l'adversaire, plus exceptionnellement par opération 3° dimension (aéroportage ou héliportage).

COMPOSANTES	EXÉCUTION
PRÉPARER	<p>Fixer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les objectifs ou zones d'actions privilégiés, - les points de regroupement et la zone d'attente de la patrouille, - l'organisation du soutien, - les points ou objectifs à surveiller ou à détruire, - le fractionnement de la patrouille (3° dimension) et les zones de poser. <p>Préciser :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les secteurs d'engagement des patrouilles de reconnaissance (coordination), - les points de regroupement et les zones d'attente de la section. <p>Donner les ordres.</p>
MANŒUVRER	<ul style="list-style-type: none"> - se renseigner, - s'infiltrer (dans le cas de l'infiltration), - surveiller, - détruire, - se couvrir et s'appuyer mutuellement (éventuellement), - s'esquiver.
RÔLES INTERARMES	<ul style="list-style-type: none"> - ABC : l'emploi de l'ABC peut être contraint par la nature du terrain et les impératifs de discrétion, - ART : la patrouille, au travers de la section, peut bénéficier d'appuis de l'artillerie en fonction de l'éloignement de la ligne des contacts et de la portée des pièces (pas de simultanéité de tirs indirects et missiles).
RENDRE COMPTE	<ul style="list-style-type: none"> - des renseignements obtenus, - des objectifs détruits ou neutralisés, - de la mise en place d'obstacles (éventuellement).

353 . LES MISSIONS DEFENSIVES

- **DETRUIRE** (voir au paragraphe 352 : les missions offensives)

- **BARRER**

Définition :

Barrer (une direction, un itinéraire) : arrêter un ennemi progressant sur cette direction ou cet itinéraire.

Principes :

Il s'agit, pour la patrouille ACMP en 1^{er} ou en 2^{ème} échelon de la SRR, d'infliger à un élément blindé ennemi en mouvement, qui a dépassé les patrouilles de reconnaissance ou menace le dispositif de la section, des pertes telles qu'il soit au minimum contraint de marquer un temps d'arrêt.

L'esprit de cette mission à caractère défensif, qui se rapproche de celui de la mission offensive « détruire », prend en compte les données suivantes :

- les délais d'intervention sont courts sans aucune notion d'occupation du terrain, que la patrouille ne peut assurer de par sa spécificité (à la différence de tenir ou interdire),
- l'ennemi sera en infiltration, donc difficile à repérer si la patrouille n'est pas guidée vers lui,
- le chef de patrouille devra rapidement prendre en compte le facteur terrain afin de gagner les délais nécessaires à son installation sur une zone favorable et d'éviter ainsi un combat de rencontre pour lequel la patrouille n'est pas adaptée.

COMPOSANTES	EXECUTION
SE DEPLACER	En ambiance vitesse dans un premier temps, puis, en fonction des renseignements reçus, en sûreté à l'approche de la zone d'installation.
PREPARER	Reconnaître : <ul style="list-style-type: none">- la (ou les) zone(s) d'installation,- les itinéraires de repli. Déterminer ou identifier la (ou les) zone(s) de destruction. Elaborer les plans de feux directs et éventuellement indirects. Prendre en compte les mesures de coordination si une

	<p>patrouille ACCP est partie prenante dans cette mission.</p> <p>Se renseigner :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur l'ennemi, - sur les dispositifs voisins. <p>Donner les ordres.</p> <p>Rendre compte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - de l'installation, - du/des plan(s) de feu(x).
MANŒUVRER	<p>Se renseigner, renseigner.</p> <p>Faire déclencher (sur ordre ou à l'initiative) et conduire les feux directs et éventuellement indirects.</p> <p>Rompre le contact (sur ordre).</p>
ROLES INTERARMES	<p>ART. : renforcer l'impact des feux AC directs, disloquer ou dissocier toute réaction offensive, faciliter les ruptures de contact, participer à la couverture sur un flanc ou face à une direction, rechercher le renseignement dans la profondeur (pas de simultanéité de tirs indirects et missiles afin d'éviter les ruptures fil).</p>
RENDRE COMPTE	<p>Des renseignements obtenus.</p> <p>Des objectifs détruits ou neutralisés.</p> <p>Des pertes subies.</p> <p>De l'action conduite.</p> <p>Des possibilités d'engagement.</p> <p>Des consommations en munitions.</p>

- MARQUER / JALONNER

L'ennemi en mouvement généralement rencontré par la patrouille pourra être de deux types :

- l'ennemi le plus faible mais le plus difficile à marquer ou jalonner, car très furtif, sera la patrouille légère de reconnaissance qui s'infiltré en dehors des axes principaux, de point d'observation en point d'observation,
- l'ennemi le plus puissant mais le plus facile à marquer ou jalonner sera la patrouille lourde de reconnaissance ou le premier échelon ennemi, qui s'engage sur les axes ou en parallèle de ceux-ci, avec un élément en appui (missile / canon).

Les contraintes terrain :

- si la technique de déplacement (marquer/jalonner) en parallèle d'un axe doit être systématiquement recherchée, elle reste cependant rarement applicable compte tenu des impératifs du terrain,
- le développement des zones urbaines et périurbaines empêche très souvent l'observation à moyenne et longue distance sur l'axe considéré et les carrefours.

Pour **réussir sa mission**, le chef de patrouille devra toujours garder présent à l'esprit que :

- un véhicule qui s'infiltré en ambiance tactique ne passe généralement pas sur l'axe d'infiltration,
- des véhicules engagés sur un axe ou en parallèle sont appuyés par des feux directs et indirects à partir des hauteurs et des positions favorables (communément jusqu'à 4000 mètres, éventuellement jusqu'à 6000 mètres),
- l'autorité d'emploi cherche généralement le renseignement sur les patrouilles lourdes de reconnaissance car ce sont elles qui désignent l'axe d'effort de l'ennemi. Il est donc nécessaire :
 - de chercher des postes d'observation qui offrent des vues au delà de 3000 mètres,
 - avec l'autorisation de l'autorité d'emploi, d'accepter de se laisser dépasser ou déborder par les patrouilles légères de reconnaissance.

- MARQUER

Définition : conduire une action de renseignement sur un dispositif ennemi fixe ou mobile dans un rapport de force très défavorable, excluant toute prise de contact, dans le but de faciliter l'engagement ultérieur d'un échelon de combat ami à sa mesure.

1^{ER} cas : dispositif ennemi mobile

Principes :

La patrouille se déplace sur un seul fuseau sur lequel il s'agit de renseigner en permanence sur la progression d'un ennemi en marche en restant en limite de portée de ses armes. Le rythme de l'action sera conditionné par celui de l'ennemi.

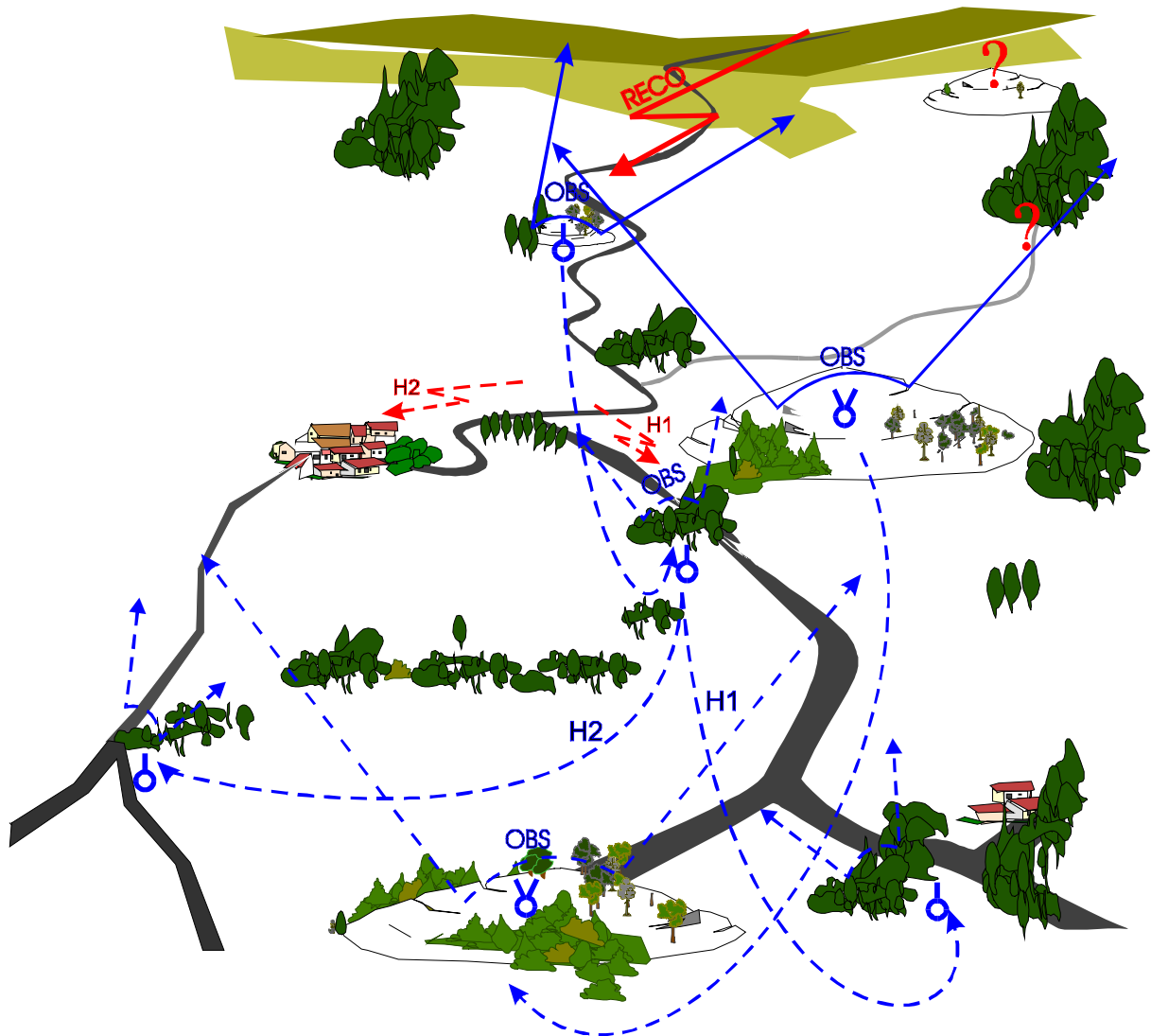
La technique le plus souvent adoptée sera la suivante :

- le chef d'équipe dans le fuseau de la patrouille, sur l'axe ou au plus près, se renseigne sur l'ennemi à hauteur des points clés et rend compte (lors d'une action en zone urbanisée, il est obligé de se tenir sur l'axe compte tenu de la complexité du terrain),
- le chef de patrouille, en retrait dans ce même fuseau, cherche des positions permettant l'observation dans la profondeur (hauteurs naturelles ou artificielles telles que des immeubles). Il suit la situation sur sa carte, fait la synthèse des renseignements donnés par son subordonné et rend compte. Il a le recul suffisant pour réagir immédiatement à tout changement de direction de l'ennemi.

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	Etudier le terrain pour déterminer : <ul style="list-style-type: none">• les axes possibles de progression de l'ennemi,• les carrefours ou rocares à partir desquels il peut changer de direction,• les risques de débordement,• les postes et lignes d'observation.
ACQUERIR	Se poster et observer afin de prendre le contact à vue : <ul style="list-style-type: none">• le chef d'équipe se trouve sur l'axe ou au plus près, à hauteur des points clés afin d'avoir des vues sur le compartiment de terrain où l'ennemi est susceptible de se présenter,• le chef de patrouille, en retrait, occupe des positions lui permettant l'observation dans la profondeur, d'avoir la liaison avec son chef de section. <p>Les deux véhicules de la patrouille doivent occuper des positions leur permettant, tant d'être à l'abri des vues terrestres et aériennes ainsi que des coups ennemis, que de se replier successivement le moment venu.</p>

<p>MANŒUVRER</p>	<p>Dès le contact visuel établi, le renseignement est immédiatement retransmis :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à l'autre équipage, - au chef de section par le chef de patrouille. <p>La patrouille s'esquive de poste d'observation en poste d'observation en évitant d'être décelée, accrochée ou débordée.</p> <p>Le chef d'équipe se replie à son initiative sans se laisser identifier ni accrocher, il rend compte de la position de son nouveau point d'observation.</p> <p>Le chef de patrouille doit préparer son repli en précisant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - éventuellement l'ordre de repli des véhicules en fonction des impératifs du terrain, - le prochain point d'observation qu'il occupera ou de regroupement en fin de mission. <p>Le repli est ordonné par le chef de patrouille, soit lorsqu'il juge avoir obtenu le maximum de renseignements compatibles avec la sécurité de sa patrouille, soit lorsqu'il estime que la sécurité de la patrouille peut être compromise ; il s'effectue rapidement.</p> <p>L'action est poursuivie dans la profondeur en maintenant en permanence le contact à vue, l'amplitude des bonds étant fonction du terrain et de la vitesse de progression de l'ennemi.</p> <p>Si le contact à vue est perdu, il est recherché et repris en repartant vers l'avant.</p>
<p>RENDRE COMPTE</p>	<p>Le compte rendu est permanent tant du chef d'équipe vers le chef de patrouille, que de ce dernier vers le chef de section.</p> <p>Le chef de patrouille rend compte directement à la patrouille, section ou peloton voisin si l'ennemi progresse en oblique et quitte son fuseau pour pénétrer dans celui des voisins.</p>

LA PATROUILLE ACMP MARQUE



2^{EME} cas : dispositif ennemi fixe

Principes :

Il s'agit pour la patrouille, après une phase d'infiltration et en excluant toute prise de contact, de participer à la recherche des renseignements nécessaires à la prise de décision du chef tactique. Celle-ci aura pour but, soit la neutralisation ou la destruction de la force adverse, soit la poursuite de la mission principale (infiltration par exemple), en maintenant en permanence sur les flancs un dispositif de renseignement dans lequel s'intégrera la mission de la patrouille ; l'action offensive sur la force adverse pourra alors être menée par le deuxième échelon.

Ces éléments de décision permettront au chef de l'élément de combat ami de prendre l'ascendant sur l'ennemi en lui facilitant :

- le choix du moment de l'action,
- le choix des objectifs et des axes d'approche,
- la coordination des moyens et le rythme de l'action.

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	<p>Déterminer les points ou zones à atteindre. Choisir les itinéraires (utiliser le terrain, éviter les itinéraires principaux et les points suspects). Fixer les limites de bond. Rythmer le déplacement (ambiance, horaires).</p>
MANŒUVRER	<p>Débuter l'infiltration sur ordre ou à l'initiative suivant les ordres reçus, en évitant toute prise de contact. Rechercher les intervalles qui permettront de faciliter l'infiltration du sous-groupement, du régiment ou du GTIA et éventuellement son guidage.</p>
ACQUERIR	<p>Rechercher le dispositif ennemi. Dès le contact visuel établi, le renseignement est immédiatement retransmis : - à l'autre équipage, - au chef de section par le chef de patrouille. Se poster et observer en évitant toute prise de contact afin de préserver l'effet de surprise nécessaire à l'échelon de combat ami pour exploiter les points faibles de l'adversaire.</p>
RENSEIGNER	<p>Sur l'ennemi : - la position de son dispositif, - sa nature, son volume et son attitude, - les faiblesses et les intervalles de son dispositif, - ses possibilités de renforcements. Sur le terrain : - axes d'approche directe (attaque frontale ou infiltration), - axes d'approche indirecte (enveloppement ou contournement), - possibilités d'observation et de tirs directs et indirects, - positions ACMP et ACLP. Sur la population.</p>

RENDRE COMPTE	Des renseignements sur l'ennemi, sur le terrain, sur la population. De l'évolution de la menace sur la position ennemie. Le compte rendu est permanent tant du chef d'équipe vers le chef de patrouille, que de ce dernier vers le chef de section.
---------------	---

- JALONNER

Définition : action de combat qui consiste à renseigner en permanence sur la progression d'un ennemi en marche en maintenant devant lui des éléments mobiles qui, sans se laisser identifier ni accrocher, saisissent toute occasion de préciser le renseignement et de causer des pertes à l'adversaire.

Principes :

La mission jalonner se distingue de la mission marquer par le fait majeur que, dans son exécution, le jalonnement nécessite de saisir toute occasion pour infliger des pertes à l'ennemi.

L'ennemi qui se présentera face à la patrouille dans ce type de mission fera partie, dans la majeure partie des cas, d'une patrouille lourde de reconnaissance ou des éléments de tête du 1^{er} échelon tactique adverse. Outre le souci permanent de renseigner, l'esprit de cette mission est de profiter de toute occasion pour infliger à l'adversaire des pertes sans se laisser identifier ni accrocher ; la patrouille devra donc être en mesure de détruire à chaque action un char ou un véhicule de combat équipé d'un canon et lourdement blindé.

L'action de la patrouille sera naturellement construite autour du système d'arme ACMP pour sa partie feu, **la fonction renseignement restant une constante.**

La fonction feu sera indifféremment assurée par le chef de patrouille ou par le chef de pièce suivant les contraintes du terrain (cf. schéma), le deuxième véhicule assurant, après l'acquisition du renseignement, l'appui tant dans la phase de destruction que lors du mouvement d'esquive à la rupture de contact. Durant la phase de destruction, le dispositif de la patrouille devra impérativement se situer **dans le même compartiment de terrain** afin de permettre :

- au chef de patrouille de commander à vue, de coordonner l'action et de conduire les feux,
- au chef d'équipe d'observer le résultat du tir de son chef de patrouille, la réaction ennemie et de renouveler l'action de feu.

La position choisie devra permettre le tir d'un missile puis l'esquive immédiate, en profitant de l'appui de la deuxième pièce qui, n'ayant pas tiré, n'aura pas dévoilé sa position. En effet, même si l'objectif engagé a été détruit, la position de tir ayant été dévoilée, il est vital de la quitter avant le tir d'un élément d'appui adverse, voire du blindé engagé si celui-ci n'a pas été détruit. L'esprit de la mission n'étant pas de gagner des délais, l'utilisation d'une position de rechange est donc à proscrire ; le chef de patrouille relance donc le jalonnement et l'action de renseignement tout en recherchant un nouveau compartiment de terrain favorable à une action de destruction.

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	<p>Etudier le terrain pour déterminer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les axes possibles de progression de l'ennemi, • les carrefours à partir desquels il peut changer de direction, • les risque de débordement, • les postes et lignes d'observation, • les positions favorables de tir ACMP.
ACQUERIR	<p>Se poster et observer afin de prendre le contact à vue :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le chef d'équipe/de patrouille, en tête sur l'axe, prend le contact visuel avec l'ennemi et rend compte, en mesure de marquer, • le chef de patrouille/d'équipe, en retrait, reconnaît une position favorable au tir ACMP et s'installe.
MANŒUVRER	<p>Combiner feu et mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le chef d'équipe/de patrouille renseigne sur l'ennemi, • le chef de patrouille/d'équipe recueille l'élément de tête et (éventuellement) lui désigne une position favorable permettant d'appuyer l'action feu de la patrouille, • le chef de patrouille/d'équipe détruit le blindé de tête puis s'esquive, appuyé par son chef d'équipe/de patrouille (éventuellement, si le terrain le permet, sans compromettre l'action de renseignement ultérieure), • l'élément d'appui s'esquive. <p>Le chef de patrouille doit préparer le repli en précisant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'itinéraire de repli à emprunter, - le prochain point d'observation à occuper ou de regroupement en fin de mission.

	<p>Le chef de patrouille ou le chef d'équipe, en fonction des contraintes imposées par le terrain ou par l'ennemi, (éventuellement recueille et) reprend l'action de renseignement à l'issue de l'action feu, tandis que le deuxième élément recherche une autre position de tir ou se prépare à prendre l'action de renseignement à son compte.</p> <p>L'action est poursuivie dans la profondeur en maintenant en permanence le contact à vue, l'amplitude des bonds étant fonction du terrain et de la vitesse de progression de l'ennemi.</p>
RENDRE COMPTE	<p>Le compte rendu est permanent tant du chef d'équipe vers le chef de patrouille et inversement, que de ce dernier vers le chef de section.</p> <p>Le chef de patrouille rend compte immédiatement à son chef de section si l'ennemi progresse en oblique et quitte le fuseau de la patrouille pour pénétrer dans celui des voisins.</p>

354 . LES MISSIONS PARTICULIERES

MISSIONS A DOMINANTE GUIDAGE

Ces missions s'exécutent, généralement, au cours des opérations de relève ou de recueil, ou en arrière de la zone des contacts dans une ambiance de sûreté relative ou au cours d'une infiltration au travers d'un dispositif adverse marqué (cf. mission marquer).

Elles peuvent revêtir les aspects suivants :

- accueil d'une colonne,
- guidage d'une colonne sur un itinéraire non fléché, ni jalonné, mais reconnu (cas d'un recueil),
- fléchage et jalonnement d'itinéraire,
- pilotage de véhicule isolé à des points de passage dangereux ou de circulation difficile,
- escorte d'autorités, de matériels logistiques, de courrier en zone d'insécurité relative...,
- participation à l'escorte de convois,
- reconnaissance de la viabilité d'un itinéraire,
- aide au franchissement des coupures.

MISSIONS DE LIAISONS

Une patrouille de reconnaissance ACMP peut éventuellement être utilisée pour effectuer des liaisons d'aide au commandement, en remplacement d'une patrouille de reconnaissance ACCP mise hors de combat :

- pour prendre contact avec une unité voisine,
- pour accroître le nombre des agents de transmissions lorsque le silence radio est imposé.

3^{EME} PARTIE

LE COMBAT DE LA SECTION

CHAPITRE 1

GENERALITES

L'engagement de la section de reconnaissance régimentaire s'inscrit dans le cadre de la manœuvre du régiment ou du GTIA, et plus exceptionnellement dans le cadre de celle d'un sous-groupement. Dans sa structure organique, elle constitue, pour l'échelon supérieur, une capacité d'observation, d'investigation et de tir antichar à courte et moyenne portée dans la zone de responsabilité du régiment ou du GTIA. L'engagement de cette section marque donc, soit l'effort de l'échelon supérieur, soit la prise en charge d'une mission secondaire au profit de ce dernier.

La manœuvre, conçue par le régiment ou le groupement tactique interarmes, est conduite par la section et exécutée par les patrouilles. Elle est menée dans la zone de responsabilité de l'échelon supérieur, sur deux à trois fuseaux de patrouilles, chaque fuseau pouvant être caractérisé par un itinéraire principal et un secondaire.

CADRE D'EMPLOI DE LA SECTION DE RECONNAISSANCE REGIMENTAIRE

Les choix dans la conduite de la manœuvre, dictés par le souci de voir ou d'appréhender le terrain et de conduire l'action principale, doivent permettre au chef de section de conserver la possibilité de cordonner les feux et les mouvements de l'ensemble de ses patrouilles ; l'engagement de la section de reconnaissance régimentaire dans sa structure organique repose sur plusieurs principes.

La diversité de l'action : compte tenu des caractéristiques de la zone d'engagement de la section, l'action des patrouilles ne sera que très rarement centralisée, leur participation directe à la réalisation de la mission de section étant marquée par :

- des zones de responsabilité de patrouille généralement situées dans des compartiments de terrain différents,
- des zones d'application des feux généralement différentes, tout en recherchant, dès que possible, la complémentarité des feux à courte et moyenne portée.

La sûreté : agissant généralement isolément, la section ne dispose cependant pas des capacités lui permettant d'assurer sa sûreté rapprochée, notamment lors des phases de rupture de contact. Elle devra donc, usant de ses capacités de discrétion et de mobilité, pallier cette faiblesse par une recherche permanente du renseignement qui donnera à son chef le temps et l'espace nécessaires à la mise en œuvre de ses moyens. Elle pourra cependant bénéficier d'appuis feux indirects SAM ou ART.

La spécificité : engagée dans de nombreuses missions en premier échelon, la section est cependant inapte au combat de rencontre du fait des délais de mise en œuvre des ACCP et ACMP, ainsi que du service de la 7.62 mm en superstructure.

L'anticipation : le service des différents systèmes d'arme demande des délais aussi bien pour l'installation du dispositif (reconnaissance, aménagement des positions), que pour l'exécution des séquences de tir.

La complémentarité : l'emploi des moyens de la section de reconnaissance régimentaire se situe dans la complémentarité des feux ACCP et ACMP dans une même zone de destruction (concentration), ou dans la profondeur (zones de destruction successives ACCP et ACMP).

CHAPITRE 2

ROLES DES PERSONNELS

PERSONNELS CONCERNES	ROLE
Le chef de section	<p>En tout temps :</p> <ul style="list-style-type: none">- agissant au profit direct du régiment ou du GTIA, il est amené, au même titre que les commandants de compagnie, à participer à l'élaboration de la manœuvre,- il doit parfaitement connaître le combat de l'infanterie, le combat interarmes, les matériels et les procédés de combat de l'adversaire,- il fait preuve d'initiative en ayant le souci constant du renseignement et le réflexe du compte rendu. <p>Avant l'action :</p> <ul style="list-style-type: none">- il prend les mesures préparatoires concernant le matériel et son ravitaillement et en confie l'exécution au SOA,- il prépare sa mission sur carte ou sur photo aérienne ou satellite,- il détermine :<ul style="list-style-type: none">* l'articulation,* les fuseaux d'action de ses patrouilles,* la vitesse,* les limites de bords et les lignes de compte rendus, les points particuliers,* la conduite à tenir,* les liaisons,- il donne son ordre initial à ses subordonnés, de vive voix chaque fois que possible, en détaillant le rôle et la place de chacun pour l'ensemble de la phase connue de la manœuvre. <p>Pendant l'action :</p> <p>Il commande la section et conduit l'engagement de ses patrouilles. Dans ce cadre, il :</p> <ul style="list-style-type: none">- fixe - organise les reconnaissances,- dirige la manœuvre et le tir de sa section en coordonnant l'action de ses patrouilles et en maintenant un rythme adapté à la mission reçue,- a le souci permanent de maintenir la liaison tant avec ses patrouilles qu'avec son autorité d'emploi en utilisant son

	<p>sous-officier adjoint en relais lorsque l'élongation est trop importante,</p> <ul style="list-style-type: none"> - rend compte à son autorité d'emploi, en fonction de la mission reçue, des renseignements sur l'ennemi, sur les amis, sur le terrain ainsi que sur les possibilités de tir courte, moyenne et longue portée, - organise le ravitaillement de ses patrouilles. <p>En fin d'action :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il rend compte à son autorité d'emploi de l'accomplissement de sa mission, - il assure la mise en garde de sa section, en mesure de poursuivre sur la même, ou sur une autre mission, - il veille au maintien en condition de son personnel et de son matériel et se soucie des recompléments, des évacuations et des réparations dans les plus brefs délais.
<p>Le sous-officier adjoint</p>	<p>En tout temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il est l'auxiliaire et le suppléant éventuel du chef de section, - il est spécialement chargé de l'entretien du matériel et de l'exécution des ravitaillements. <p>Avant l'action :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il se tient informé en permanence des intentions de son chef, de la situation, de l'état du matériel et du moral de la section. <p>Pendant l'action :</p> <ul style="list-style-type: none"> - il participe aux reconnaissances ou prépare l'engagement des patrouilles sur des positions futures (principalement antichars), - au combat, il peut : <ul style="list-style-type: none"> * faire équipe avec le chef de section (à éviter), * conduire l'action d'un binôme de patrouilles lorsque la SRR manœuvre en 2/2, * conduire l'action d'une patrouille éloignée ou ayant une mission difficile, * reprendre le contact avec une patrouille ayant des difficultés radio ou autres, * servir de relais radio pour assurer une liaison interne ou externe, * permettre au chef de section de disposer d'une liaison supplémentaire nécessaire pour maintenir la coordination avec une unité voisine ou interarmes, voire interarmées, * prendre contact physique et renseigner son chef de section sur la situation d'une unité voisine (coordination), * aider le chef de section à préparer la phase suivante de sa manœuvre et notamment le recueil de la section lorsque la section marque ou jalonne,

	<p>* reconnaître des positions antichars.</p> <p>En fin d'action :</p> <ul style="list-style-type: none">- il aide, par des reconnaissances ou des prises de contact, le chef de section à reprendre la mission ou à préparer la phase ou mission suivante,- il veille au maintien en condition des personnel et des matériels et, en fonction des ordres donnés par son chef de section, s'occupe des recompléments, des évacuations et des réparations dans les plus brefs délais.
--	--

CHAPITRE 3

LES ACTES ÉLÉMENTAIRES DE LA SECTION

Les actes élémentaires de la SRR sont au nombre de trois :

- se déplacer,
- s'arrêter - tomber en garde,
- utiliser ses armes.

31 - SE DEPLACER

Le choix de l'organisation du déplacement est dicté par la mission, le terrain et la menace adverse. La mission reçue peut également imposer un rythme de progression ou une attitude, en fonction de l'ennemi et de la part de risque acceptée par l'échelon supérieur et du contexte de l'engagement.

Ce choix repose sur les impératifs suivants :

- conserver en permanence la possibilité de manœuvrer,
- assurer la sûreté du mouvement et du dispositif,
- se renseigner et renseigner,
- conserver les liaisons internes et externes.

La section évolue dans la zone de responsabilité du régiment ou du GTIA pour rechercher le renseignement sur l'adversaire, le devancer ou prendre le contact. Elle se déplace sur deux (progression en 2/2) ou trois fuseaux (progression en 3/1), articulée en deux échelons, le deuxième échelon en soutien de l'échelon de tête conservant la possibilité de changer de fuseau dans le cas du travail en 3/1.

La place du chef de section sera déterminée par :

- les contraintes terrain, en fonction de la mission, afin d'optimiser les conditions de ses prises de décisions,
- la permanence des liaisons haut / bas qui sont techniquement les plus contraignantes (l'élongation maximum de 20 à 30 km lui imposant généralement de se déplacer de point fixe en point fixe),
- la sûreté de son véhicule ou de la patrouille commandement (position en arrière des patrouilles, retirée des axes, en évitant les points caractéristiques).

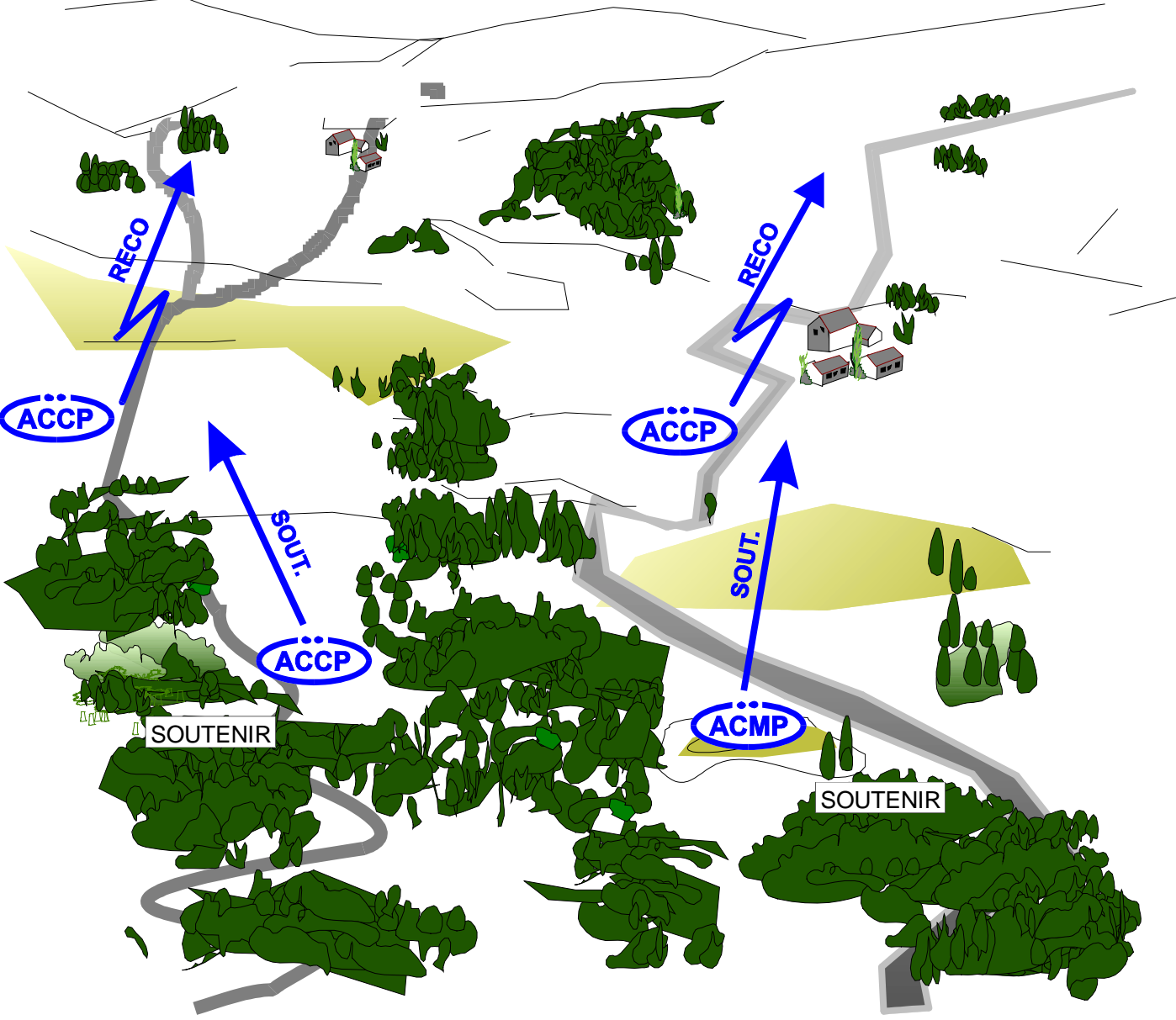
La place du sous-officier adjoint sera déterminée par :

- les besoins en relais radio (haut, bas, unités amies),
- sa mission (reconnaissance de positions antichars, préparation d'une phase de recueil ou ultérieure, contact avec une unité voisine ou avec les patrouilles, préparation logistique MEC / RAV / SAN, veille sur une troisième fréquence, ...)

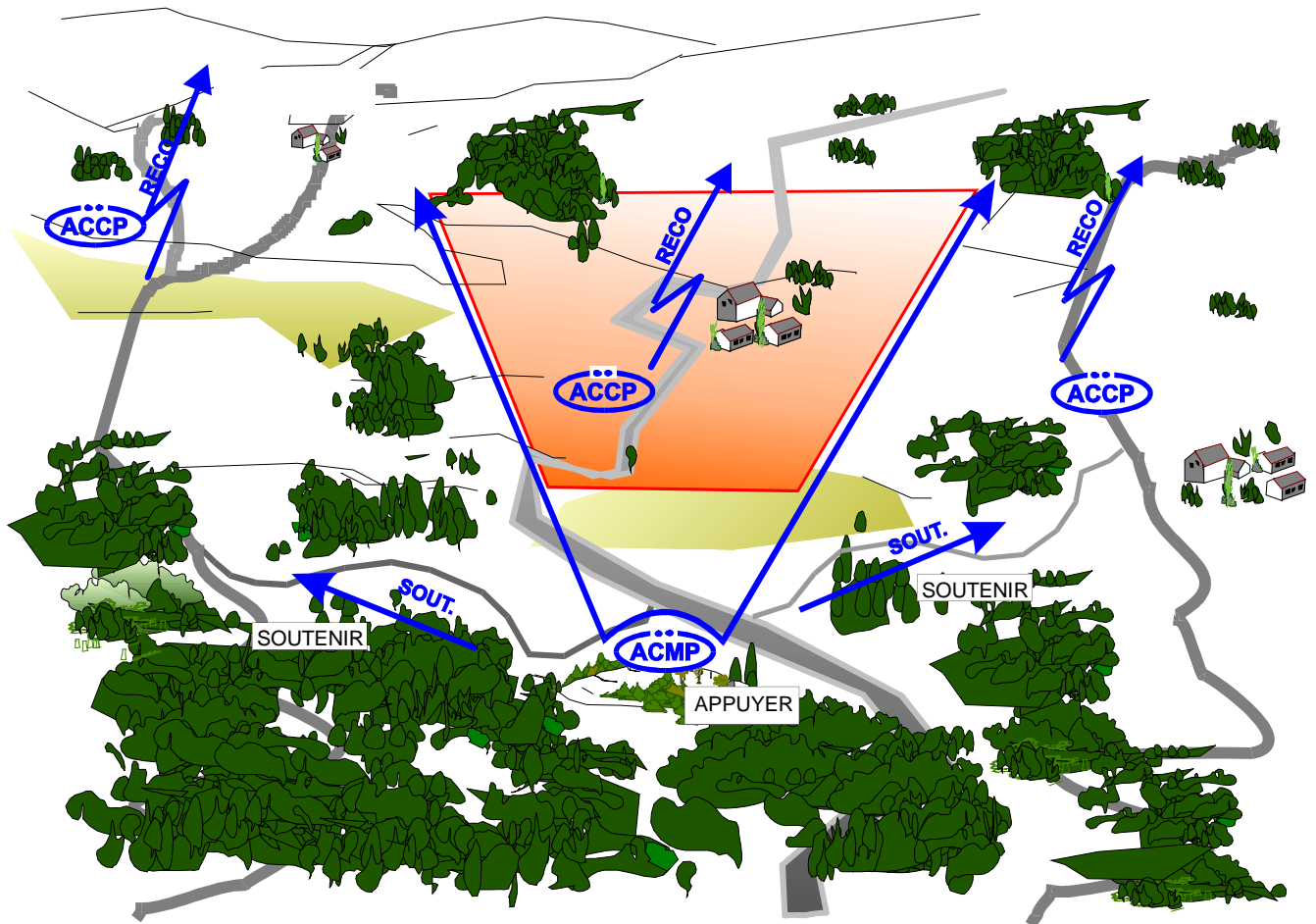
COMPOSANTES	EXECUTION
-------------	-----------

<p>PREPARER</p>	<ul style="list-style-type: none"> - déterminer les points ou zones à atteindre, - choisir les fuseaux, - fixer les limites de bond, - fixer les points particuliers à reconnaître, - rythmer le déplacement (ambiance, horaires), - articuler la section, - fixer les missions des subordonnés, - s'appuyer (être appuyé) / se couvrir (être couvert) : <ul style="list-style-type: none"> * armes de bord des véhicules, ACCP, ACMP, * appuis de l'échelon supérieur ou d'unités voisines, - donner les ordres.
<p>MANŒVRER</p>	<ul style="list-style-type: none"> - débiter la progression sur ordre ou à l'initiative selon les ordres reçus, - se renseigner, - les patrouilles effectuent des coups de sonde à l'initiative ou en fonction des ordres et rendent compte de leur déplacement, - suivre la progression des autres unités du régiment ou du GTIA (cas de la flanc-garde par exemple), - coordonner la progression des différents échelons, - maintenir le rythme prescrit, - réagir face à une action ennemie.
<p>RENDRE COMPTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - lors de l'atteinte des lignes de coordination fixées par l'échelon supérieur, - des indices de présence ennemie et de la reconnaissance de points particuliers du terrain, - en fin de déplacement : <ul style="list-style-type: none"> * de l'exécution de la mission, * du dispositif adopté, * des possibilités de manœuvre de la section, - informe en permanence ses subordonnés de la situation du régiment / GTIA ou de ses unités.

1^{er} cas : déplacement sur deux itinéraires.



2ème cas : déplacement sur trois itinéraires.



L'INFILTRATION.

L'infiltration constitue un procédé particulier de déplacement. Elle a pour but de pénétrer au sein d'un dispositif ennemi, sans se faire repérer, jusqu'à un point clé du terrain ou un objectif, pour renseigner, pour exécuter certaines missions (cf. harceler, § 422) ou pour faciliter l'engagement d'un élément ami (cf. marquer, § 423).

La réussite de la mission réside dans l'aptitude de l'unité à déceler, à l'insu de l'ennemi, ses positions, afin de déterminer les possibilités de progression dans les intervalles de son dispositif.

L'infiltration de la section, en premier échelon du régiment ou du GTIA, peut inclure le maintien de la surveillance de positions ennemies ou de points particuliers indispensables à la progression de l'échelon principal (cf. marquer, § 423).

32 - S'ARRETER - TOMBER EN GARDE

L'arrêt de la section, en cours (limite de bond, surveiller le terrain ou l'ennemi, échapper aux vues ou aux coups d'un ennemi terrestre ou aérien, ...) ou en fin de déplacement, est une phase délicate de la manœuvre durant laquelle la section doit avoir le souci permanent de la discrétion, qui est l'une des forces de la SRR. La durée prévisible de l'arrêt et la menace adverse orientent le dispositif à adopter et l'attitude sur la/les zone(s) d'arrêt. Dans tous les cas, il est primordial pour le chef de section de conserver la sûreté et l'aptitude à la manœuvre.

Le dispositif adopté, de jour comme de nuit, doit permettre de :

- se camoufler,
- se renseigner,
- riposter (ACCP, ACMP, armes de bord, armement individuel),
- manœuvrer,
- quitter rapidement la zone ou reprendre la progression.

En fonction de leur durée, deux types d'arrêt sont envisageables : les arrêts courts, généralement en phase de progression, et les arrêts longs, entre deux phases d'action ou durant certaines missions (cf. surveiller, § 421).

321 . PREMIER CAS : ARRETS COURTS.

Ils sont généralement liés à la manœuvre d'ensemble du régiment ou du GTIA. Il s'agit de marquer un temps d'arrêt tout en conservant l'aptitude à reprendre la progression ou à recevoir une nouvelle mission. Dans ce cas, tout en assurant sa sûreté, la section tombe en garde aux abords immédiats des axes de progression, en privilégiant la mise en œuvre des armes de bord et des armes antichars pour faire face à toute éventualité.

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	<ul style="list-style-type: none">- déterminer le dispositif,- fixer les missions des patrouilles,- donner les ordres.
S'ARRETER	<ul style="list-style-type: none">- tomber en garde (débarquement total ou partiel suivant la menace),- installer le dispositif provisoire de sûreté rapprochée,- organiser la sauvegarde.

MANŒUVRER	<ul style="list-style-type: none"> - se renseigner, - riposter, combattre.
RENDRE COMPTE	<ul style="list-style-type: none"> - renseigner l'échelon supérieur sur : <ul style="list-style-type: none"> * la position de la section et ses capacités, * les actions entreprises, * les possibilités de manœuvre.

322 . DEUXIÈME CAS : ARRETS LONGS

Ils peuvent intervenir à l'occasion de certaines missions (cf. surveiller, § 421, recueillir, § 423) ou lors de la phase de réorganisation à l'issue d'une phase d'action. Les zones favorables aux arrêts longs sont, à titre indicatif, les localités, les zones boisées, les zones qui s'insèrent dans un dispositif ami capable d'assurer la sûreté rapprochée de la section, ...

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	<ul style="list-style-type: none"> - choisir ou/et étudier la zone, - déterminer le dispositif, - fixer les missions des patrouilles, - donner les ordres.
S'ARRETER	<ul style="list-style-type: none"> - rejoindre et reconnaître la zone d'arrêt, installer le dispositif, - organiser la sûreté rapprochée et la sauvegarde, - organiser (en phase de réorganisation ou si la durée de la mission le permet) : <ul style="list-style-type: none"> * les ravitaillements, * le soutien de l'homme, * l'entretien des véhicules.
MANŒUVRER	<ul style="list-style-type: none"> - se renseigner, - rendre compte, - en fonction des ordres reçus : <ul style="list-style-type: none"> * mettre en œuvre ses armes, * rompre le contact, * s'esquiver.

REPRENDRE LE DEPLACEMENT OU NOUVELLE MISSION	<ul style="list-style-type: none"> - modifier (éventuellement) l'articulation, - donner les ordres, - débuter la progression, sur ordre ou à l'initiative (voir se déplacer).
--	--

33 - UTILISER SES ARMES

Il s'agit d'une part des mesures de sûreté permanentes préventives que la section doit prendre pour assurer sa protection et réagir par le feu face à des agressions adverses, et d'autre part de coordonner les feux afin de détruire ou de neutraliser l'ennemi.

La réaction de la section et sa manœuvre des feux doit avoir pour objectif :

- de renseigner,
- de se soustraire aux feux ou de neutraliser l'ennemi tout en conservant l'ascendant sur lui,
- de conserver la capacité de manœuvrer : ceci suppose que l'échelonnement de la section soit tel qu'il interdise à l'ennemi de prendre simultanément l'ensemble de la section sous le feu.

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	<ul style="list-style-type: none"> - fixer : <ul style="list-style-type: none"> * les distances entre les différents éléments, débarqués comme en véhicules, * les secteurs de surveillance principaux, * les systèmes de guet et d'alerte, * les consignes d'ouverture du feu, * les liaisons. - préciser : <ul style="list-style-type: none"> * le niveau de protection NBC, * les consignes de tir LATTA.
COMBATTRE FACE A UN DANGER TERRESTRE	<p>La section est prise à partie par un ennemi terrestre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - accélérer et riposter (armes de bord), - déclencher les tirs d'appui de la (des) patrouille (s) en 2^{ème} échelon si il y a un (des) élément (s) en appui,

	<ul style="list-style-type: none"> - se soustraire aux feux en quittant l'axe de progression, - se poster, - conduire les tirs. - rendre compte. <p>La section décelè l'ennemi sans être décelée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se poster, - jeter un dispositif provisoire, - selon les ordres reçus : <ul style="list-style-type: none"> * surveiller, * s'esquiver, * détruire ou neutraliser. - rendre compte.
COMBATTRE FACE A UN DANGER AERIEN	<ul style="list-style-type: none"> - quitter les axes de progression et tomber en garde, - ouvrir le feu en fonction des consignes LATTA reçues, - rendre compte.
FACE A UN DANGER NBC	<ul style="list-style-type: none"> - diffuser l'alerte, - se protéger, pressuriser les véhicules, - mettre en œuvre les mesures individuelles et collectives de détection et de contrôle, - rendre compte.

34 - LA CONDUITE DES FEUX

Bien que la vocation première de la section de reconnaissance régimentaire soit la recherche du renseignement, elle détient, avec ses trois ACCP et ses deux ACMP, plus de 60% de la capacité antichar d'une compagnie de combat ; cette capacité de destruction doit être employée au mieux par le chef tactique.

Le chef de section conduit donc les feux de sa section en appliquant le principe de complémentarité de leurs effets antichars à courte et moyenne portée qui s'exerce tant dans la profondeur en permettant initialement de prendre à partie l'ennemi au plus loin, que dans la simultanéité des tirs directs et indirects, dans la profondeur, à courte et à moyenne portée.

Cependant, l'effet à obtenir sur l'ennemi sera soumis à son choix qui devra prendre en compte, d'une part les délais nécessaires à la mise en place et à l'application des

différents types de feux, d'autre part la nature des effets recherchés, qu'ils soient de destruction (ACCP / ACMP), de neutralisation (appui mortier) ou de destruction / neutralisation lorsque le contexte permet la combinaison de ces deux effets.

La conduite du tir comporte plusieurs étapes :

- l'identification et la prise en compte des objectifs,
- le choix et la répartition des objectifs entre les patrouilles,
- l'ouverture du feu au moment opportun,
- la décision de renouveler le tir sur la même position, d'occuper des emplacements de rechange ou de rompre le contact (en fonction des ordres reçus),
- la cessation du tir,
- le compte rendu des résultats obtenus et du nombre de missiles tirés.

341 . L'IDENTIFICATION ET LA PRISE EN COMPTE DE L'OBJECTIF.

Dès qu'un blindé est observé, il est immédiatement pris en compte par le chef de patrouille pour déterminer :

- la direction et la vitesse de sa progression,
- le risque de débordement dans le fuseau d'une patrouille voisine,
- la nature, le volume et l'attitude d'éventuels moyens d'accompagnement,
- le type de char observé.

L'ensemble de ces éléments fait l'objet d'un compte rendu au chef de section afin, soit de confirmer son observation, soit de l'informer pour lui permettre la prise en compte de l'objectif. Le chef de section rend compte à son autorité d'emploi.

342 . LE CHOIX ET LA REPARTITION DES OBJECTIFS.

Deux situations peuvent se présenter :

- premier cas : les blindés progressent dans le fuseau d'une patrouille. En règle générale, l'initiative du choix, de la répartition des objectifs et de l'ouverture du feu est laissée au chef de patrouille, le feu étant ouvert au plus loin, dès que les objectifs arrivent à portée (ACCP / 600 m, ACMP / 1900 m).

- deuxième cas : les blindés se présentent dans un dispositif de section ; deux procédures sont alors possibles en fonction des priorités fixées le chef tactique.

La procédure centralisée : les secteurs de tir des patrouilles se recoupent :

- la patrouille ACMP prend en compte les blindés de 600 mètres à 1900 mètres,
- les patrouilles de reconnaissance complètent l'action des MILAN entre 50 et 600 mètres,

La répartition des objectifs, au niveau de la section, a pour but d'optimiser la complémentarité des feux ACCP et ACMP et d'éviter que deux pièces ne tirent simultanément sur un même objectif dans un secteur commun à deux patrouilles, sauf ordre contraire. La répartition des objectifs au niveau de la patrouille est présentée dans le paragraphe « conduite des feux » des chapitres 2 et 3 de la deuxième partie.

La procédure décentralisée : elle s'applique lorsque les secteurs de tir des patrouilles ne se recoupent pas (cas du jalonnement par exemple). Les chefs de patrouille sont autorisés à conduire le tir de leur(s) pièce(s), dès que le signal d'ouverture du feu est donné par le chef de section.

343 . L'OUVERTURE DU FEU.

Dans la majeure partie des cas, les dimensions de la zone d'engagement de la section imposent au chef de section de déléguer l'ouverture du feu à ses chefs de patrouille. Dans les situations les plus favorables, le tir est effectué au plus loin et en caponnière ; contrairement au combat des sections antichars moyenne portée ou des compagnies de combat, l'intervention type n'est que d'un seul missile par pièce et par position, afin de ne pas engager la capacité de durer de la section.

344 . POINTS PARTICULIERS.

Dans les missions dynamiques, le tir s'effectue à partir des positions d'observation, sans aménagements particuliers de l'emplacement de tir. Dans ce contexte, la conduite des feux ne doit pas obérer l'aptitude au renseignement de contact, mais au contraire la compléter. La SRR ne doit donc en aucun cas se laisser fixer ; pour cela, la séquence de tir exécutée par les patrouilles doit être brève.

L'observation du tir et de la réaction de l'ennemi peut utilement être effectuée par le subordonné de la patrouille, ou par une autre patrouille, afin de permettre à la pièce ou à la patrouille ayant exécuté les tirs de quitter sa position.

Dans les missions à dominante statique (barrer, surveiller,...), les positions d'observation et de tir peuvent être aménagées en fonction des délais, offrant ainsi une meilleure capacité de durer.

CHAPITRE 4

LES MISSIONS DE LA SECTION

41 - ETUDE DE LA MISSION

Le chef de section étudie sa mission fixée par l'ordre initial de l'échelon supérieur. Il applique pour cela la méthode de raisonnement tactique (MRT). Ce chapitre ne reprend pas le déroulement d'ensemble de cette méthode, (cf. INF 202), mais a pour but de mettre l'accent sur certains points.

411 . L'ENNEMI

Ce terme générique sous-entend un adversaire désigné ou potentiel au sens traditionnel du terme, des belligérants ou des protagonistes, c'est à dire des parties prenantes à un conflit déclaré ou latent, constituant une menace immédiate ou potentielle.

L'étude de cette menace et du contexte de l'engagement est fondamentale, car elle conditionne les modes d'action et procédés de combat de la section d'une part, la liberté d'action au regard du droit et de règles d'engagement d'autre part.

Il est essentiel de se rappeler quelques éléments de base.

L'ennemi manœuvre. Il a donc une intention et des objectifs à atteindre sur le terrain ou sur son adversaire. Pour cela, il met en œuvre différents procédés de combat classiques ou subversifs. Le chef de section doit analyser les éléments donnés par le PRIMO ALPHA de l'ordre initial de l'échelon supérieur et en déduire la menace immédiate et ultérieure pour sa section.

L'adversaire est un soldat entraîné et animé de la volonté de combattre.

La menace peut être clairement définie et paraître rationnelle, ou diffuse et sembler incontrôlée, voire irrationnelle.

412 . LE TERRAIN

Le terrain commande la manœuvre. Il conditionne les mouvements et les déploiements et donc, l'aptitude à engager l'adversaire ou à contrôler le milieu.

Le terrain comporte des points clés dont la saisie, ou le contrôle, permet de marquer un effort ou de prendre l'ascendant sur l'ennemi.

Le terrain est neutre, c'est à dire que généralement, les points clés pour la manœuvre amie sont aussi des points clés pour celle de l'adversaire.

413 . LE MILIEU HUMAIN

La population présente sur la zone des combats peut constituer un enjeu majeur des opérations. Son attitude et son volume conditionnent en partie la liberté d'action. Elle peut être neutre, bienveillante ou hostile, et sera souvent changeante soit au gré de l'évolution de la situation soit du fait de manipulation. Par ailleurs, son attitude fera, de même que l'action militaire, l'objet d'une médiatisation omniprésente.

Dans certains contextes d'engagement, tels que l'interposition ou l'évacuation de ressortissants, elle peut devenir l'acteur principal du conflit dans la mesure où l'action militaire vise directement à assurer sa sécurité et son soutien.

414 . LES DELAIS

La manœuvre de la section demande des délais, tant pour la préparation de l'action (réflexion, reconnaissance terrain ...) que pour l'exécution de la mission et la réorganisation en fin d'action. Ces délais s'appliquent aussi bien à la réflexion du chef de section qu'à celle de ses subordonnés. Le chef de section doit donc intégrer dans l'étude du facteur temps les délais nécessaires à l'étude de la mission, aux reconnaissances et à la préparation des ordres de ses subordonnés.

42 - LES MISSIONS DE LA SECTION DE RECONNAISSANCE RÉGIMENTAIRE

La section de reconnaissance régimentaire est apte à accomplir des missions offensives, défensives, de sûreté ou particulières dans le cadre du régiment, du GTIA, ou d'un sous-groupement généralement antichar.

LES MISSIONS DE SURETE	LES MISSIONS OFFENSIVES
<ul style="list-style-type: none">• Eclairer• Surveiller• Couvrir• Flanc-garder	<ul style="list-style-type: none">• Prendre, préciser, maintenir le contact,• Reconnaître• Harceler
LES MISSIONS DEFENSIVES	LES MISSIONS PARTICULIERES
<ul style="list-style-type: none">• Marquer• Jalonner• Barrer• Boucler• Recueillir	<ul style="list-style-type: none">• Guider• Prendre ou rétablir la liaison• Escorter

421 . LES MISSIONS DE SURETE

- GENERALITES

Les missions de sûreté regroupent « l'ensemble des mesures qui permettent au chef, à tous les échelons, d'être à l'abri des surprises en lui procurant le temps et l'espace nécessaires à la mise en œuvre efficace de ses moyens » (TTA 106). Il s'agit donc, pour le chef de section, de mener des actions à dominante dynamique ou statique afin de renseigner (cf. éclairer, surveiller) et, selon le cas, de combattre (cf. couvrir, flanc-garder).

Les dimensions de la zone d'engagement de la section varient selon la mission, le terrain et les renforcements mis à disposition du régiment ou du GTIA. La section s'engage dans des missions de sûreté sur le front de la zone d'action du régiment ou du GTIA (en moyenne de six à dix kilomètres) qui offre plusieurs pénétrantes (2 à 3) et itinéraires secondaires (2 à 3) indispensables à la manœuvre. Ces pénétrantes et itinéraires secondaires déterminent les fuseaux d'action dévolus aux patrouilles.

REMARQUE : une ligne *ROLES INTERARMES* apparaît dans chaque tableau d'étude des missions de la section. Elle indique les rôles particuliers que peuvent avoir certaines composantes interarmes données en renforcement au régiment / GTIA et leur interaction avec la mission de la section dans le cadre de la coopération interarmes. Ces rôles sont à rapporter aux possibilités offertes par le terrain et à la nature de l'ennemi.

- ECLAIRER.

Définition :

Rechercher du renseignement sans engager le combat pour contribuer à la sûreté du chef et de la troupe.

Principes :

Le but de cette mission est, d'une part, de déceler toute activité ennemie afin de déterminer le dispositif adverse, les intervalles, les zones minées... et, d'autre part, de renseigner sur le terrain afin de lever des hypothèses sur le déploiement ultérieur du régiment / GTIA ou de confirmer l'aptitude à conduire l'action envisagée. Cette mission n'implique pas d'engager le combat et se termine dès que le contact à vue avec l'ennemi est réalisé.

La section en premier échelon du régiment ou du GTIA peut recevoir la mission ECLAIRER dans le cadre de l'exécution des missions particulières de l'échelon supérieur suivantes :

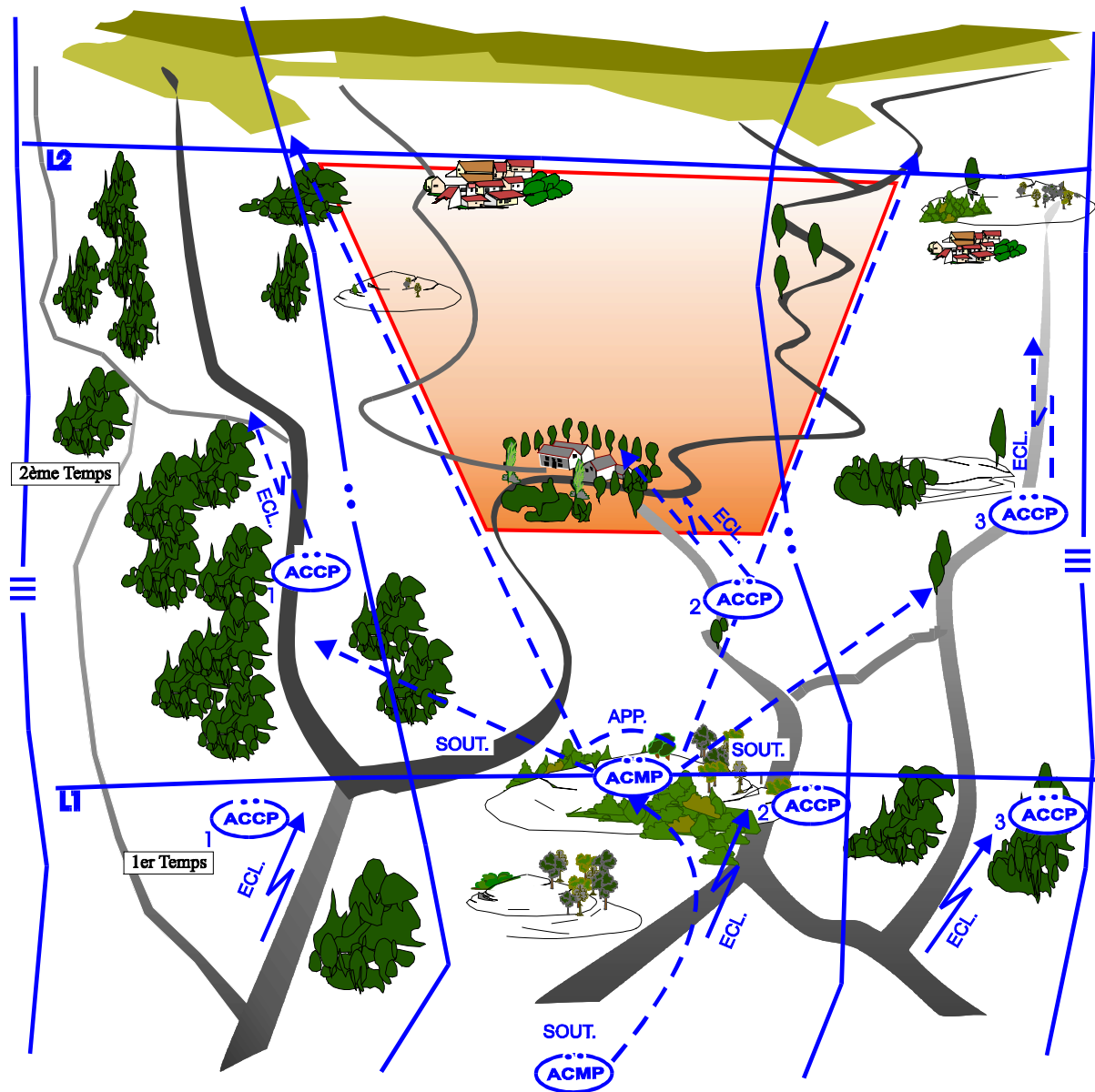
- effectuer un raid,
- conquérir,
- s'emparer de,
- reconnaître.

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	<ul style="list-style-type: none">- fixer les fuseaux, les limites de bond,- articuler la section en deux échelons (2/2 si deux fuseaux, 3/1 si 3 fuseaux),- donner les ordres.
PROGRESSER	<ul style="list-style-type: none">- de limite de bond en limite de bond,- coordonner la progression des éléments de tête afin d'éviter tout risque de flanc dans les fuseaux de patrouilles,- coordonner la progression de l'échelon de tête et de l'échelon de soutien,- maintenir le rythme prescrit,
ROLES INTERARMES	<ul style="list-style-type: none">- ABC : selon le terrain : éclairer ou soutenir,- GEN : participer à la reconnaissance de points, marquer une zone minée, fournir un appui à la mobilité.

RENSEIGNER

- sur les itinéraires et sur le terrain,
- sur l'ennemi,
- sur sa progression.

LA SRR ECLAIRE (3 fuseaux)



- SURVEILLER

Définition :

Mission ou mesure de sûreté ayant pour objet de déceler toute activité de l'ennemi en un point, sur une direction ou dans une zone (surveiller un intervalle) dans le but d'alerter et de renseigner.

Principes :

L'esprit de la mission consiste à renseigner de jour comme de nuit. Les postes fixes seront systématiquement privilégiés, les patrouilles mobiles, facilement repérables, n'étant utilisées qu'en cas d'extrême nécessité pour des coups de sonde.

Selon le type de renseignement recherché et le caractère de l'action du régiment ou du GTIA, la section peut être mise en place soit après infiltration ou dépassement (renseignement dans la profondeur), soit immédiatement en tête du GTIA (renseignement de contact).

Cependant, en cours d'action et suivant l'évolution de la menace, la section peut être conduite à mener un combat offensif ou défensif à partir des positions ou de la zone occupées ; le dispositif adopté doit donc permettre l'exécution « dans la foulée » de la mission ultérieure. La surveillance d'une zone est tout à fait adaptée aux missions de contrôle du milieu, voire d'interposition : surveiller une ligne de cessez le feu, une zone démilitarisée.

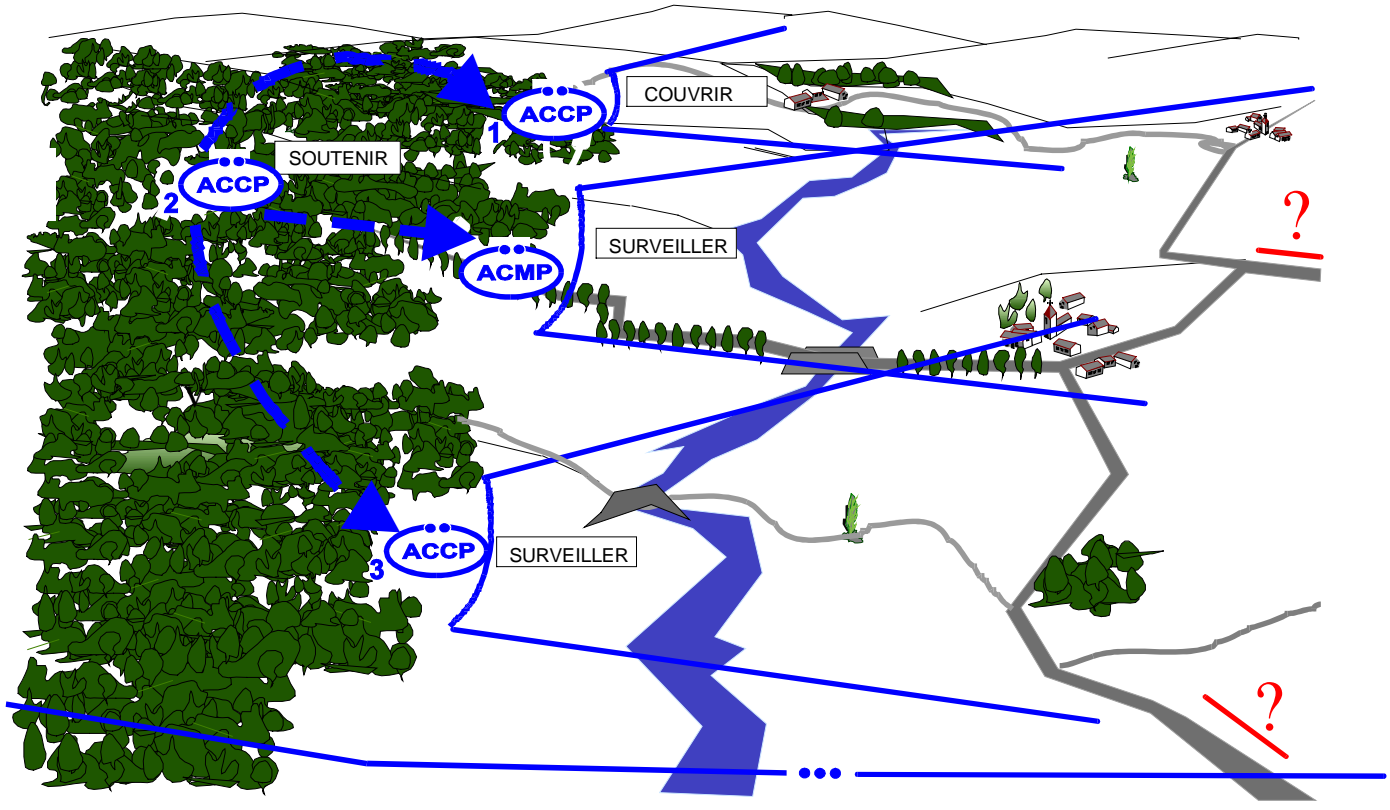
La répartition des rôles au sein de la patrouille commandement est la suivante :

- chef de section : commandement – mission principale (surveiller),
- sous-officier adjoint : logistique – communication – commandement.

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	<ul style="list-style-type: none">- se déplacer en sûreté vers la zone,- déterminer les points clés,- jeter un dispositif provisoire,- reconnaître la zone d'installation,- articuler, en conservant un élément réservé,- donner les ordres.
RENSEIGNER	<ul style="list-style-type: none">- installer un dispositif de postes de surveillance,- organiser les reconnaissances des patrouilles,- rendre compte :<ul style="list-style-type: none">- des possibilités d'observation et de tir,- des renseignements obtenus.
MANŒUVRER	<ul style="list-style-type: none">- coordonner les patrouilles,- maintenir la surveillance (surveillance de zone),- en fonction des ordres reçus :

	<ul style="list-style-type: none"> - couvrir, - prendre, préciser, maintenir le contact, - barrer, - jalonner, - recueillir, - rompre le contact.
ROLES INTERARMES	<ul style="list-style-type: none"> - ABC : surveiller, soutenir, détruire. - GEN : valoriser les positions, participer à la couverture et aux missions défensives, réaliser des obstacles. - ART : assurer la sûreté éloignée du dispositif, interdire ou disloquer des réactions offensives, interdire tout débordement, participer à la couverture sur un flanc ou face à une direction, renseigner dans la profondeur (pas de simultanéité de tirs indirects et missiles).
RENDRE COMPTE	<ul style="list-style-type: none"> - des renseignements sur l'ennemi, sur le terrain, sur la population. - de l'évolution de la menace sur les positions de surveillance.

LA SRR SURVEILLE



- COUVRIR – FLANC-GARDER

Définition :

Couvrir : prendre l'ensemble des mesures actives ou passives pour s'opposer à une action éventuelle de l'ennemi pouvant menacer le déroulement de l'action principale amie.

Flanc-garder : renseigner et couvrir, de façon fixe ou mobile, la formation considérée et, éventuellement, assurer la liaison avec les unités voisines.

Principes :

Il s'agit de garantir la liberté d'action du régiment, ou du GTIA, en s'opposant ou au minimum en décelant toute menace de flanc. Plusieurs modes d'action sont possibles :

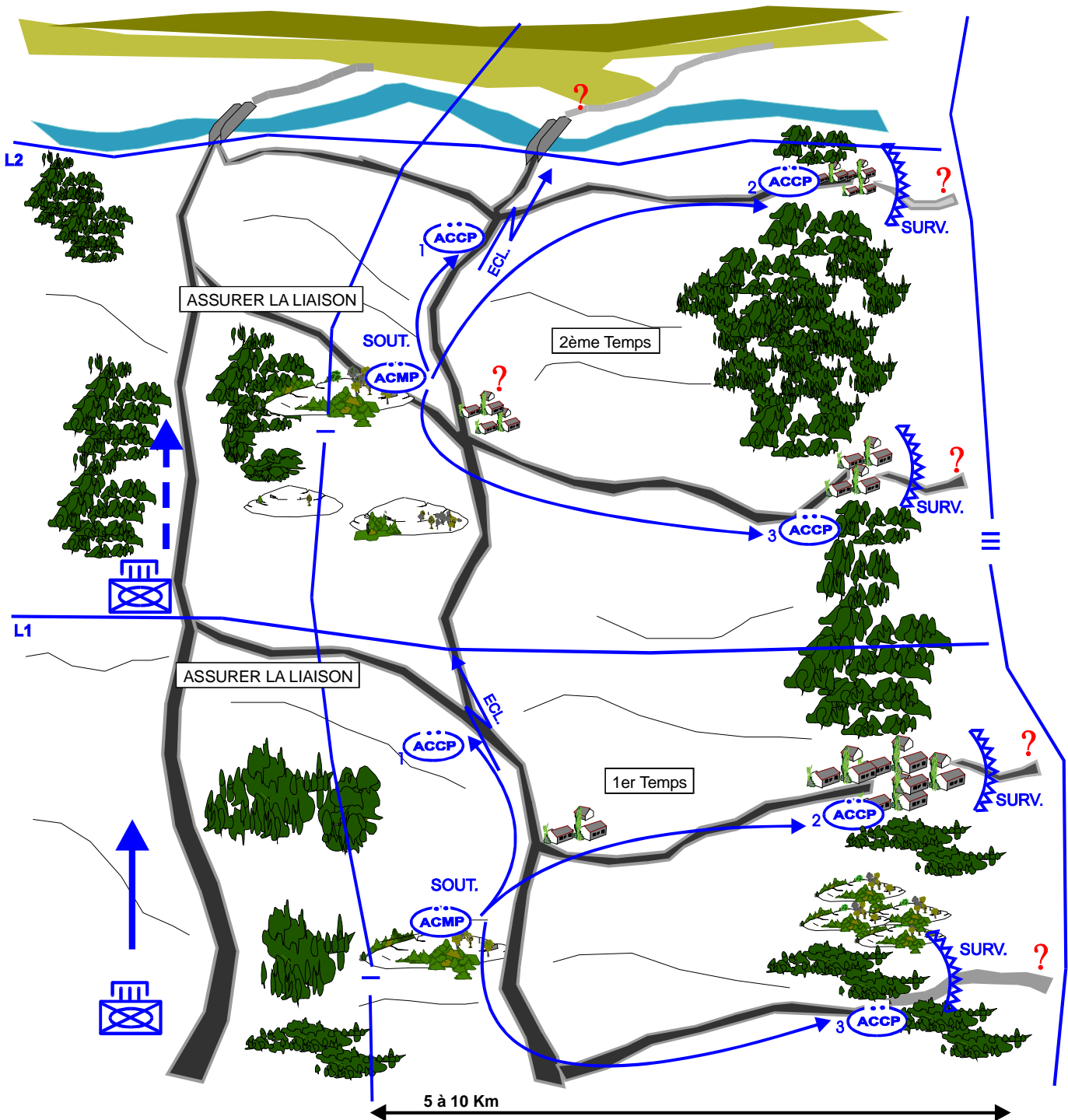
- progresser au rythme de l'élément à protéger,
- anticiper la progression du régiment ou du GTIA en avançant l'ennemi sur un point ou une zone clé,
- s'installer en dispositif défensif.

Dans tous les cas, le dispositif de la section doit permettre la manœuvre dans la profondeur afin de gagner les délais nécessaires à la manœuvre de l'échelon supérieur.

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	<ul style="list-style-type: none">- choisir le mode d'action,- fixer :<ul style="list-style-type: none">- les itinéraires de progression,- l'articulation,- les limites de bond,- les points clés ou les positions successives à tenir,- le rythme de progression et les points particuliers à reconnaître.- donner les ordres.

<p>PROGRESSER</p>	<ul style="list-style-type: none"> - se déplacer pour devancer l'ennemi, suivant le mode d'action retenu en fonction des modes d'action adverses : <ul style="list-style-type: none"> - par patrouilles successives (en deux échelons et en « perroquet »), éclairé vers l'avant, - par patrouilles successives (sur un échelon et en « perroquet »), en donnant la priorité à l'action de flanc. - reconnaître, - en fin de bonds : renseigner, surveiller.
<p>COMBATTRE</p>	<p>En deux échelons, manœuvrer dans la profondeur afin :</p> <ul style="list-style-type: none"> - de prendre, préciser, maintenir le contact, - de barrer, - de marquer.
<p>ROLES INTERARMES</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ABC : reconnaître, détruire, - GEN : valoriser les positions défensives successives par la mise en place d'obstacles, réaliser les travaux de protection des moyens antichars, faciliter les contre-attaques de(s) l'élément(s) de soutien par la mise en place de butoirs, - ART : faciliter les décrochages successifs, dissocier les contre-attaques, accompagner les contre-attaques, renforcer et participer aux coups d'arrêt, participer à la couverture sur un flanc ou face à une direction, rechercher le renseignement dans la profondeur (pas de simultanéité de tirs indirects et missiles afin d'éviter les ruptures fil).
<p>RENDRE COMPTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - de la progression, - des points atteints et des possibilités d'action, - de l'action engagée contre l'ennemi.

LA SRR FLANC-GARDE



Flanc-garde en 2 échelons de 2 patrouilles :

Avantage : la SRR est éclairée vers l'avant par une patrouille.

Inconvénient : capacité à jalonner limitée face à une menace de flanc.

422 . LES MISSIONS OFFENSIVES

- GENERALITES

L'offensive a pour but principal de détruire les forces de l'adversaire ou de neutraliser ses capacités de manœuvre. Elle permet de conserver ou de reprendre l'ascendant sur l'ennemi et donne les avantages suivants :

- le choix du moment de l'action,
- le choix des objectifs et des axes / fuseaux d'approche,
- la coordination des moyens et le rythme de l'action.

L'offensive repose sur trois principes.

- LA DESORGANISATION.

Phase préalable au contact direct avec l'adversaire, la désorganisation vise à affaiblir ses capacités de manœuvre, de commandement et sa volonté de combattre. La désorganisation repose sur l'aptitude à se renseigner et à acquérir les objectifs, et sur la capacité à mettre en place des feux dans la profondeur.

- L'APPROCHE.

Phase complémentaire à la phase de désorganisation, l'approche a pour but d'exploiter les points faibles du dispositif adverse. Elle repose sur la surprise, la capacité à saisir une opportunité et selon les circonstances, sur la brutalité ou la souplesse (harceler) de l'action. L'approche peut s'effectuer de manière directe (reconnaissance ou infiltration) ou indirecte (dépassement par l'adversaire ou contournement).

- LA NEUTRALISATION.

Elle peut être totale ou partielle. La neutralisation de l'adversaire nécessite de maintenir le rythme de l'action, de coordonner la mise en œuvre de l'ensemble des moyens avec un temps d'avance, et de disposer d'un élément réservé apte à relancer l'action.

- PRENDRE, PRECISER, MAINTENIR LE CONTACT.

Définitions :

Prendre le contact : action qui consiste, pour les éléments de tête, à engager le feu avec l'ennemi ou à s'infiltrer dans son dispositif en vue de renseigner, de tenir, éventuellement de conquérir, les points clés utiles à la poursuite des opérations.

Préciser le contact : déterminer les points et les zones où l'ennemi résiste aux actions engagées contre lui ainsi que les intervalles de son dispositif.

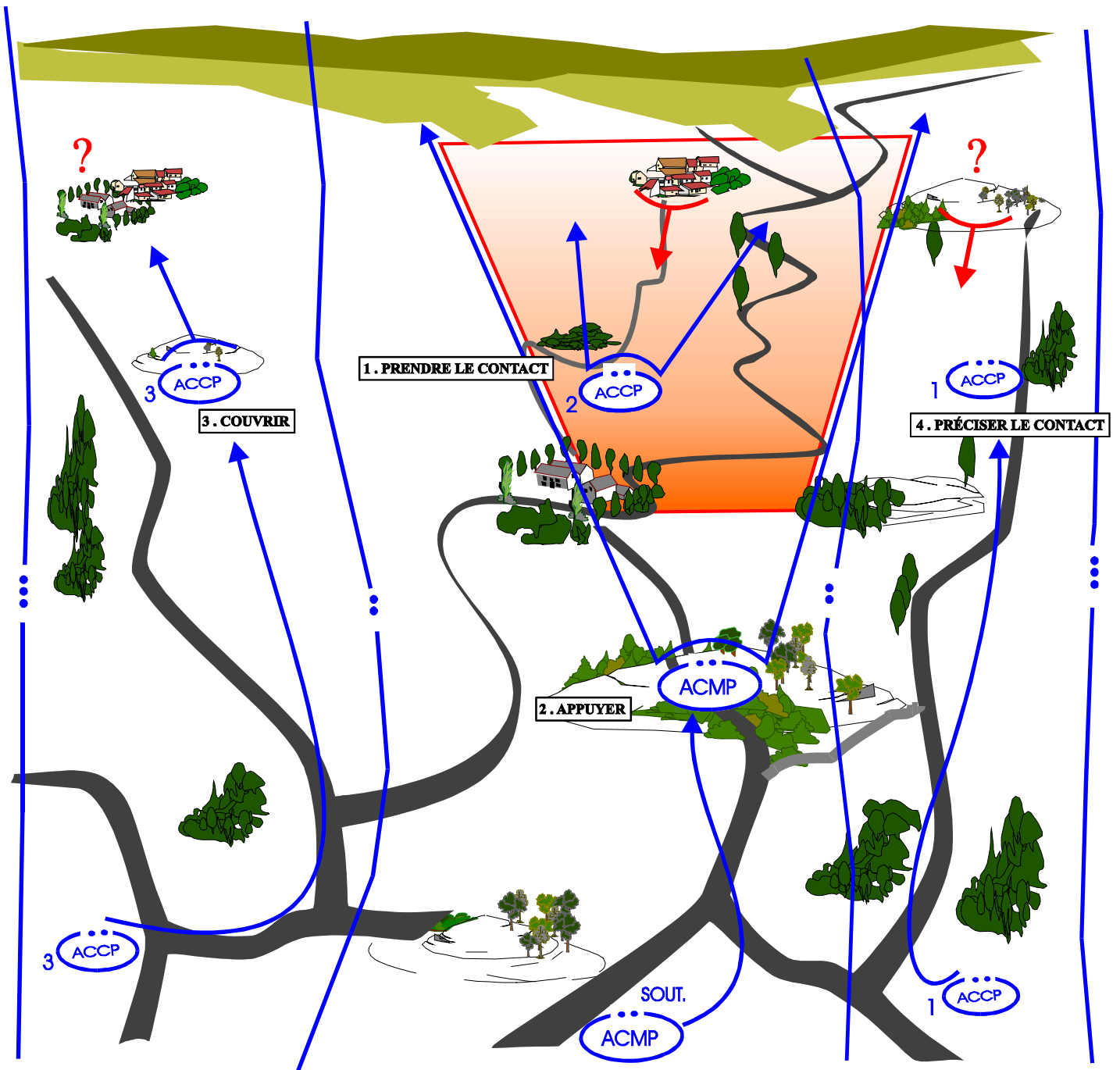
Maintenir le contact : maintenir un élément ennemi sous le feu des armes à tir direct amies.

Prendre et préciser le contact peuvent constituer le prolongement d'une mission de sûreté. Dans les deux cas, il s'agit de renseigner, par le feu, sur le dispositif ennemi en le contraignant à révéler son dispositif par la mise en œuvre de ses armes. Ces missions s'exécutent, soit après une prise à partie par l'ennemi (riposte), soit après l'avoir décelé à son insu. Elles sont conduites jusqu'à l'engagement complet des moyens de la section.

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	<ul style="list-style-type: none"> - prise à partie : riposter, tomber en garde et conduire les feux sur l'ennemi au contact, - s'appuyer et demander les appuis, - sur un ennemi décelé, déclencher et coordonner les feux, - coordonner les tirs d'appui directs et indirects, - déterminer les points clés du terrain.
SE RENSEIGNER	<ul style="list-style-type: none"> - maintenir le contact (prise à partie ou ennemi décelé), - progresser, - reconnaître et maintenir le contact avec les éléments ennemis progressivement décelés, - se couvrir.
ROLES INTERARMES	<ul style="list-style-type: none"> - ABC : soutenir, appuyer et reconnaître, fixer. - GEN : faciliter la progression, participer à la couverture. - ART : accompagner la reconnaissance, participer à la réduction de résistances, participer à la couverture sur un flanc ou face à une direction, rechercher le renseignement dans la profondeur (coopération) et sur les éléments de soutien (pas de simultanéité de tirs indirects et missiles).
RENDRE COMPTE	<ul style="list-style-type: none"> - du dispositif et des pertes ennemis, - des intervalles non battus par les feux, - des possibilités de manœuvre (1) de la section.

(1) : la prise de contact avec l'ennemi est un temps de la manœuvre d'ensemble de l'échelon supérieur. Anticipant sur son action future, le chef de section doit manœuvrer avec le souci d'être en mesure d'exécuter sa mission suivante, qui peut être de couvrir, de barrer ou de jalonner.

LA SRR PREND, PRECISE, MAINTIENT LE CONTACT



Après avoir pris et précisé le contact, le chef de section doit manœuvrer afin de maintenir le contact avec le souci d'être en mesure d'exécuter sa mission suivante qui peut être de couvrir, de barrer ou de jalonner.

- RECONNAITRE

Définition :

Action qui consiste à aller chercher le renseignement d'ordre tactique ou technique, sur le terrain ou sur l'ennemi, sur un point ou dans une zone donnée, en engageant éventuellement le combat.

Principes :

Engagée en avant du premier échelon dans la zone de responsabilité du régiment ou du GTIA, il s'agit, pour la section, de préparer et de faciliter l'engagement de l'échelon ami en :

- renseignant sur le terrain (préparation de l'action ultérieure),
- recherchant les éléments de sûreté ennemis,
- précisant le dispositif qu'ils couvrent,
- éventuellement prenant, précisant et maintenant le contact.

La réussite de la mission conditionne l'action ultérieure du régiment ou du GTIA. Il est donc essentiel, en fonction des ordres reçus, de reconnaître l'ensemble du fuseau dans lequel progresse la section, ou les itinéraires et leurs abords, afin de permettre au deuxième échelon de rejoindre sa zone d'action en sûreté.

La menace, pour la section, peut être constituée par des éléments de reconnaissance adverses ou des postes de surveillance avancés. Leur volume peut aller de l'élément réduit à la section. Dans les deux cas, l'ennemi pourra disposer d'équipes d'observation de l'artillerie aptes à mettre en place des tirs contre le premier ou le deuxième échelon du régiment ou du GTIA.

La section manœuvre sur deux fuseaux en 2/2, ou sur trois fuseaux en 3/1, en fonction des contraintes terrain et de la menace.

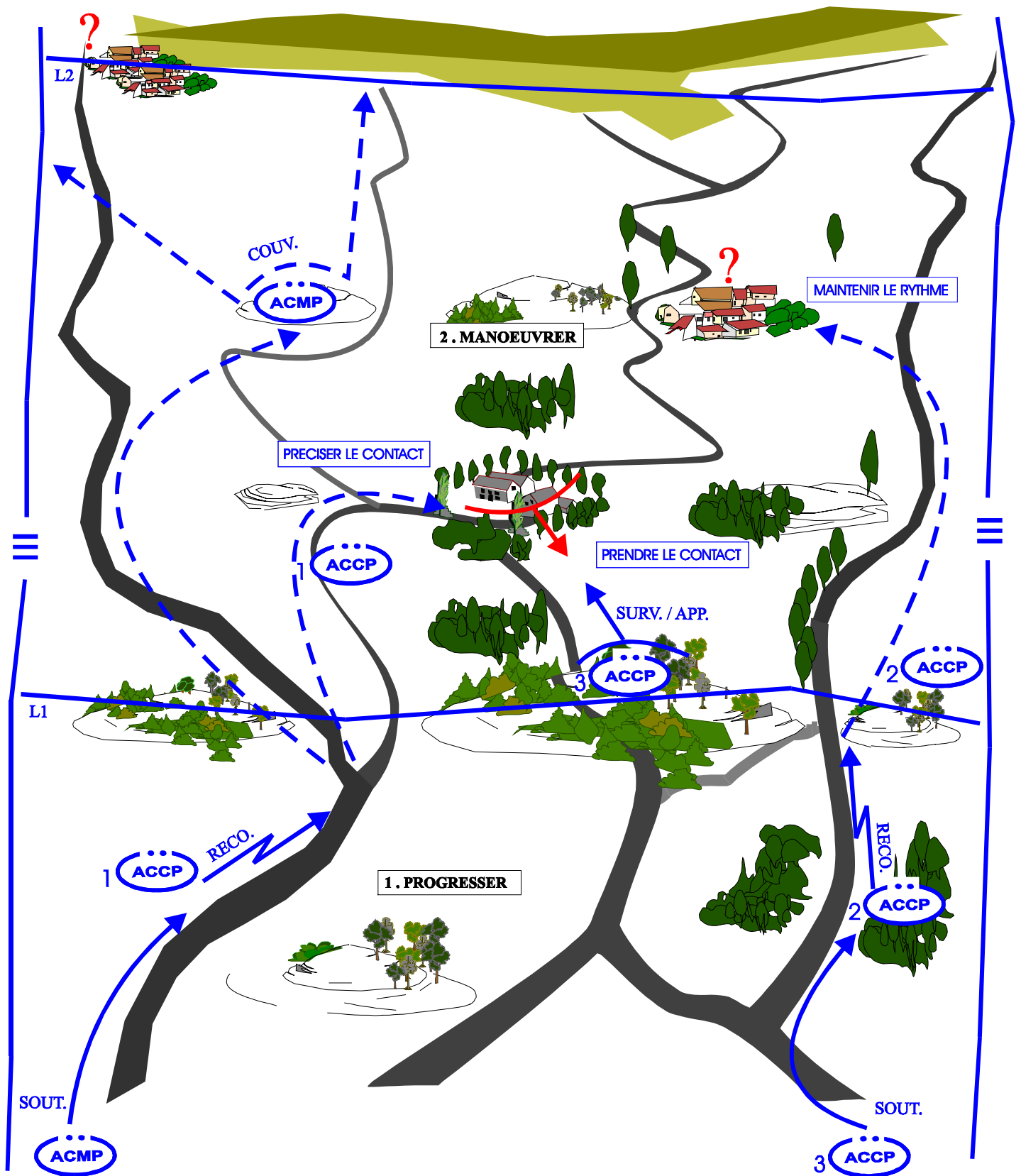
La reconnaissance d'un point important ou supposé tenu est effectuée à l'échelon de la section ; après observation par l'ensemble de la section, mise en place d'un appui et d'une couverture, une patrouille de reconnaissance se porte sur le point désigné. Une telle manœuvre impose de consentir à ralentir le rythme de la reconnaissance.

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	<ul style="list-style-type: none">- fixer les fuseaux, les limites de bond et points particuliers,- articuler la section en deux échelons (2/2 ou 3/1),- donner les ordres.
PROGRESSER	<ul style="list-style-type: none">- de limite de bond en limite de bond,- coordonner la progression des deux échelons,- maintenir le rythme prescrit.

COMBATTRE	<ul style="list-style-type: none"> - riposter face à une action ennemie, - manœuvrer en maintenant le rythme : <ul style="list-style-type: none"> - prendre et préciser le contact, - se couvrir, mettre en œuvre les appuis, - maintenir le contact ou marquer, - rendre compte, - en fonction des ordres reçus, poursuivre la progression ou manœuvrer afin d'exécuter la mission suivante (1).
ROLES INTERARMES	<ul style="list-style-type: none"> - ABC : éclairer, reconnaître, soutenir, appuyer. - GEN : participer à la saisie de points ou à la réduction d'éléments ennemis, marquer des zones minées et ouvrir des itinéraires. - ART : accompagner la reconnaissance, participer à la réduction de résistances dépassées, accompagner et faciliter la progression du 1° échelon, participer à la couverture sur un flanc ou face à une direction, rechercher le renseignement dans la profondeur (pas de simultanéité de tirs indirects et missiles afin d'éviter les ruptures fil).
RENSEIGNER	<ul style="list-style-type: none"> - sur les itinéraires et sur le terrain, - sur l'ennemi, - sur sa progression.

(1) Après avoir pris, précisé et maintenu le contact, le chef de section peut recevoir la mission de barrer, marquer ou jalonner.

LA SRR RECONNAIT
(sur deux fuseaux, en 2/2)



- HARCELER.

Définition :

Restreindre l'activité ennemie dans une zone ou sur un itinéraire défini et créer un climat d'insécurité. Le harcèlement peut être obtenu par le feu, par des coups de main et des embuscades, par des obstacles battus ou non.

Principes :

L'action de la section est caractérisée par la brièveté des interventions, leur répétition et la recherche de la surprise.

Cette mission est généralement exécutée dans le cadre d'actions décentralisées menées sur les arrières de l'ennemi. La section harcèle soit dans une zone d'action fixée par l'échelon supérieur, à l'intérieur de laquelle le chef de section définit les zones de harcèlement des patrouilles (cf. chapitres patrouilles ACCP et ACMP : Harceler), soit sur un fuseau, caractérisé par un itinéraire défini par l'échelon supérieur, dans lequel la section manœuvre par échelons successifs. Cette mission peut être assortie d'une notion de durée et nécessite des mesures de coordination (feux et soutien) particulières.

La mise en place des différents éléments sur les arrières de l'ennemi peut être réalisée le plus fréquemment par infiltration ou par dépassement par l'adversaire, plus exceptionnellement par opération 3° dimension (aéroportage ou héliportage).

COMPOSANTES	EXÉCUTION
PRÉPARER	<p>Fixer :</p> <ul style="list-style-type: none">- soit les objectifs ou zones d'action privilégiés,- soit les zones d'application des feux sur l'itinéraire défini,- les points de regroupement et la zone d'attente des patrouilles,- l'organisation du soutien,- les points ou objectifs à surveiller ou à détruire,- le fractionnement de la section (3° dimension) et les zones de poser. <p>Préciser :</p> <ul style="list-style-type: none">- les zones d'engagement des patrouilles (coordination),- les points de regroupement et les zones d'attente de la section,- les consignes de coordination entre les patrouilles (ruptures de contact /recueils). <p>Donner les ordres.</p>

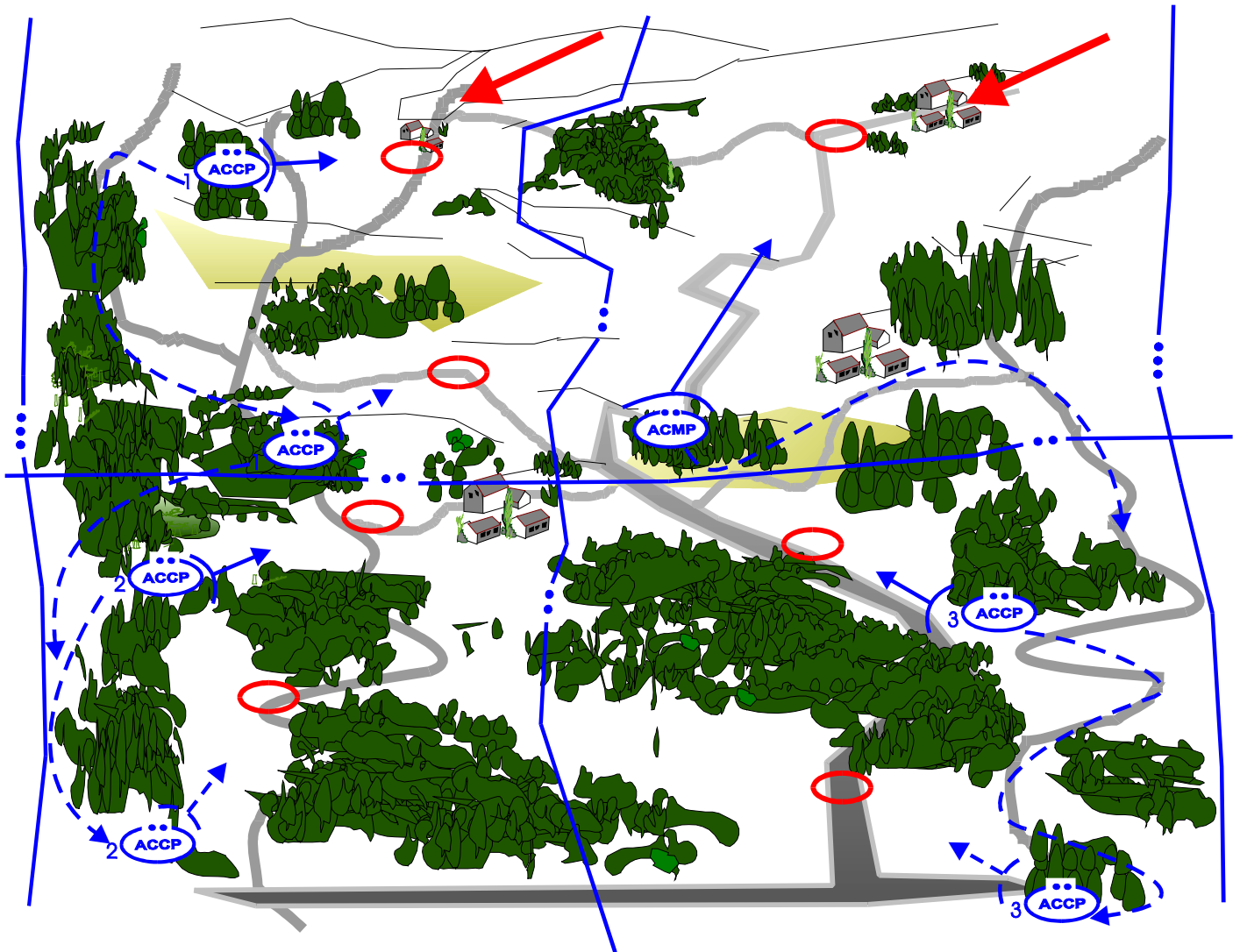
MANŒUVRER	<ul style="list-style-type: none"> - se renseigner, - s'infiltrer (dans le cas de l'infiltration), - surveiller, - coordonner les feux et détruire (action centralisée au niveau section ou binôme de patrouilles), - se couvrir et s'appuyer mutuellement (éventuellement), - s'esquiver.
RÔLES INTERARMES	<ul style="list-style-type: none"> - ABC : l'emploi de l'ABC peut être limité par la nature du terrain et les impératifs de discrétion. - ART : la patrouille peut bénéficier d'appuis de l'artillerie en fonction de l'éloignement de la ligne des contacts et de la portée des pièces.
RENDRE COMPTE	<ul style="list-style-type: none"> - des renseignements obtenus, - des objectifs détruits ou neutralisés, - de la mise en place d'obstacles (éventuellement).

Les schémas suivants représentent trois exemples de manœuvre de harcèlement de la SRR qui n'ont pas un caractère exhaustif ; seront successivement abordés :

- la SRR harcèle en décentralisé sur sa zone d'action,
- la SRR harcèle en centralisé sur un itinéraire défini,
- la SRR harcèle par binômes de patrouilles sur un itinéraire défini.

1^{er} cas : la SRR harcèle sur une zone d'action répartie en zones de harcèlement de patrouilles.

LA SRR HARCELE

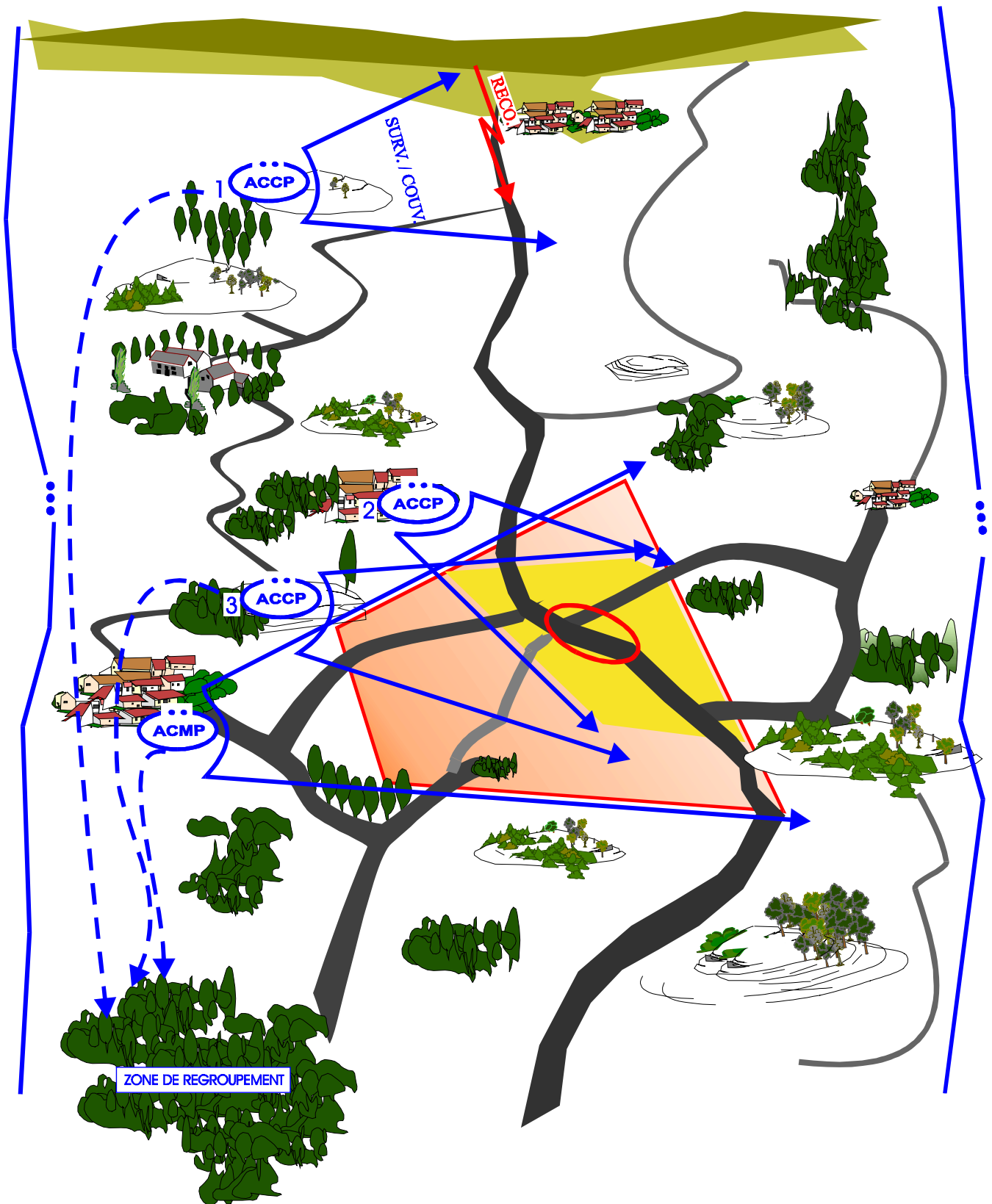


Les dimensions de la zone d'action de la SRR, et donc des patrouilles, varient suivant la nature du terrain et des objectifs recherchés (P.C., échelons de combat ou de soutien, ...).

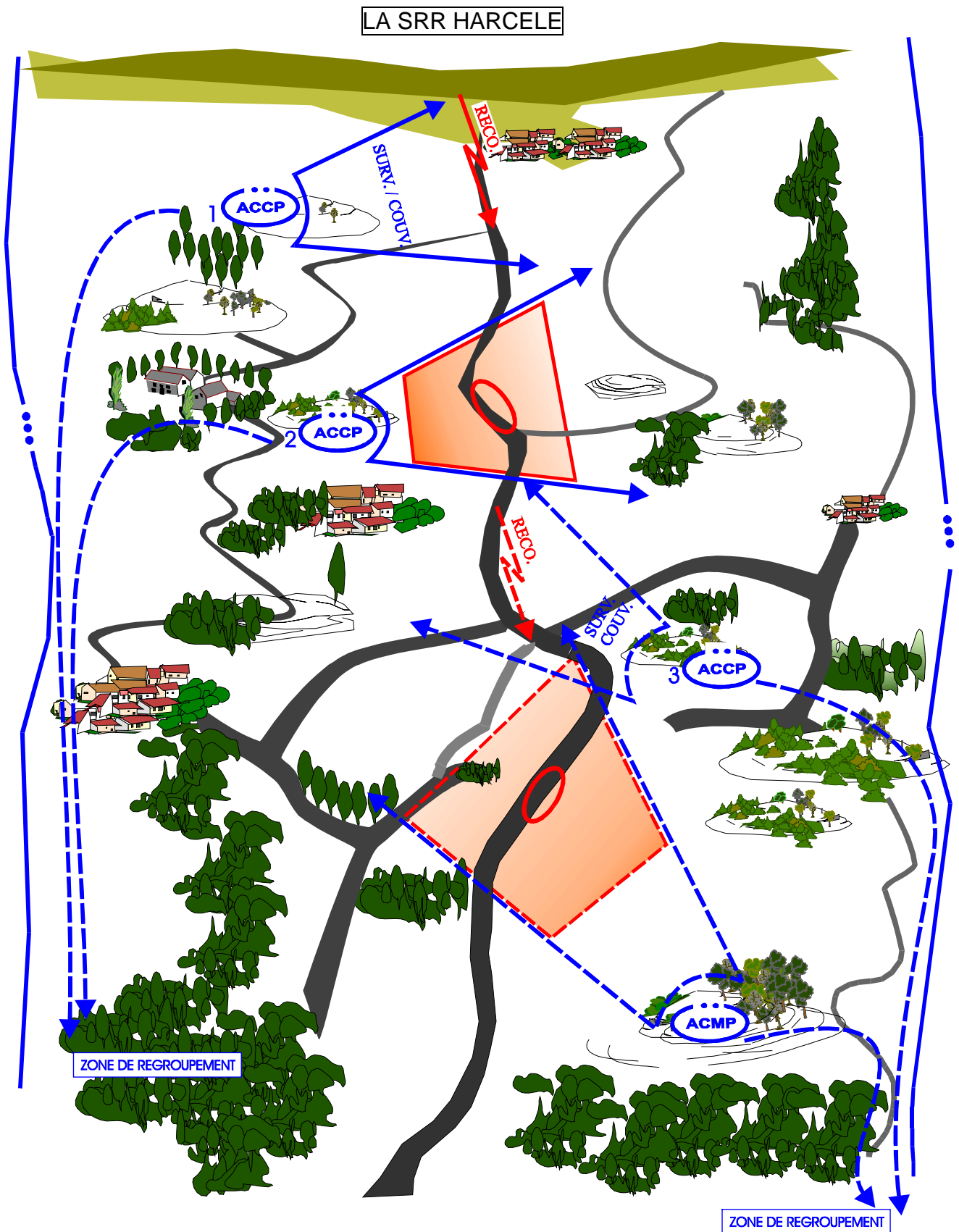
Le chef de section doit avoir le souci permanent de la coordination des patrouilles, principalement lors des phases d'esquive qui peuvent provoquer, temporairement, une imbrication de patrouilles.

2ème cas : la SRR harcèle en centralisé sur un itinéraire défini.

LA SRR HARCELE



3ème cas : la SRR harcèle en décentralisé, par binômes de patrouilles, sur un itinéraire défini.
(le chef de section et le sous-officier adjoint prennent chacun le commandement d'un binôme de patrouille).



423 . LES MISSIONS DEFENSIVES

- GENERALITES

Pour la section de reconnaissance régimentaire, l'action défensive a pour but :

- de renseigner sur un adversaire et/ou de lui causer des pertes dans le cadre d'une manœuvre fixe ou mobile,
- d'arrêter un ennemi progressant sur un fuseau ou un itinéraire,
- de renseigner sur un dispositif ennemi fixe ou mobile dans le but de faciliter l'engagement ultérieur d'un échelon ami.

La manœuvre défensive de la section repose sur les principes suivants.

La valorisation.

La valorisation a pour but d'optimiser l'avantage d'être sur la zone de combat avant l'adversaire. Elle consiste à :

- occuper les zones favorables d'un terrain naturel ou valorisé afin d'optimiser le rapport de force,
- mettre en place des dispositifs de renseignement et d'acquisition des objectifs,
- mettre en place un dispositif en profondeur,
- mettre en place un dispositif d'arrêt,
- participer à la couverture des points faibles.

L'affaiblissement.

Il s'agit de contrarier les préparatifs de l'ennemi et de rompre le rythme de son attaque (il a le choix du moment de l'action) par une combinaison de manœuvres de renseignement et de neutralisation.

Contrarier les préparatifs adverses :

- empêcher l'adversaire de se renseigner par la déception, le camouflage et l'installation sur des points non caractéristiques,
- détruire ou neutraliser les moyens d'acquisition adverses (VOA), aveugler les observatoires.

Rompre le rythme de l'action ennemie :

- appliquer des feux dans la profondeur,
- rechercher et neutraliser les moyens de commandement adverses.

La neutralisation

Il s'agit de mettre l'ennemi hors d'état d'agir efficacement durant un temps déterminé. La neutralisation nécessite de prendre à partie l'ennemi au plus loin et de rechercher une simultanéité des tirs directs, à courte et à moyenne portée, et indirects dans la profondeur.

- MARQUER / JALONNER

L'ennemi en mouvement généralement rencontré par la section pourra être de deux types :

- l'ennemi le plus faible mais le plus difficile à marquer ou jalonner, car très furtif, sera constitué des patrouilles légères de reconnaissance qui s'infiltrent en dehors des axes principaux, de point d'observation en point d'observation ; il ne sera généralement observé que sur les points de passage obligés,
- l'ennemi le plus puissant mais le plus facile à marquer ou jalonner sera constitué des patrouilles lourdes de reconnaissance ou le premier échelon ennemi, qui s'engagent sur les axes ou en parallèle de ceux-ci lorsqu'ils sont au contact, avec un élément en appui (missile / canon).

Les contraintes terrain :

- si la technique de déplacement des patrouilles (marquer/jalonner, 2^{ème} partie, chapitre 2, § 24 et chapitre 3, § 34) en parallèle d'un axe doit être systématiquement recherchée, elle reste cependant rarement applicable compte tenu du terrain,
- le développement des zones urbaines et périurbaines empêche très souvent l'observation à moyenne et longue distance sur les axes considérés et les carrefours.

Pour **réussir sa mission**, le chef de section devra toujours garder présent à l'esprit que :

- des véhicules qui s'infiltrent en ambiance tactique ne passent pas toujours sur les axes d'infiltration,
- des véhicules engagés sur un axe ou en parallèle sont appuyés par des feux directs et indirects à partir des hauteurs et des positions favorables (communément jusqu'à 4000 mètres, éventuellement jusqu'à 6000 mètres),
- l'autorité d'emploi cherche généralement le renseignement sur les patrouilles lourdes de reconnaissance car ce sont elles qui désignent l'axe d'effort de l'ennemi. Il est donc nécessaire pour le chef de section :
 - de faire rechercher des postes d'observation qui offrent des vues au delà de 3000 mètres,
 - avec l'autorisation de l'autorité d'emploi, d'accepter de se laisser dépasser ou déborder par les patrouilles légères de reconnaissance.

Ces missions seront généralement données à la section par un ordre de conduite au cours d'une mission initiale telle que éclairer, reconnaître ou surveiller.

- MARQUER

Définition : conduire une action de renseignement sur un dispositif ennemi fixe ou mobile dans un rapport de force très défavorable, excluant toute prise de contact, dans le but de faciliter l'engagement ultérieur d'un échelon de combat ami à sa mesure.

1^{ER} cas : dispositif ennemi mobile

Principes :

La section se déplace sur deux ou trois fuseaux dans lesquels il s'agit de renseigner en permanence sur la progression d'un ennemi en marche en restant en limite de portée de ses armes. Le rythme de l'action sera conditionné par celui de l'ennemi.

Les techniques le plus souvent adoptées seront les suivantes :

- **sur trois fuseaux :** les patrouilles de reconnaissance ACCP, en premier échelon de la section, marquent leur ennemi dans leur fuseau respectif ; la patrouille ACMP reçoit alors une mission de soutien ; elle est généralement positionnée sur le fuseau où peut se situer l'action la plus pressante, ou sur le terrain lui offrant les meilleures possibilités d'assurer sa mission, soit dans le cadre de l'optimisation des capacités de son système d'arme, soit dans le cadre des possibilités offertes par le terrain de bascule dans l'un ou l'autre des fuseaux. Elle peut aussi recevoir une mission de couverture lorsque la situation l'impose et que le chef tactique admet de perdre une certaine profondeur dans son dispositif.

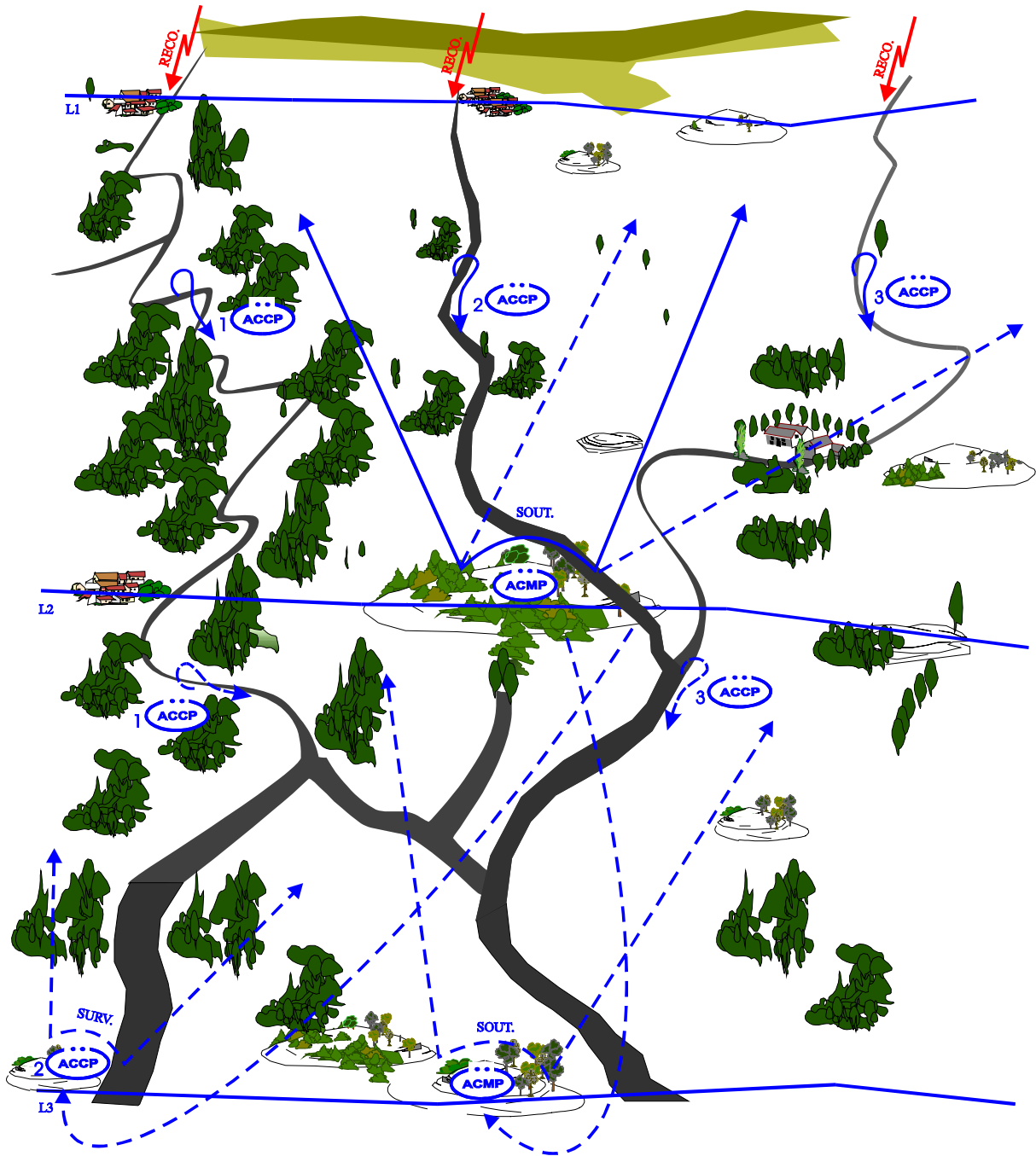
- **sur deux fuseaux :** en fonction du terrain et de l'attitude de l'ennemi, la répartition par fuseau en deux patrouilles ACCP d'une part, une patrouille ACCP et une patrouille ACMP d'autre part, peut être retenue par le chef tactique. Dans cette hypothèse, le fuseau le plus compartimenté sera réservé au binôme de patrouilles ACCP qui manœuvreront alors principalement en perroquet. Dans le fuseau le plus ouvert, la patrouille ACCP, en premier échelon, sera soutenue par la patrouille ACMP, la coordination entre ces deux patrouilles se faisant principalement en tirage ; une action en perroquet peut cependant être envisagée en fonction des contraintes du terrain ou de l'ennemi.

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	Etudier le terrain pour déterminer : <ul style="list-style-type: none">- les axes possibles de progression de l'ennemi,- les carrefours ou rocaes à partir desquels il peut

	<p>changer de direction et l'implication sur la coordination des patrouilles,</p> <ul style="list-style-type: none"> - les risques de débordement, - le choix d'un dispositif en deux ou trois fuseaux, - l'attribution des fuseaux en fonction du terrain et de l'ennemi, - en fonction de la situation, la priorité à donner soit à la profondeur du dispositif, soit à la couverture du dispositif (voire aux deux), - les lignes de coordination et d'observation.
<p>ACQUERIR</p>	<p>Se poster et observer afin de prendre le contact à vue : le chef d'équipe se trouve sur l'axe ou au plus près, à hauteur des points clés afin d'avoir des vues sur le compartiment de terrain où l'ennemi est susceptible de se présenter.</p> <p>Le chef de patrouille, en retrait, occupe des positions lui permettant l'observation dans la profondeur et la liaison avec son chef de section.</p> <p>Les deux véhicules de la patrouille doivent occuper des positions leur permettant, aussi bien d'être à l'abri des vues terrestres et aériennes ainsi que des coups ennemis, que de se replier successivement le moment venu.</p>
<p>MANŒUVRER</p>	<p>Dès le contact visuel établi, le renseignement est immédiatement retransmis :</p> <ul style="list-style-type: none"> - au chef de section par le chef de patrouille, - à l'autre patrouille (2/2). <p>Le chef de section coordonne l'action dans les différents fuseaux ; cependant, la coordination interne au sein des binômes de patrouilles est laissée à l'initiative des chefs de patrouille.</p> <p>La patrouille s'esquive à son initiative de poste d'observation en évitant d'être décelée, identifiée, accrochée ou débordée.</p> <p>Le chef de section doit préparer l'action ultérieure des patrouilles en précisant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - éventuellement leur ordre de repli en fonction des impératifs terrain, - les nouvelles lignes de coordination, zones d'observation ou de regroupement en fin de mission, - les nouvelles missions si un besoin de couverture ou

	<p>de soutien était ressenti, - éventuellement, la nouvelle mission de la section par un ordre en cours d'action.</p> <p>L'action est poursuivie dans la profondeur en maintenant en permanence le contact à vue, l'amplitude des bonds étant fonction du terrain et de la vitesse de progression de l'ennemi.</p> <p>Si le contact à vue est perdu par une patrouille, il est recherché et repris en repartant vers l'avant.</p>
ROLES INTERARMES	<p>ABC : surveiller, soutenir, détruire. ART : assurer la sûreté éloignée du dispositif, interdire ou disloquer des réactions offensives, participer à la couverture sur un flanc ou face à une direction, rechercher du renseignement dans la profondeur (pas de simultanéité de tirs indirects et missiles afin d'éviter les ruptures fil).</p>
RENDRE COMPTE	<p>Le compte rendu est permanent, tant du chef patrouille vers le chef de section, que de ce dernier vers son échelon supérieur, vers ses éventuels voisins si l'ennemi progresse en oblique et quitte la zone d'action de la section, vers l'unité de deuxième échelon dans le cas d'un recueil.</p>

LA SECTION MARQUE UN DISPOSITIF ENNEMI MOBILE



2^{EME} cas : dispositif ennemi fixe

Principes :

Il s'agit pour la section, après une phase d'infiltration et en excluant toute prise de contact, de participer à la recherche des renseignements nécessaires à la prise de décision de l'échelon supérieur qui aura pour but, soit la neutralisation ou la destruction de la force adverse, soit la poursuite de la mission principale (infiltration par exemple), en maintenant en permanence un dispositif de renseignement sur l'ennemi ; l'action offensive sur la force adverse pourra alors être menée par le deuxième échelon.

Ces éléments de décision permettront au chef de l'élément de combat ami de prendre l'ascendant sur l'ennemi en lui facilitant :

- le choix du moment de l'action,
- le choix des objectifs et des axes d'approche,
- la coordination des moyens et le rythme de l'action.

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	Déterminer les points ou zones à atteindre. Choisir le / les itinéraire(s) ou fuseau(x). Fixer les limites de bond. Rythmer le déplacement (ambiance, horaires).
MANŒUVRER	Débuter l'infiltration sur ordre ou à l'initiative suivant les ordres reçus, en évitant toute prise de contact. Coordonner l'action des patrouilles en vue de rechercher les intervalles qui permettront de faciliter l'infiltration du sous-groupement, du régiment ou du GTIA et éventuellement son guidage.
ACQUERIR	Rechercher le dispositif ennemi. Dès le contact visuel établi, le renseignement est immédiatement retransmis : <ul style="list-style-type: none">- au chef de section,- à l'échelon supérieur par le chef de section. Faire poster et observer en évitant toute prise de contact, afin de préserver l'effet de surprise nécessaire à l'échelon de combat ami pour exploiter les points faibles de l'adversaire.

<p>RENSEIGNER</p>	<p>Sur l'ennemi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la position de son dispositif, - sa nature, son volume et son attitude, - les faiblesses et les intervalles de son dispositif, - ses possibilités de renforcements. <p>Sur le terrain :</p> <ul style="list-style-type: none"> - axes d'approche directe (attaque frontale ou infiltration), - axes d'approche indirecte (enveloppement ou contournement), - possibilités d'observation et de tirs directs et indirects, - positions ACMP et ACLP. <p>Sur la population.</p>
<p>RENDRE COMPTE</p>	<p>Des renseignements sur l'ennemi, sur le terrain, sur la population.</p> <p>De l'évolution de la menace sur la position ennemie.</p> <p>Le compte rendu est permanent, tant du chef de patrouille vers le chef de section, que de ce dernier vers l'échelon supérieur.</p>

- JALONNER

Définition : action de combat qui consiste à renseigner en permanence sur la progression d'un ennemi en marche en maintenant devant lui des éléments mobiles qui, sans se laisser identifier ni accrocher, saisissent toute occasion de préciser le renseignement et de causer des pertes à l'adversaire.

Principes :

La mission jalonner se distingue de la mission marquer par le fait majeur que, dans son exécution, le jalonnement nécessite de saisir toute occasion pour infliger des pertes à l'ennemi.

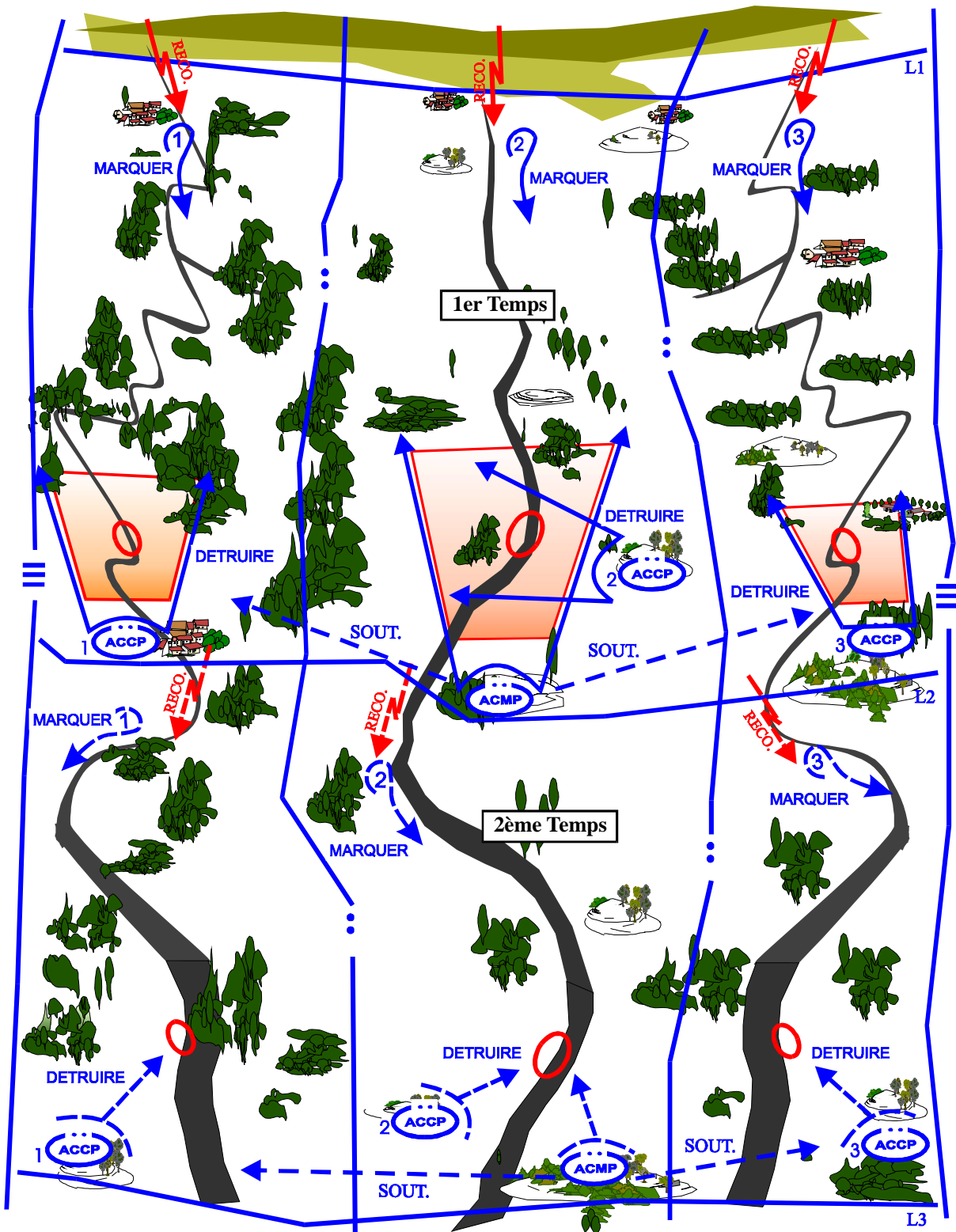
L'ennemi qui se présentera face aux patrouilles de la section dans ce type de mission fera partie, dans la majeure partie des cas, des patrouilles lourdes de reconnaissance ou des éléments de tête du 1^{er} échelon tactique adverse. Outre le souci permanent de renseigner, l'esprit de cette mission est de profiter de toute occasion pour infliger à l'adversaire des pertes sans se laisser identifier ni accrocher. Comme pour la mission MARQUER, l'action de la section se déroulera sur deux ou trois fuseaux en fonction de la nature du terrain et de l'attitude de l'ennemi. Cependant, si la recherche du renseignement reste une constante de ces deux missions, le souci permanent d'infliger des pertes à l'ennemi conditionnera la réflexion tactique du chef de section qui devra rechercher, dans un souci d'efficacité, la complémentarité de ses feux antichars à courte et moyenne portée.

Au niveau du groupement, la réaction de l'ennemi aux pertes subies concourt à la détermination de l'axe d'effort de l'adversaire.

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	Etudier le terrain pour déterminer : <ul style="list-style-type: none">- les axes possibles de progression de l'ennemi,- les carrefours à partir desquels il peut changer de direction,- les risques de débordement,- les zones et lignes d'observation,- les zones de destruction favorables,- les fuseaux (2 ou 3) des patrouilles.
ACQUERIR	Dès que les patrouilles prennent le contact à vue, rendent compte et commencent à jalonner, le chef de section : <ul style="list-style-type: none">- confirme son analyse de la situation ennemie,- réarticule éventuellement son dispositif,- coordonne l'appui de tout ou partie des patrouilles,

	<ul style="list-style-type: none"> - se couvre éventuellement face à une menace, - détermine des zones prioritaires de destruction à l'intérieur desquelles une coordination de la manœuvre et des feux des patrouilles sera impérative, - donne un ordre en cours d'action.
<p>MANŒUVRER</p>	<p>Coordonner :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le chef de section coordonne la manœuvre de ses patrouilles en ayant le souci permanent, soit par le renseignement, soit par l'alignement de ses patrouilles, d'éviter qu'une bascule de fuseau de l'ennemi n'isole ou ne prenne à revers l'une de ses patrouilles, - le chef de section gère le feu des patrouilles dans les différents fuseaux afin de ralentir ou de laisser progresser l'adversaire en fonction de l'effet qu'il souhaite obtenir sur ennemi dans le domaine du feu ou du renseignement, dans l'espace et dans le temps. <p>Combiner le feu et le mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans les zones prioritaires de destruction de section, il coordonne la mise en place des patrouilles, la conduite des feux lorsque le terrain lui en offre la possibilité (complémentarité ACCP/ACMP/indirects éventuellement), l'appui et (éventuellement) la couverture de son action, - le chef de section coordonne l'esquive des patrouilles ayant participé à cette action ponctuelle et la poursuite du jalonnement. <p>L'action est poursuivie dans la profondeur en maintenant le contact, l'amplitude des bonds étant fonction du terrain et de la vitesse de progression de l'ennemi.</p>
<p>RENDRE COMPTE</p>	<p>Le compte rendu est permanent, tant des chefs de patrouille vers le chef de section, que de ce dernier vers l'échelon supérieur.</p>

LA SECTION JALONNE EN 3/1



NB: le déroulement spécifique de l'action du niveau patrouille fait appel à des savoir-faire détaillés dans la 2^{ème} partie, chapitre 2, § 24 : la patrouille ACCP jalonne, et chapitre 3, § 34 : la patrouille ACMP jalonne.

- BARRER

Définition :

Barrer (une direction, un itinéraire) : arrêter un ennemi progressant sur cette direction ou cet itinéraire.

Principes :

Il s'agit, pour la section, d'infliger à un élément blindé ennemi en mouvement sur un itinéraire qui menace le dispositif de la section et/ou du GTIA, des pertes telles qu'il soit au minimum contraint de marquer un temps d'arrêt.

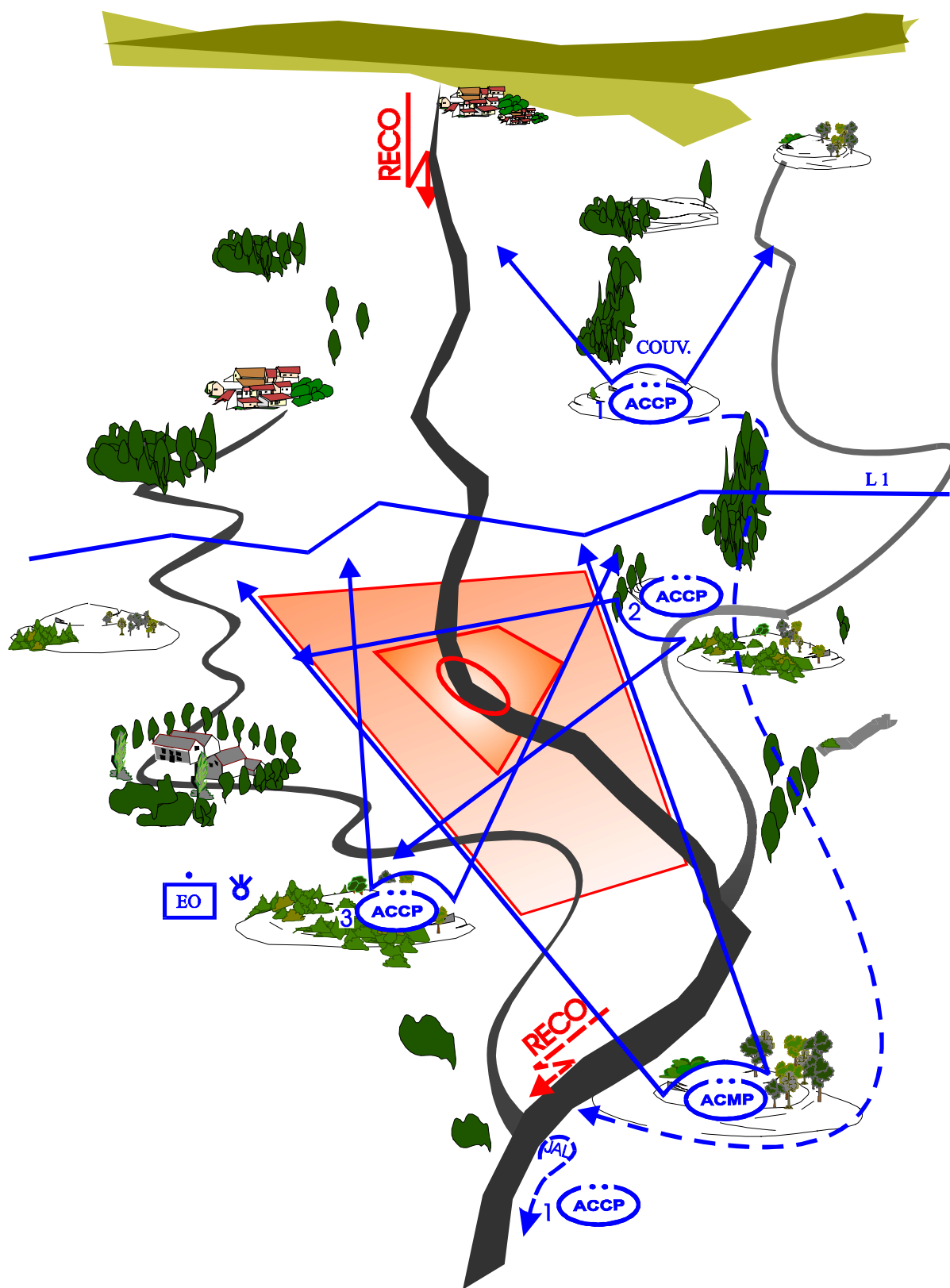
L'esprit de cette mission à caractère défensif prend en compte les données suivantes :

- les délais d'intervention sont courts sans aucune notion d'occupation du terrain que la section ne peut assurer de par sa spécificité (à la différence de missions telles que tenir ou interdire),
- l'ennemi sera en infiltration, par conséquent difficile à repérer ; il sera donc nécessaire de faire marquer (voire jalonner) cet ennemi afin d'obtenir les renseignements indispensables à la prise de l'initiative,
- le chef de section devra rapidement prendre en compte le facteur terrain afin de gagner les délais nécessaires à son installation sur une zone favorable et d'éviter ainsi un combat de rencontre pour lequel la section n'est pas adaptée.

COMPOSANTES	EXECUTION
SE DEPLACER	En ambiance vitesse dans un premier temps, puis, en fonction des renseignements reçus, en sûreté à l'approche de la zone d'installation.
PREPARER	Reconnaître : <ul style="list-style-type: none">- la (ou les) zone(s) d'installation,- les itinéraires de repli. Déterminer ou identifier la (ou les) zone(s) de destruction. Elaborer les plans de feux directs et indirects, Prendre en compte les mesures de coordination avec la patrouille ou l'élément qui marque ou jalonne l'ennemi. Se renseigner : <ul style="list-style-type: none">- sur l'ennemi,- sur les dispositifs voisins. Donner les ordres. Rendre compte : <ul style="list-style-type: none">- de l'installation,- du/des plan(s) de feu(x).

MANŒUVRER	<p>Se renseigner, renseigner. Faire déclencher (sur ordre ou à l'initiative) et conduire les feux directs et indirects. Rompre le contact (sur ordre).</p>
ROLES INTERARMES	<p>ART. : renforcer l'impact des feux AC directs, disloquer ou dissocier toute réaction offensive, faciliter les ruptures de contact, participer à la couverture sur un flanc ou face à une direction, rechercher le renseignement dans la profondeur (pas de simultanéité de tirs indirects et missiles afin d'éviter les ruptures fil).</p>
RENDRE COMPTE	<p>Des renseignements obtenus. Des objectifs détruits ou neutralisés. Des pertes subies. De l'action conduite. Des possibilités d'engagement. Des consommations en munitions.</p>

LA SRR BARRE



- BOUCLER

Définition : par un dispositif continu établi le long d'une ligne définie, isoler une portion de terrain déterminée en vue d'interdire ou, au minimum, de signaler, tout franchissement de cette ligne par l'ennemi.

Principes :

L'esprit et la réalisation de cette mission restent fonction du volume de l'ennemi qui sera opposé à la section :

- lorsque le rapport de force lui est favorable, la section peut être amenée à conduire un combat défensif à partir des zones ou des positions occupées ; elle pourra alors barrer afin d'arrêter un ennemi en progression,
- lorsque le rapport de force lui est défavorable, la section peut être amenée à conduire un combat de sûreté à esprit défensif ; la section sera dans un premier temps amenée à surveiller, puis à marquer ou jalonner un ennemi mobile afin de faciliter l'engagement d'un échelon ami à sa mesure,
- lorsque le rapport de force lui est très favorable et que sa seule présence peut conférer à la section un rôle dissuasif, elle peut être uniquement amenée à surveiller et à renseigner ; la surveillance d'une zone à partir d'un dispositif fixe ou mobile est ainsi tout à fait adaptée aux missions d'interposition : après bouclage, surveiller une ligne de cessez le feu, une zone démilitarisée.

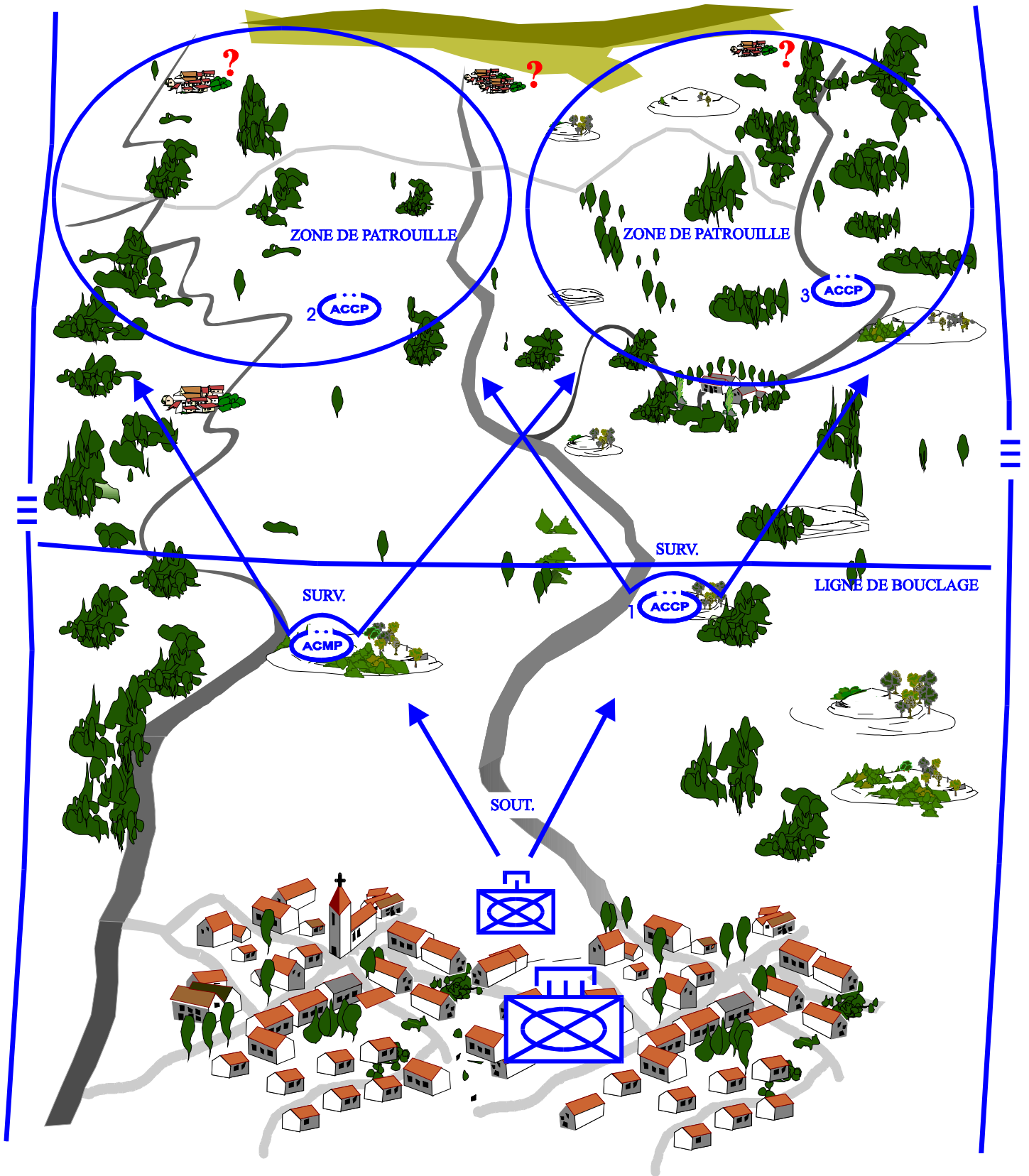
Les dimensions de la portion de terrain à boucler sont variables selon la nature de la zone et de l'adversaire. La réussite de la mission dépend principalement de l'aptitude du chef de section à conserver l'ascendant sur l'ennemi, en maintenant ou en rétablissant dans les meilleurs délais un rapport de force favorable ou dissuasif. Ceci est lié à une reconnaissance détaillée des itinéraires d'intervention et des possibilités de manœuvre sur l'ensemble de la zone.

Dans ce type de mission, il peut s'avérer nécessaire de constituer un sous-groupement interarmes spécifique incluant par exemple la SRR, un peloton blindé et des éléments du génie, pouvant bénéficier de feux indirects. Dans ce contexte, l'action de la SRR est tout particulièrement tournée vers l'acquisition du renseignement afin de faciliter l'engagement du peloton blindé.

En règle générale, il s'agit, pour le chef de section, de trouver le point d'équilibre entre une dilution sur le terrain nécessaire à l'acquisition du renseignement et la capacité à concentrer rapidement ses moyens pour intervenir sur une ou des menaces particulières.

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	<p>Se déplacer en sûreté vers la zone. Reconnaître. Déterminer les points clés. Jeter un dispositif provisoire. Articuler avec le souci de mettre en place un dispositif d'acquisition du renseignement dans la profondeur. Donner les ordres.</p>
RENSEIGNER	<p>Installer un dispositif de postes de surveillance. Organiser les reconnaissances des patrouilles. Rendre compte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des possibilités d'observation et de tir, - des possibilités d'action de l'échelon ami, - des renseignements obtenus sur le terrain, les amis, les ennemis et la population.
MANŒUVRER	<p>Coordonner les patrouilles. Maintenir la surveillance. En fonction des ordres reçus et de la situation ennemie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - surveiller, - prendre, préciser, maintenir le contact, - barrer, - jalonner, - marquer.
ROLES INTERARMES	<ul style="list-style-type: none"> - ABC : surveiller, soutenir, détruire. - GEN : valoriser les positions, participer à la couverture et aux missions défensives. - ART : assurer la sûreté éloignée du dispositif, interdire ou disloquer des réactions offensives, interdire tout débordement, participer à la couverture sur un flanc ou face à une direction, rechercher du renseignement dans la profondeur (pas de simultanéité de tirs indirects et missiles afin d'éviter les ruptures fil).
RENDRE COMPTE	<p>Des renseignements sur l'ennemi, sur le terrain, sur la population. De l'évolution de la menace sur les positions de surveillance.</p>

LA SECTION BOUCLE



- RECUEILLIR

Définition : soutenir à partir d'une zone ou d'une ligne donnée une unité qui se replie, lui permettre le franchissement de son propre dispositif puis la couvrir pendant un certain délai.

Principes :

Il s'agit de faciliter le mouvement rétrograde de l'unité qui se replie et de prendre à son compte le combat contre l'ennemi afin soit de gagner des délais, soit d'arrêter l'ennemi progressant sur cette direction ou cet itinéraire.

Dans la conduite du recueil par l'échelon supérieur, le rôle de la SRR sera, généralement, d'armer les points d'identification et d'accueil, de prendre contact avec l'unité recueillie, de la guider et de transmettre l'information sur l'ennemi et sur les amis vers l'échelon supérieur.

Le recueil demande une préparation et une coordination rigoureuses, car il est impératif d'une part d'éviter les tirs fratricides, et d'autre part de limiter, dans le temps, la concentration des unités sur une même zone. La préparation, outre l'installation en dispositif défensif de la section, doit clairement déterminer :

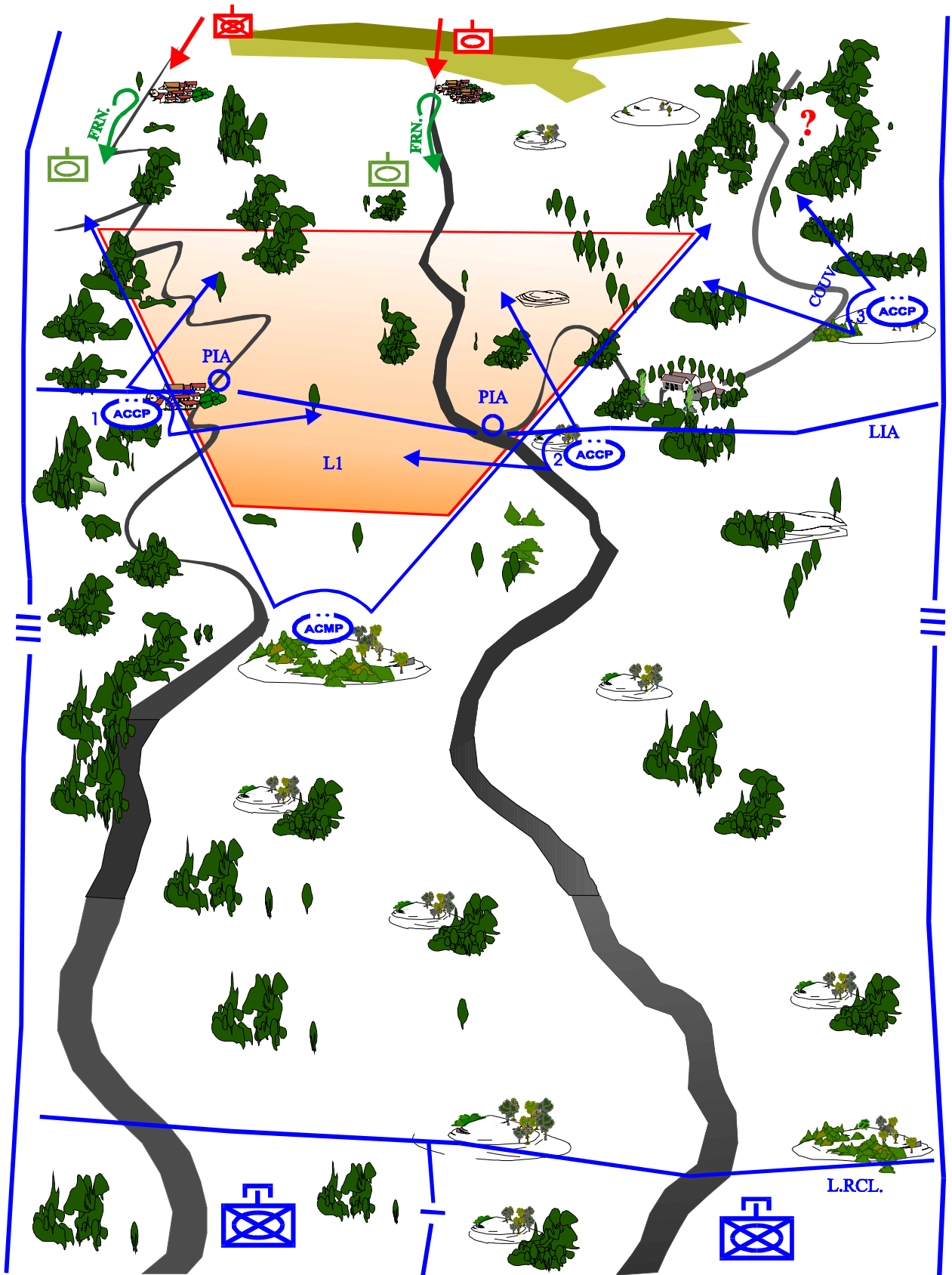
- la ligne de recueil (L.RCL.) : « ligne de contrôle suivant de préférence des points marquants du terrain et sur laquelle la responsabilité pour la conduite du combat est transmise d'une formation à une autre »,
- le point (ligne) d'identification et d'accueil (P.I.A. - L.I.A.) : « point (ligne) à partir duquel l'unité recueillie est identifiée, accueillie, guidée et d'où les tirs d'appui sont déclenchés sans qu'il y ait confusion dans les objectifs »,
- les itinéraires de franchissement du dispositif ami vers la zone de regroupement,
- les mesures de coordination : les procédures d'identification, les modalités de prise de contact et de transfert de l'information sur l'ennemi, l'échelonnement de l'unité recueillie.

La ligne de recueil sera le plus souvent imposée à la section. Par contre, l'échelon supérieur peut demander au chef de section de proposer le ou les P.I.A. (2 maximum) ; il est souhaitable qu'un D.L. de l'unité recueillie soit présent auprès de la section afin de faciliter la préparation et la conduite de l'action (identification, comptage, renseignement, ...).

COMPOSANTES	EXECUTION
PREPARER	Reconnaître : <ul style="list-style-type: none">- le ou les P.I.A.,- les pénétrantes nécessaires au recueil,- les positions d'installation défensive.

	<p>Participer à l'élaboration :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des plans de feux directs et indirects, - des plans d'obstacles. <p>Proposer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des mesures de coordination, - des mesures d'identification, d'accueil et de guidage. <p>Donner les ordres.</p> <p>Se renseigner :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur les éléments amis à recueillir et sur les voisins, - sur l'ennemi, - sur la population. <p>Rendre compte.</p>
<p>MANŒUVRER</p>	<p>Identifier et guider les éléments amis.</p> <p>Se renseigner, renseigner.</p> <p>Faire déclencher et coordonner les feux directs et indirects.</p> <p>Mettre en œuvre les obstacles de manœuvre (si autorité qualifiée).</p> <p>Selon la mission reçue :</p> <ul style="list-style-type: none"> - barrer, - boucler, - couvrir, - marquer, - jalonner.
<p>ROLES INTERARMES</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ABC : appuyer, détruire, identifier et accueillir. - GEN : valoriser la ligne de recueil par des barrages d'obstacles, faciliter le franchissement du dispositif en maintenant libres les itinéraires, réaliser les travaux de protection. - ART : faciliter le recueil puis la manœuvre défensive par des tirs de neutralisation ou d'aveuglement, renseigner et disloquer les contre-attaques (pas de simultanéité de tirs indirects et missiles). - CIRCU : faciliter la traversée du dispositif en guidant les éléments recueillis.
<p>RENDRE COMPTE</p>	<p>De la conduite du recueil :</p> <ul style="list-style-type: none"> - arrivée des éléments amis et échelonnement, - des renseignements obtenus sur l'ennemi, - de la fin du recueil et de l'engagement du combat.

LA SECTION RECUEILLE



424 . LES MISSIONS PARTICULIERES

MISSIONS A DOMINANTE GUIDAGE

Ces missions s'exécutent, généralement, au cours des opérations de relève, de recueil, en arrière de la zone des contacts dans une ambiance de sûreté relative, ou au cours d'une infiltration au travers d'un dispositif adverse marqué (cf. § 423, mission marquer).

Elles peuvent revêtir les aspects suivants :

- accueil d'une colonne,
- guidage d'une colonne sur un itinéraire non fléché, ni jalonné, mais reconnu (cas d'un recueil),
- fléchage et jalonnage d'itinéraire,
- pilotage de véhicule(s) isolé(s) à des points de passage dangereux ou de circulation difficile,
- participation à l'escorte de convois,
- reconnaissance de la viabilité d'un itinéraire,
- aide au franchissement des coupures.

MISSIONS D'ESCORTE

Elles peuvent revêtir les aspects suivants :

- escorte d'autorités,
- escorte de matériels logistiques,
- escorte de détachements de reconnaissance,
- escorte de courrier en zone d'insécurité relative...

MISSIONS DE LIAISONS

Tout ou partie de la section de reconnaissance régimentaire peut éventuellement être utilisée pour effectuer des liaisons d'aide au commandement :

- pour prendre des contacts avec des unités voisines,
- pour accroître le nombre des agents de transmissions lorsque le silence radio est imposé.