

COMBAT

LE GUETTEUR

I Généralités

Le guetteur a pour mission de surveiller en permanence une zone de terrain, de déceler toutes tentatives d'approche de l'ennemi, de renseigner son chef

II Consignes générales

- Voir sans être vu, pouvoir utiliser ses armes être à l'abri de l'ennemi, rendre compte à son chef.
- Être continuellement attentif (Ne pas dormir, ne pas quitter son poste, ne pas lire, ni fumer, ni boire)
- Pouvoir alerter son chef par geste, par signaux ou ~~à~~ à voix basse mais sans jamais quitter son poste
- Savoir arrêter (cas d'un isolé) crier halte sans se faire voir, demander le signal de reconnaissance. Si l'isolé ne connaît pas le signal de reconnaissance lui faire jeter son arme, le tenir en joue, avertir son chef. Si l'isolé ne s'arrête pas au cri halte

renouveler l'injonction (Cris halte). Si l'adversaire ne s'arrête toujours pas faire usage de son arme.

Cas d'un groupe. Arrêter de la même façon que pour un isolé. Cris halte, faire avancer le chef du groupe.

Si l'ennemi est menaçant à courte distance et risque de prendre le poste, le guetteur tire sans cris halte.

III Les Consignes Particulières.

Procédé E.S.T.O.M.A.C

- E**: **Ennemi**: genre, direction, nombre, distance.
- S**: **Secteur**: limite gauche et droite
- T**: **Terrain**: Points particuliers, points dangereux.
- O**: **Ouverture du feu**: Conditions d'ouverture du feu.
- M**: **Missions** ou **royons d'alerte**:
- A**: **Amis**: Emplacement des guetteurs de droite et de gauche. Heure de sortie et de rentrée des patrouilles amies. Lignes de reconnaissance.
- C**: **Chef**: Chemin de repli. point de ralliement.
place du chef

IV Conditions du guet: (De jour, de nuit)

V Relève

■ Cas du guetteur simple. Le guetteur à relayer continue son observation, le guetteur relavant se place à côté du guetteur relavé. Le guetteur relavé transmet à son camarade les consignes particulières à voix basse. Le guetteur relavé ajoute les renseignements recueillis à sa faction. Le chef de poste et le guetteur relavé rejoignent ensemble le poste.

■ Cas du guetteur double.

Le guetteur mobile devient guetteur fixe, le guetteur relavant devient guetteur mobile. Le guetteur fixe repart avec le chef de Poste.

La relève à toujours lieu en présence du chef de poste. L'observation ne doit être jamais rompue. Le passage des consignes se fait à voix basse sans bruit et sans se faire voir.

Utiliser le renain à l'aller comme au retour.

VI Alerte au chef

■ Guetteurs double. C'est le guetteur mobile (de jour) qui rend compte au chef. De Nuit c'est le guetteur en retrait qui rend compte au chef.

VII Compte rendu du guetteur -

- Qui? ou quoi? Une boîture
- où? au canepour
- quand? Une minute
- Comment? Lentement dans telle direction

L'ÉCLAIREUR PATROUILLEUR

I Mission des éclaireurs Patrouilleurs

1) Progresser rapidement dans la direction imposée par le chef.

L'É.P. reçoit:

- a) Le Point à atteindre.
- b) L'itinéraire à suivre.

Pour maintenir sa direction l'É.P. doit prendre des points de repère. Il progresse de points de repère en points de repères. Ou bien la nuit de point d'écoute en points d'écoute.

■ c) Protection mutuelle des deux éclaireurs patrouilleurs

— Progression à allure normale

2) Découvrir l'ennemi et déjouer ses pièges en fouillant le terrain.

— L'E.P doit observer et écouter.

— Reconnaître et fouiller, quelquefois

— Se porter sur les pts où l'ennemi pourrait monter une embuscade

— A chaque arrêt il doit répondre aux quatre ^{de} questions où? par où? quand? Comment?

— Pour répondre à ces 4 questions l'E.P doit se poser avant deux questions:

* où l'ennemi pourrait-il tendre une embuscade (fouiller)?

* D'où l'ennemi pourrait-il nous observer (observer)?

3) Rendre compte au chef de toute les observations sur l'ennemi et sur le terrain.

De nuit les EP sont suivis de près par leur

chef,

A chaque arrêt l'E.P rend compte tranquillement son emplacement: A qui? Au chef qui doit rester constamment en liaison à vue. Quand? A chaque arrêt, à chaque observation. Comment? Au geste et à la voix.

Finalement : De quoi ? De son observation sur l'ennemi sur le terrain, et même s'il n'y a rien il faut rendre compte.

De Nuit l'E.P. doit connaître très bien le côté des signaux et le mot de passe.

II Exemple de reconnaissance de pts suspects.

Un pont : Les Abutments, les couverts environnant les côtés du pont, le dessous.

Un bois : Aborder la lisière par une corniche si possible. Un E.P. reconnaît l'intérieur du bois sur quelques mètres pendant que le 2^e E.P. surveille le sommet des arbres.

Une maison : Aborder la façade qui présente le moins d'ouverture. jamais face à une porte ou à une fenêtre. Tonger les murs. Au moindre indice suspect jeter une grenade.

L'AGENT de TRANSMISSION

C'est un combattant qui achemine par les voies les plus rapides les messages écrits ou oraux. Il doit savoir observer, il doit être rapide. Il doit avoir une bonne connaissance du terrain, une bonne mémoire, un caractère bien trempé car il agit seul en zone d'insécurité. Doit avoir une bonne forme physique.

I Consignes Générales

- 1) Transmettre rapidement le message au destinataire.
- 2) Demander l'accusé de réception ou le compte rendu de transmission au destinataire.
- 3) Rendre compte au retour de l'exécution de la mission et des observations faites en cours de mission.
- 4) En cas de blessure faire appel aux amis pour assurer le succès de la mission.

II Les Consignes Particulières

- 1) Au reçu de la mission l'agent de transmission doit connaître :
 - le nom, la qualité du destinataire et

- l'unité qui commande
- 2^e emplacement du destinataire.
- 2) Avant de partir
 - Répéter le message s'il est oral ou bien en prendre connaissance s'il est écrit.
 - Mettre le message en sûreté
 - Repérer un itinéraire défilé et sûr.
 - Approvisionner et armer son arme.

III Exécution du déplacement.

- En cas d'incident ne pas s'arrêter et changer d'itinéraire
- Éviter l'accrochage avec l'ennemi.
- Détruire le message si on est sûr d'être capturé
- En terrain connu itinéraire aller différent des retours

De nuit :

- P₁ P₂ + de 200 à 300 mètres à parcourir, on met 2 agents de transmissions.
- Choisir l'itinéraire permettant d'être silencieux
- Ne pas se profiler sur un fond clair.
- Ne doit utiliser son arme qu'en cas d'absolue nécessité.
- Même itinéraire à l'aller qu'au retour.
- P₁ P₂ doit connaître les signaux de reconnaissance.

L'EQUIPE

I Presentation

Groupe Commande, 7 hommes
Groupe Combat 10 hommes
⇒ Section 37 hommes

Groupe de Commandement

- 1 off de Section ♂
- 1 adjoint off ou S/off
- 1 Radio
- 1 S/off Vneur d'élite
- 2 HdR Vneur d'élite
- 1 Observateur (ou AT)

Groupe de Combat

Chef de groupe ♂

equipe choc

- ♂ chef équipe PM
- GV1 PM
- GV2 FLG
- GV3 FLG

Equipe feu

- ♂ chef équipe FSA
- ♂ tireur FM FM+PA
- Chargeur FM FSA
- ♂ LRAC Tireur LRAC+PA
- Chargeur LRAC FSA

Dans une section il y a 3 groupes de combat (identiques)

II Rôle des chefs d'équipe

1) Equipe choc

- Il choisit la formation la plus appropriée.
- Il fixe à chacun sa mission.
- Il désigne les objectifs aux FLG
- En toute circonstance il s'oppose aux resserrements de ses hommes.
- Il demeure attentif aux ordres du chef de groupe.
- Il organise l'observation
- Il utilise au mieux le venain.

2) Equipe feu

- ~~Assure~~ ~~Assure~~ que l'armement est en bon état de fonctionnement et qu'il a assez de munitions.
- ~~Il~~ recherche les emplacements de tir et de recharge
- Il s'efforce de savoir à tout instant où se trouve l'équipe choc.
- Il fait ouvrir le feu et le conduit.
- Il fait cesser le feu lorsque le but recherché est atteint ou lorsque le tir devient dangereux.
- Il se place auprès de la pièce qui a la mission principale.

III Missions des équipes

1) Équipe feu.

Le LRAC

- blindés
- ouvrages de campagne
- protection rapprochée.
- appui de l'équipe choc
- couverture du FM

Le FM

- couvre le LRAC dans le CRAC
- appui l'équipe choc ou 1 autre groupe de combat
- détruit ou neutralise l'ennemi
- Interdit le passage d'une zone de terrain

2) Équipe choc

- Recherche de l'ennemi et sûreté
- Même mission que l'EP et que le guetteur
- Détruire l'ennemi (embuscade AC ou AP, ^{nelle} coups de main), (assauts), sabote
- rage et harcèlement.

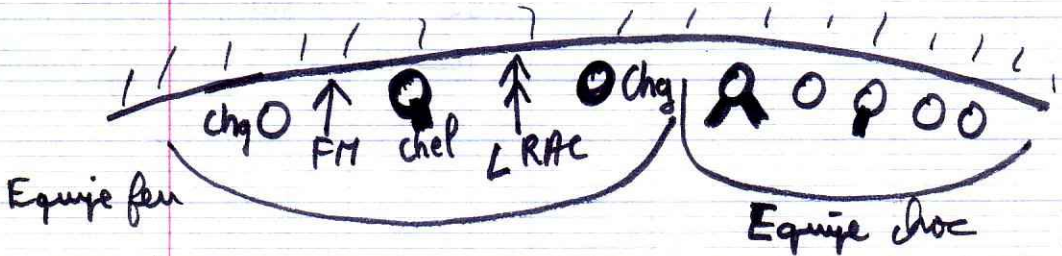
FORMATION et PROGRESSION

I Formation colonne par un

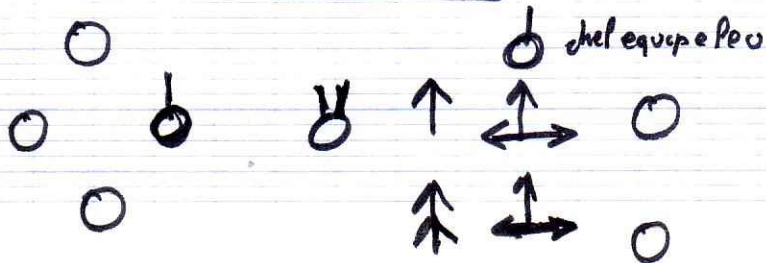
Elle est prise au commandement, direction ou face à tel point, colonne par un tant de mètres.
 GV - chef d'équipe - 2^e et 3^e GV (équipe choc)

Chef d'équipe - Tireur FM - Chargeur
 Tireur LRAC et chargeur LRAC
 (équipe feu)

b) Formation en ligne



c) Formation en Essaim



II Les Commandements

1) Disposition de Combat

On approvisionne toutes les armes sauf LRAC
Vérifier l'état des armes, chargeurs, munitions.

2) Ordre de Mouvement

D → Direction
P → Point à atteindre
I → Itinéraire
F → Formation.

Au reçu de sa mission le chef d'équipe donne un ordre préparatoire afin de mettre les hommes en condition. (P - A - T - R - A - C - D)

ordre
Préparatoire

P → Personnel (choix du personnel)
A → Arme et munitions.
T → Tenue (Pas de chemise, sans bretels etc.)
R → Radio
A → Alimentation (2 rations par lot de 10 hommes)
C → Camouflage
D → Divers (Lieu et heure rassemblement par exemple)

Ordre Initial

- Situation (ami et ennemi)

- mission (faire sauter un pont etc)
- Objectif, Direction, Itinéraire.
- Conduite à tenir
- Dispositif initial
- Points de ralliement en cas d'attaque.
- Tirs d'appui
- Signaux, horaire.

Il ne restera plus au chef d'équipe qu'à donner l'ordre d'exécution c'est à dire le DP/F.

LA PATROUILLE LEGERE

La patrouille légère est une équipe choc ayant une mission à remplir isolément en zone d'insécurité non loin des lignes amies.

Missions:

- La patrouille de reconnaissance (Renseignements ^(ennemi))
- La patrouille d'observation (Renseignements ennemi)
- Patrouille de liaison (Transmission)

PROGRESSION de la PATROUILLE

La patrouille doit être en garde de tous côtés, légère et silencieuse, elle évite les accrochages. Elle progresse de points d'observation en point d'observation. (de bruit de pas d'écoute en pas d'écoute)

Reconnaissance d'un point suspect.

- La patrouille si le temps le permet contourne le point suspect pour voir ce qu'il dissimule. (En cas d'impossibilité anet en garde au dernier couvert)
- Toute la patrouille ne doit pas s'engager en m temps

Le chef de patrouille détache deux hommes qui reconnaissent le point suspect. Le chef de patrouille reste en position avec le reste pour protéger la reconnaissance des éclaireurs.

LE POSTE de GUET

I Généralités

Un poste de guet est un petit élément déployé en avant de l'unité pour les renseigner sur les activités de l'ennemi.

II Mission

- Renseigner sur l'ennemi
- Alerter
- Arrêter les isolés

III Installation du poste

1) Progression

- sous forme de patrouille de reconnaissance
- L'emplacement du poste qui pourrait être l'ami par l'ennemi mi et reconnu comme un point suspect.
- Le chef du poste de guet envoie deux éclaireurs pour aborder l'emplacement du poste
- Sur un signe des éclaireurs le reste de l'équipe les rejoint sans se faire repérer.

2) Reconnaissance du chef

Le chef d'équipe reconnaît sans se faire voir l'emplacement des quertrons car la mission est avant tout de voir sans être vu.

Il désigne des emplacements de combat de chaque homme en particulier ceux des **FLG**

dans le cas où une équipe possède un FM ou un LRAC en renforcement il doit à l'emplacement de la pièce un rasance pour le FM. ou de Flanquement pour le LRAC.

Il prévoit un chemin de repli.

Un point de ralliement hors des vues de l'ennemi.

3) Action du chef

- Il place immédiatement deux quertrons et leur donne des consignes particulières (Procédés ESTOMAC)

Il donne une mission au FSA LG (FLG) et au Voltrigou restant. Il désigne les emplacements de combat, des moyens de liaison et les consignes de tir.

- Il indique à tous le signal d'alerte, le signal de repli le chemin de repli et le point de ralliement.

- Il possède en renforcement une pièce FM ou une pièce LRAC, il donne les consignes de tir par écrit.

IV exemple de consigne de tir collective.

MISSION	OBJECTIF	POINTAGE	REPERAGE	DECLenchement	REGIME
Zone de surveillance tir à vue	Tout obj. justiciable de la FM à l'initiative du chef			Sur ordre ou à partir de telle ligne	Devant impulsion de l'obj qui se dévoilent
Tir sans voir	brisson A and	pied du brisson	points de pointage (avant le mouvement de hausse)	Au signal ou au commandement du chef	Tir à 125 cartouches debut rapide éventuellement suivi d'un arrêt en (en proportion avec la nature de l'obj)

V Organisation et vie du poste.

- 1) Voir tout le secteur de surveillance doit être vu.
Aménagement d'obstacle pouvant gêner l'observation
- 2) Ne pas être vu.
Chaque homme aménage son emplacement d'urgence sans se
faire voir ou se faire apercevoir
- 3) Permanence du guet
Deux guetteurs au maximum pour une équipe. S'il y a une pièce
en renfort il faut un guetteur en permanence à la pièce.
Les autres hommes sont au repos mais à leur emplacement de
combat et avec leur équipement.
Les guetteurs sont relevés régulièrement et discrètement pour
éviter la fatigue et pour ne pas attirer l'attention de l'ennemi.
- 4) Liaison
Le chef de poste doit pouvoir rendre compte à tout moment.
Moyens permanents : Agent de transmissions
Moyens éventuels : Radio, fusées,

VI Le combat au poste.

- Le chef de poste doit mettre discrètement le poste en alerte.
- * lorsque il y a circulation d'isolés civils ou militaires
- faire arrêter par surprise tous isolés sans ouvrir le feu. et sans

cris, le faire désarmé et fouiller et rendre compte.

* Pour les patrouilles suspectes actives de l'ennemi

- Mettre discrètement le poste en alerte
- Ne pas dévoiler l'emplacement du poste.
- Sa mission est de voir non pas de combattre
- Rendre compte (direction de l'ennemi, armement, effectifs).

* Attaque du poste.

- Rendre compte. (Radio)
- Position de l'ennemi, importance etc.
- Faire riposter pour retarder l'ennemi.
- Repérer le poste rapidement, discrètement, en bon ordre.

* Repli.

- Ordre de repli conformément aux ordres reçus
- Replier son équipe en ordre sans se faire repérer.
- Rejoindre au point de ralliement \rightarrow l'absence des vues et des coups de l'ennemi.
- Rejoindre son unité en formation de patrouille.