

**LES PRINCIPES GENERAUX
DU COMBAT DE LA
SECTION
EN ZONE URBAINE**



INTRODUCTION



I- PRINCIPES GENERAUX

II- POINTS CLES

III- ENSEIGNEMENTS RECENTS

IV- LES MISSIONS DE LA SECTION

INTRODUCTION

- Pas de missions spécifiques au combat ZUB
(INF 202)
- Importance du combat ZUB
- Un milieu particulier
- Cohérence avec le CNEC

INTRODUCTION



I- PRINCIPES GENERAUX

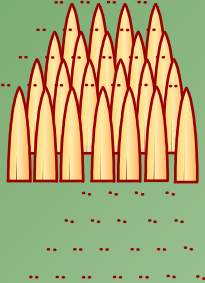
II- POINTS CLES

III- ENSEIGNEMENTS RECENTS

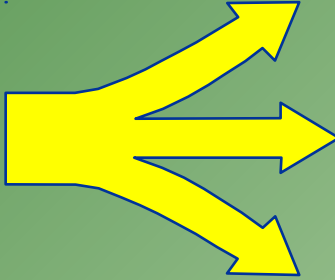
IV- LES MISSIONS DE LA SECTION

PREAMBULE

CONQUETE



STRATEGIE

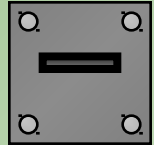
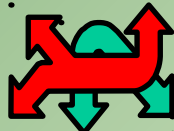
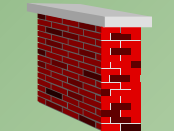
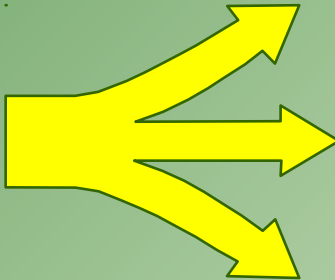


Gage

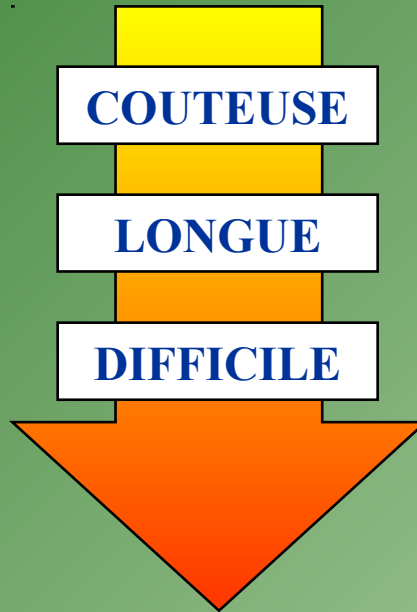
Objectif Politique

Objectif Economique

TACTIQUE



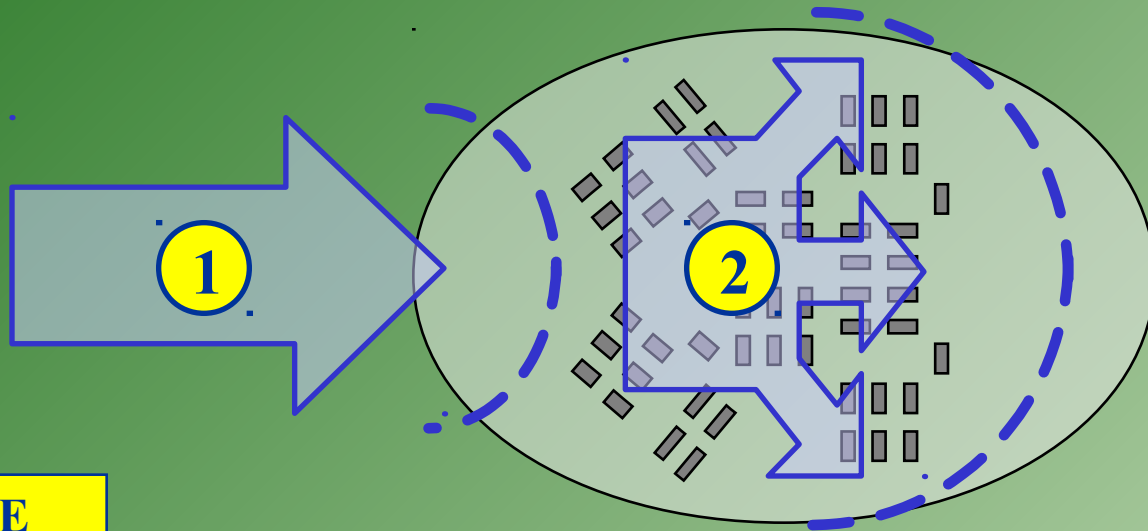
OPERATION DE CONQUETE D'UNE AGGLOMERATION



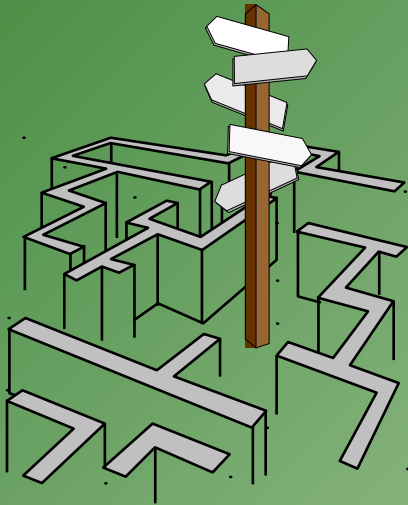
LE MILIEU URBAIN SEMBLE DE PLUS EN PLUS INCONTURNABLE

OPERATION DE CONQUETE D'UNE AGGLOMERATION

2 PHASES

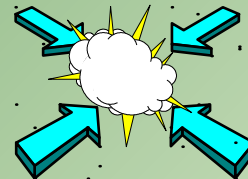
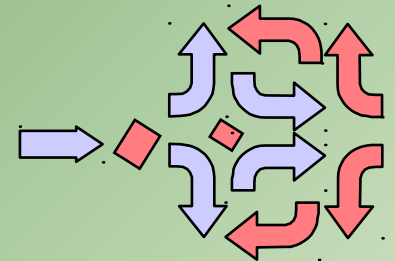


FACTEUR DE CONTRAINTE



Manoeuvre

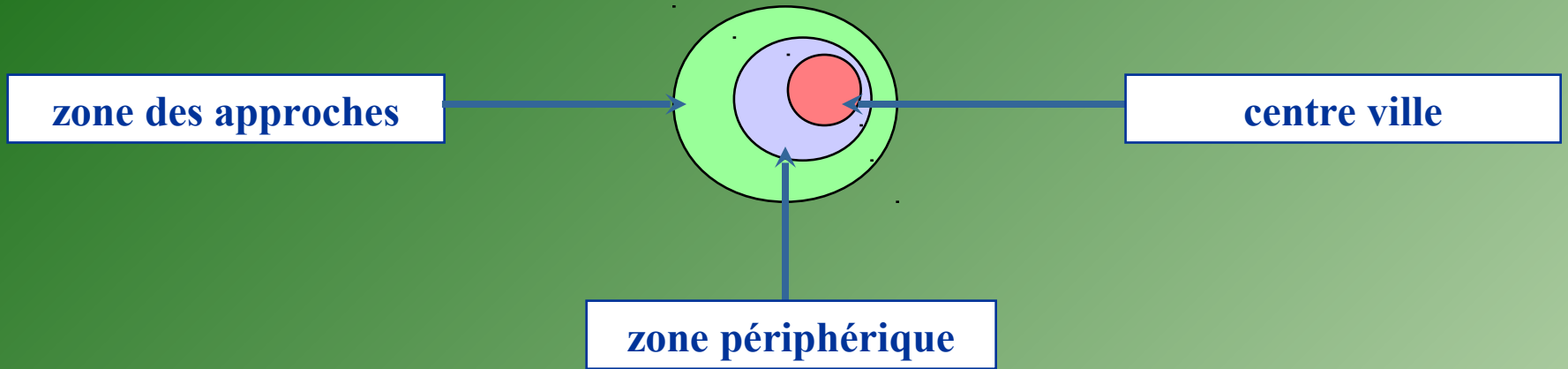
Procédés



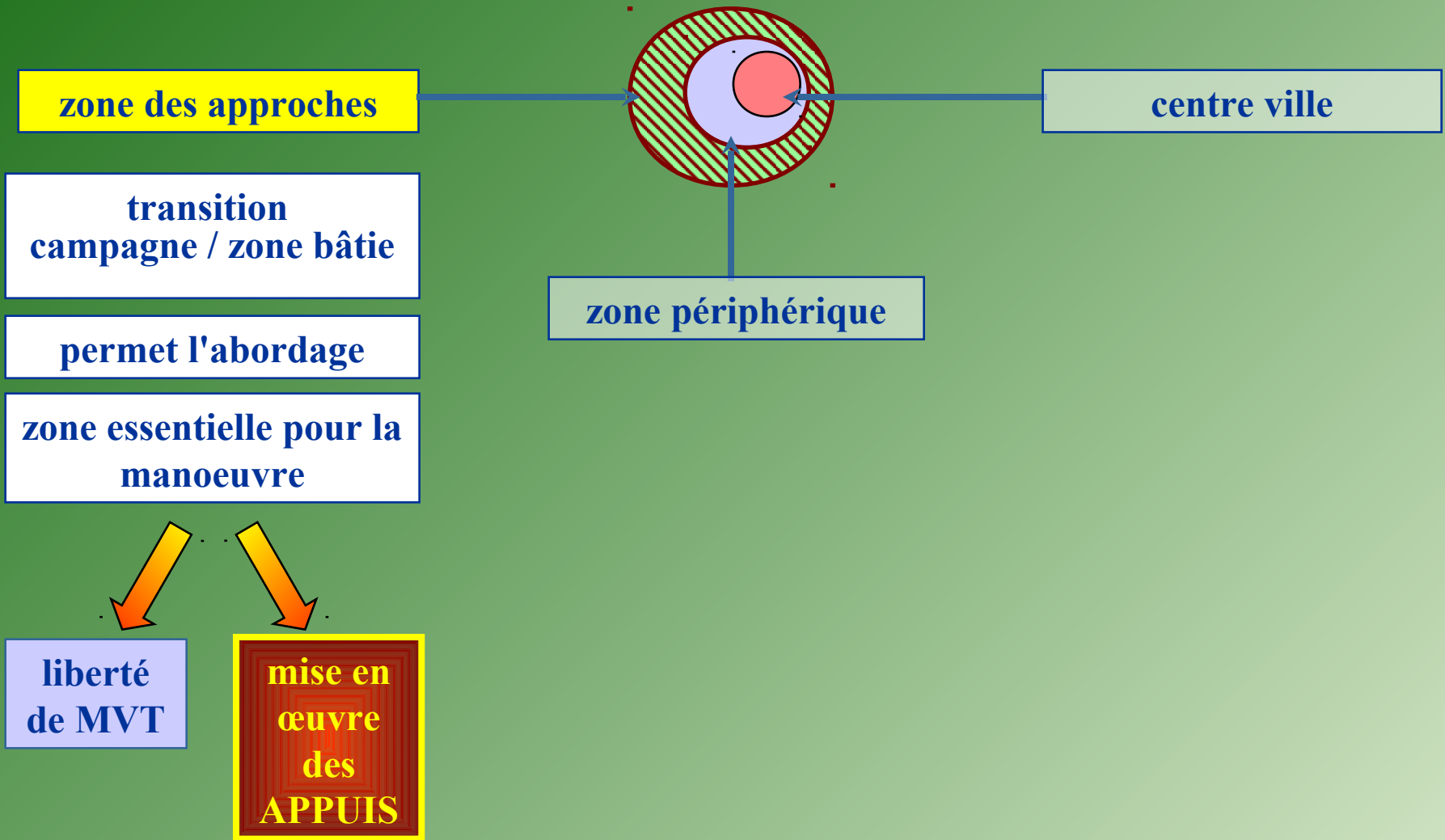
Procédés en ZUB

- 1° : **bouclage** (ancien siège MA)
- 2° : **écrasement** de la ville sous les bombes
 - Stalingrad par troupes nazies
 - résultat : ruines et cadavres
- 3° : **nettoyage**
 - rue par rue
 - maison par maison
 - **PB** : coût humain (assaillants)

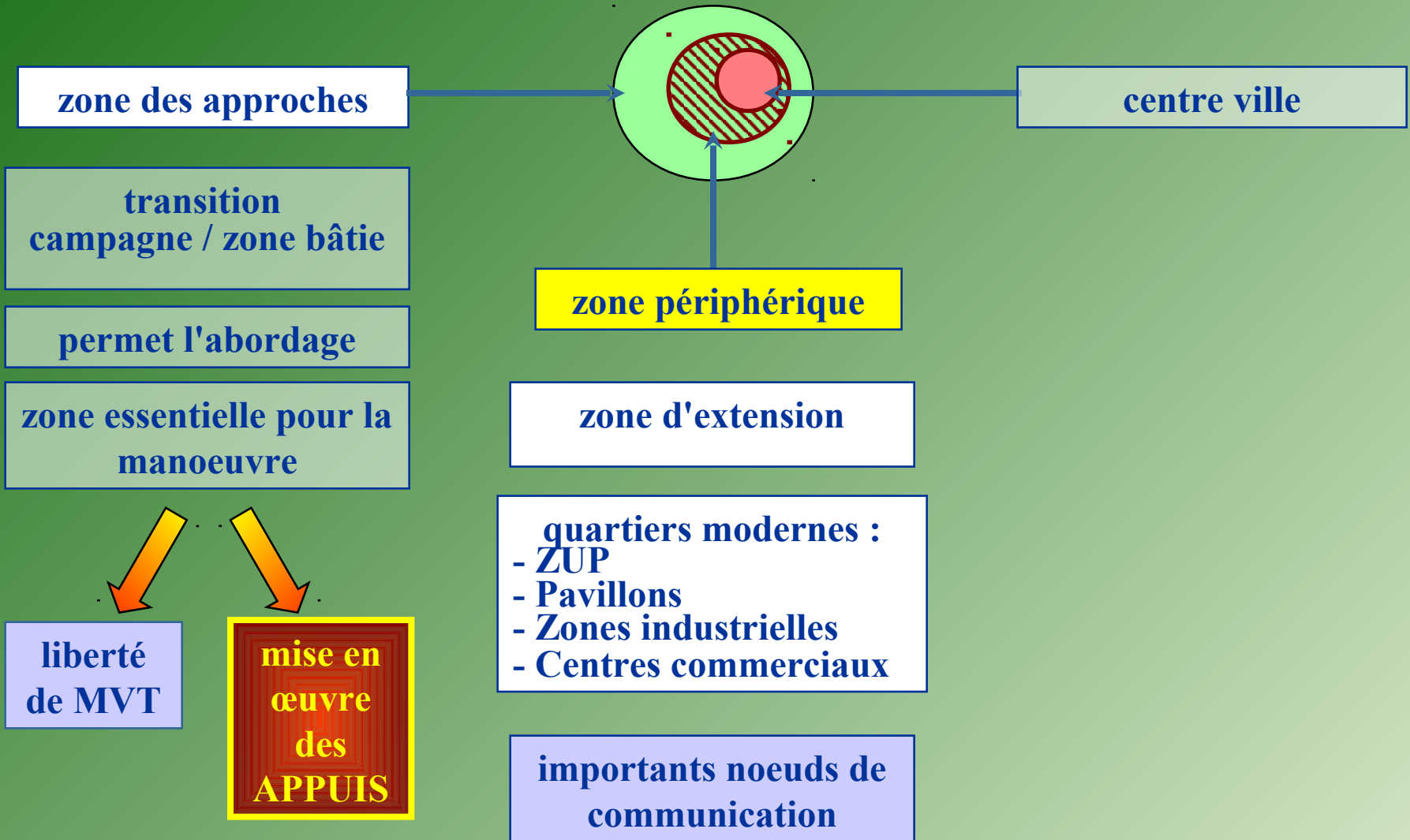
LES STRUCTURES URBAINES



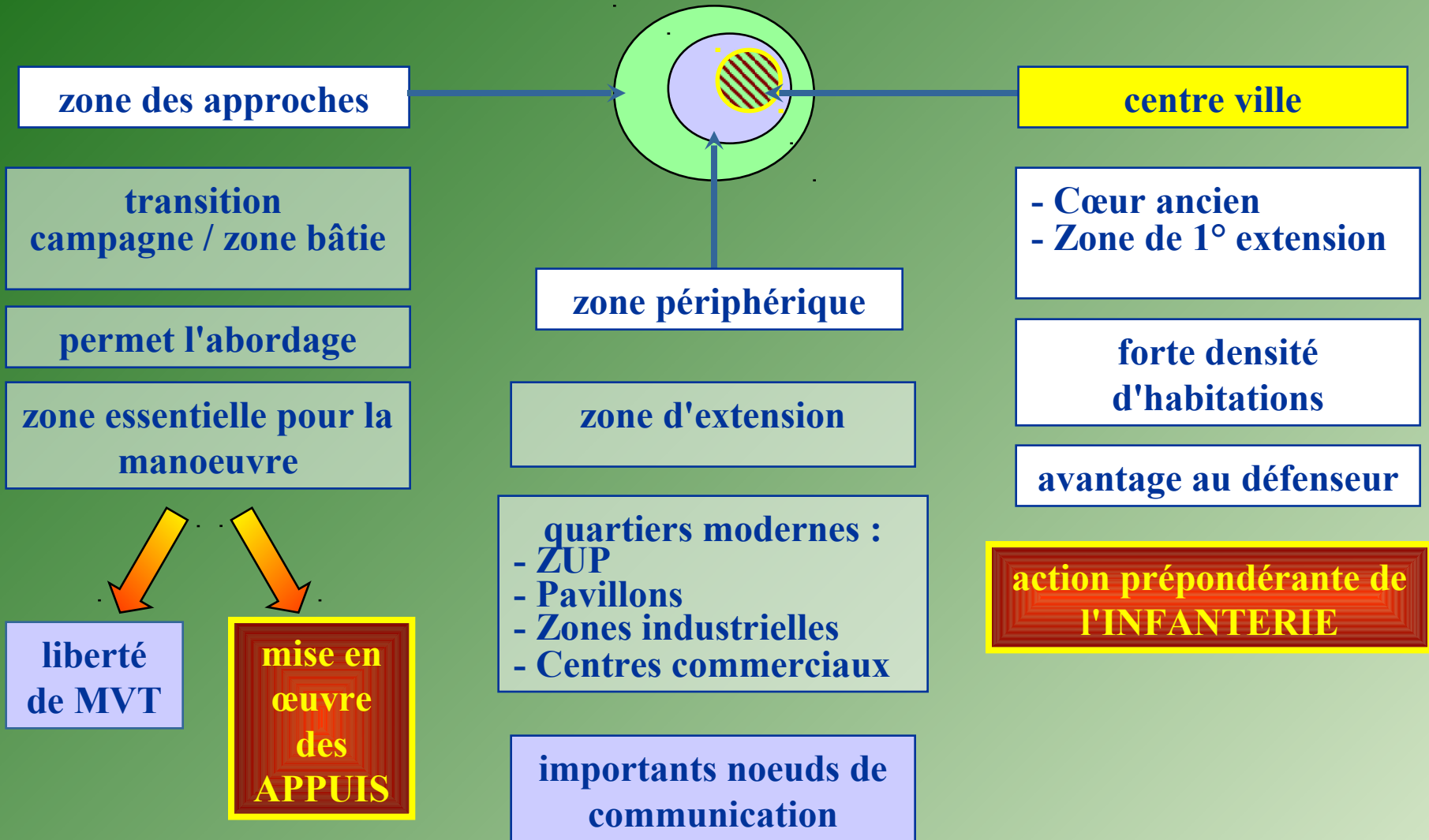
LES STRUCTURES URBAINES



LES STRUCTURES URBAINES



LES STRUCTURES URBAINES



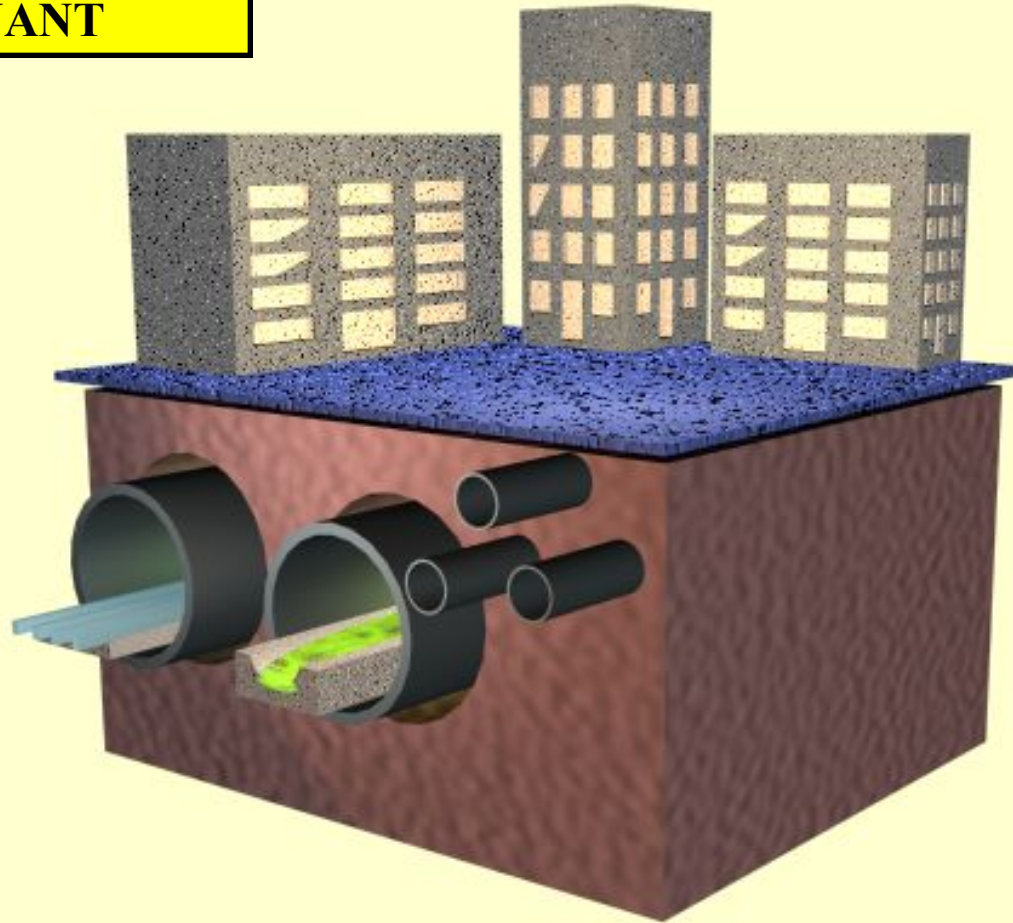
La zone urbaine est un milieu

-

TRIDIMENSIONNEL

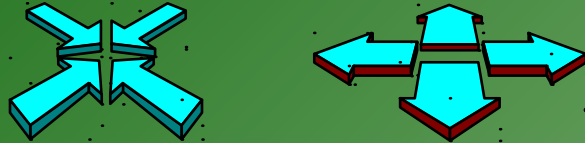
- **COMPLEXE**

- **CONTRAIGNANT**

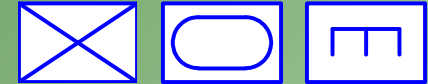


FACTEURS FONDAMENTAUX

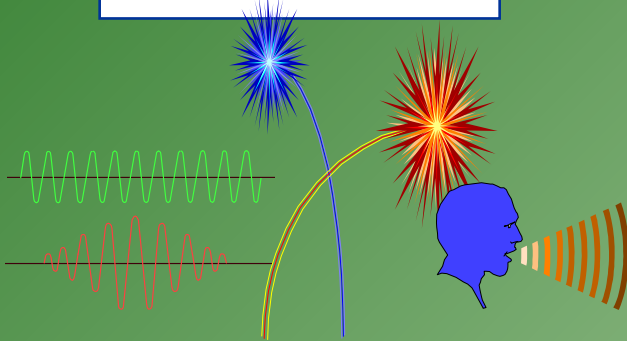
Mobilité



Décentralisation / Mixage



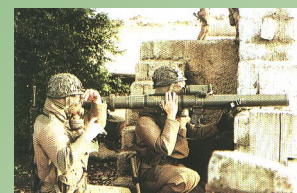
Communication



Renseignement



Feux ACCP



PRINCIPES GENERAUX

Mener un combat décentralisé à base d'INFANTERIE

Conquérir les POINTS-CLES

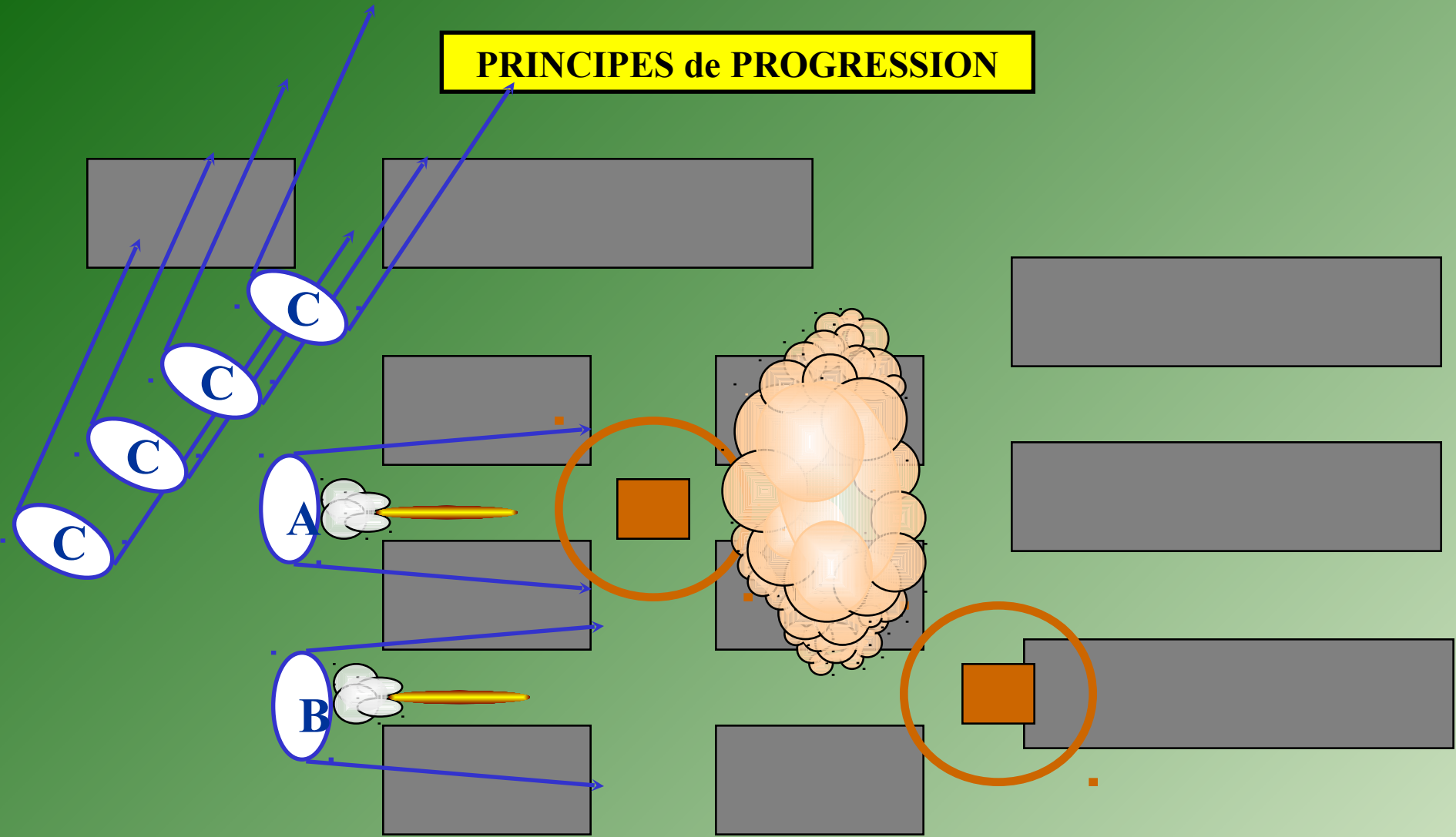
Disposer d'ELEMENTS RESERVES

COORDONNER LES ACTIONS

Assurer sa SURETE et sa PROTECTION



PRINCIPES de PROGRESSION



PRINCIPES de PROGRESSION

PAS DE DEPLACEMENT SANS APPUI INTERNE ET/OU EXTERNE

COORDINATION FEUX / MOUVEMENTS

SOUCI PERMANENT DU SOUTIEN LOGISTIQUE

INTRODUCTION



I- PRINCIPES GENERAUX

II- POINTS CLES

III- ENSEIGNEMENTS RECENTS

IV- LES MISSIONS DE LA SECTION

POINTS CLES

- Equipements
- Travail du trinôme
- Travail du groupe

EQUIPEMENTS

- Principes
- Protection
- Armement
- Munitions
- Radio
- Camouflage
- Divers





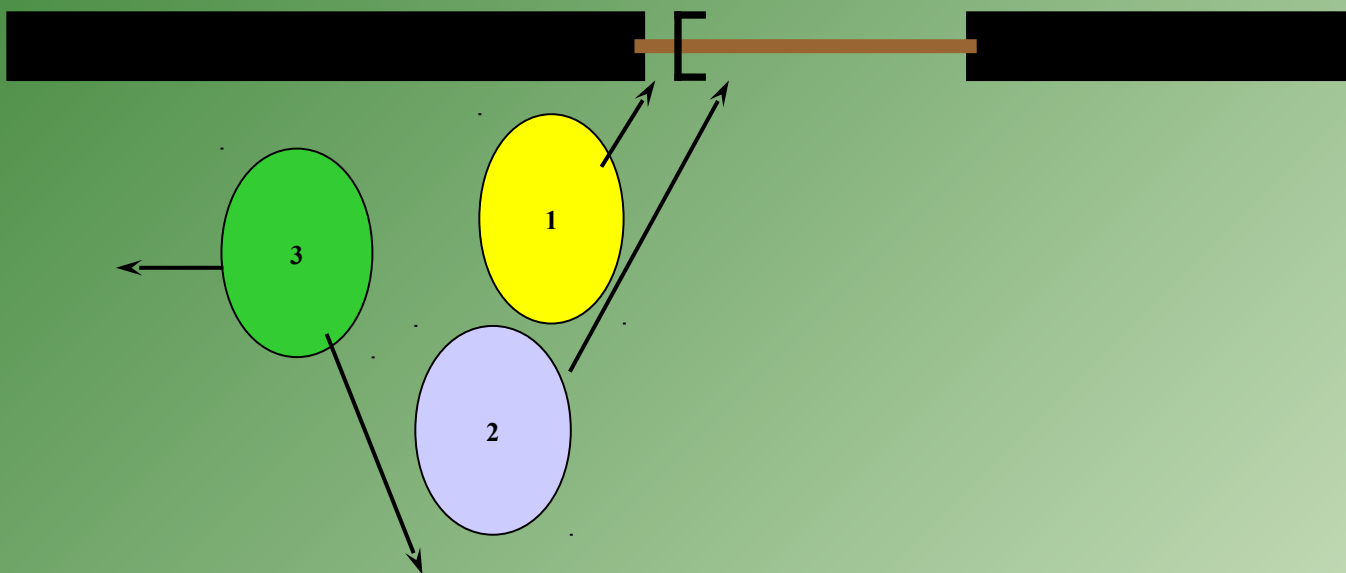


TRAVAIL DU TRINOME

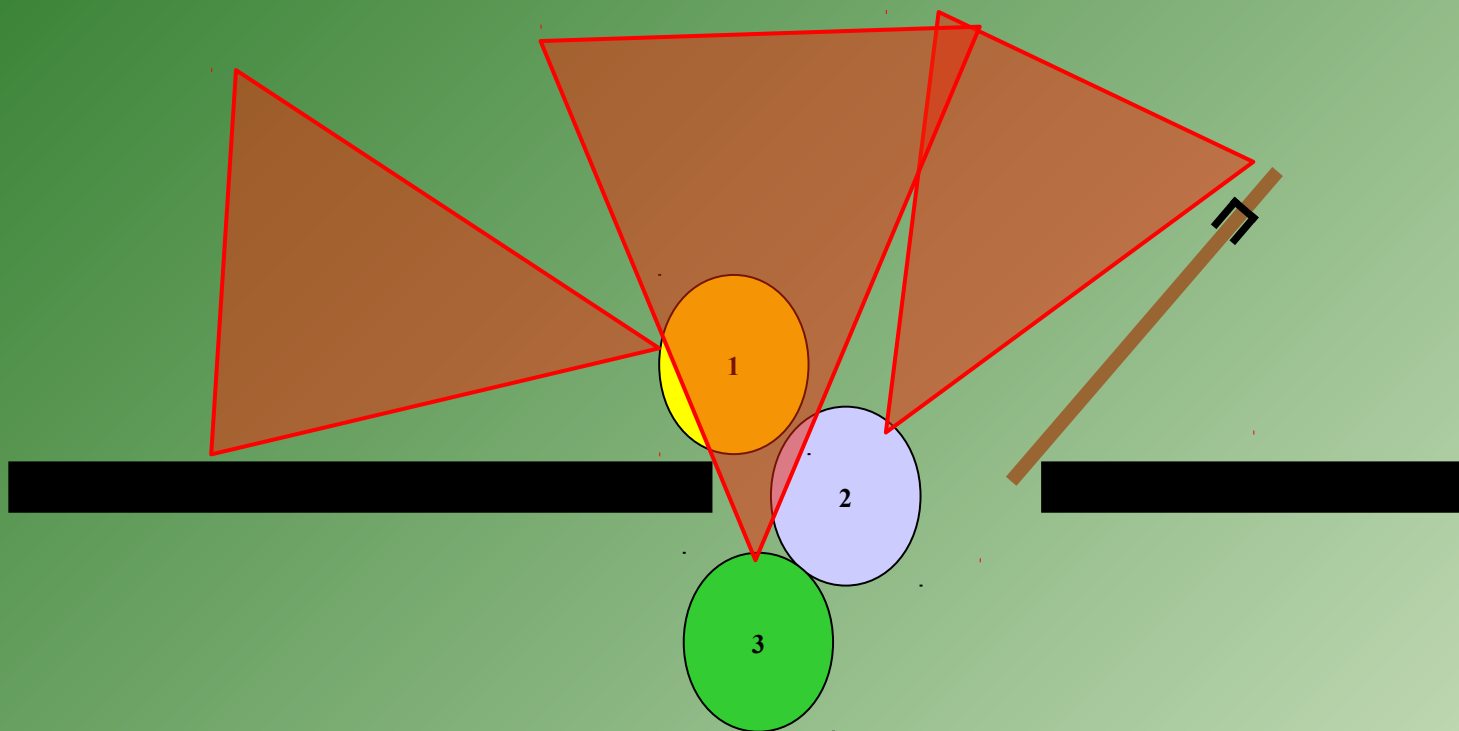
- Tenue de l'arme
- Patrouille/contact
- Tout azimut
- Procédures
- **Entraînement**



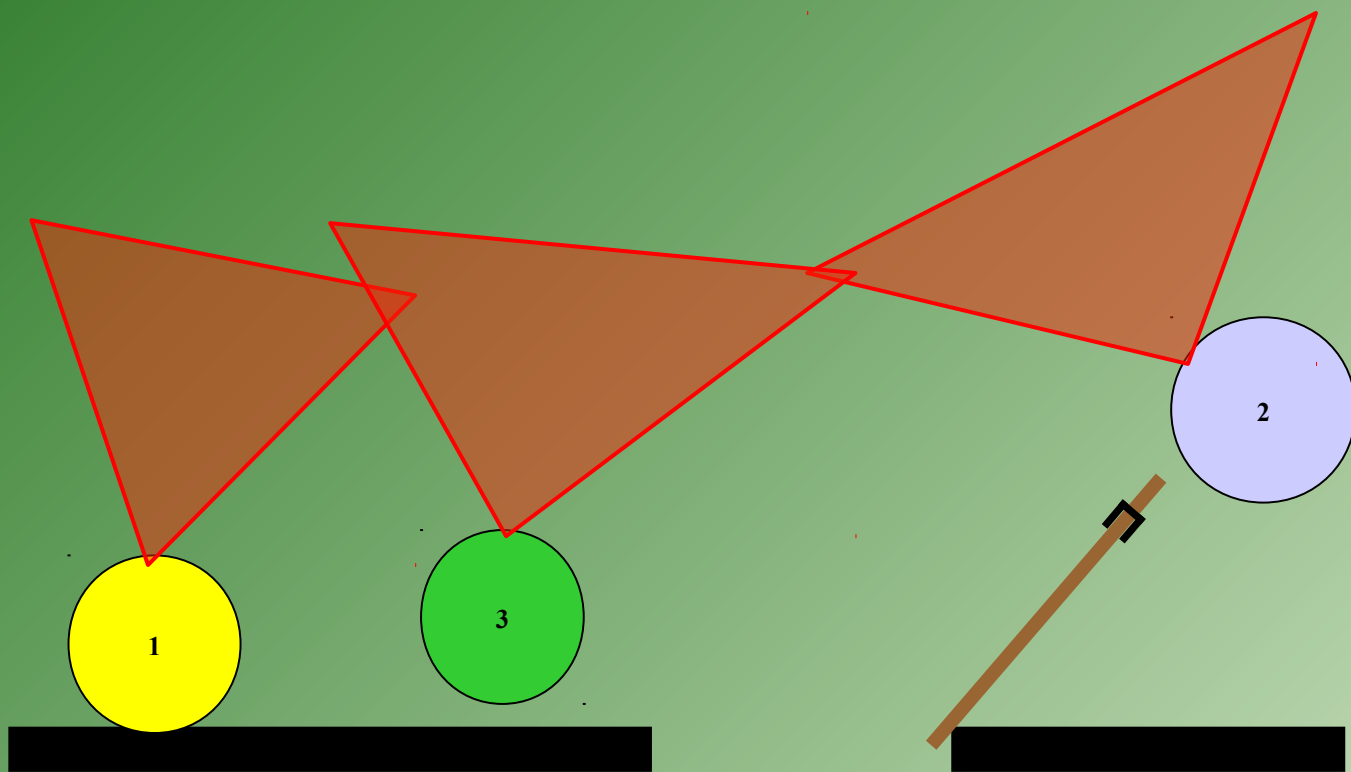
ENTREE DANS UNE PIECE



ENTREE DANS UNE PIECE



ENTREE DANS UNE PIECE







TRAVAIL DU GROUPE



**1 GROUPE
COMMANDEMENT**

TP



TP



RADIO



SOA



CDS



39 PERSONNELS

4 VBCI

GV



GV



CE



MINIMI



GV/LGI



CE



CDG



CHEF D'ENGIN
PILOTE



AT.ERYX



T.ERYX



AT.ERYX



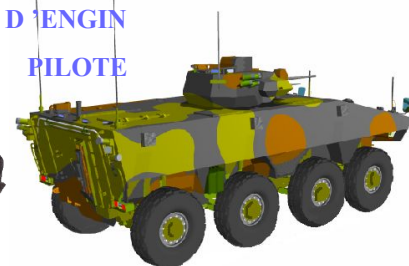
T.ERYX



CDG



CHEF D'ENGIN
PILOTE



**3
GROUPES
VOLTIGE**

**1 GROUPE
ANTICHAR**

2
GROUPES
ASSAUT



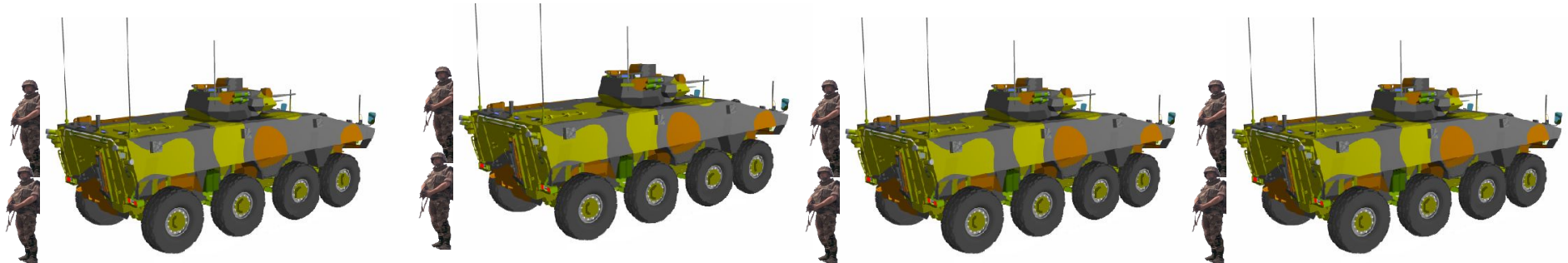
SOA



GRUPE
APPUI



GRUPE
COUVERTURE



INTRODUCTION



I- PRINCIPES GENERAUX

II- POINTS CLES

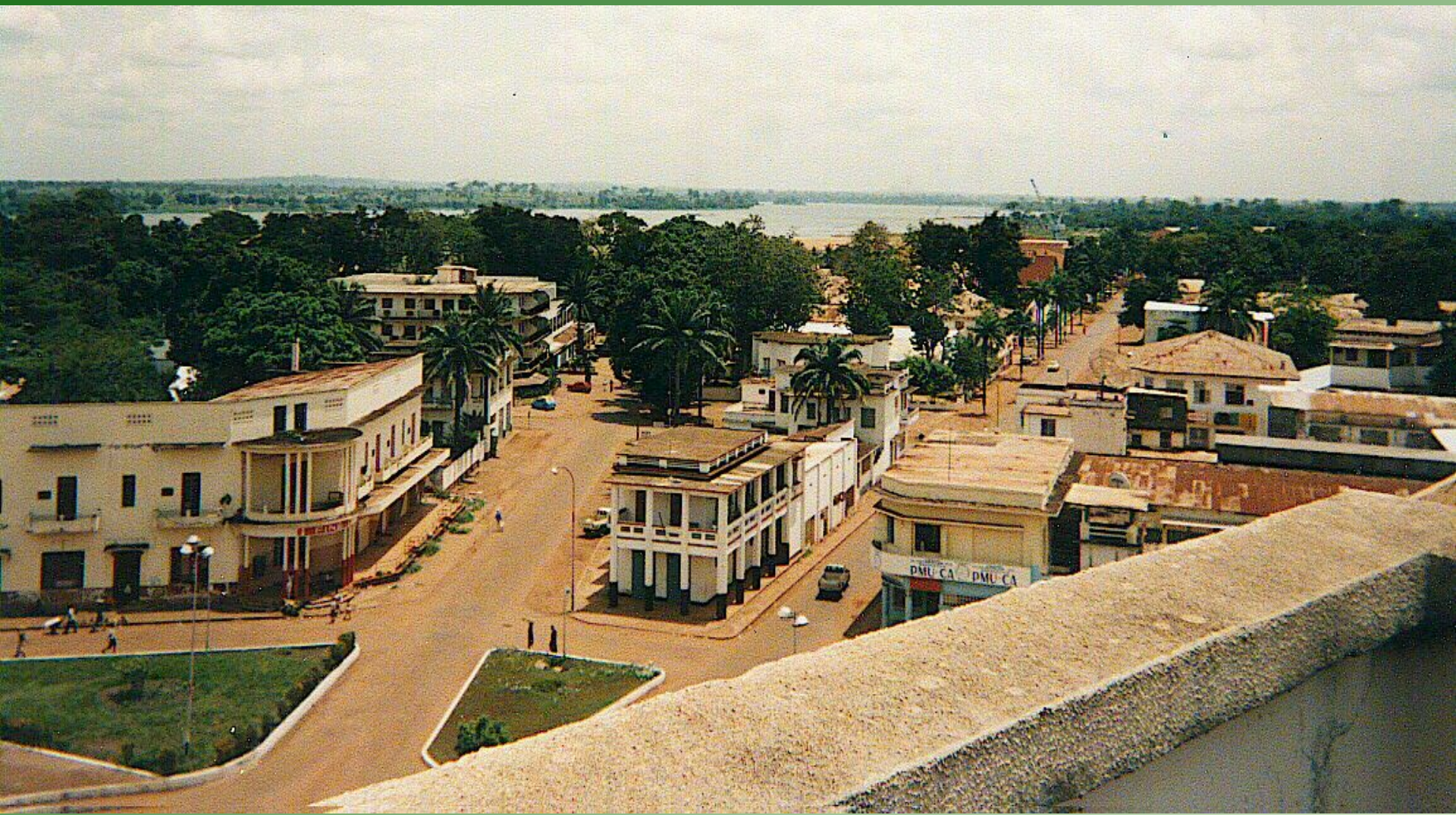
III- ENSEIGNEMENTS RECENTS

IV- LES MISSIONS DE LA SECTION

ALMANDIN

A photograph showing several soldiers in camouflage uniforms and helmets lying on the ground in a shaded area. They are holding rifles and appear to be in a tactical position. The background features large trees and a building with a blue and white facade. The overall scene suggests a military operation or a training exercise.

**Conquête de la maison de
la radio de BANGUI**



COMBAT INTERARMES

• BLINDES

- EN 1° ECH
- COMPLEMENTAIRES de l'action de l'INF
- APP a permis le débarquement au contact
- Impact psycho. et efficacité
- Pdt action à pied AML ont progressé au même niveau et rythme que l'INF
- tirs canons directs > roquettes
- mit. Coaxiale => APP sur avant
- PB : vulnérabilité lat. et sup.
- Coordination (*attention canon!*)



COMBAT EN ZUB

- 1° impression : **grande vulnérabilité**
 - 1 combattant => **peu d 'OBJ vus**
 - menaces à 360° et « d 'en haut »
 - 1 seul groupe de CBT(ENI), organisé, aurait pu ARR le 1°ECH
 - fougue diminue après 1°perte
- Besoin de créer 1 fort impact psy
 - moyens AIR + Blindés
- Gestion du feu, organisation des secteurs de tir
 - Economiser ses munitions
 - Eviter les tirs fratricides
 - Coordonner ses secteurs
 - AIR : tirs peu (pas) efficaces
- Efficacité => **coordination,organisation**



APRES L 'ACTION...

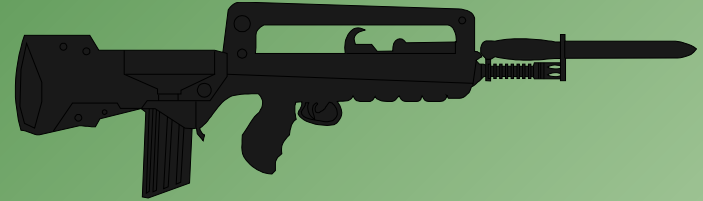
- GESTION des prisonniers
 - confusion
 - morts, blessés, valides
 - civils, militaires, otages
 - armes, munitions, documents
 - Eloigner les personnels excités
 - Fouille et regroupement (1 Sion)
 - en arrière Z.A.
 - prisonniers choqués, drogués
 - Sécurité / humanité (pb GP)
- VIGILANCE, concentration
 - dispositif de sûreté
 - point de situation
 - pb : curiosité « naturelle »
- RECUPERATION difficile



L 'UTILISATION DE L 'ARME : LE TIR

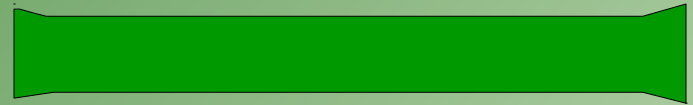
• FA : B

- SUP si sélecteur FA sur coup par coup
- tir FLG efficace
 - tir tendu en loc. (C.E.)
- tir tendu, positions adaptées



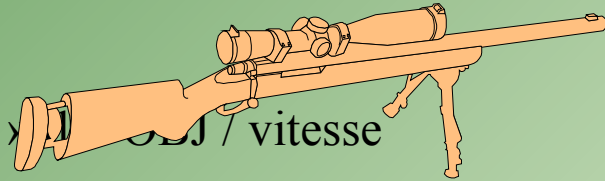
• LRAC : PB

- cf- risque de tir fratricide
- « Remplaçant » = tube des blindés



• FRF2 : TB

- allonge réduite mais précise / « sélection » / vitesse
- TB OBS
- au plus près du CDG

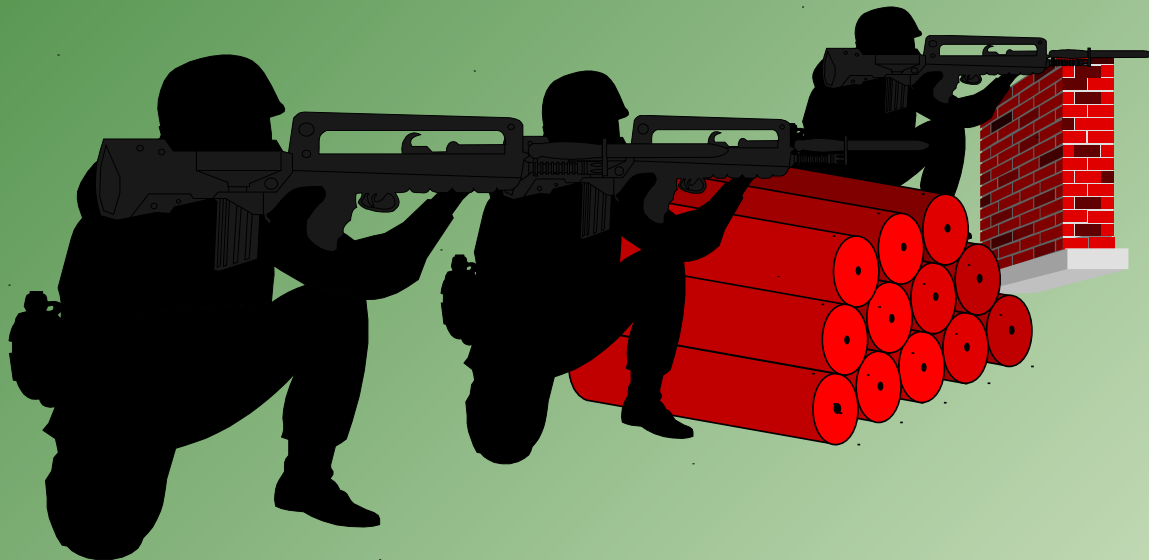


• MINIMI : TB

- efficace, APP puissant, arme d 'arrêt

LA GESTION DU FEU

- Consignes de tir strictes (avant)
- « Rênes courtes » (CDS, CDG)
- « Cessez le feu » => discipline sup



LA MANOEUVRE

- TENDANCES POSANT **PB** :
 - Agglutination (« sécurité » ?)
 - Focalisation sur 1 'OBJ exclusivement
 - **Insouciance** / danger >>> 1° blessé
 - ***Chefs W au dessous de leur niveau de responsabilité***
 - Soldat se tourne vers son chef
 - Radio inutile ; **voix** efficace
 - Exagération des C.R. (capacité d 'analyse perturbée)
 - Evaluation du temps difficile

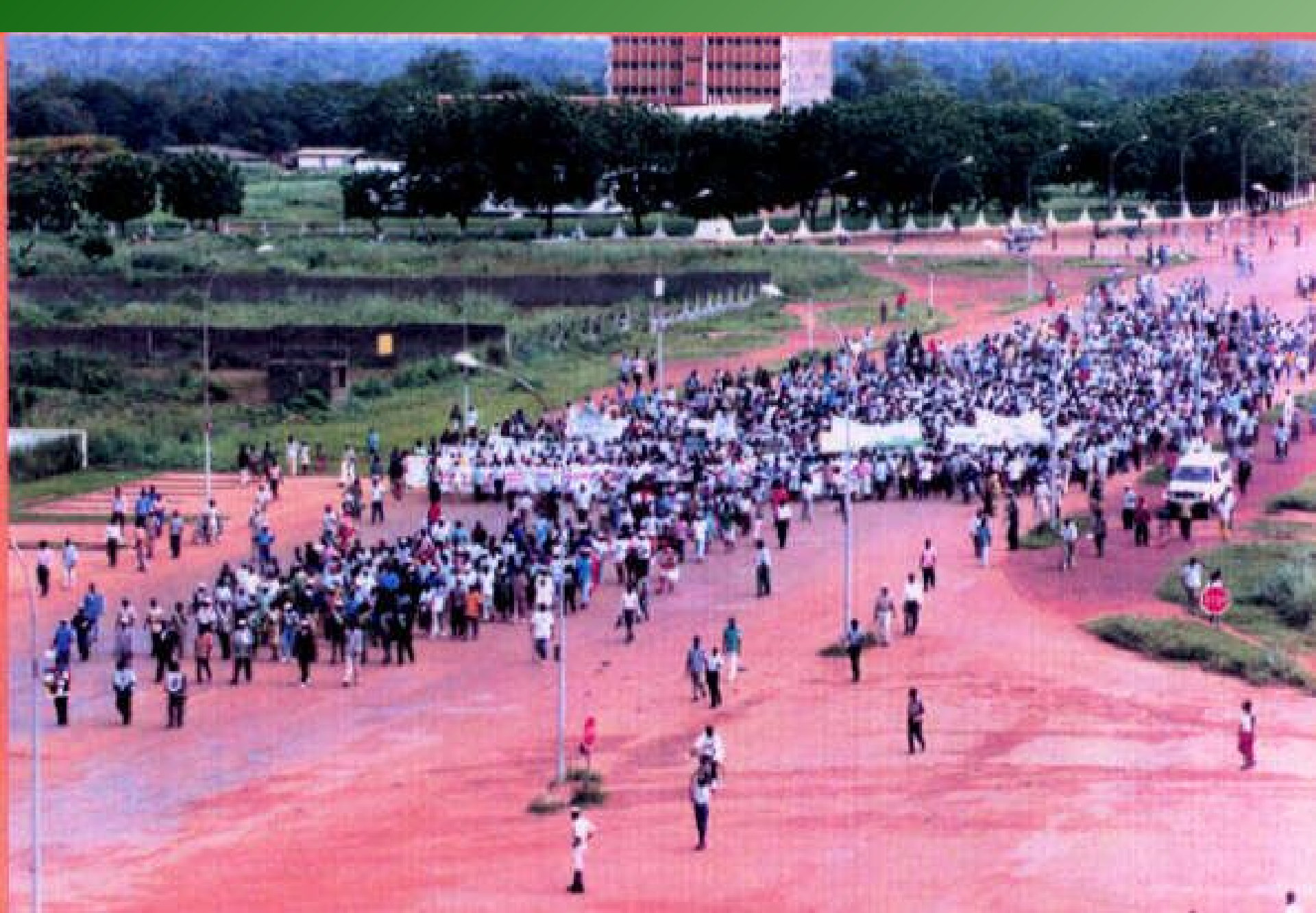
ATOUS :
concentration / action
obéissance
discipline

HANDICAPS :
manque d 'initiative
oubli réflexes élém.
PB lucidité (chefs)

ROLE DU CHEF AU CBT

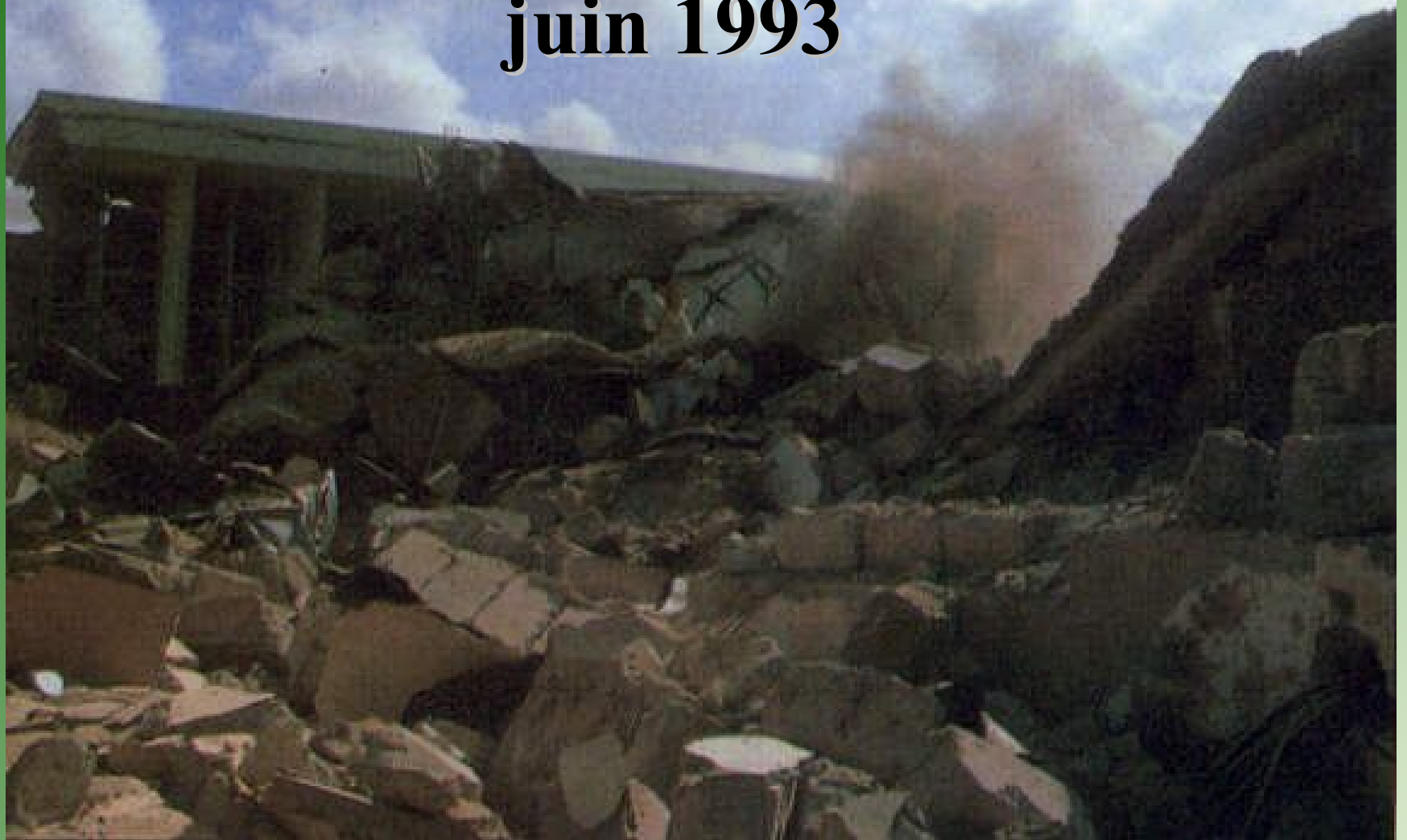
- ETRE **DEVANT**
- TRAVAILLER A **SON NIVEAU**
 - Coordination action 3 éléments
 - Commande 3 subordonnés directs
- PRENDRE DU **RECU**
 - organisation, correction dispositif
 - temps de réflexion / PB
 - ordres clairs
- RESTER **SIMPLE**
 - idées, schémas, ordres
 - automatismes, petite expérience
 - **bon sens**

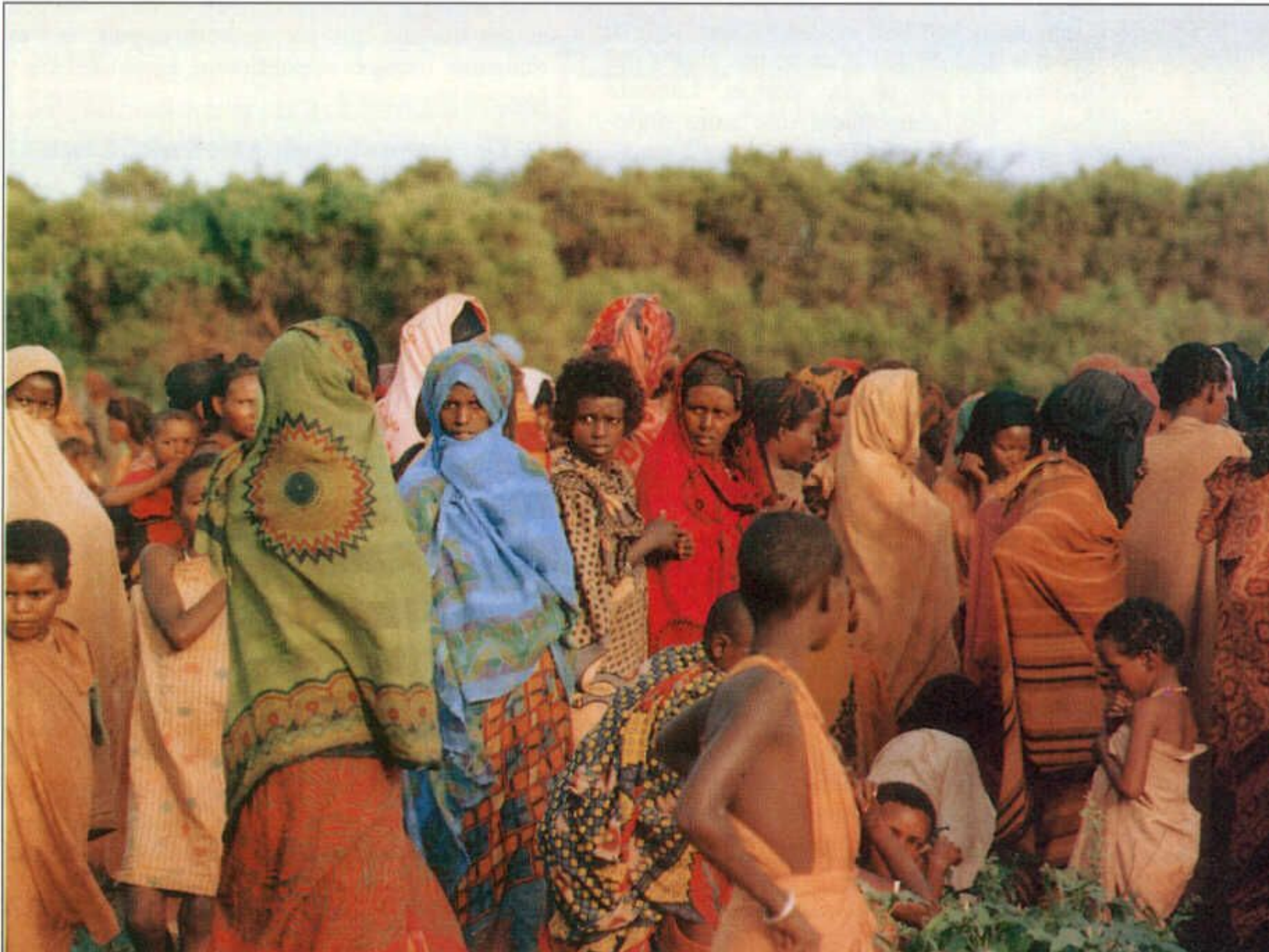




MOGADISCIO

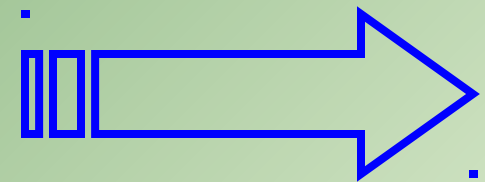
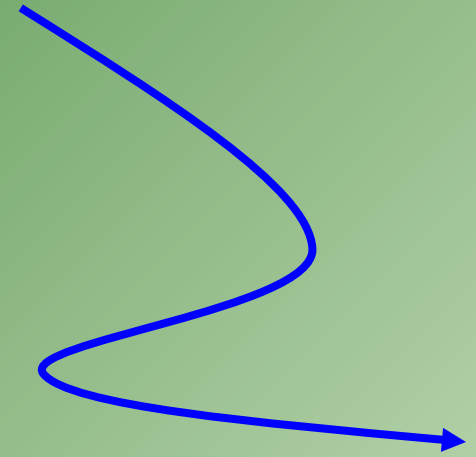
juin 1993





TYPES DE MISSIONS

- *9 juin >>> 16 juin 1993*
 - **EVAC** de ressortissants
 - Ambassade de FR, expatriés isolés, Pax ONU/SOM
 - **ESCORTE** de convois (ZS MGD)
 - **FOUILLE** de maisons suspectes
 - **CTRL** de points, d 'axes, de carrefours
 - **CONQ** et **DTR OBJ** sensibles (radio)
- *17 juin 1993*
 - **CTRL** d 'axes
 - **Intervention** au profit d 'une unité AMIE
 - **ATT** de positions adverses
 - **Fouille** des positions
 - **DEF** d 'une zone



Renseignement

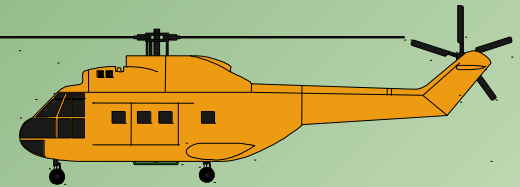
- **Manque de RENS fiable**

- Faux itinéraire du dossier d 'OBJ > radio
- rens « de contact » (positions unités marocaines, bâtiments tenus par rebelles)



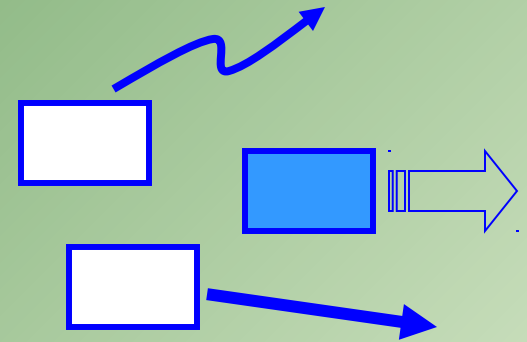
- **TB RENS** par l 'ALAT

- situation sur les toits, dans les enceintes
- RECO cadres sur les itinéraires, OBJ
- **Attention** à l 'emploi si **menace AA**



TACTIQUE

- **PB** de **COORDINATION** des pions
 - vues coupées, visions différentes
 - Chef doit se déplacer pour décrire sa manœuvre à chacun des éléments
- **CONQ** d'un **OBJ** :
 - METHODE + RYTHME
- **IMBRICATION** avec **adversaire**
 - se garder à 360°
 - 1/3 des effectifs = action P1
 - Restant = **APP**, **COUV**, Flanc-garde, Arr.-garde
 - 1 rue => 1 Cie, indissociable

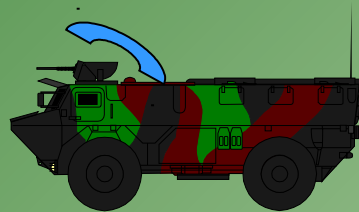


- CBT URBAIN => **TENIR** les bâtiments

- Cf. **tireurs isolés**

- toits plats, fenêtres

- VHLS avec tourilleau et arme en superstructure



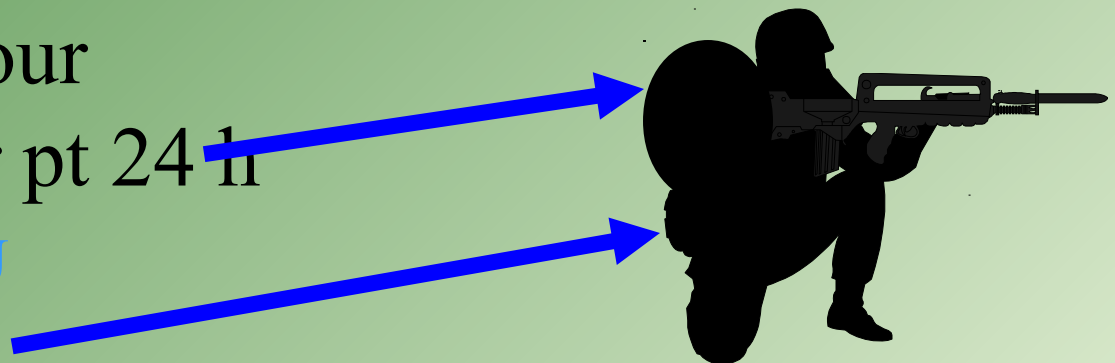
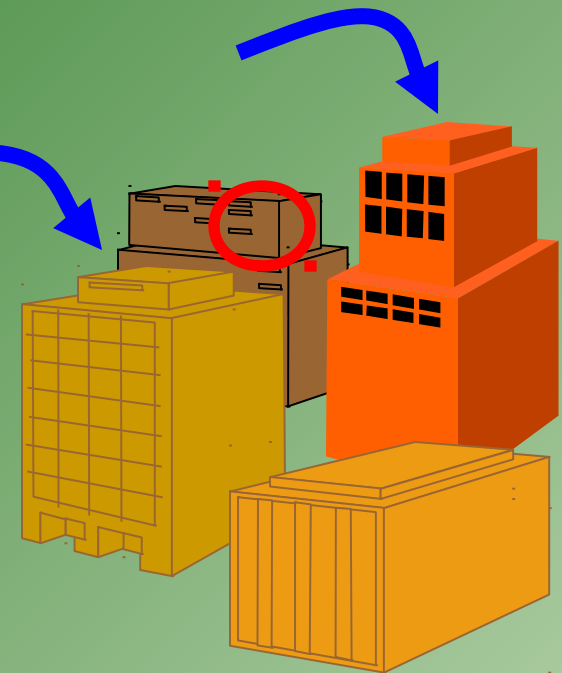
- **CHEFS** :

- Non identifiables

- VHL avec 1 seule antenne

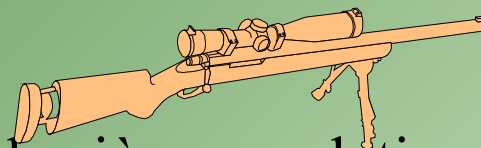
- « musette ops » pour combattre et durer pt 24 h

- munitions et **EAU**



EQUIPEMENTS

- Gilet pare-balles
 - protection
 - psychologique
 - PB. : ergonomie (tenue arme, visée difficile)
- Casques « bleus »
 - + : identification immédiate (ALAT)
 - - : cible facile à viser
- ARMEMENT :
 - Fusils de précision (FRF2)
 - NEUTR tireurs adverses abrités derrière population
 - Fusils anti-émeutes utiles
 - Grenades à fusil lacrymogènes et fumigènes (FA tendu) >100m
- TRANS :
 - appareils type Motorola TB (>CDG)



ASPECTS PSYCHOLOGIQUES

- Bon comportement au feu du **GPT**
- RSO radio : calme, sans cris
- **Bonne discipline de feu**
 - pas d 'innocent blessé malgré la foule
 - viser avec soin, coup par coup, concentration
- **Soldat** : peut céder à la panique
 - ne pas lui laisser le temps de trop penser
 - l 'occuper en permanence avec des actes connus
- Accoutumer les personnels à « l 'horreur » (Samu...)
- **ALAT** : rassure la troupe mais vulnérable.

INTRODUCTION

I- PRINCIPES GENERAUX

II- POINTS CLES

III- ENSEIGNEMENTS RECENTS

IV- LES MISSIONS DE LA SECTION





DEFENSIVE

- Principes
- Défense de périmètre
- Forces de dislocation
- Positions fermes
- Réserves
- **Mobilité**

OFFENSIVE

- Abordage de la localité
- Progression le long d'une rue
- Progression par saisie de points clés
- Utilisation des groupes en soutien
- Importance de la logistique
- Articulation de la section



FIN