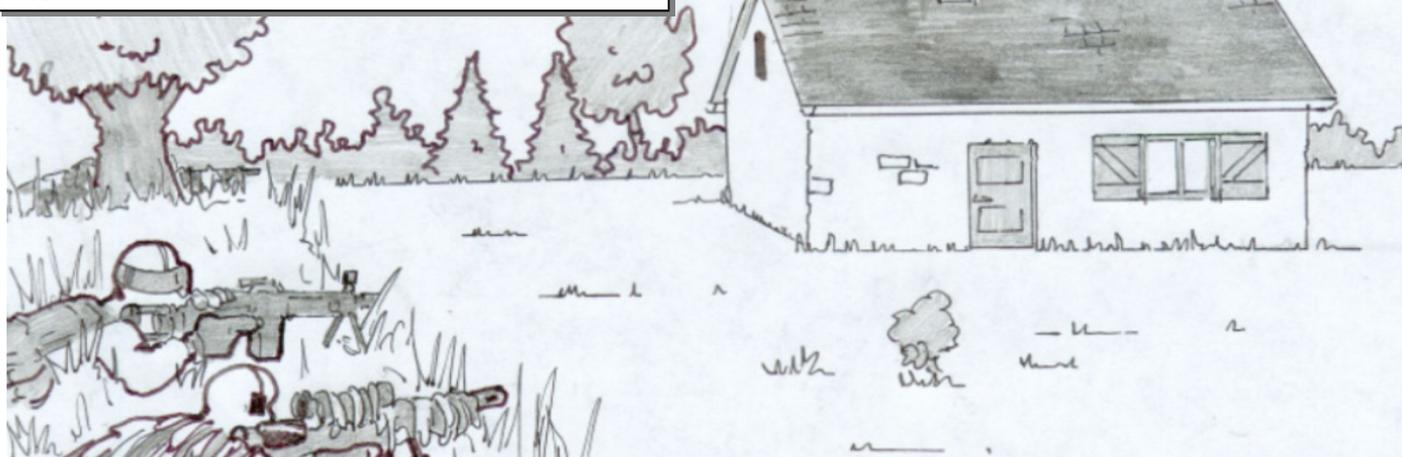


13 / LE GROUPE INVESTI UNE HABITATION

131 / LE GROUPE RECONNAÎT UNE HABITATION

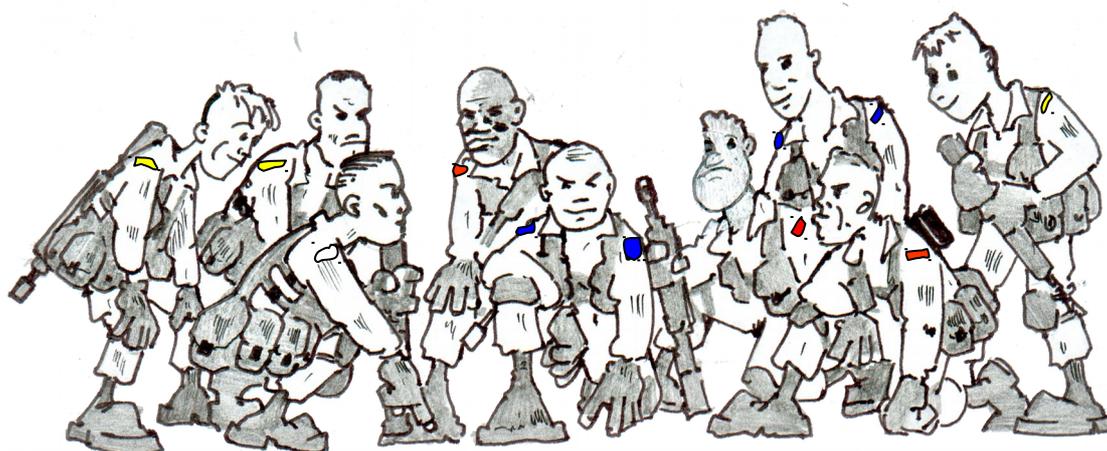
Pour effectuer sa reconnaissance de maison, le groupe sera appuyé par le reste de la section, avec un élément en appui et un élément en couverture.



Le groupe est composé de 9 combattants équipés de FAMAS, dont le chef de groupe.



Avant de commencer l'action, le chef de groupe fait un bac à sable, en dessinant au sol les plans de la maison en prenant le maximum de renseignements pris sur le terrain.

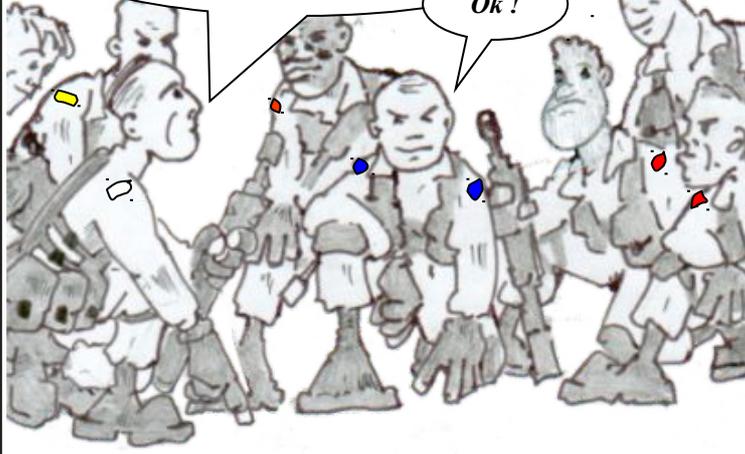


A partir de là, il prépare sa mission est donne le rôle de chaque un.

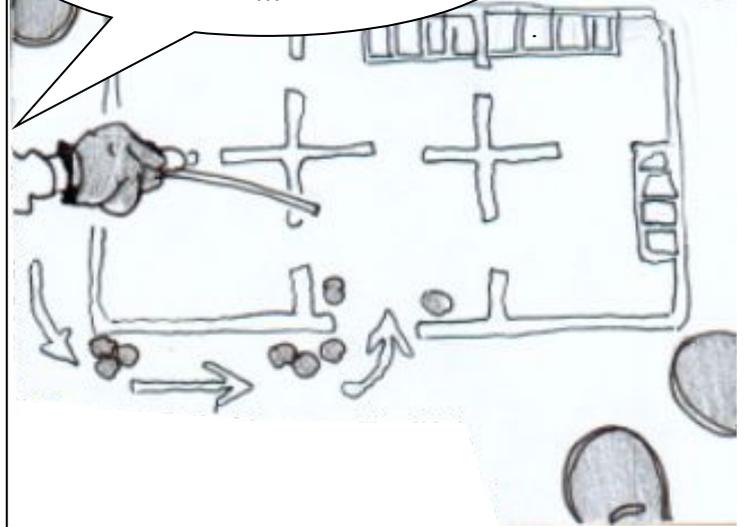
DUCHMOLE et PETOUILLE
vous serez le N°1 et 2.
Vous ferez l'ouverture de porte.

Ok !

Ok !



Vous pénétrerez dans la 1^{ère}
pièce.
Je serais juste derrière vous !
...

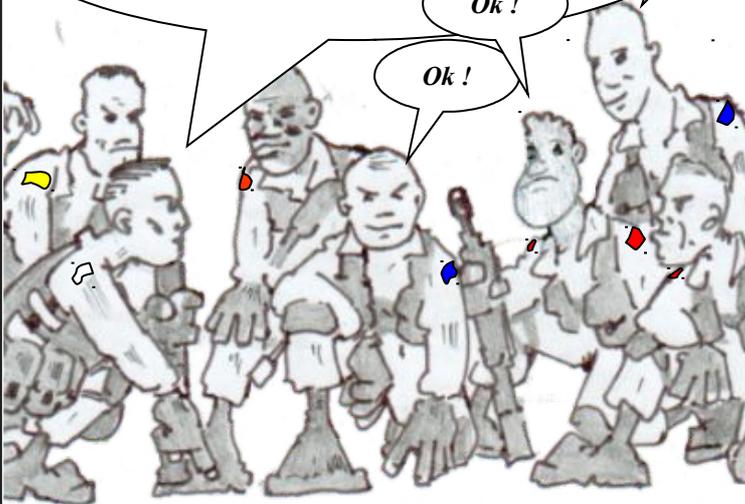


PHSYCHO, DEBASE et CADAVRE vous
serez le N°4,5 et 6.
Vous viendrez contre l'encadrement en
ressource et pour garder liaison dès notre
pénétration.

Ok !

Ok !

Ok !

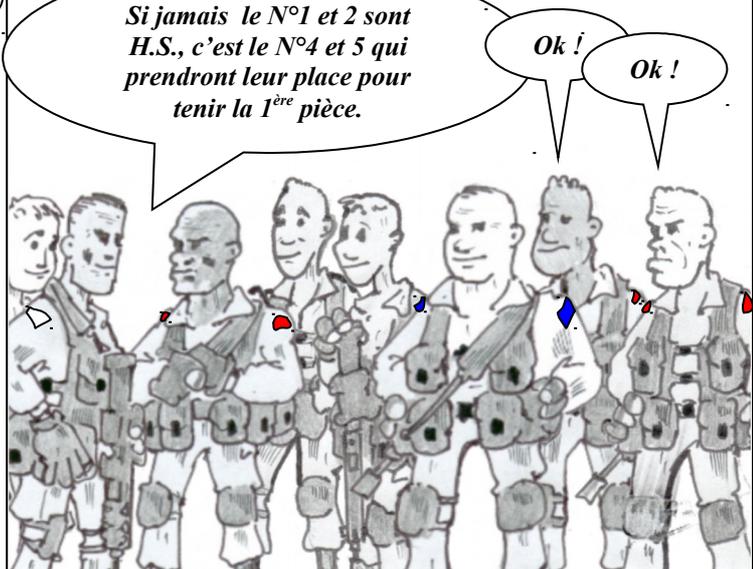


Après le 1^{er} scénario, le chef de groupe donne les
différentes hypothèses.

Si jamais le N°1 et 2 sont
H.S., c'est le N°4 et 5 qui
prendront leur place pour
tenir la 1^{ère} pièce.

Ok !

Ok !



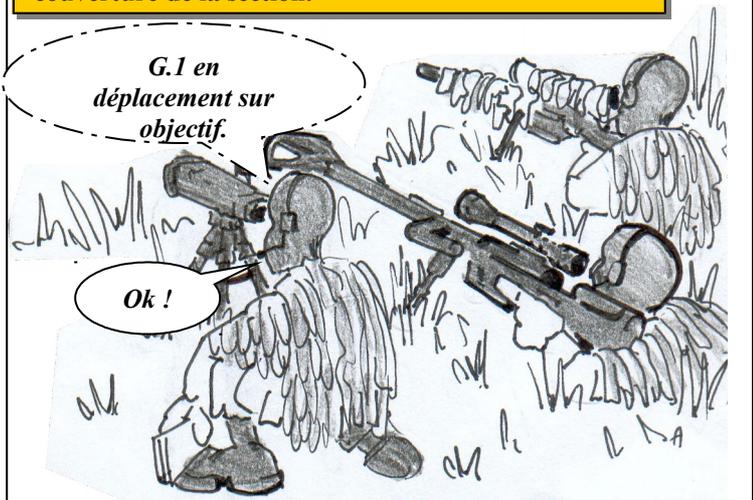
Rappelez vous, toujours gardez la liaison
visuelle entre vous et tenez vos pièces.



Une fois le bac à sable est terminé, le groupe peut
commencer sont approche sous l'appui et la
couverture de la section.

G.1 en
déplacement sur
objectif.

Ok !



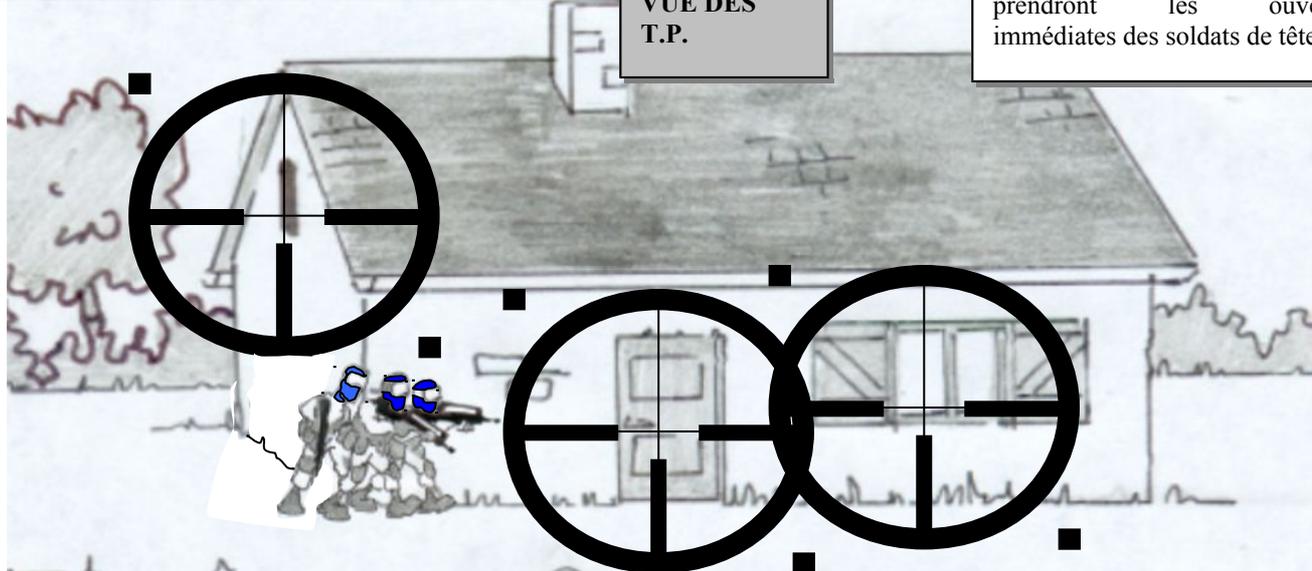
Le premier trinôme aborde la maison.



VUE DES SECTEURS DE TIR DES APPUIS.

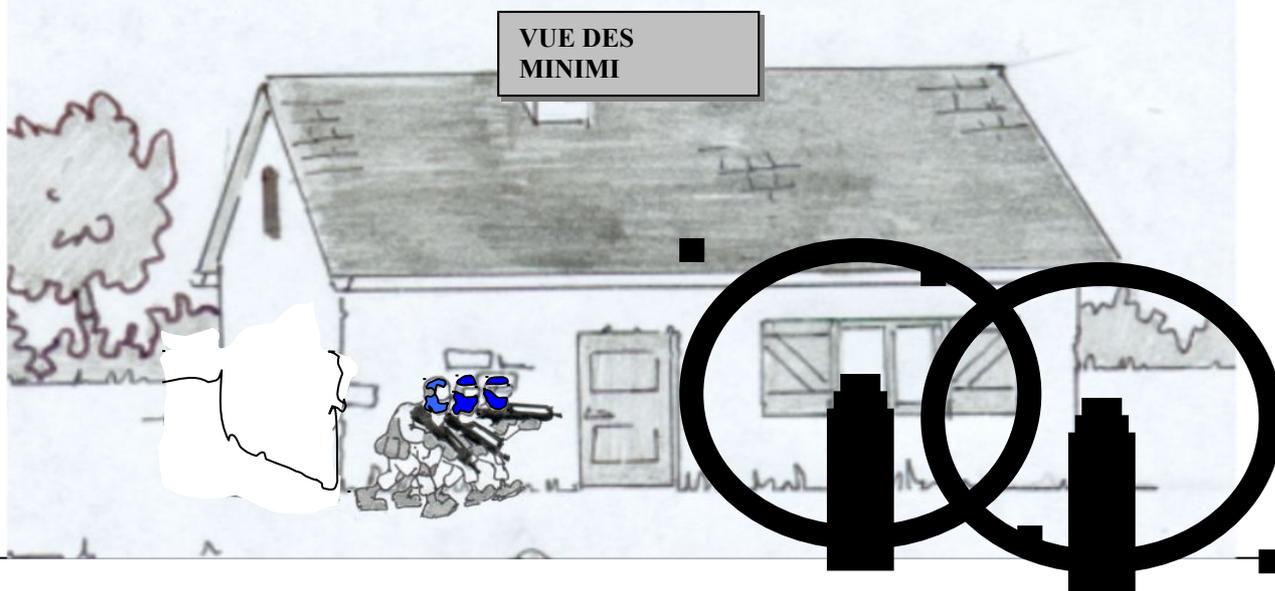
VUE DES T.P.

Les T.P. prendront les ouvertures immédiates des soldats de tête.



Les minimi effectueront un tir d'annulation global

VUE DES MINIMI



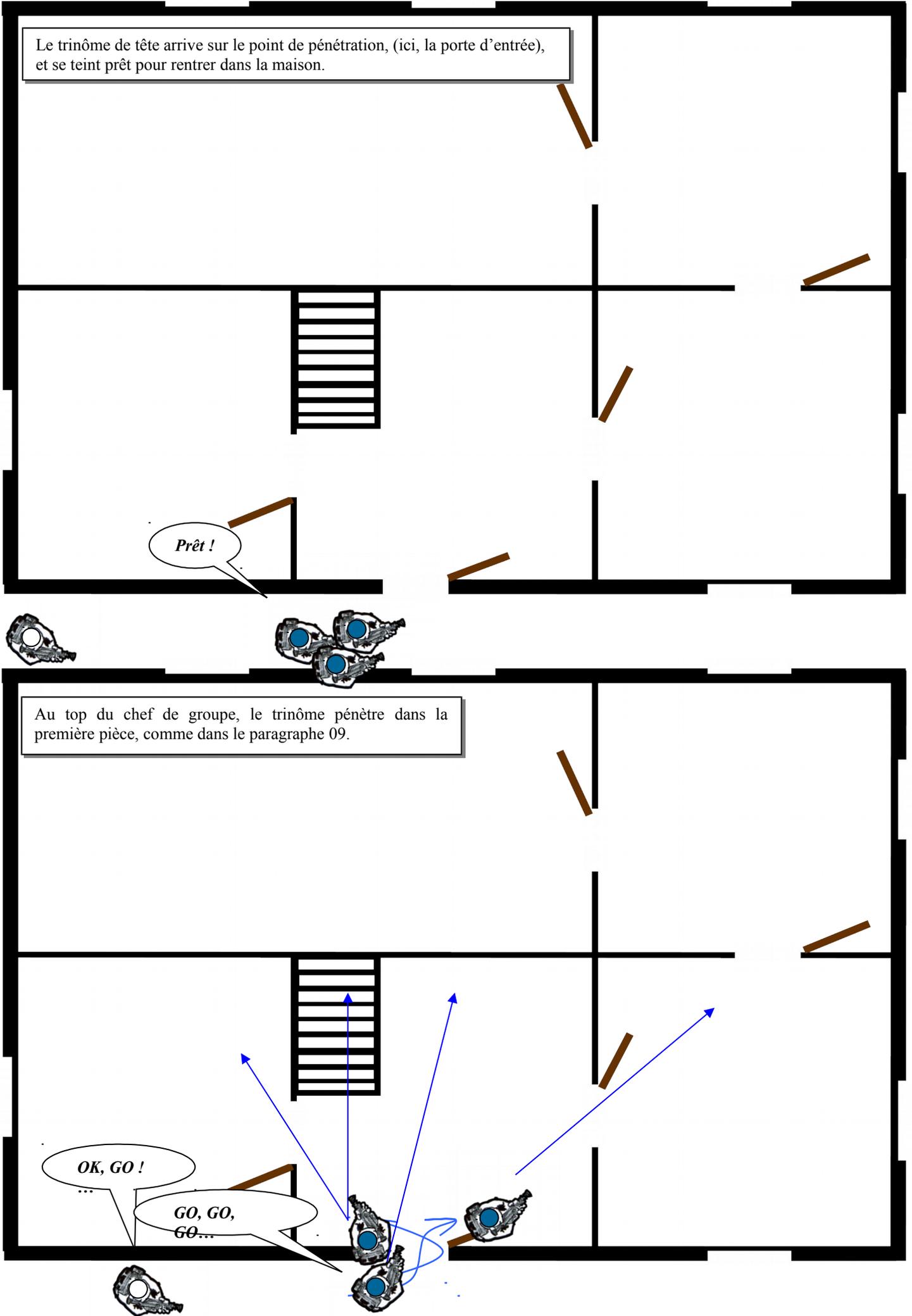
Le trinôme de tête arrive sur le point de pénétration, (ici, la porte d'entrée), et se teint prêt pour rentrer dans la maison.

Prêt !

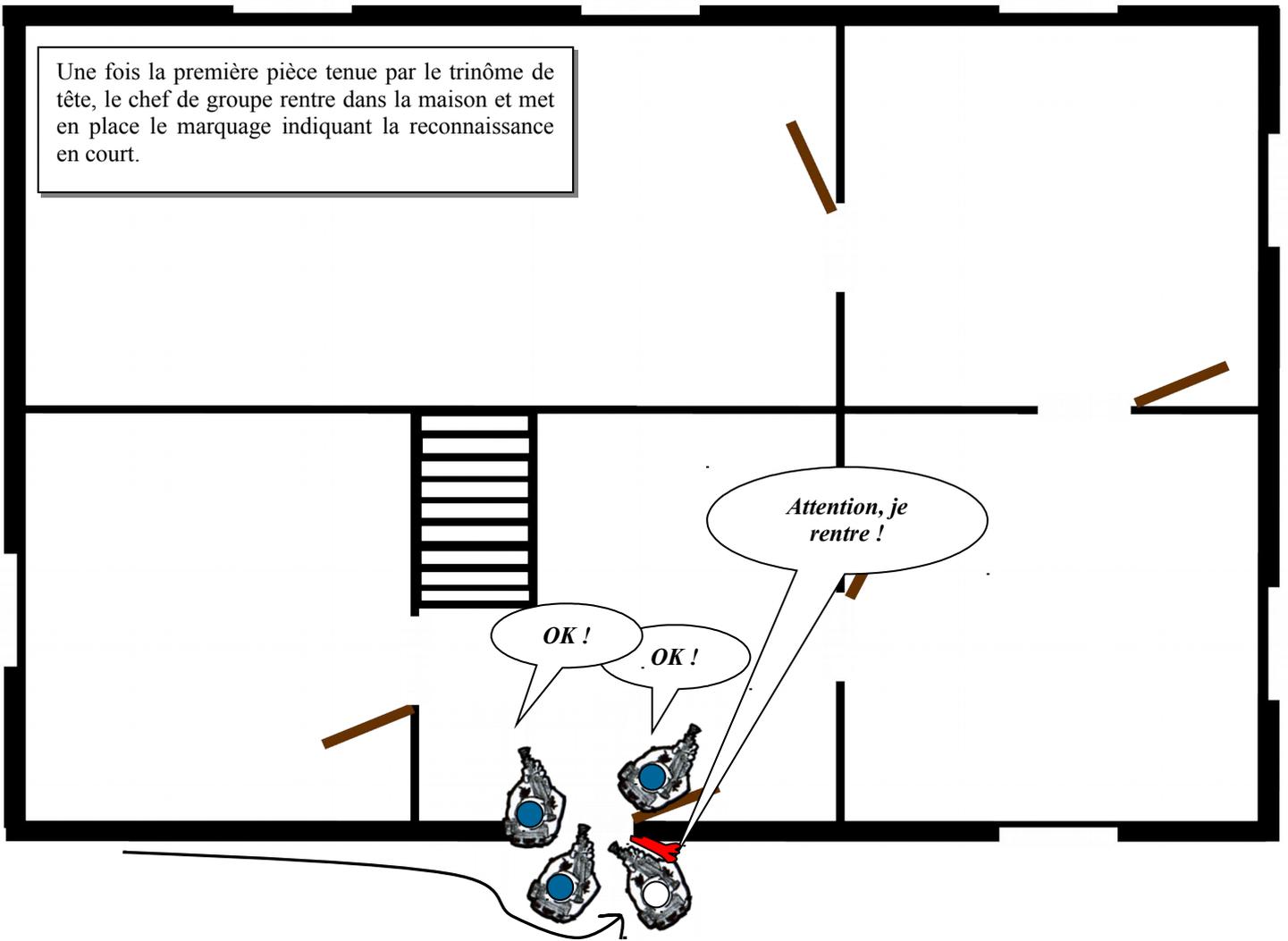
Au top du chef de groupe, le trinôme pénètre dans la première pièce, comme dans le paragraphe 09.

OK, GO !

GO, GO, GO...



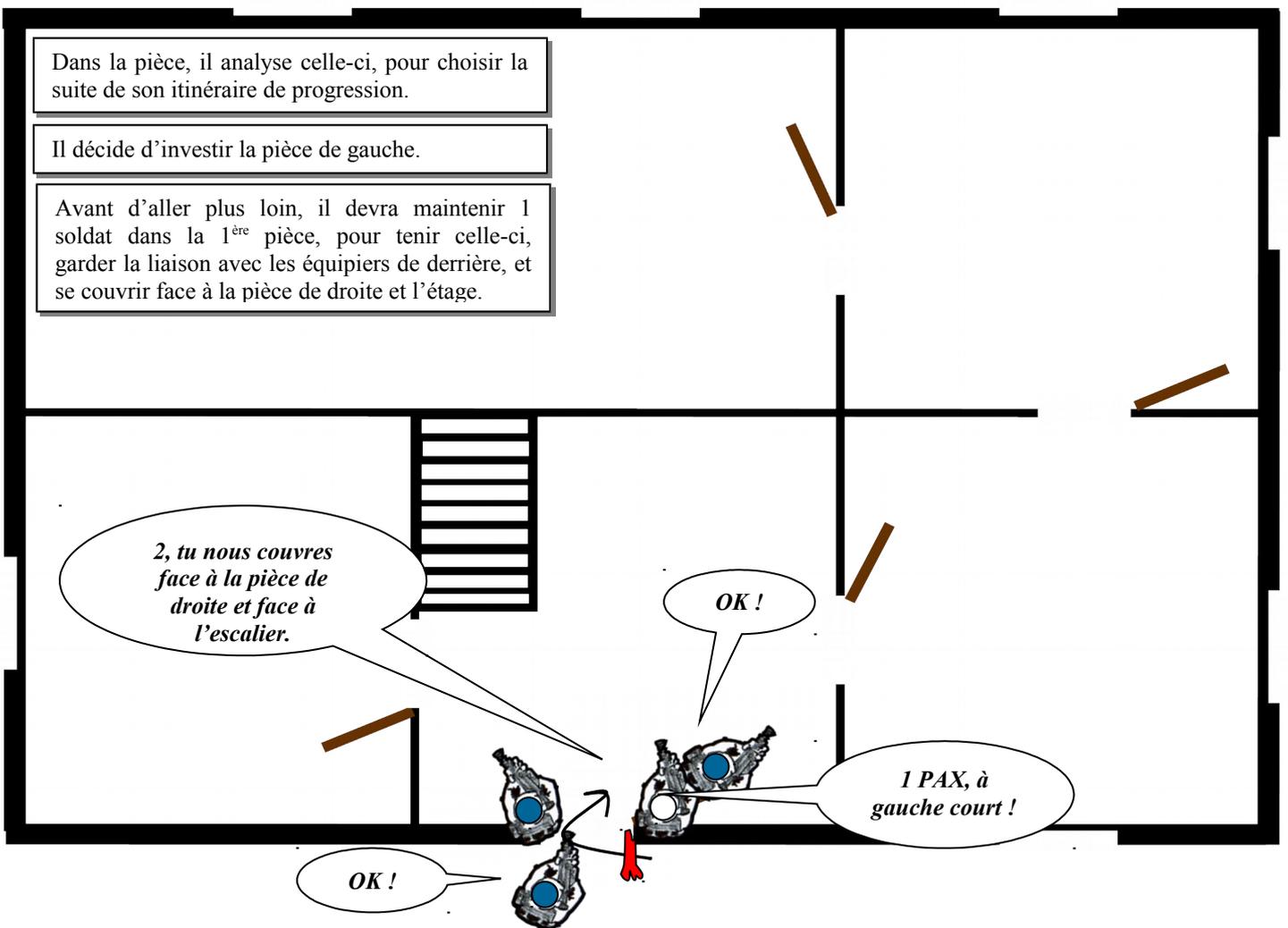
Une fois la première pièce tenue par le trinôme de tête, le chef de groupe rentre dans la maison et met en place le marquage indiquant la reconnaissance en court.



Dans la pièce, il analyse celle-ci, pour choisir la suite de son itinéraire de progression.

Il décide d'investir la pièce de gauche.

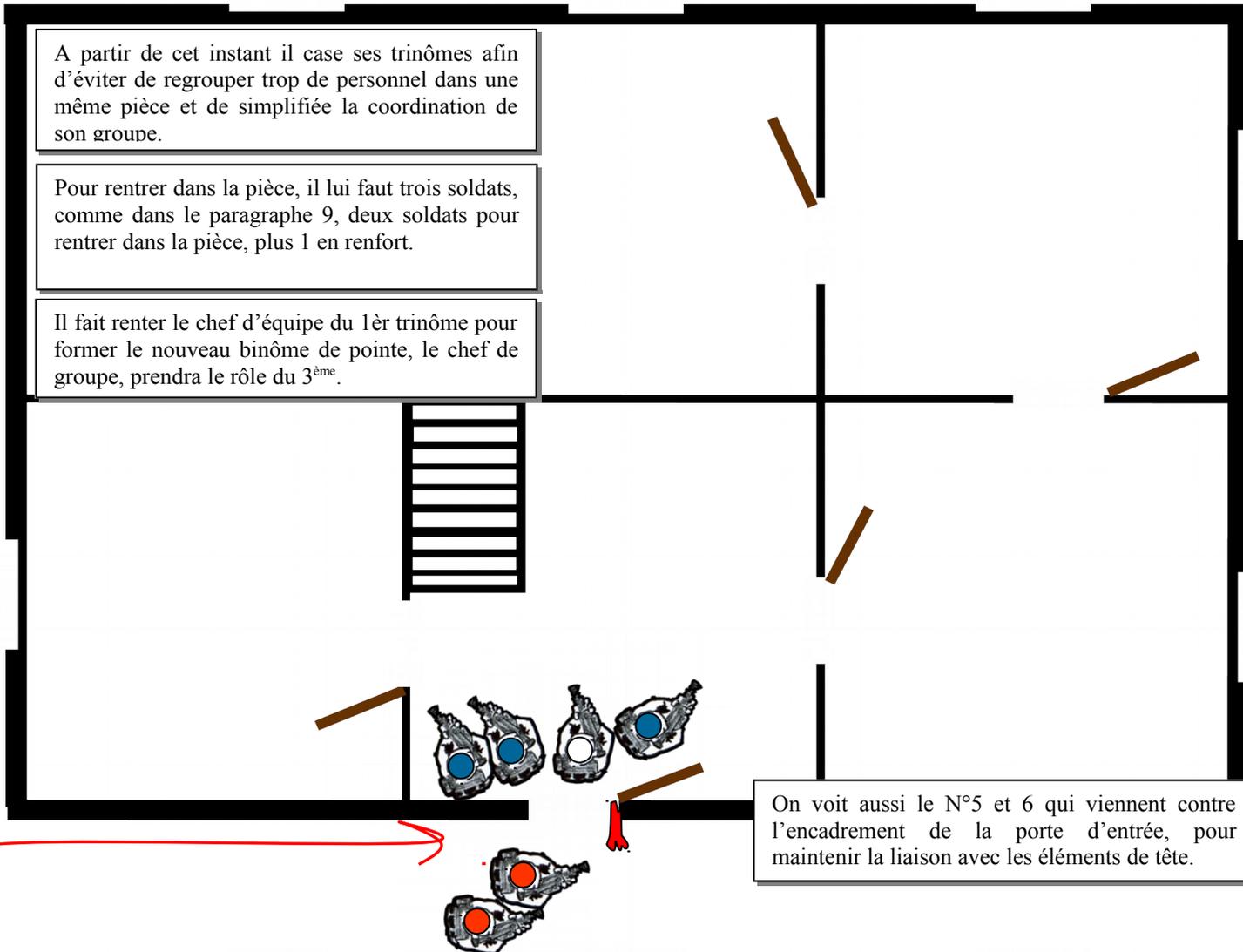
Avant d'aller plus loin, il devra maintenir 1 soldat dans la 1^{ère} pièce, pour tenir celle-ci, garder la liaison avec les équipiers de derrière, et se couvrir face à la pièce de droite et l'étage.



A partir de cet instant il case ses trinômes afin d'éviter de regrouper trop de personnel dans une même pièce et de simplifier la coordination de son groupe.

Pour rentrer dans la pièce, il lui faut trois soldats, comme dans le paragraphe 9, deux soldats pour rentrer dans la pièce, plus 1 en renfort.

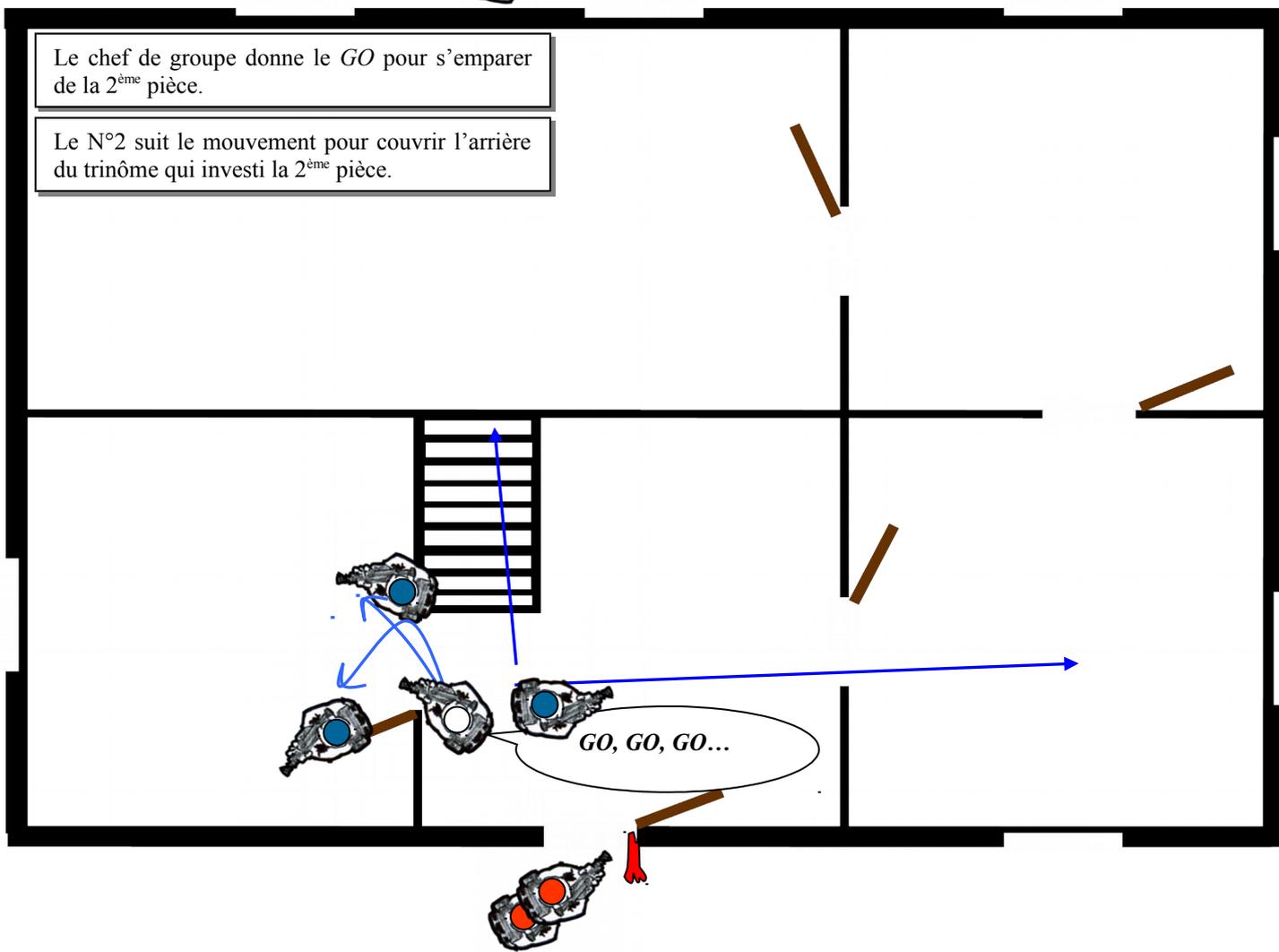
Il fait rentrer le chef d'équipe du 1^{er} trinôme pour former le nouveau binôme de pointe, le chef de groupe, prendra le rôle du 3^{ème}.



On voit aussi le N°5 et 6 qui viennent contre l'encadrement de la porte d'entrée, pour maintenir la liaison avec les éléments de tête.

Le chef de groupe donne le *GO* pour s'emparer de la 2^{ème} pièce.

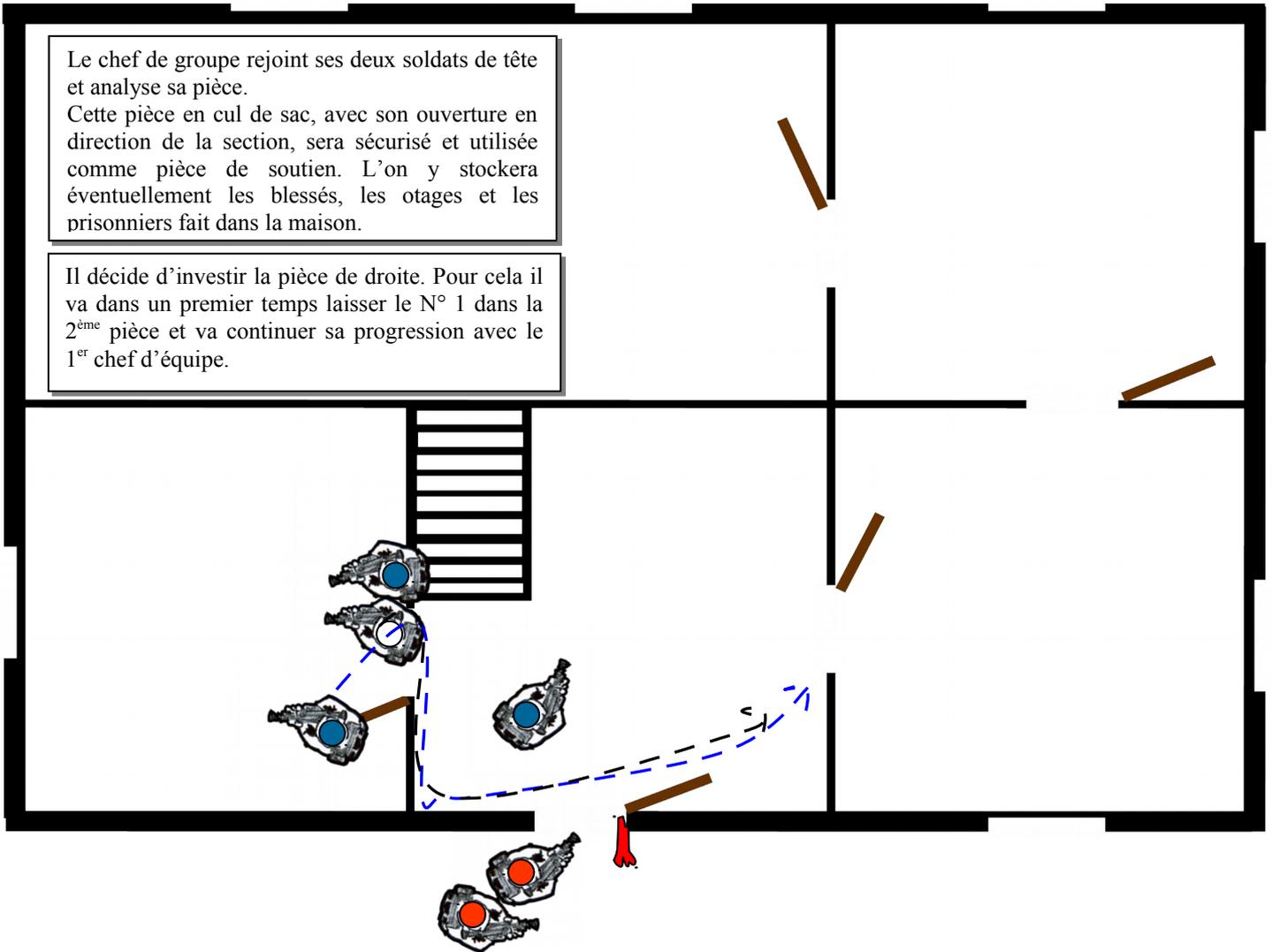
Le N°2 suit le mouvement pour couvrir l'arrière du trinôme qui investit la 2^{ème} pièce.



Le chef de groupe rejoint ses deux soldats de tête et analyse sa pièce.

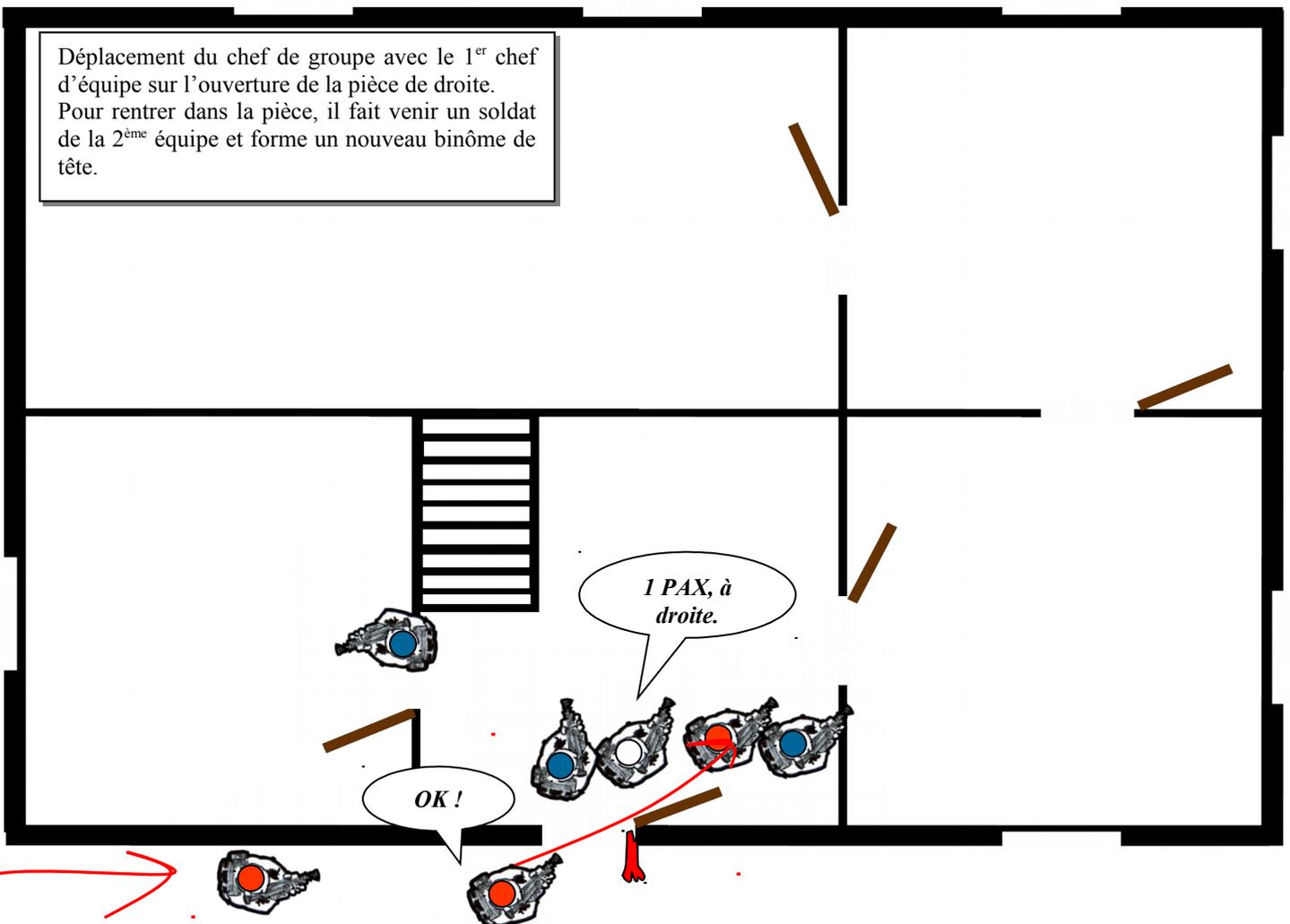
Cette pièce en cul de sac, avec son ouverture en direction de la section, sera sécurisé et utilisée comme pièce de soutien. L'on y stockera éventuellement les blessés, les otages et les prisonniers fait dans la maison.

Il décide d'investir la pièce de droite. Pour cela il va dans un premier temps laisser le N° 1 dans la 2^{ème} pièce et va continuer sa progression avec le 1^{er} chef d'équipe.

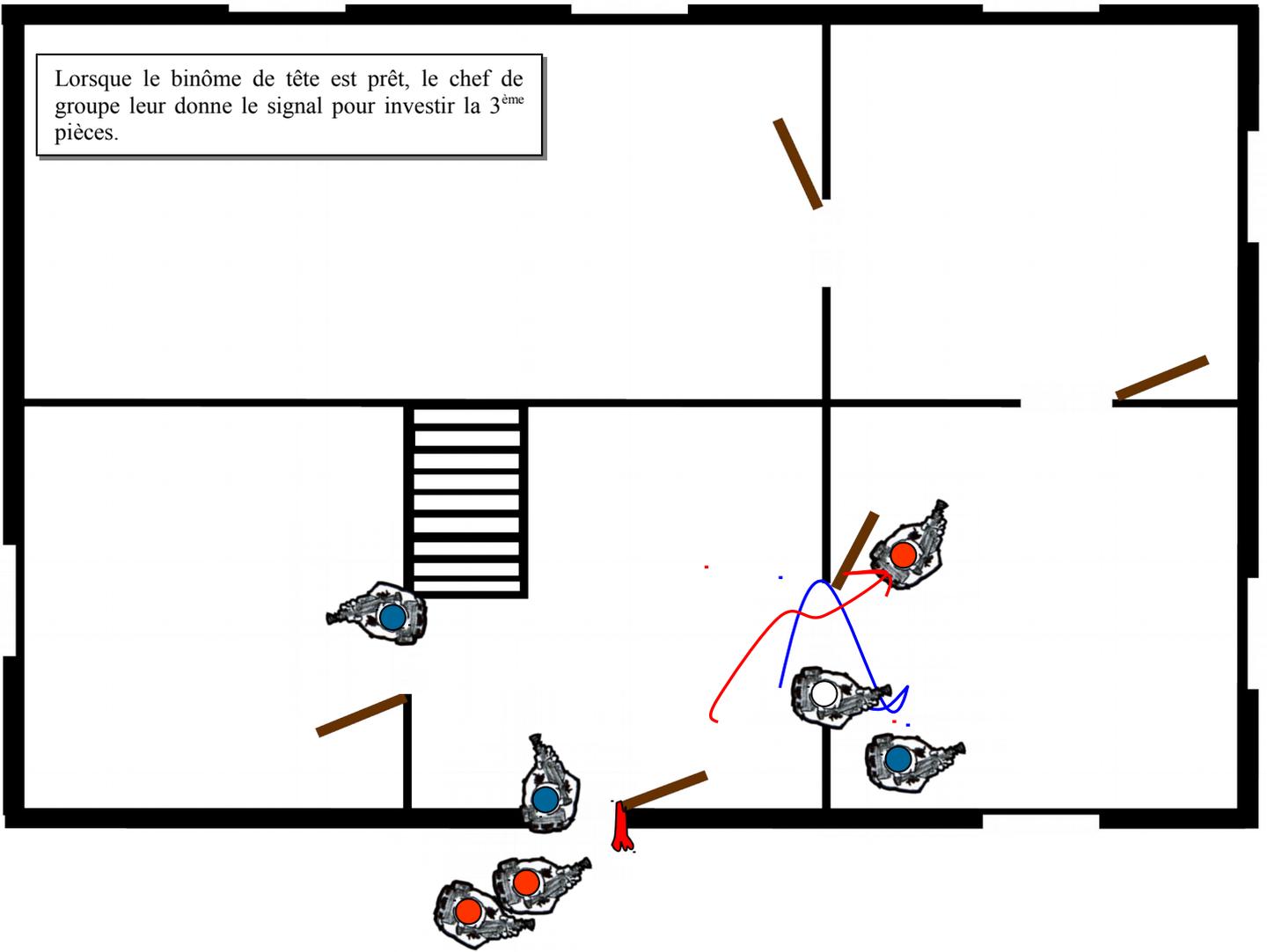


Déplacement du chef de groupe avec le 1^{er} chef d'équipe sur l'ouverture de la pièce de droite.

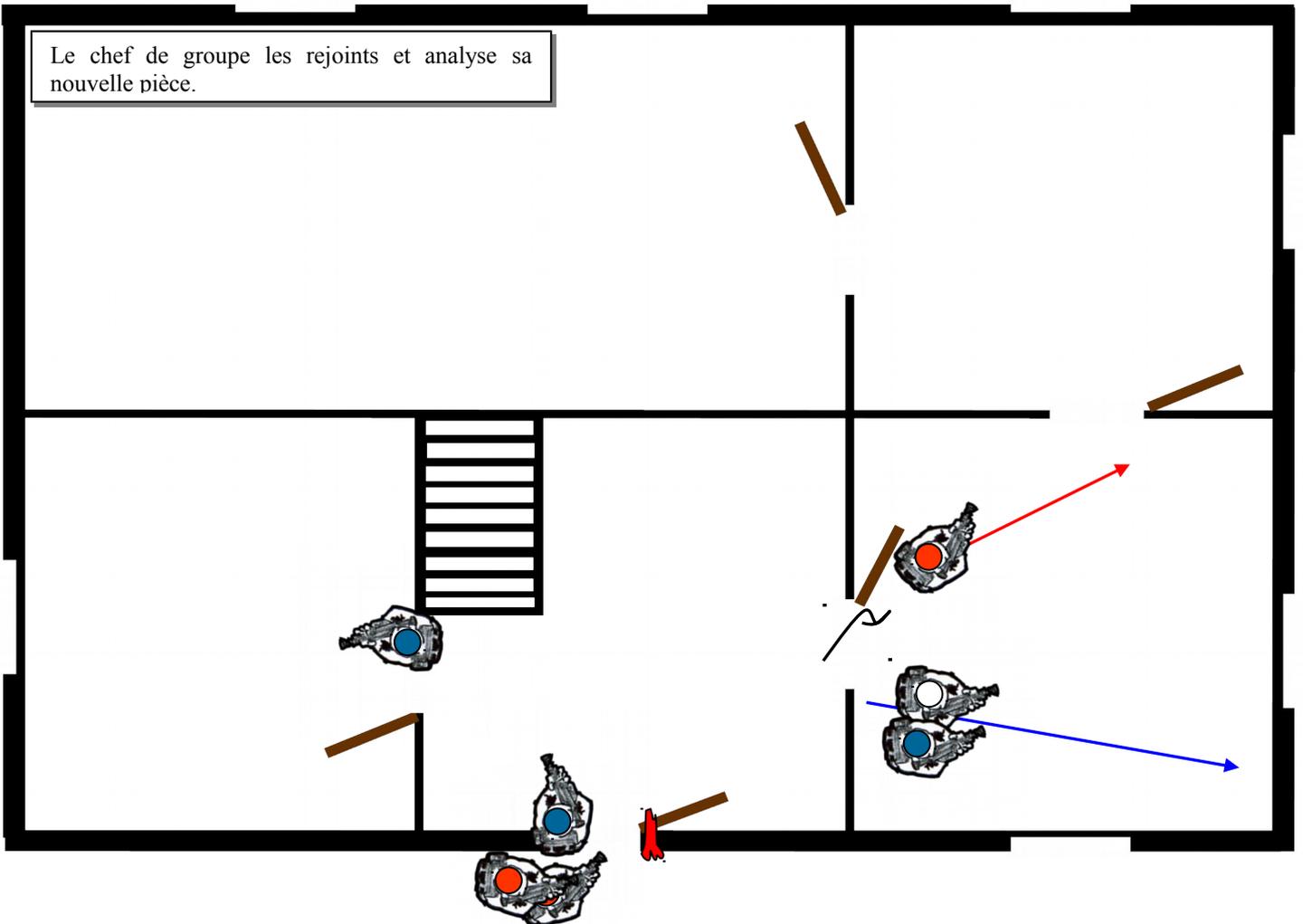
Pour rentrer dans la pièce, il fait venir un soldat de la 2^{ème} équipe et forme un nouveau binôme de tête.



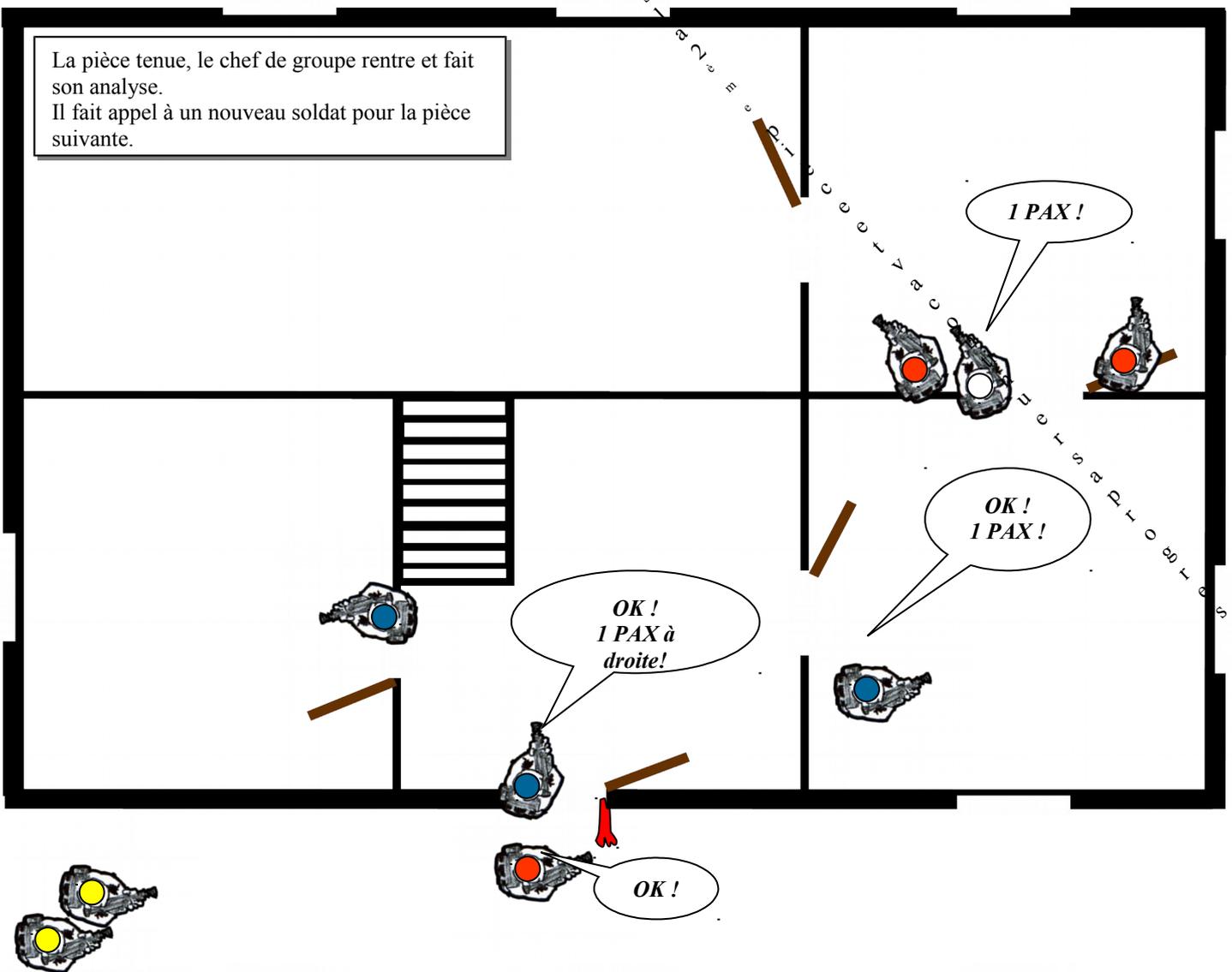
Lorsque le binôme de tête est prêt, le chef de groupe leur donne le signal pour investir la 3^{ème} pièce.



Le chef de groupe les rejoint et analyse sa nouvelle pièce.

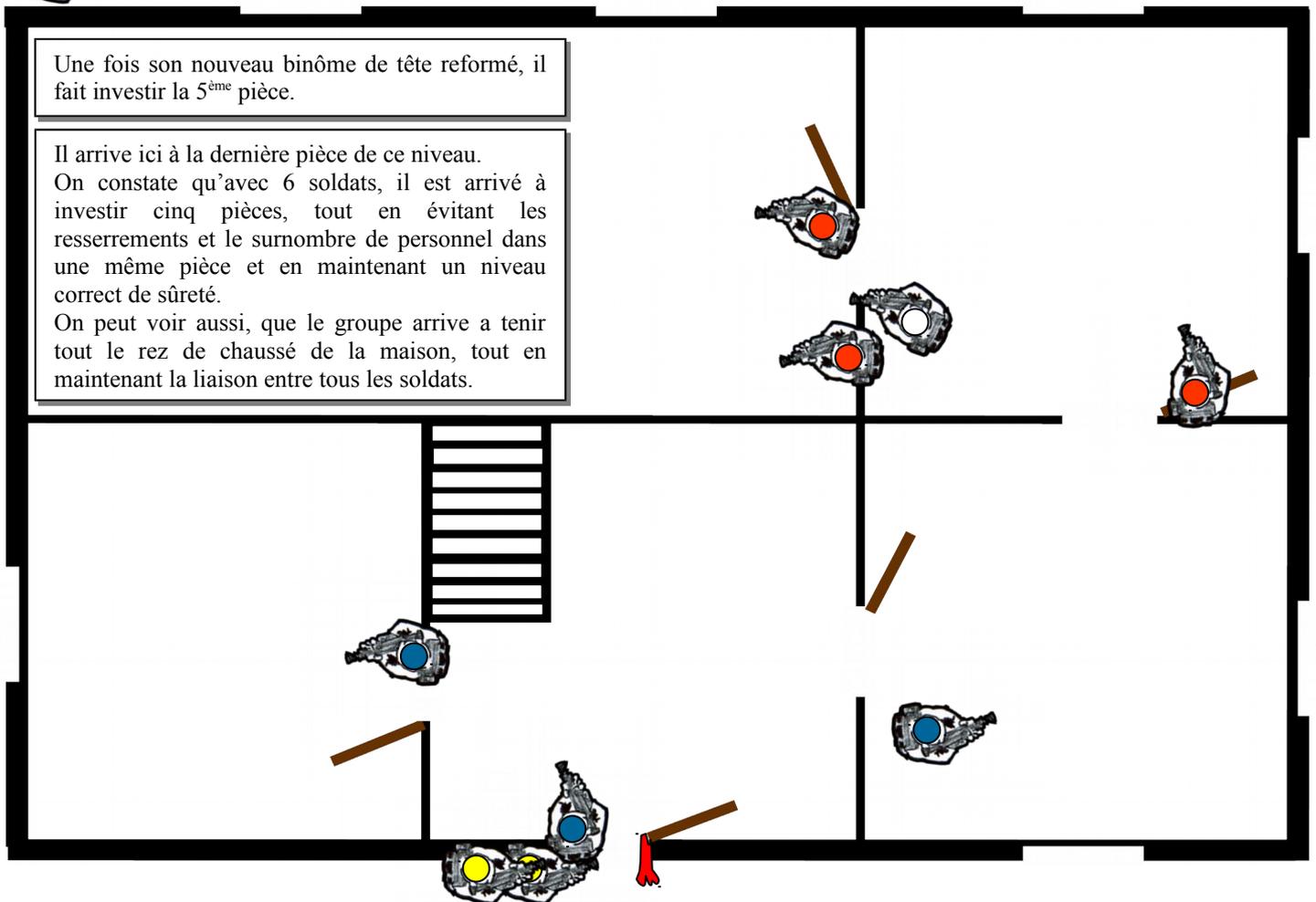


La pièce tenue, le chef de groupe rentre et fait son analyse.
Il fait appel à un nouveau soldat pour la pièce suivante.

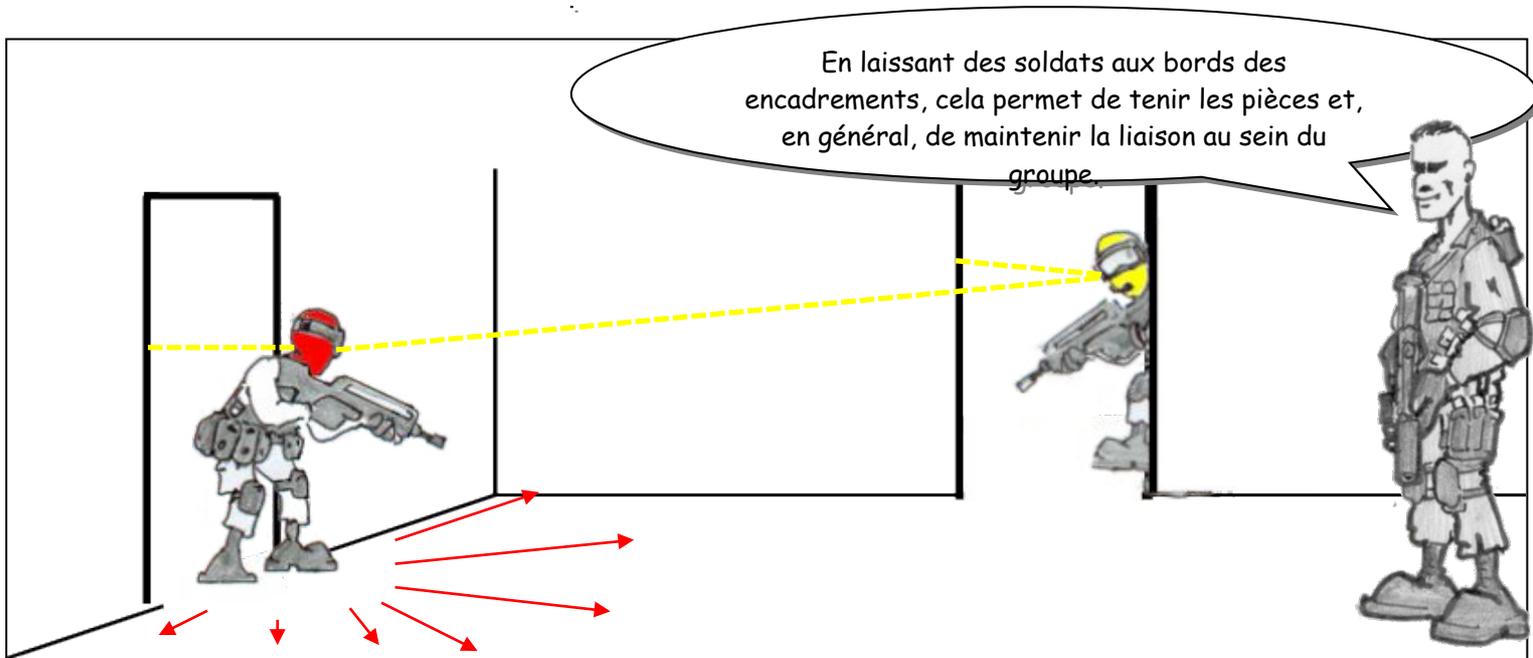
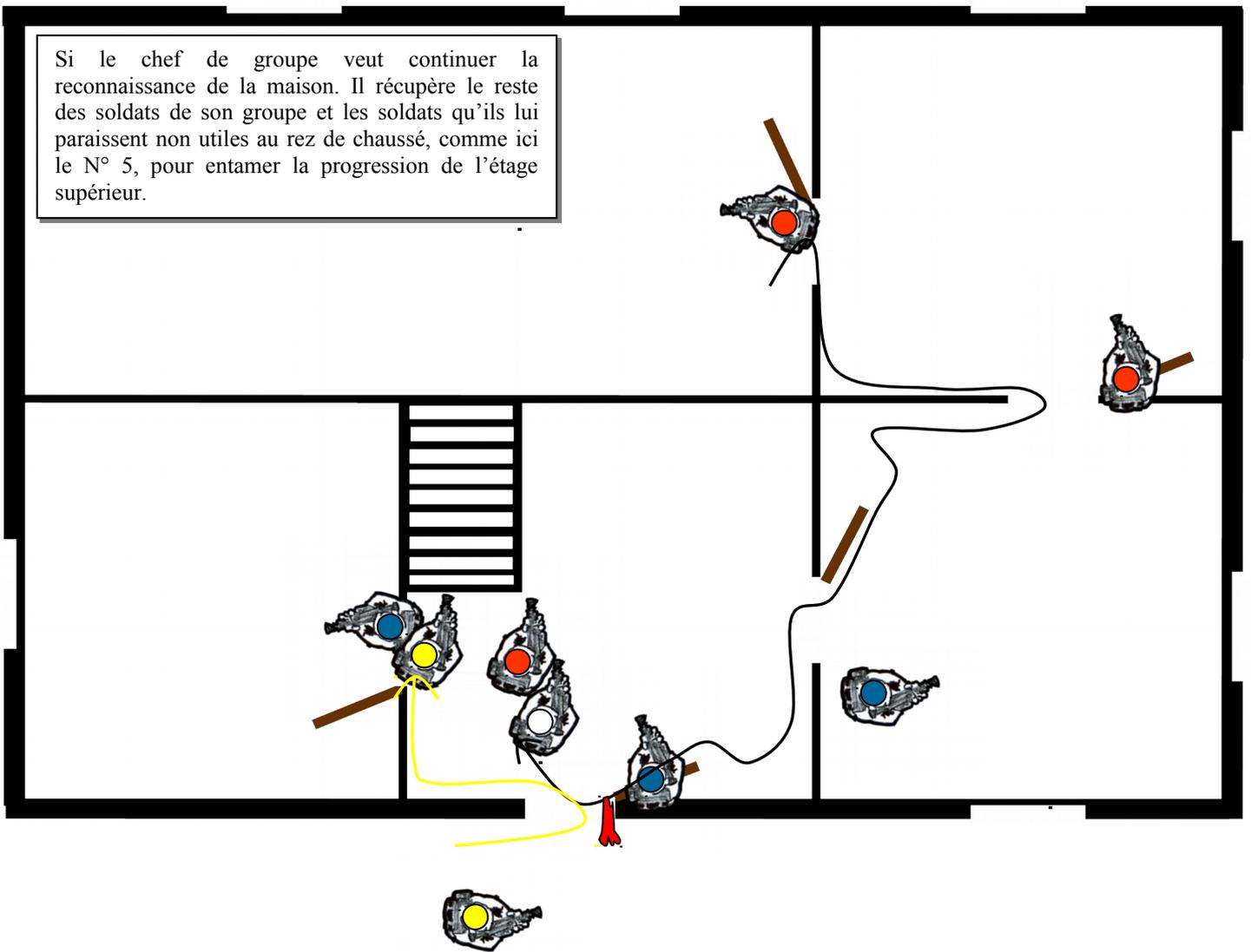


Une fois son nouveau binôme de tête reformé, il fait investir la 5^{ème} pièce.

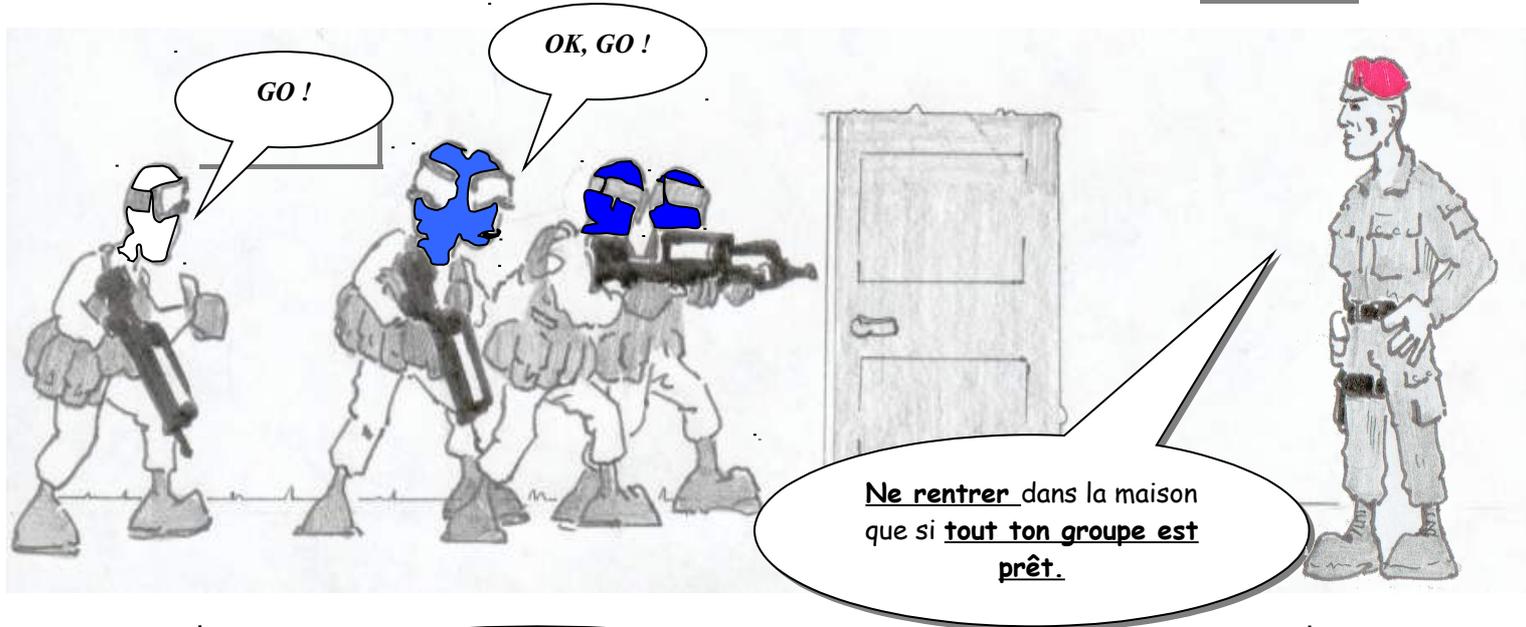
Il arrive ici à la dernière pièce de ce niveau.
On constate qu'avec 6 soldats, il est arrivé à investir cinq pièces, tout en évitant les resserrements et le surnombre de personnel dans une même pièce et en maintenant un niveau correct de sûreté.
On peut voir aussi, que le groupe arrive à tenir tout le rez de chaussé de la maison, tout en maintenant la liaison entre tous les soldats.

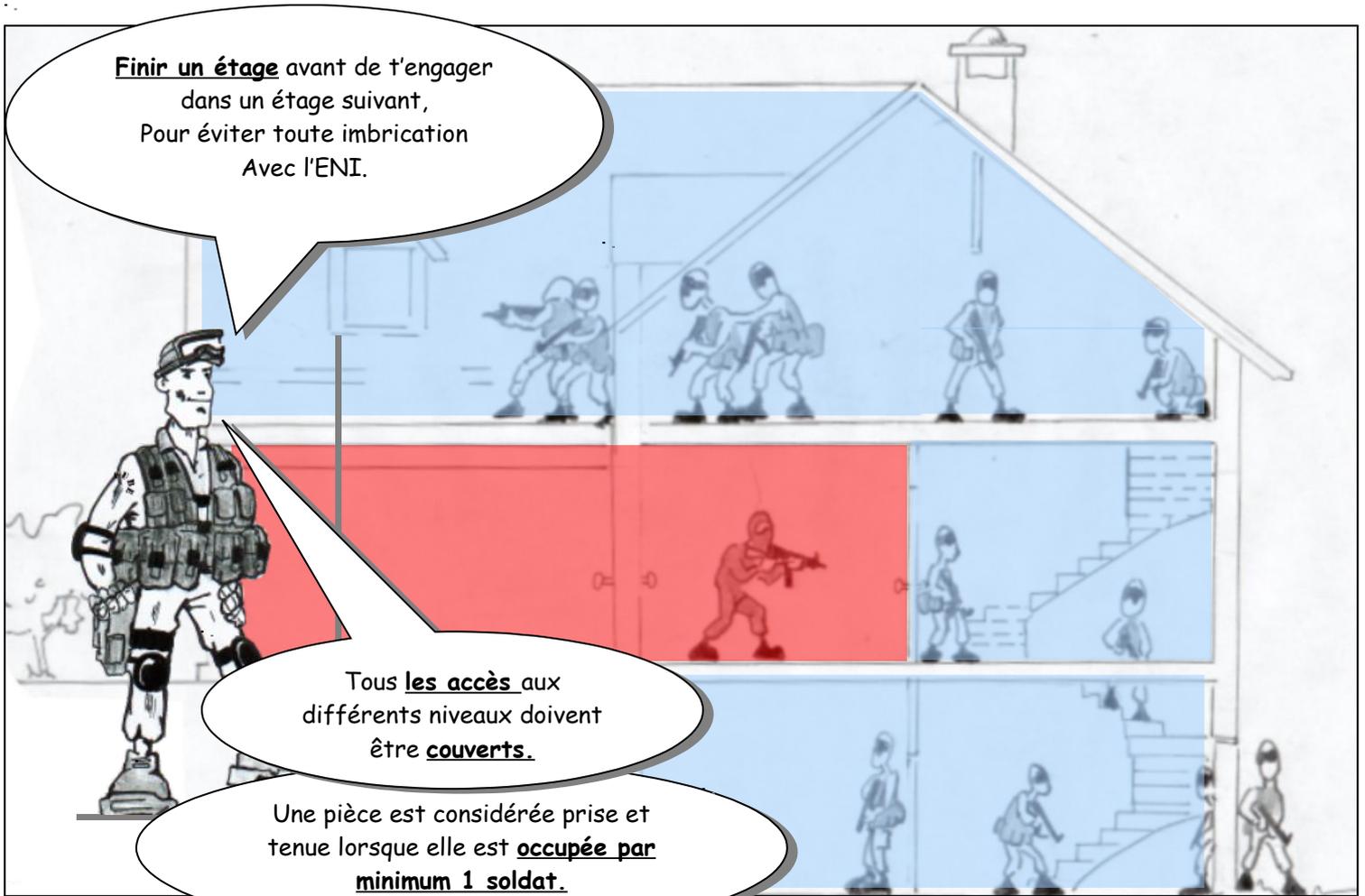


Si le chef de groupe veut continuer la reconnaissance de la maison. Il récupère le reste des soldats de son groupe et les soldats qu'ils lui paraissent non utiles au rez de chaussé, comme ici le N° 5, pour entamer la progression de l'étage supérieur.



POINTS CLES DU CHEF DE GROUPE



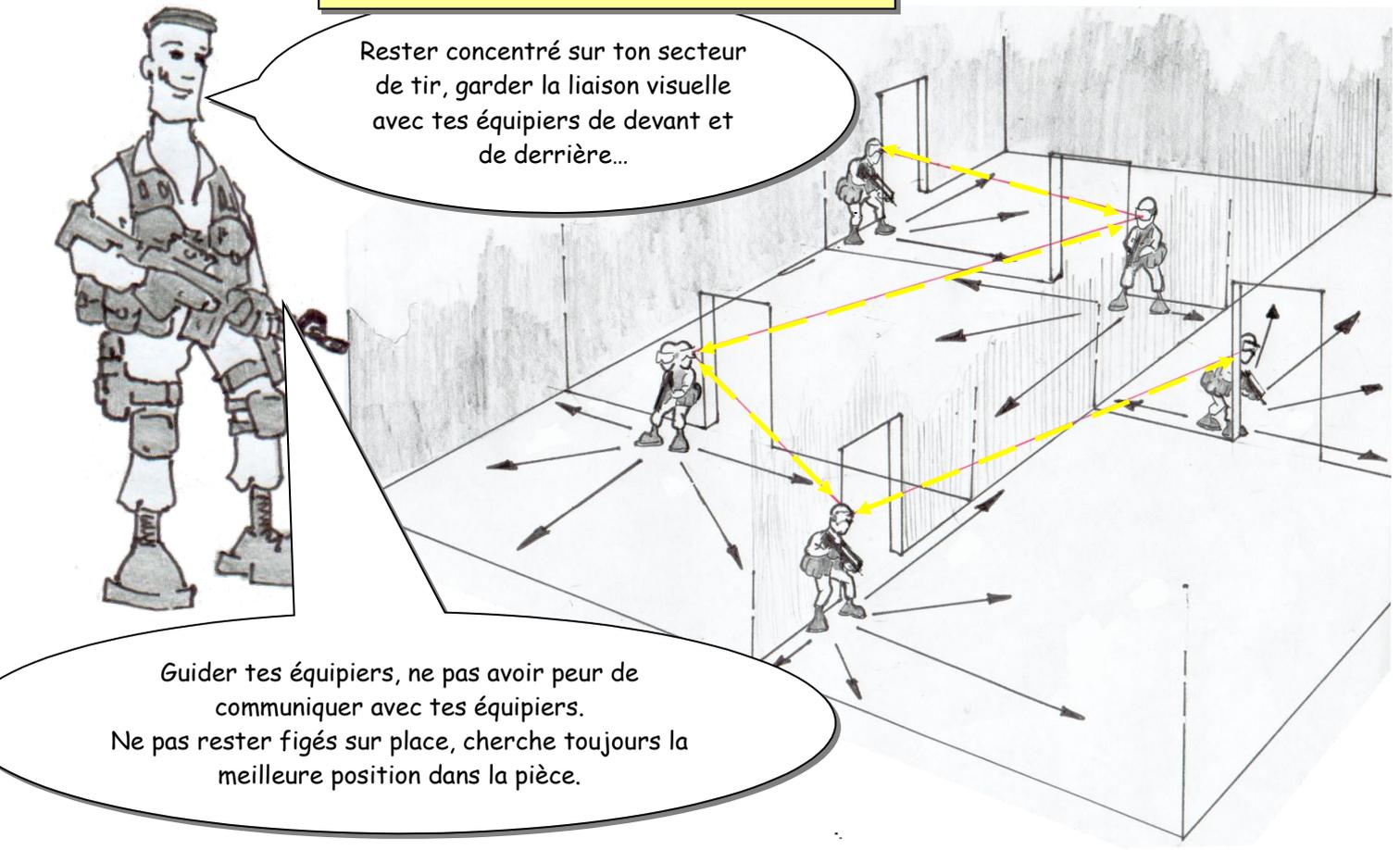


Finir un étage avant de t'engager dans un étage suivant, Pour éviter toute imbrication Avec l'ENI.

Tous **les accès** aux différents niveaux doivent être **couverts**.

Une pièce est considérée prise et tenue lorsque elle est **occupée par minimum 1 soldat**.

POINTS CLES DU SOLDAT



Rester concentré sur ton secteur de tir, garder la liaison visuelle avec tes équipiers de devant et de derrière...

Guider tes équipiers, ne pas avoir peur de communiquer avec tes équipiers. Ne pas rester figés sur place, cherche toujours la meilleure position dans la pièce.