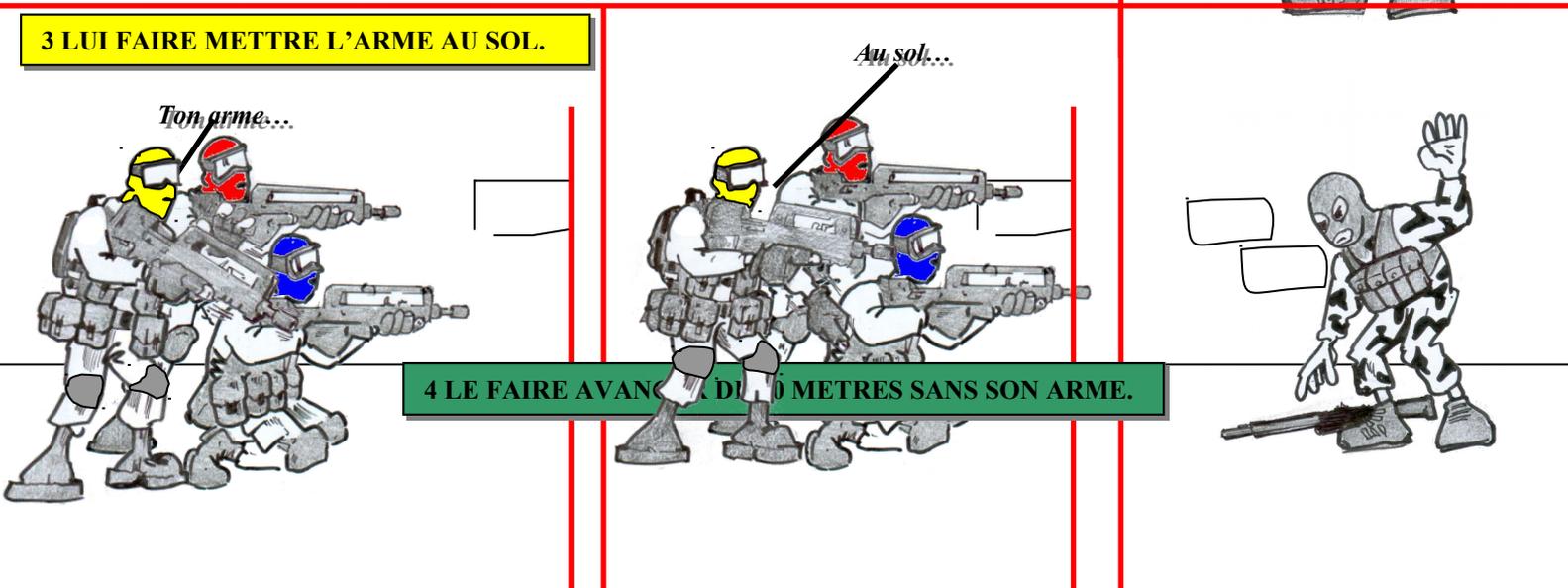
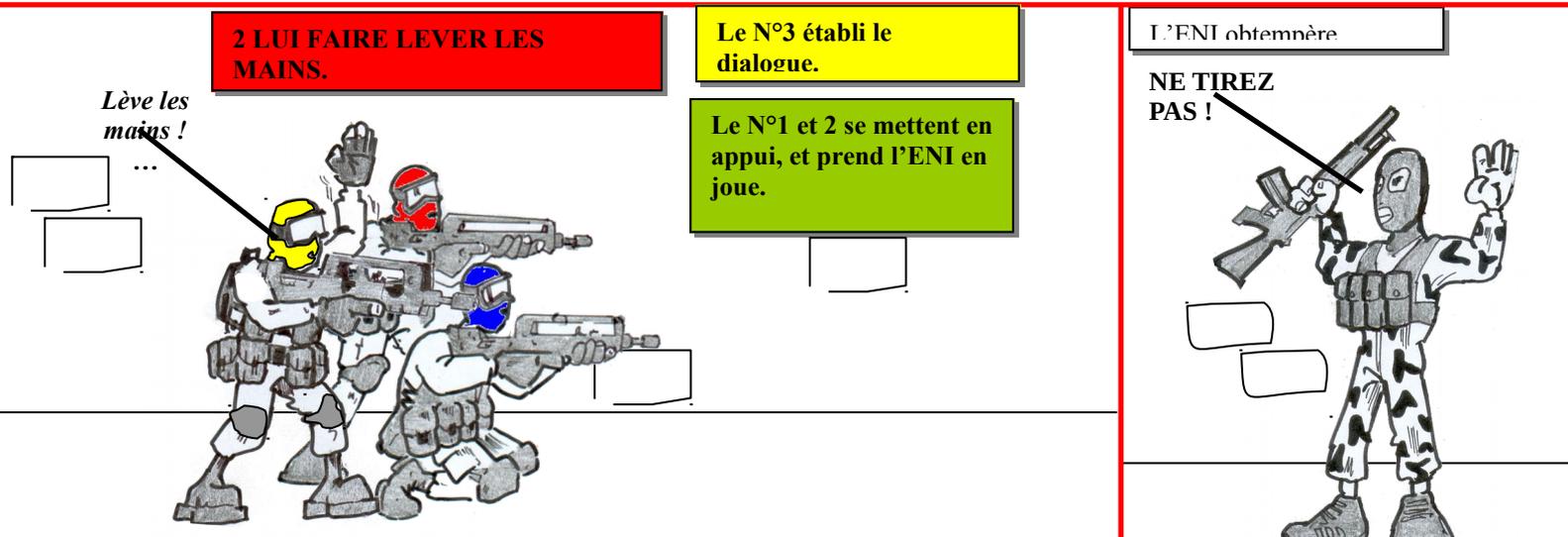
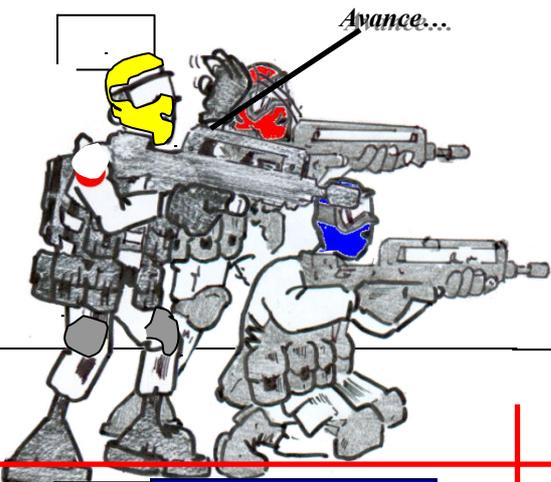


102 / LE TRINÔME CAPTURE UN PRISONNIER

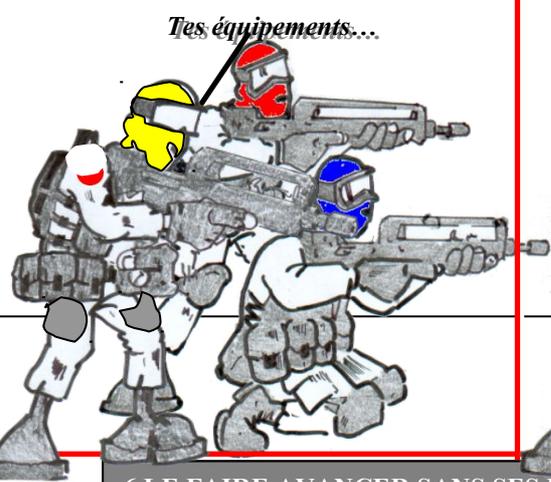
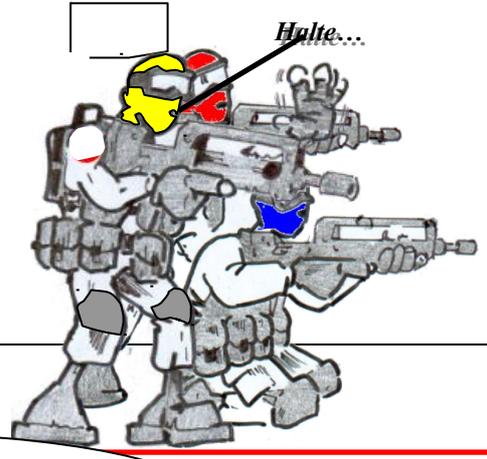
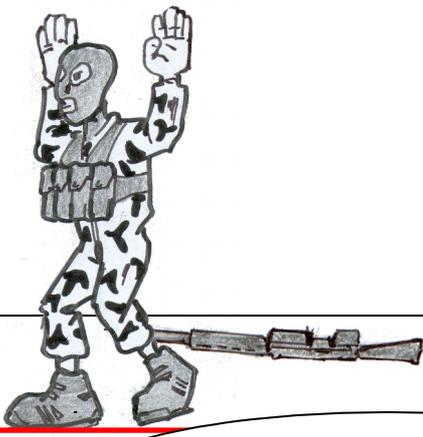
le trinôme peut être confronté à l'interception d'un ENI qui voudra se rendre. Dans ce cas là, le trinôme va le faire prisonnier en prenant le maximum de sureté, pour éviter que la situation ne se retourne contre eux, et en respectant les conventions internationales.

La liaison avec le prisonnier peut être orale, mais on risque d'être confronté dans certains pays, au problème du langage (non francophone).
Le mime et la gestuelle seront les meilleures solutions pour palier à ce problème de la communication entre le trinôme et le futur prisonnier.

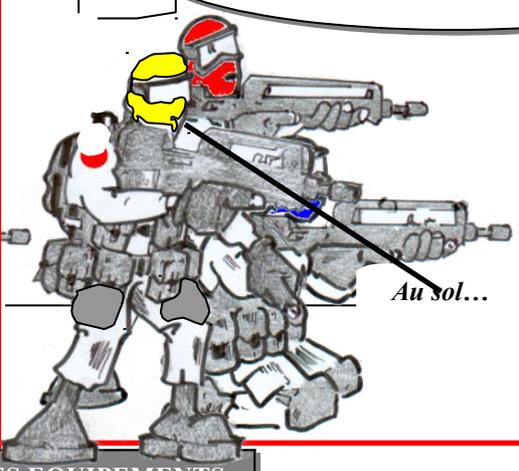




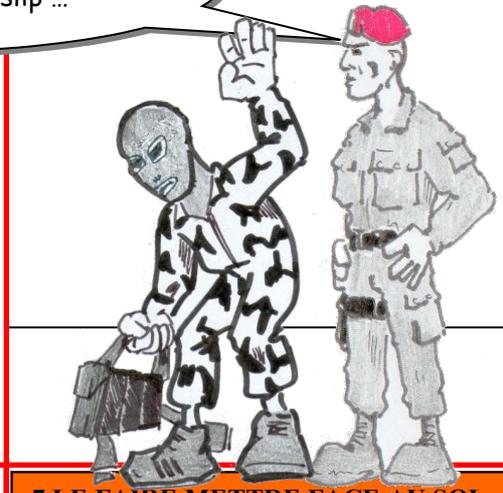
5 LE DESEQUIPER.



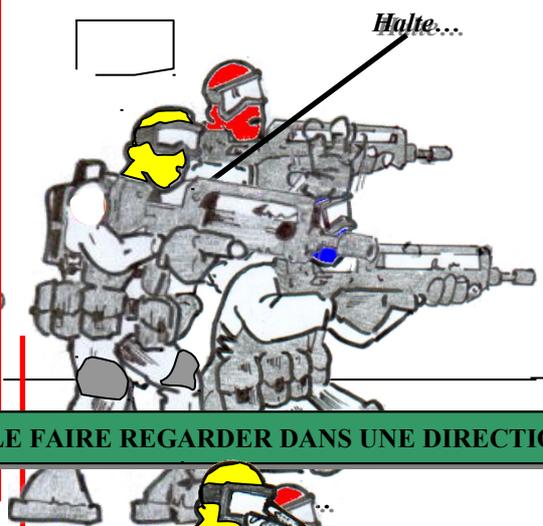
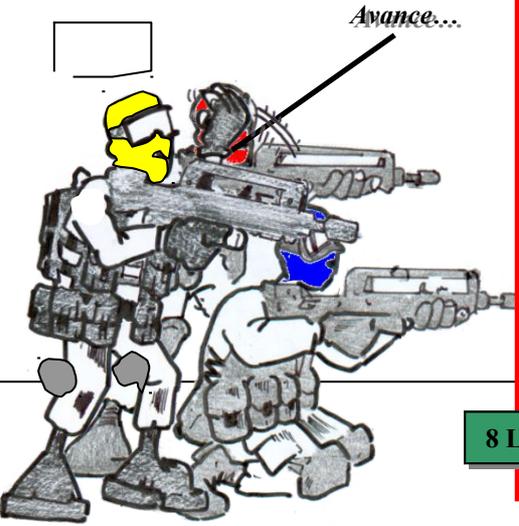
6 LE FAIRE AVANCER SANS SES EQUIPEMENTS.



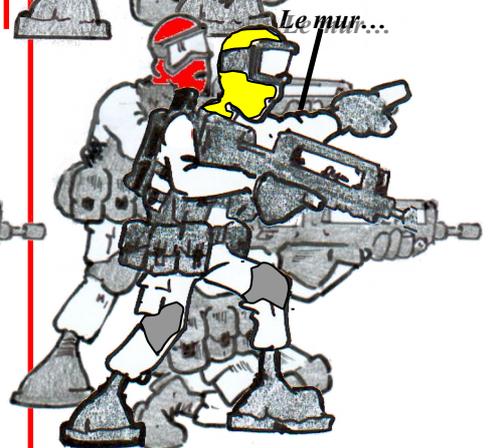
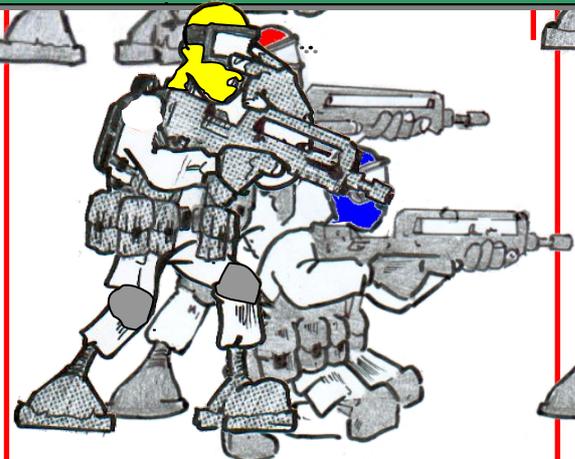
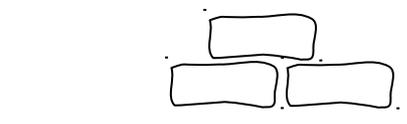
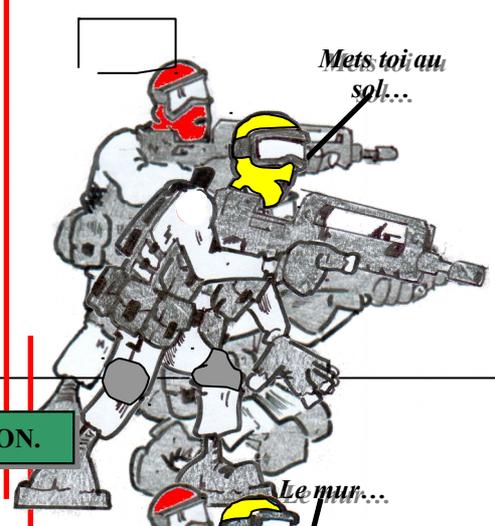
Si tu veux, tu peux le faire déséquiper jusqu'au slip ...



7 LE FAIRE METTRE FACE AU SOL.

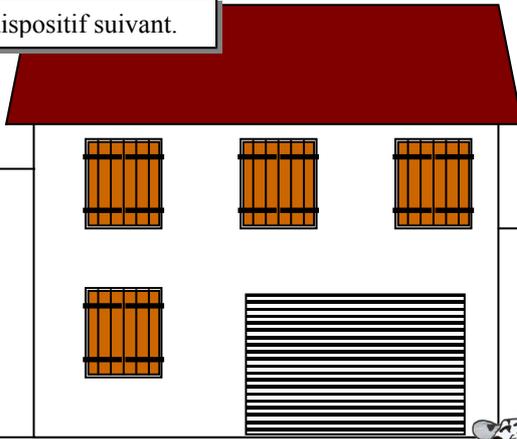


8 LE FAIRE REGARDER DANS UNE DIRECTION.





Ainsi on se retrouve avec le dispositif suivant.



A partir de maintenant le trinôme va travailler en discrétion.

LE TRINÔME

LE PRISONNIER

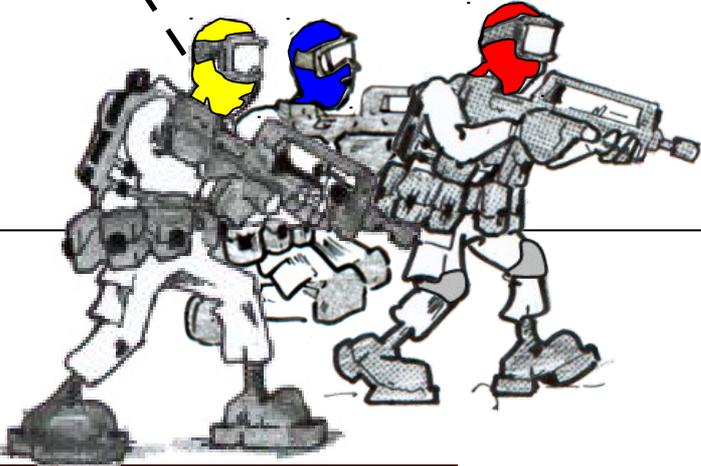
LES ÉQUIPEMENTS

L'ARME

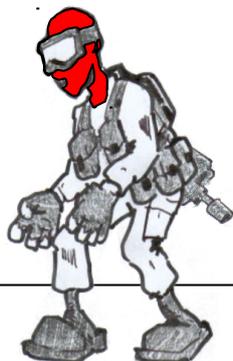
9 RECUPERER LE MATOS.

N°2 va chercher son matos...

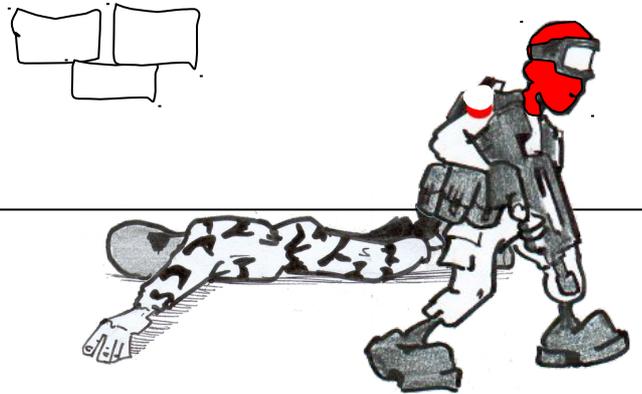
OK!...



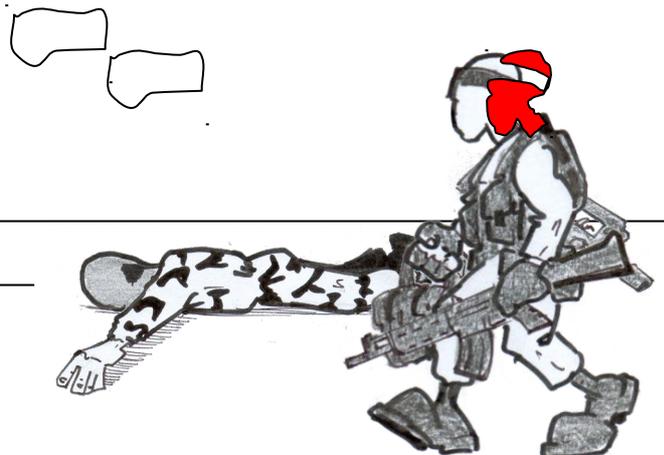
Il prend l'arme et les équipements...



Le N°2 passera à l'opposé du champ de vision de l'ENI.



Puis revient sur ses équipiers.

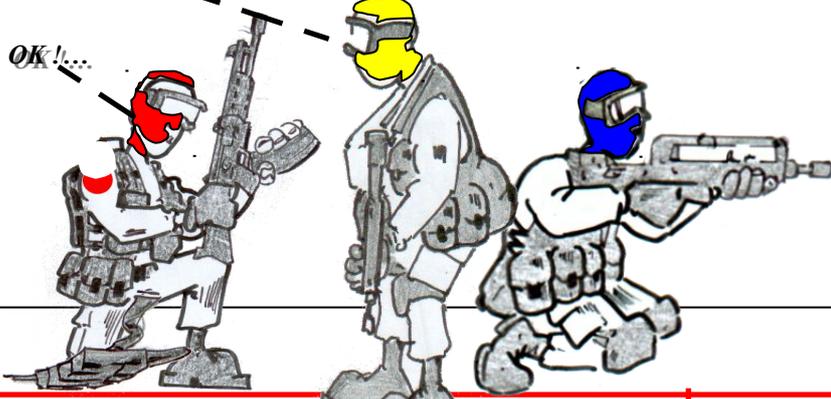




10 NEUTRALISATION DE L'ARME ET FOUILLE DES EQUIPEMENTS.

Tu neutralises son arme et tu fouilles son gilet...

OK!...



Le N°1 reste toujours en joue face au prisonnier.



11 DEPLACEMENT DU TRINOME SUR LE PRISONNIER.

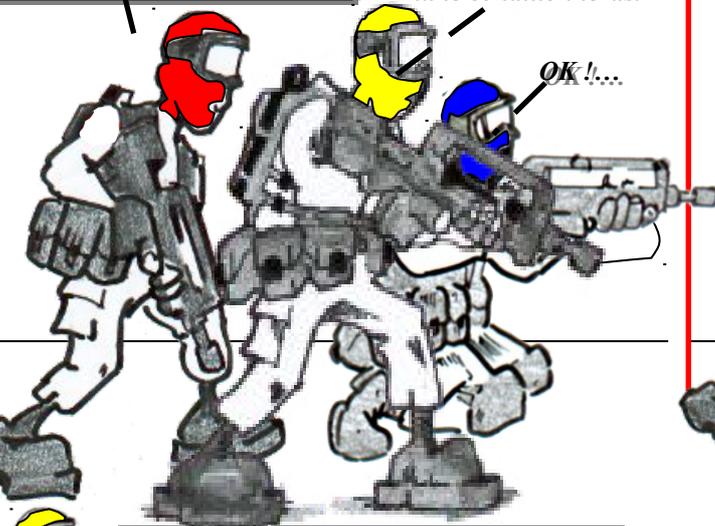
Fouille et neutralisation de l'arme terminée.

OK, On va sur le prisonnier. N°1 tu le conditionneras.

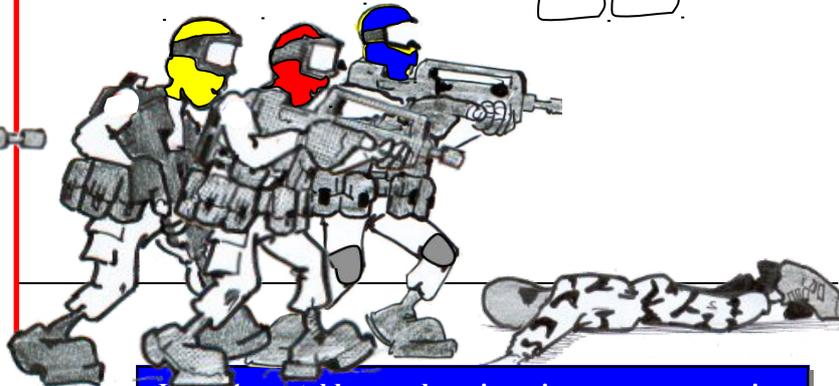
Le trinôme se rapproche sur le prisonnier.

Le N°2 prend en compte l'ENI.

12 CONDITIONNEMENT DU PRISONNIER.



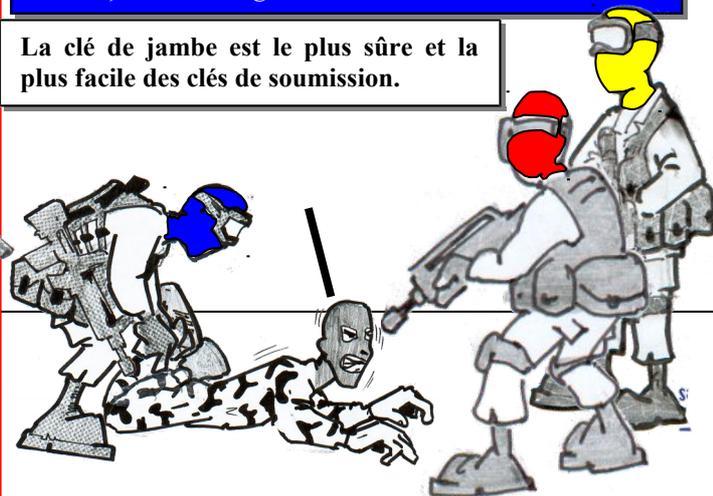
OK!...



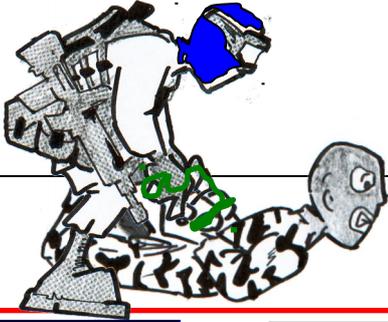
Le N°1 se positionne derrière le prisonnier, pour pouvoir le maîtriser...

Le N°1 peut bloquer le prisonnier par une pression avec son pied sur ses articulations (poignets, chevilles, coudes) si celui bouge.

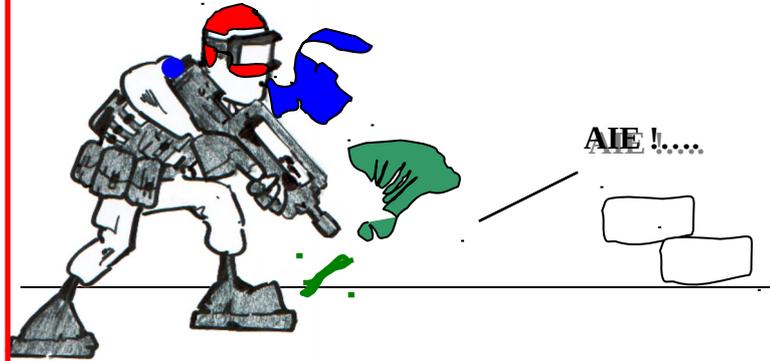
La clé de jambe est le plus sûre et la plus facile des clés de soumission.



il lui saisie les mains pour lui attacher dans le dos. (Cordelette serflex etc....)



Puis, lui cache la vue, soit avec un foulard, une cordelette ou une cagoule...



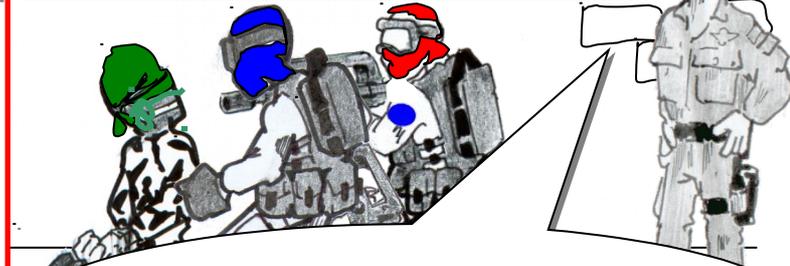
Et le bâillonne...

Un chiffon dans la bouche avec une cordelette pour le maintenir attachée derrière la tête.

HUMMM....



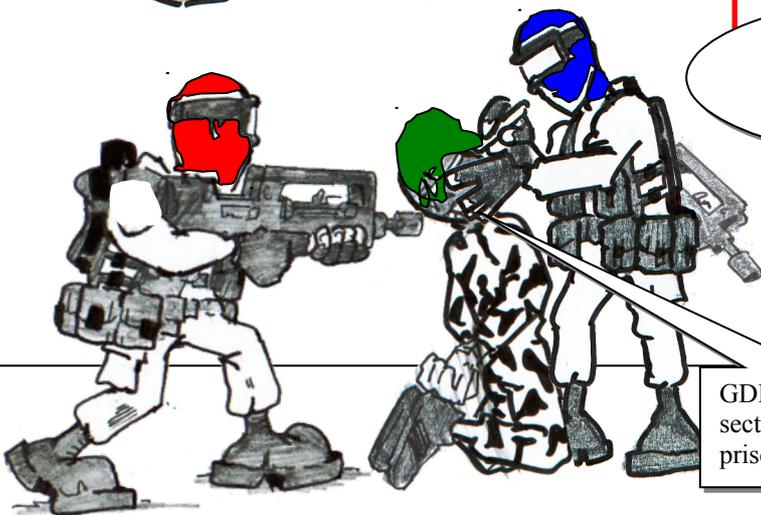
Pour commencer la fouille, le N°1 va tirer le prisonnier par les épaules et le faire pivoter pour le mettre sur les genoux.



Attention au positionnement de l'appui, qui doit être capable d'effectuer un tir sans toucher son équipier.

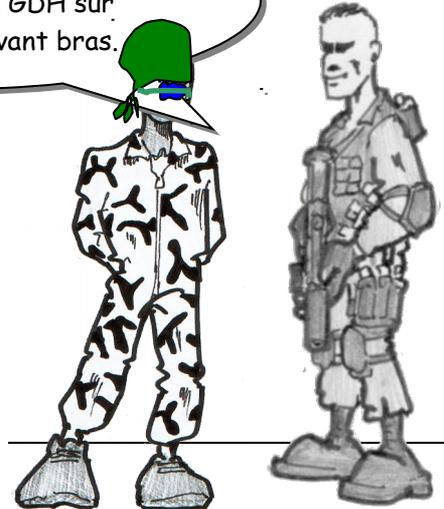
Une fois la fouille terminée, le N°1 lui marque le GDH sur le visage.

Si le front est mouillé, on pourra écrire le GDH sur l'intérieur de l'avant bras.



GDH, le groupe et la section qui l'a fait prisonnier.

Ou sur l'avant bras.

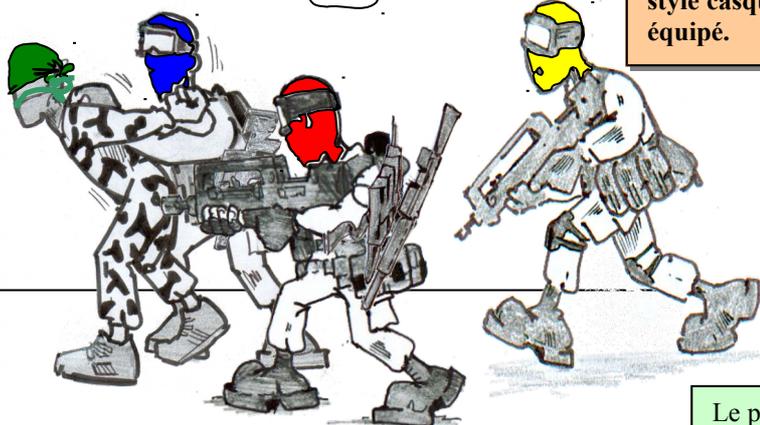


13 DEPLACEMENT DU PRISONNIER.

Le N°2 conduit le prisonnier sous l'appui du N°1.

Le N°1 récupère tous les matériels.

Si le prisonnier est équipé de matériels de protection, style casque, ANP, gilet pare-éclat, il devra en être rééquipé.



Le prisonnier peut être emmené à un autre endroit.

Le prisonnier peut être promené pendant 15 minutes afin de lui faire perdre tous repères du lieu où il se trouvait auparavant.

