

**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

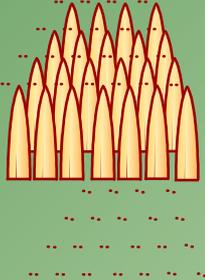
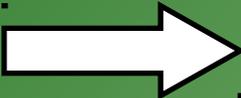
## II- POINTS CLES

## III- ENSEIGNEMENTS RECENTS

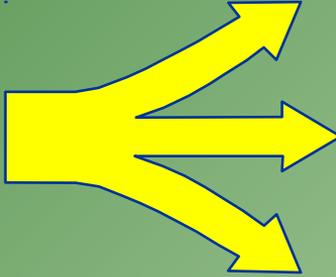
## IV- LES MISSIONS DE LA SECTION

**PREAMBULE**

**CONQUETE**



**STRATEGIE**

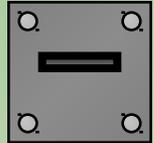
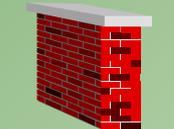
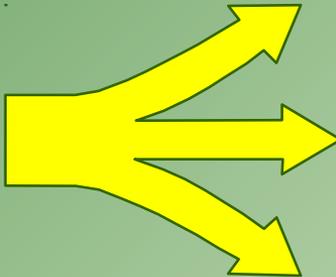


**Gage**

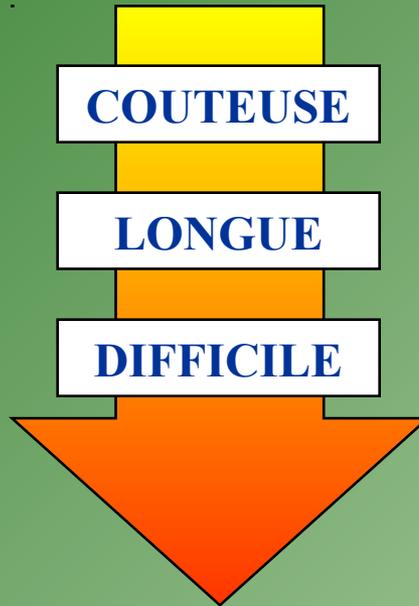
**Objectif Politique**

**Objectif Economique**

**TACTIQUE**



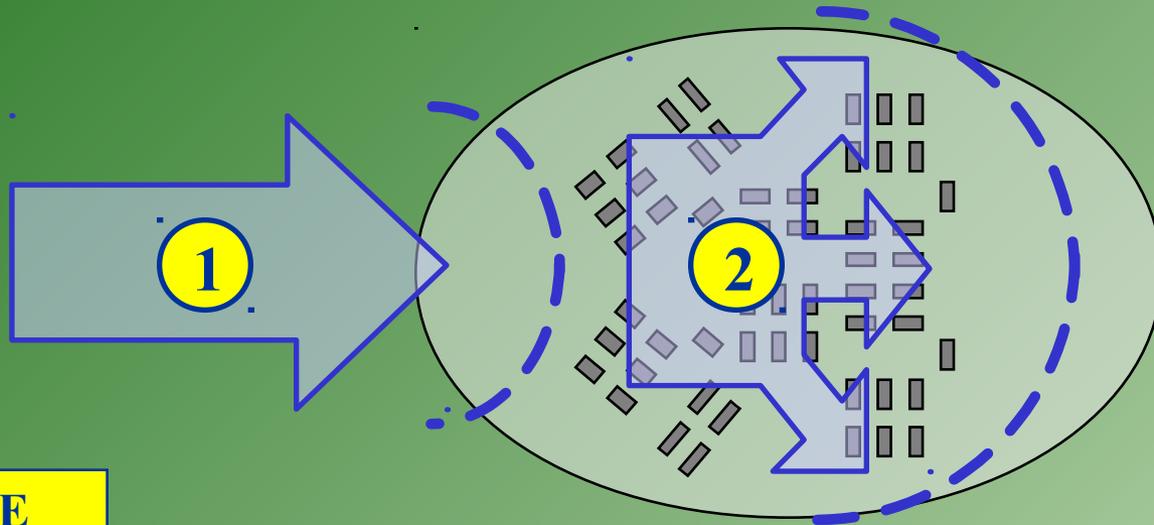
# OPERATION DE CONQUETE D'UNE AGGLOMERATION



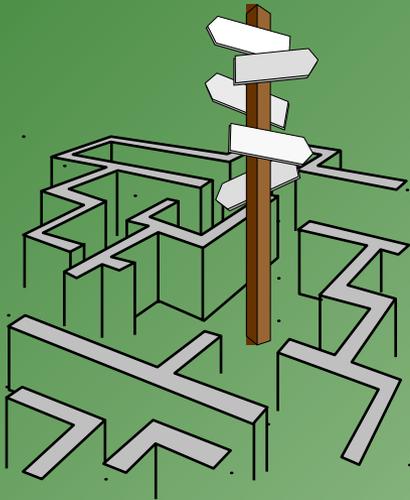
LE MILIEU URBAIN SEMBLE DE PLUS EN PLUS INCONTOURNABLE

# OPERATION DE CONQUETE D'UNE AGGLOMERATION

2 PHASES

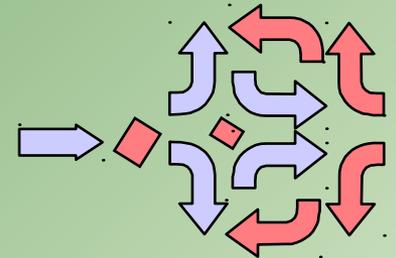


FACTEUR DE CONTRAINTE



Manoeuvre

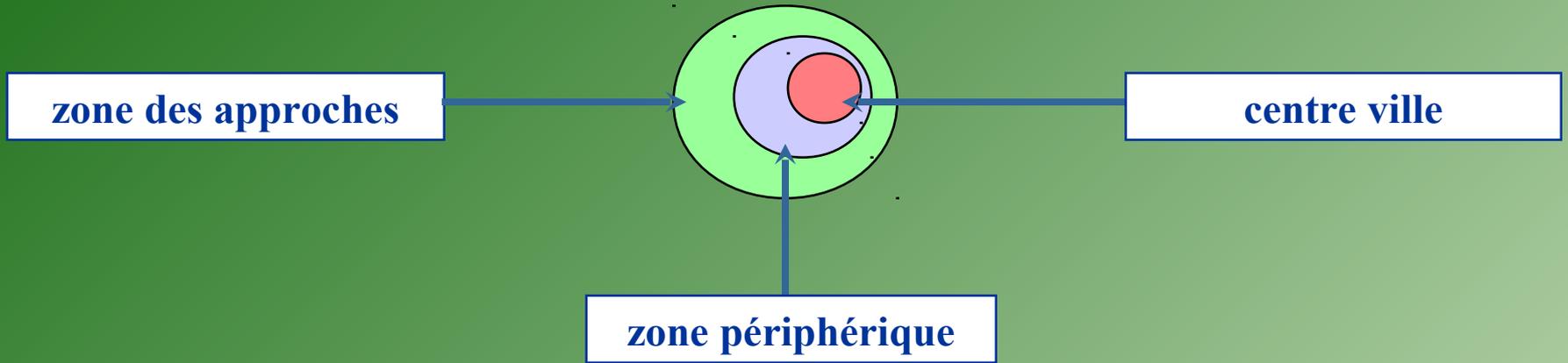
Procédés



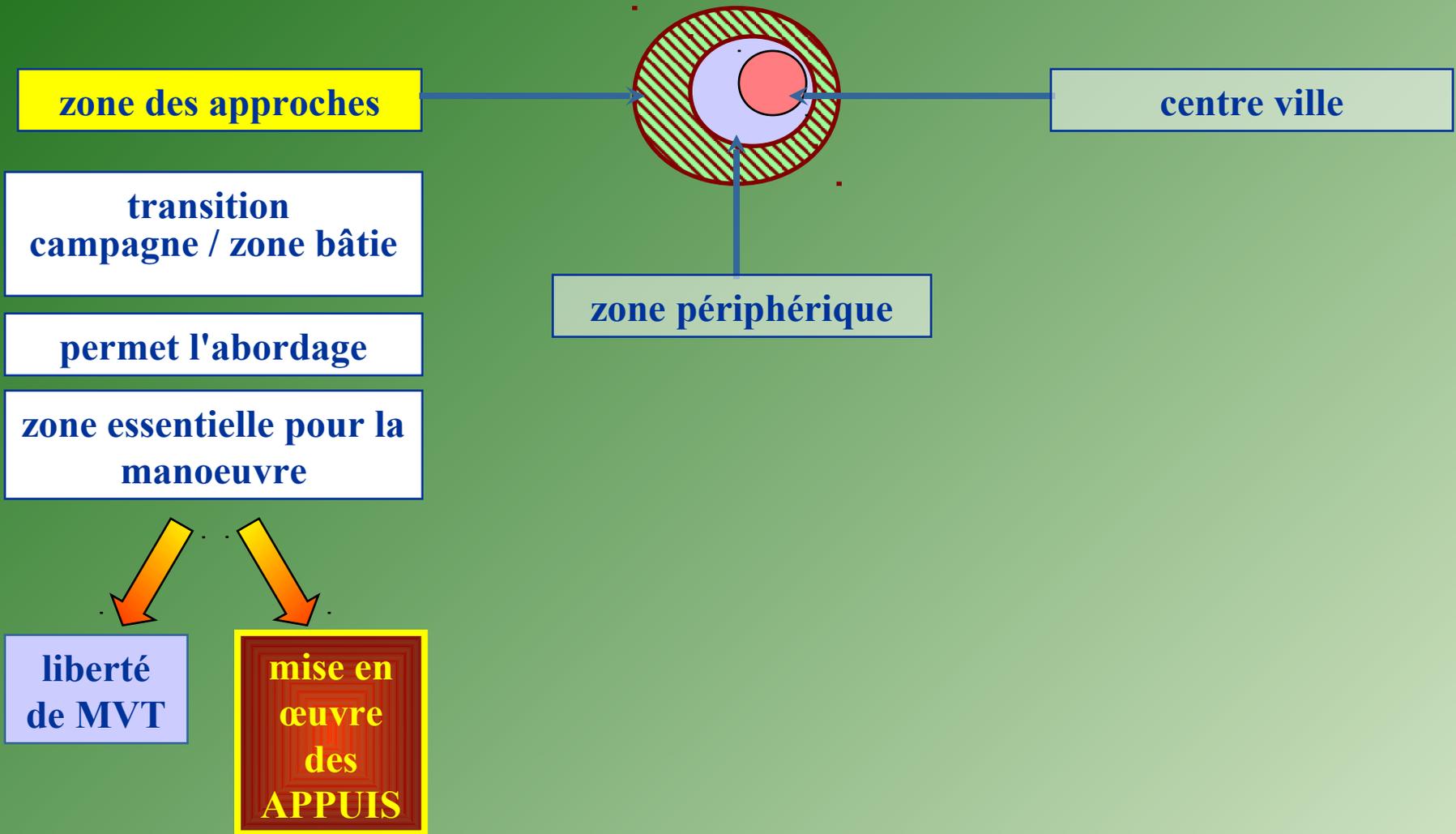
# Procédés en ZUB

- 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



zone des approches

centre ville

transition  
campagne / zone bâtie

permet l'abordage

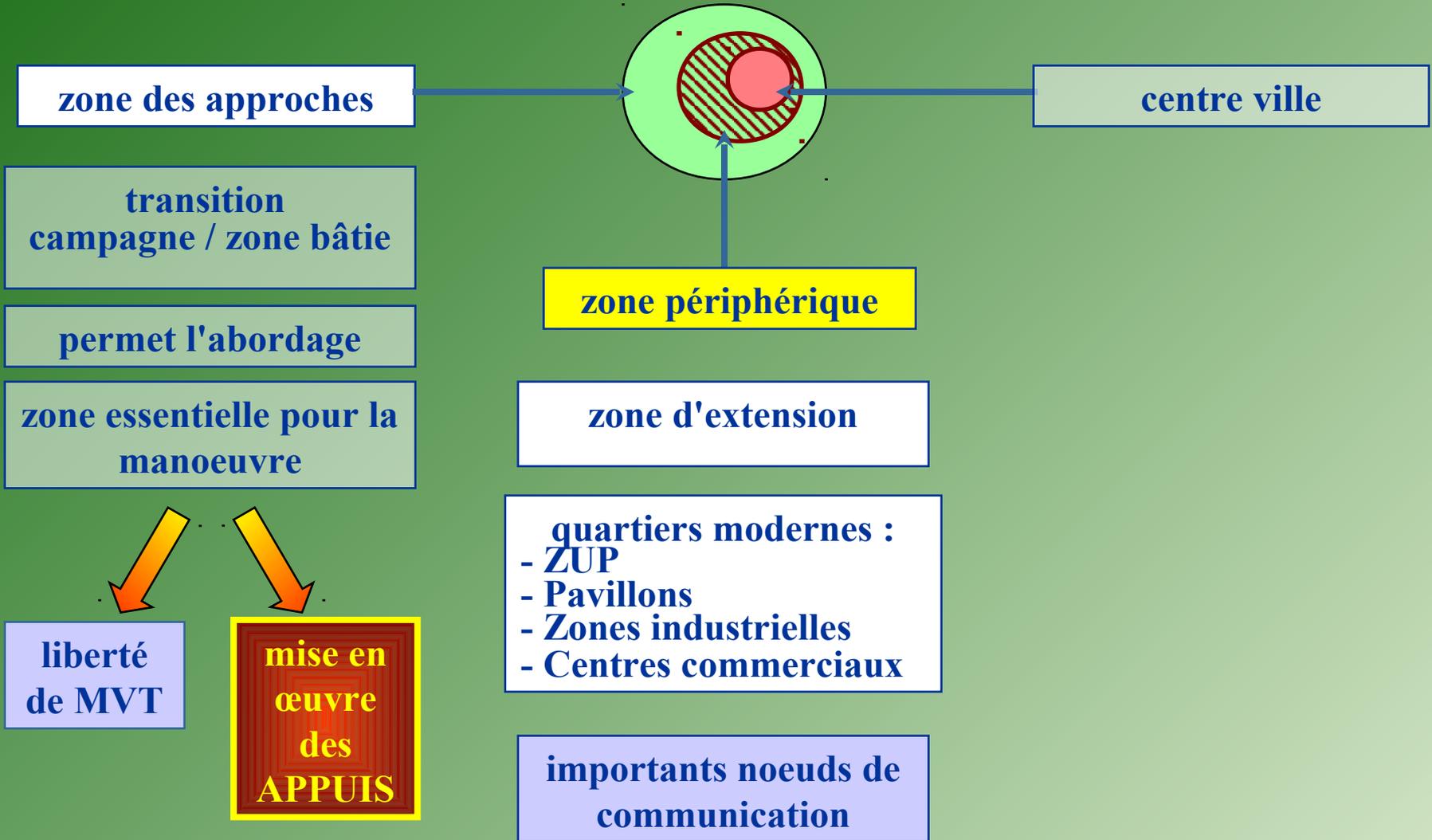
zone essentielle pour la  
manoeuvre

zone péripherique

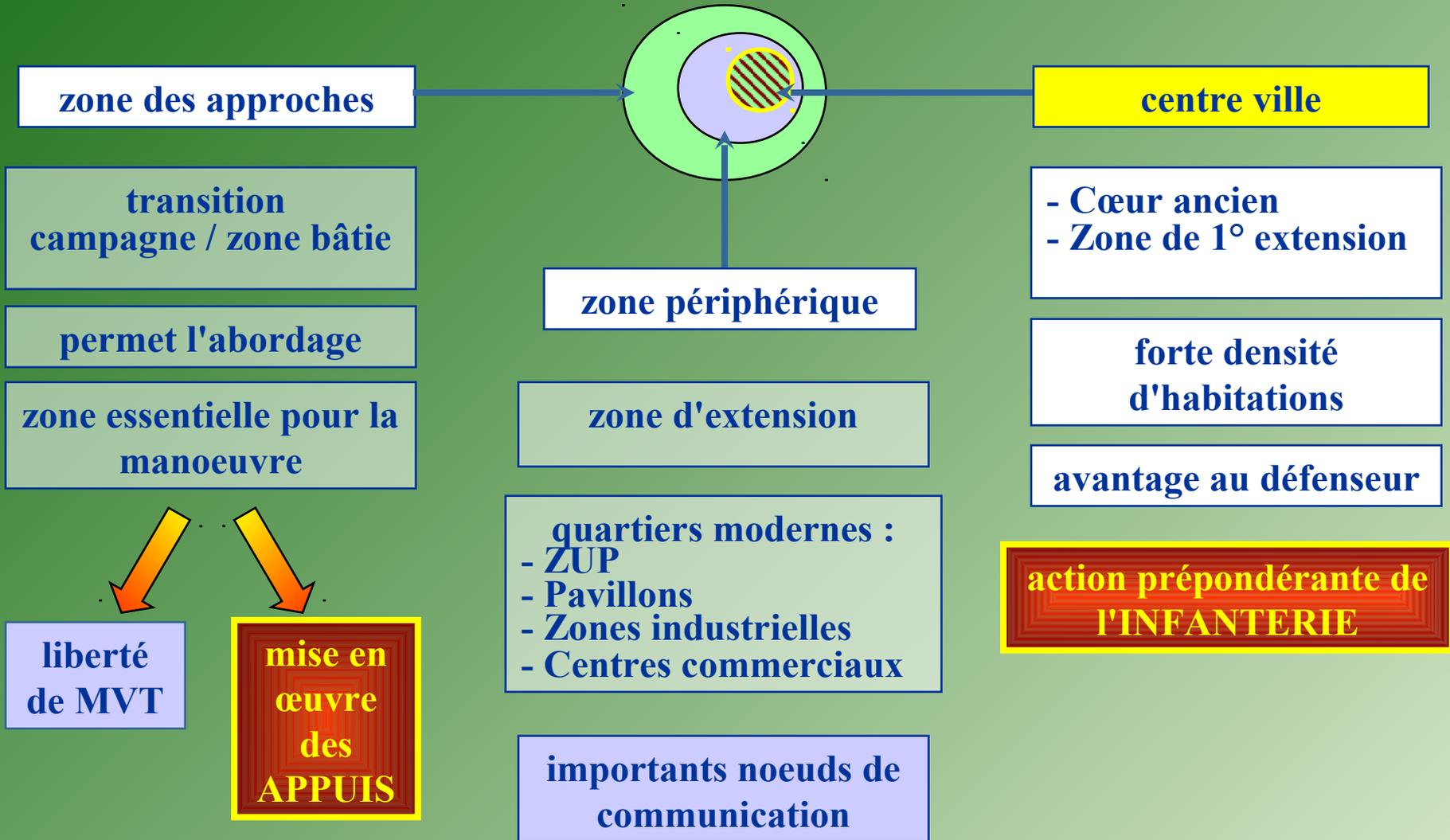
liberté  
de MVT

**mise en  
œuvre  
des  
APPUIS**

# LES STRUCTURES URBAINES



# LES STRUCTURES URBAINES



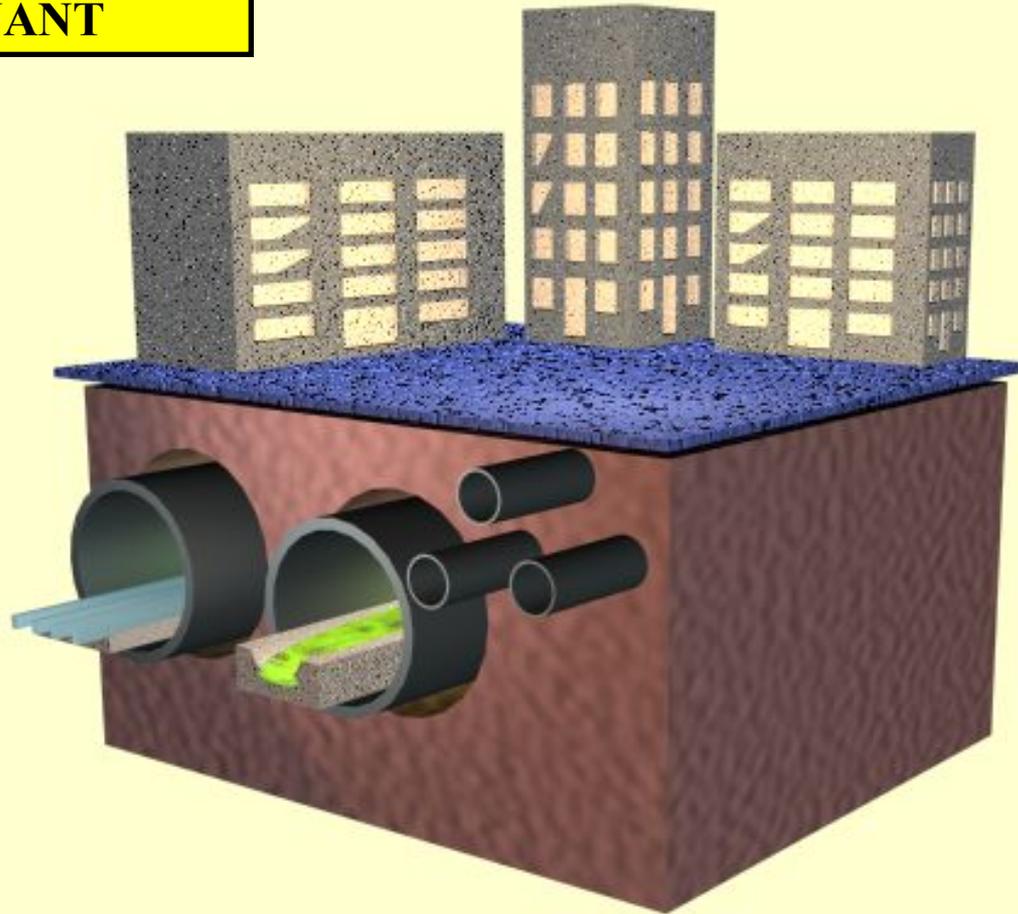
**La zone urbaine est un milieu**

-

**TRIDIMENSIONNEL**

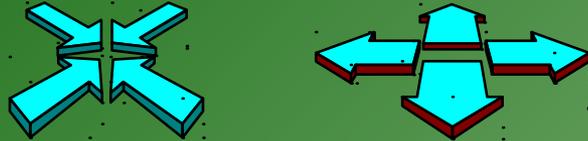
- **COMPLEXE**

- **CONTRAIGNANT**



# FACTEURS FONDAMENTAUX

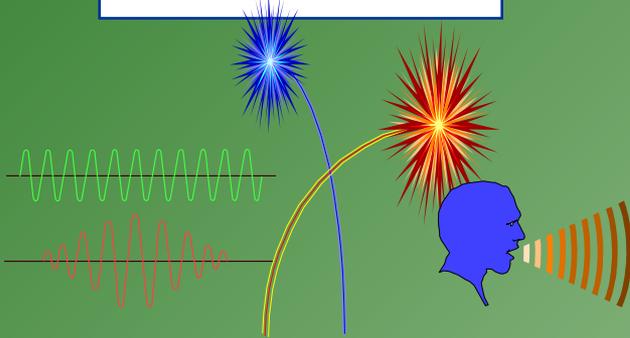
Mobilité



Décentralisation / Mixage



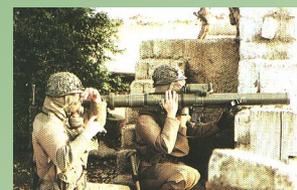
Communication



Renseignement



Feux ACCP



# PRINCIPES GENERAUX

**Mener un combat décentralisé à base d'INFANTERIE**

**Conquérir les POINTS-CLES**

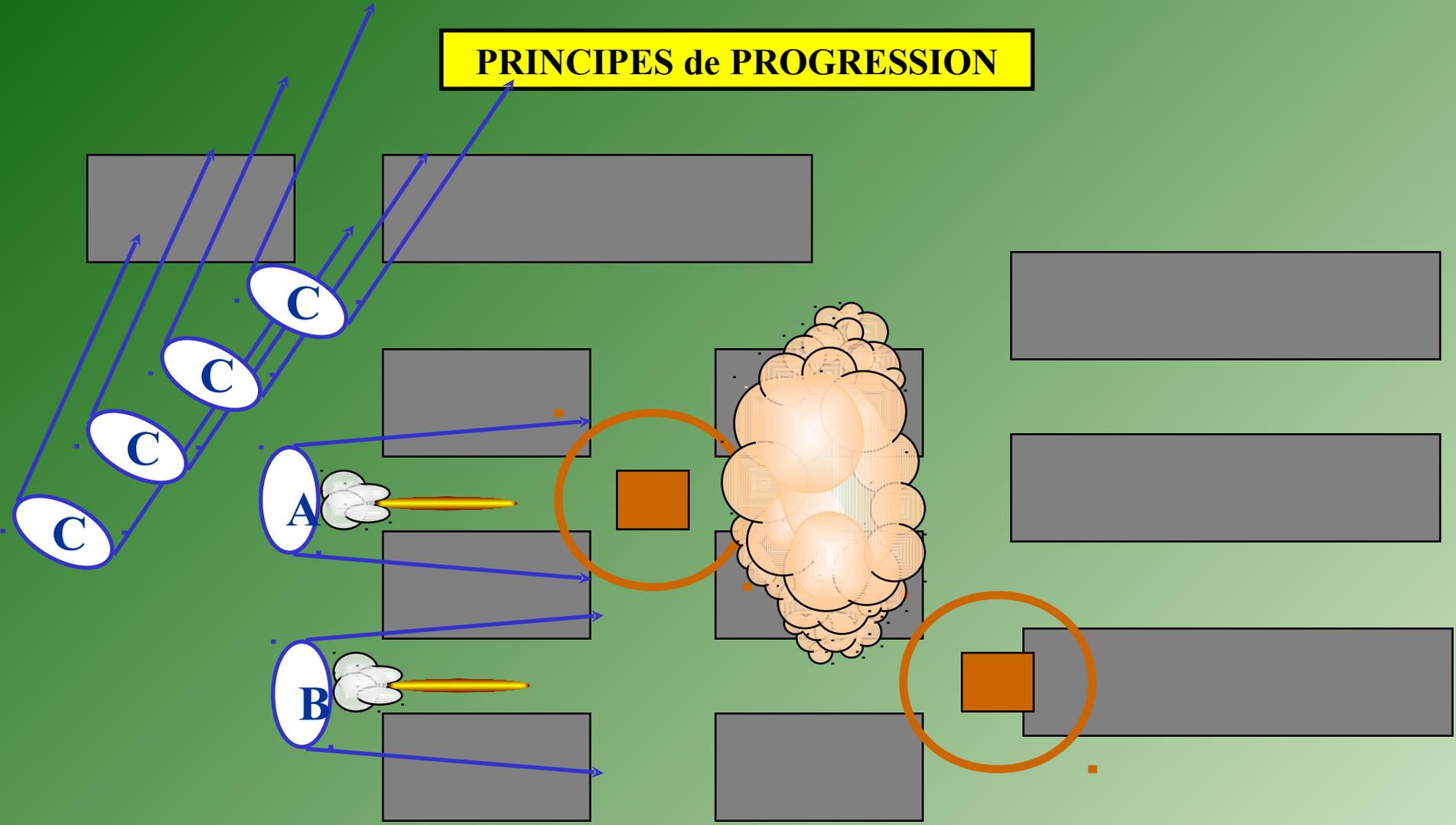
**Disposer d'ELEMENTS RESERVES**

**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





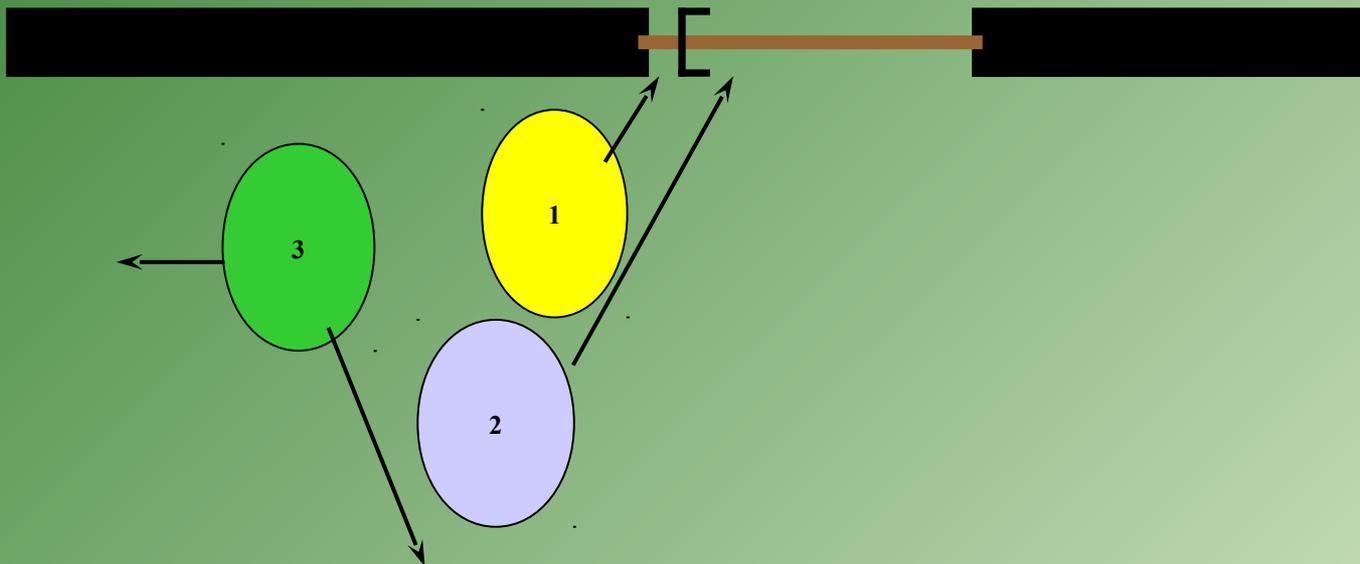


# TRAVAIL DU TRINOME

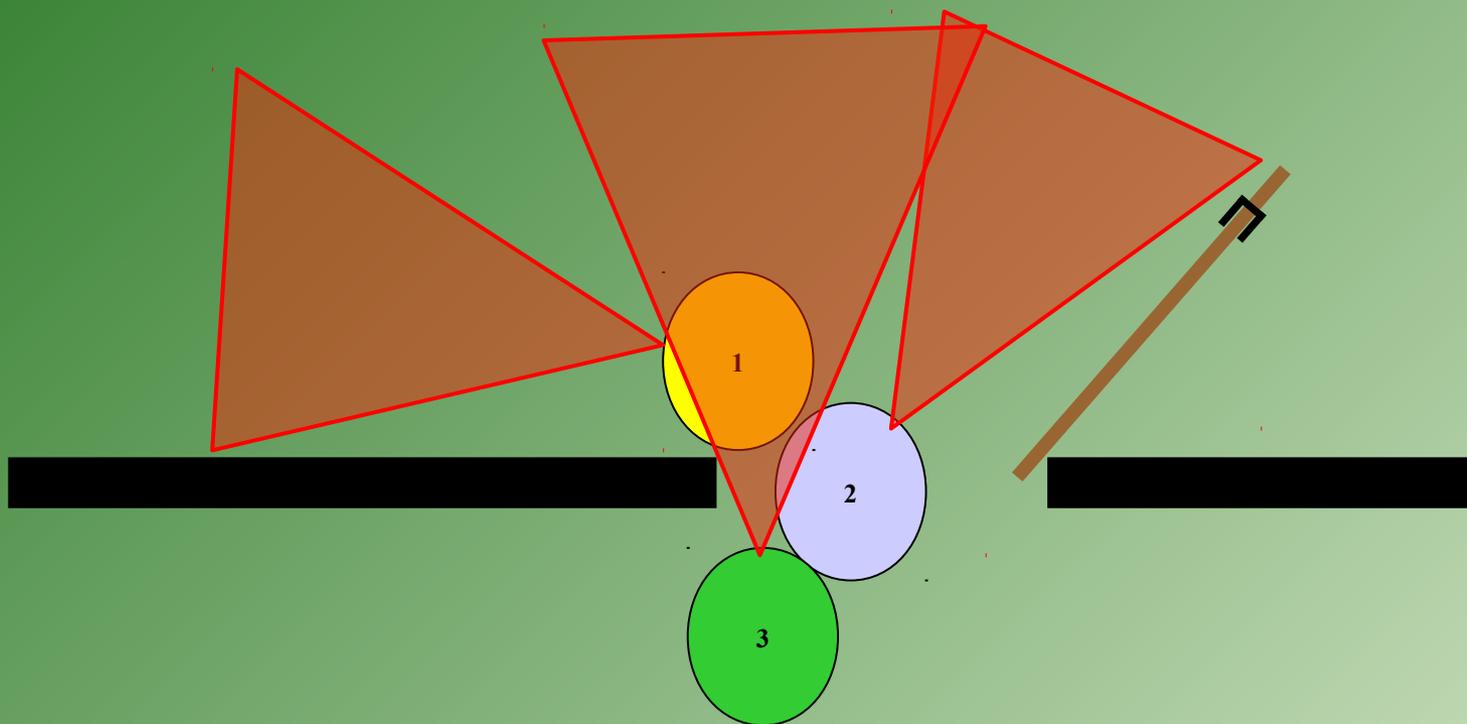
- Tenue de l'arme
- Patrouille/contact
- Tout azimut
- Procédures
- **Entraînement**



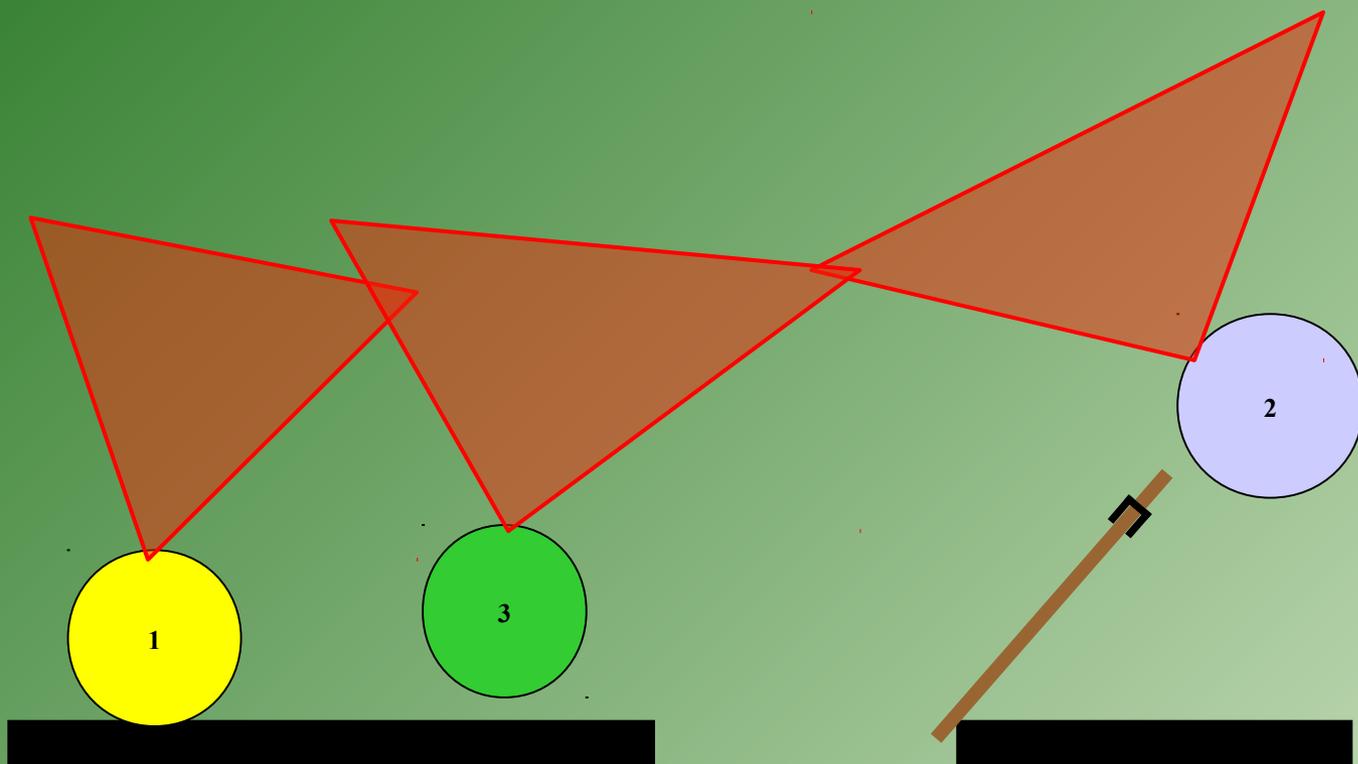
# ENTREE DANS UNE PIECE



# 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



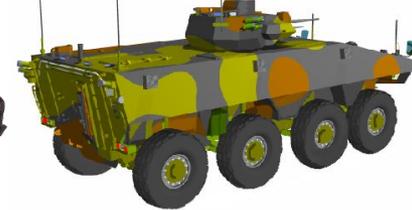
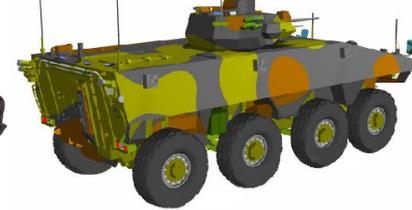
CDG



CHEF D'ENGIN  
PILOTE



**3  
GROUPES  
VOLTIGE**



**1 GROUPE  
ANTICHAR**

AT.ERYX



T.ERYX



AT.ERYX



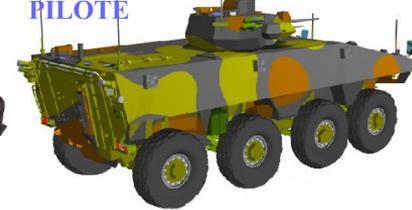
T.ERYX



CDG



CHEF D'ENGIN  
PILOTE



2  
GROUPES  
ASSAUT



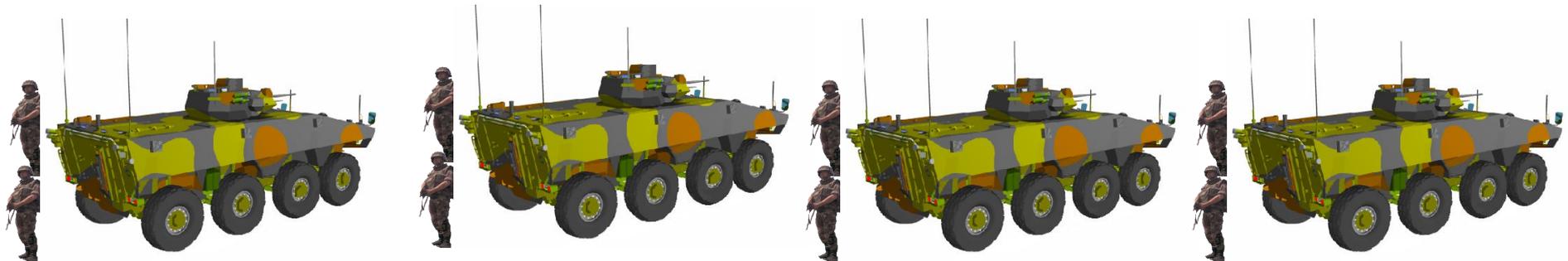
GRUPE  
APPUI



SOA



GRUPE  
COUVERTURE



# INTRODUCTION



## I- PRINCIPES GENERAUX

## II- POINTS CLES

## III- ENSEIGNEMENTS RECENTS

## IV- LES MISSIONS DE LA SECTION

# ALMANDIN



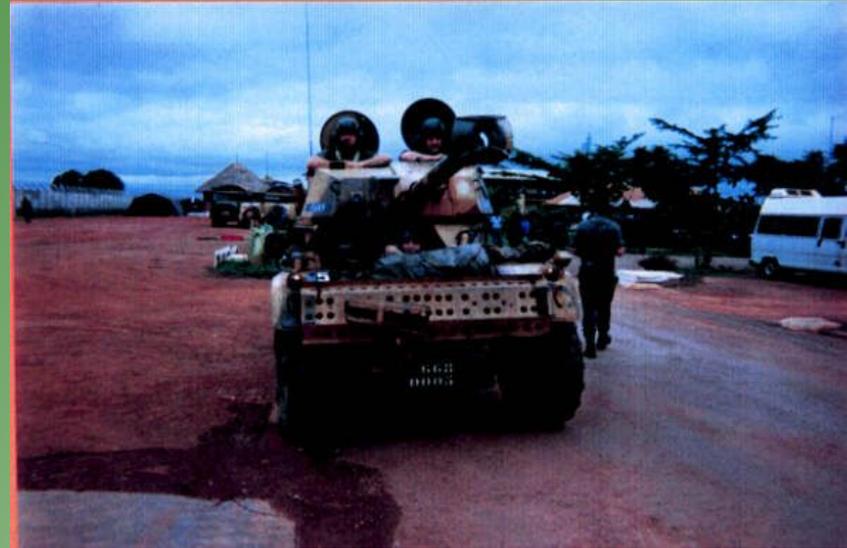
**Conquête de la maison de  
la radio de BANGUI**



# 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

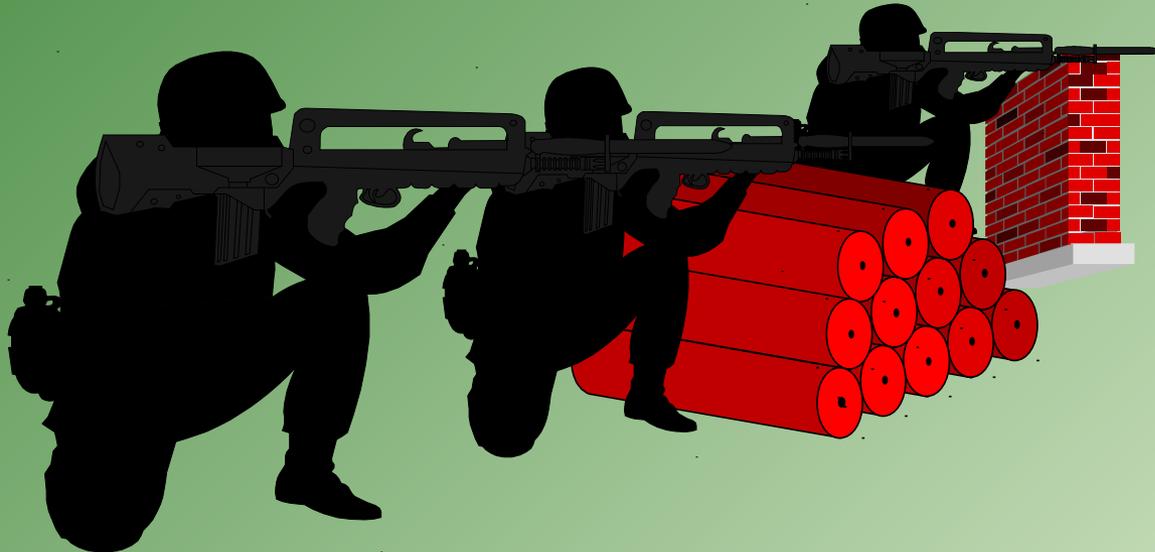


- **MINIMI : TB**

- 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**

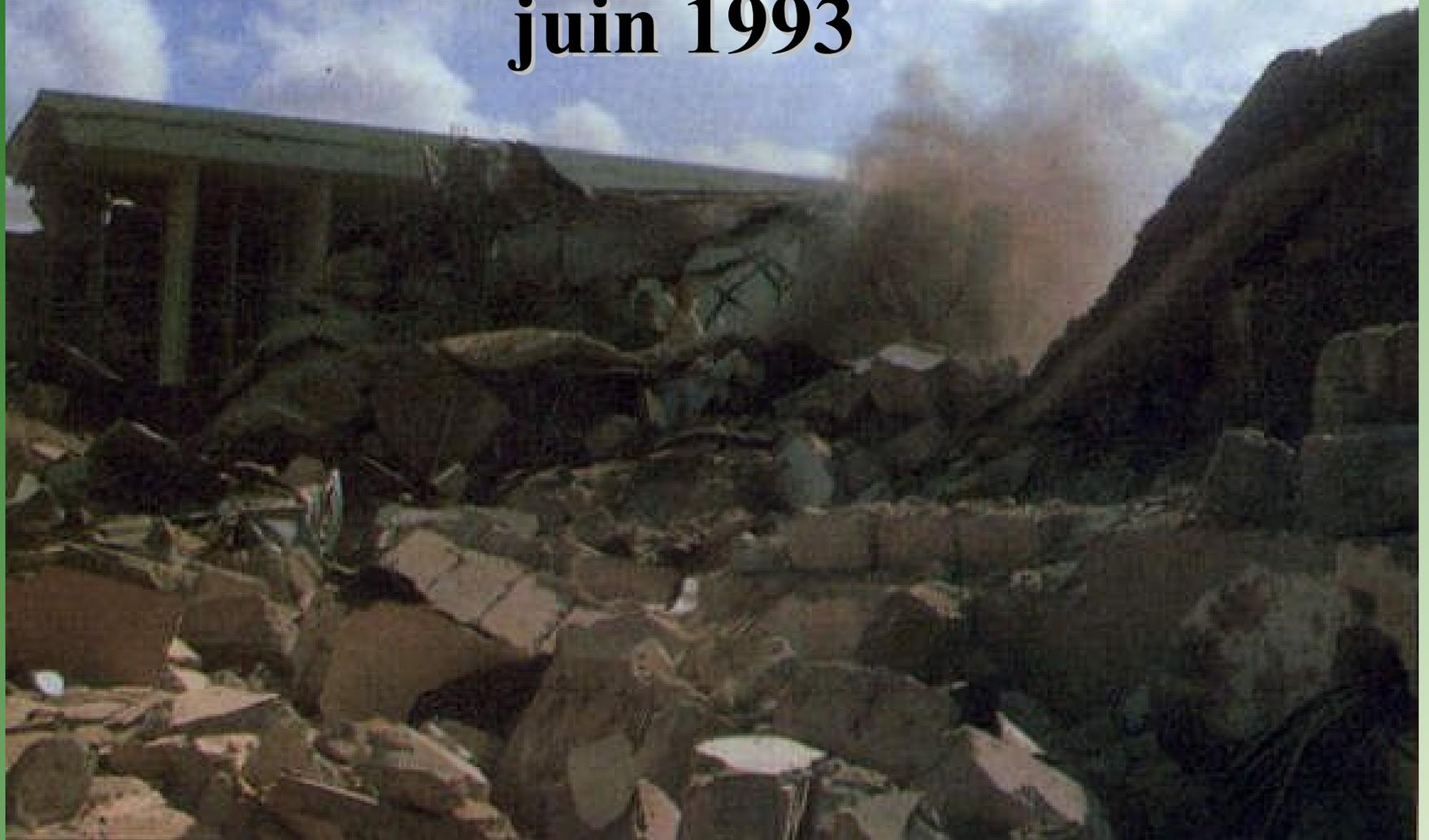






# **MOGADISCIO**

**juin 1993**





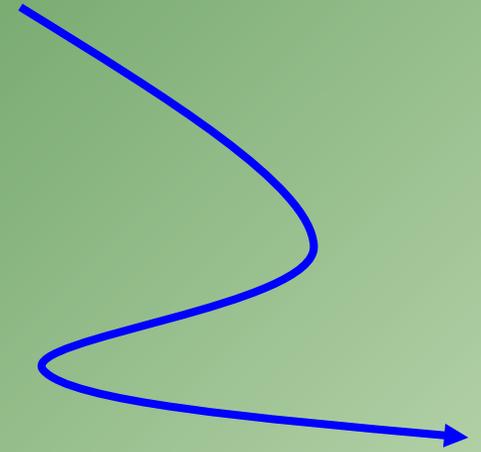
# TYPES DE MISSIONS

- *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)

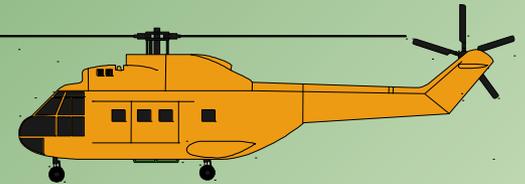
- *17 juin 1993*

- **CTRL** d 'axes
- **Intervention** au profit d 'une unité AMIE
- **ATT** de positions adverses
- **Fouille** des positions
- **DEF** d 'une zone



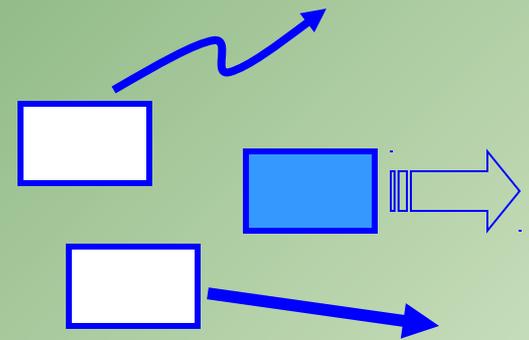
# Renseignement

- **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

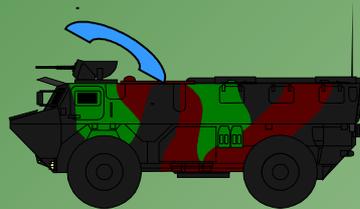


- CBT URBAIN => **TENIR** les bâtiments

- Cf. **tireurs isolés**

- toits plats, fenêtres

- VHLS avec tourilleau et arme en superstructure



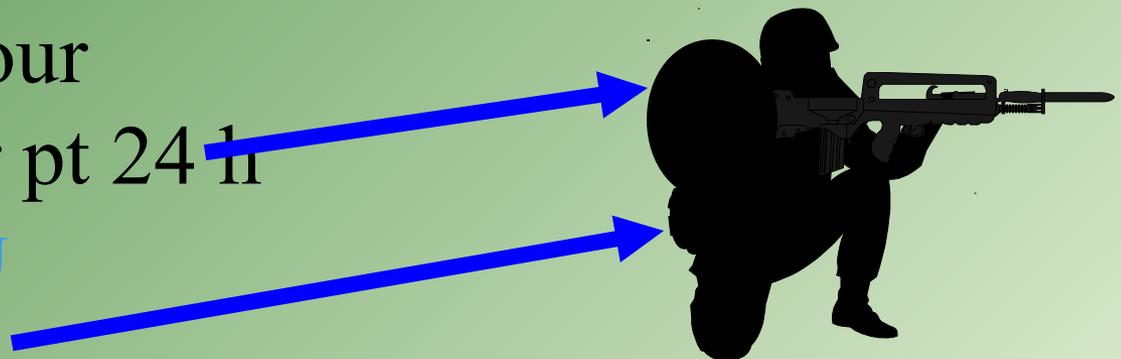
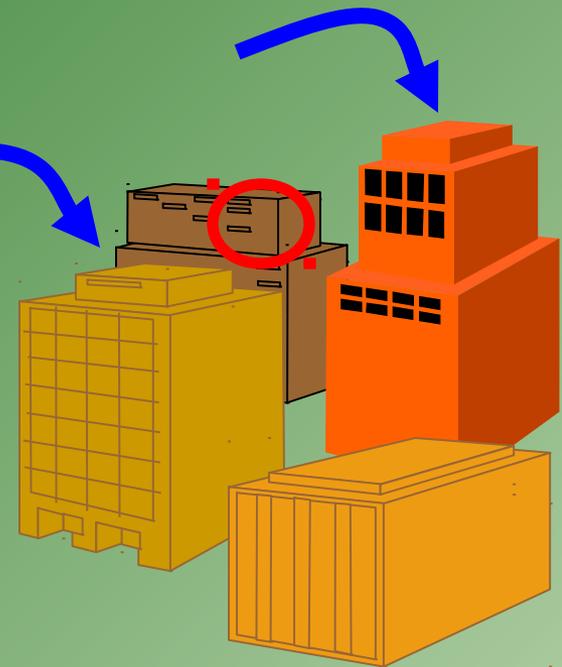
- **CHEFS** :

- Non identifiables

- VHL avec 1 seule antenne

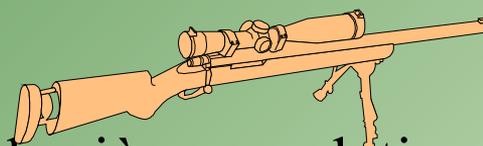
- « musette ops » pour combattre et durer pt 24 h

- 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**