

Mettre les genoux au sol n'est pas systématique.

## 4 / LE SOLDAT SE POSTE

Le soldat à plus de 30 kg d'équipement sur le lui. Chaque retour à une position debout demande un effort qui à la longue est très fatigant.

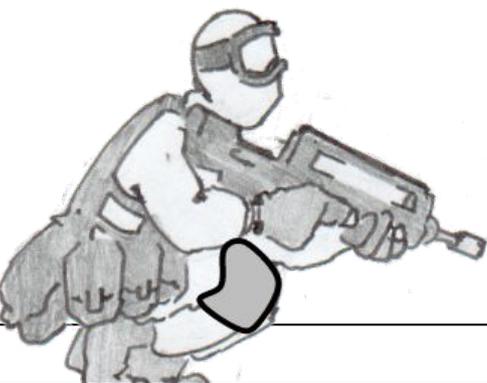
Elle sera donc limitée juste pour, se poster, ou régler d'éventuels incidents derrière un abri.

On privilégiera plutôt les deux genoux au sol. On obtient ainsi une meilleure stabilité pour le tir et une plus grande liberté de mouvement.

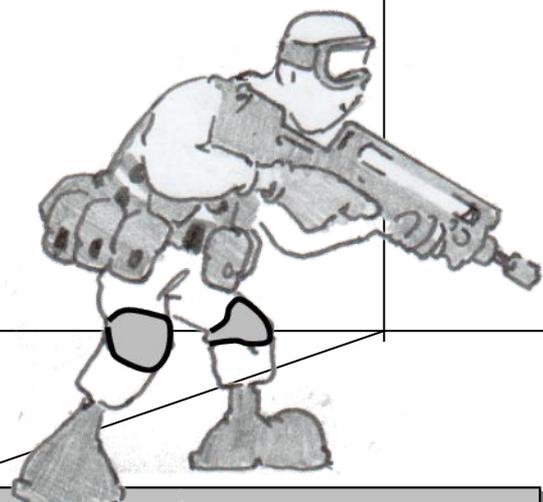
Le soldat peu utiliser un meuble pour parfaire son emplacement de combat. Le torse se penche en arrière pour se protéger derrière le bureau.

Et se redresse pour pouvoir utiliser son arme.

La position recroquevillée peu être utilisée, car l'impulsion pour se redresser est efficace, mais elle demande aussi, un effort physique à chaque redressement.



Par contre elle est utilisée systématiquement pour faire une ouverture d'angle à un coin de mur, A deux ou trois soldats.



Dans certaine situation, la meilleure position n'est pas forcément à genoux, mais debout. Ainsi on obtient une meilleure visualisation, une meilleure réactivité du soldat et économise ses efforts.

## 41 / LE SOLDAT SE POSTE DANS UNE RUE

### A / POSTE DE TIR ADAPTÉ :

Le poste de tir adapté est une position de tir que tout combattant doit prendre lorsqu'il se poste en zone urbaine face à une réaction, à une prise à partie, ou que le temps de préparation est trop court.

Le soldat appliquera, pour se poster, les mêmes techniques qu'en rase campagne.



### B / LE SOLDAT SE POSTE DERRIÈRE UN MURET :

Position derrière un muret, préférer la position à coté du muret en position couché, plutôt que posté au dessus.



## 42 / LE SOLDAT SE POSTE A UN ANGLE D'UN MUR

### A / L'OUVERTURE D'ANGLE

Cette technique te permet d'aborder un grand compartiment de terrain en prenant le moins de risque possible.

Le soldat devra tomber en garde face à la rue de gauche.

Le soldat prend en compte l'angle de mur et les 3 fenêtres fermées devant lui.

1<sup>er</sup> angle, 1<sup>er</sup> secteur.

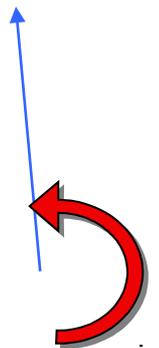
Centimètres de l'angle du mur, le soldat réduit sa silhouette, en se mettant à genoux. Il s'approche de l'angle du mur, tout en observant mais aussi en écoutant attentivement.

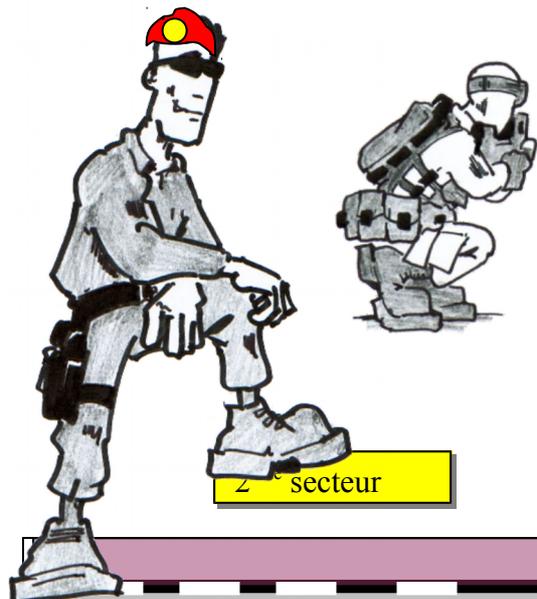
Ta tête, ton coude et ton genou doivent être dans le même prolongement de l'arme.

l'arme doit pouvoir être utilisée en permanence.

Le soldat effectuera un demi cercle, ayant l'angle du mur. L'ouverture d'angle se fera en s'écartant du mur pour profiter du masque et de l'abri qu'il procure.

Ton corps ne doit pas être visible avant ton arme.





2<sup>ème</sup> secteur

...Il tombe en garde face à la porte et face à la fenêtre...

Le soldat fera des petits pas pour ne pas ouvrir de trop grand angles.

A chaque point litigieux, le soldat marque un temps d'arrêt pour observer et écouter.

3<sup>ème</sup> secteur

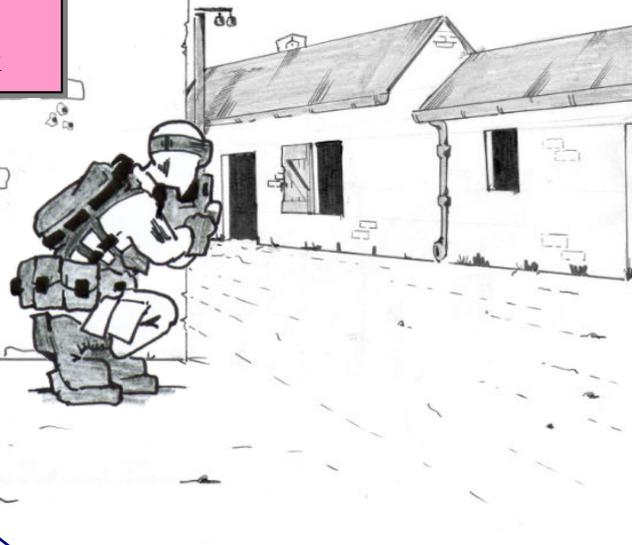
...Face à la fenêtre ouverte de la 2<sup>ème</sup> maison...

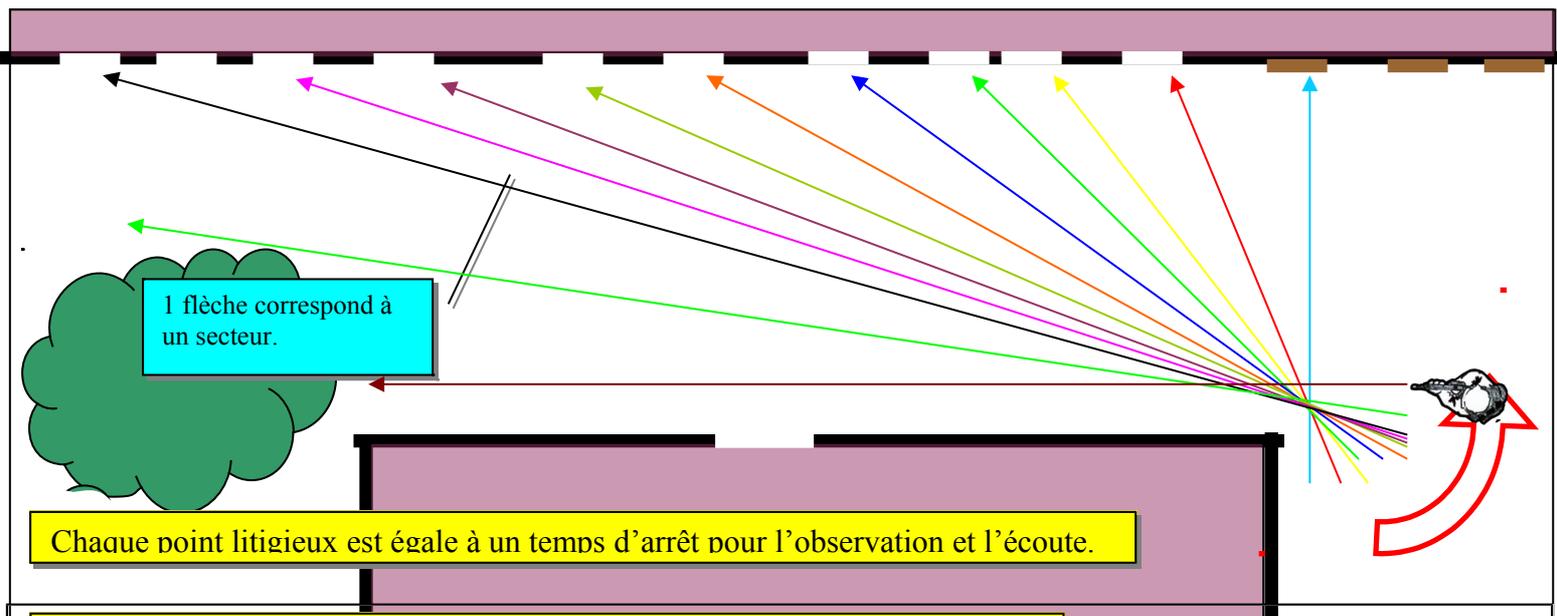
Une fois le point litigieux observé, il continue à ouvrir son angle en continuant son arc de cercle pour s'arrêter sur un autre point litigieux

Son corps est bien visible en même temps que son arme.

4<sup>ème</sup> secteur

...ainsi toute la rue est reconnue...



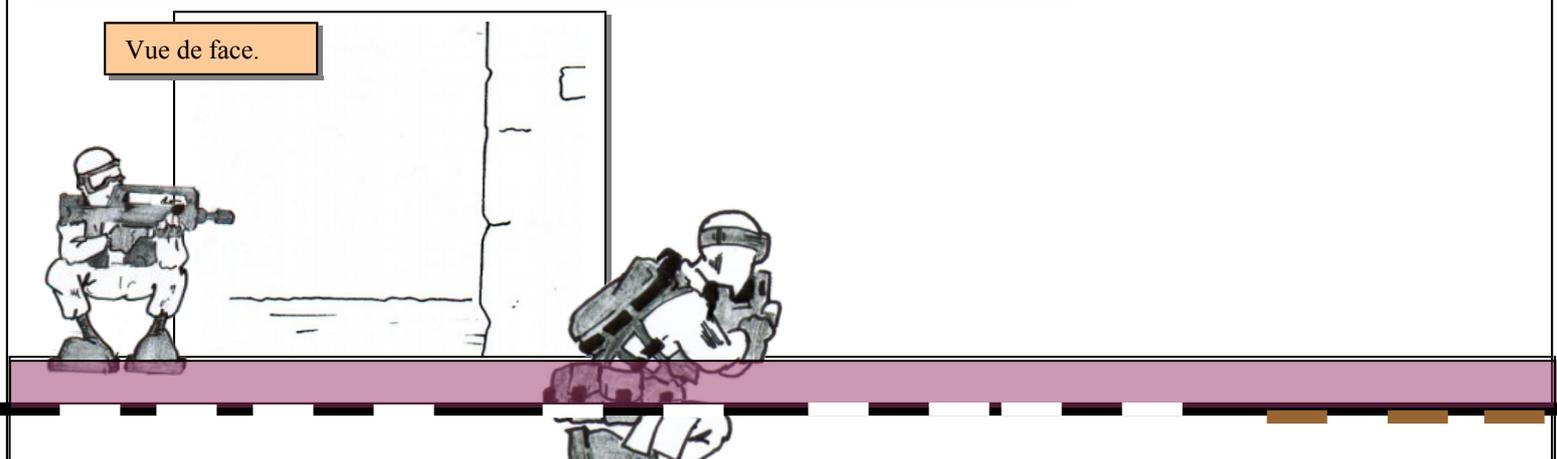


1 flèche correspond à un secteur.

Chaque point litigieux est égale à un temps d'arrêt pour l'observation et l'écoute.

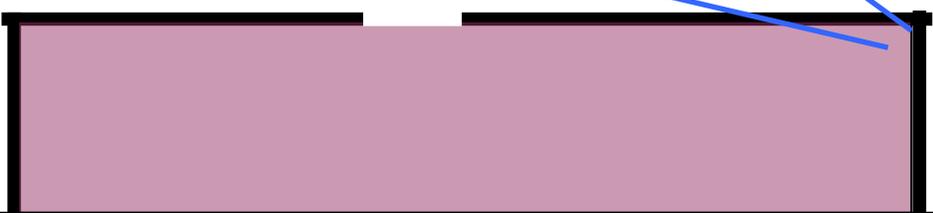
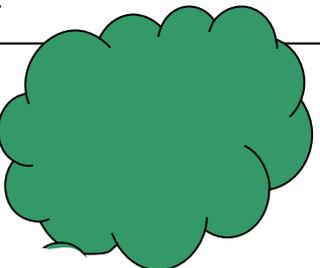
Le soldat ouvrira son angle jusqu'à venir butter sur sa ligne d'habitation.

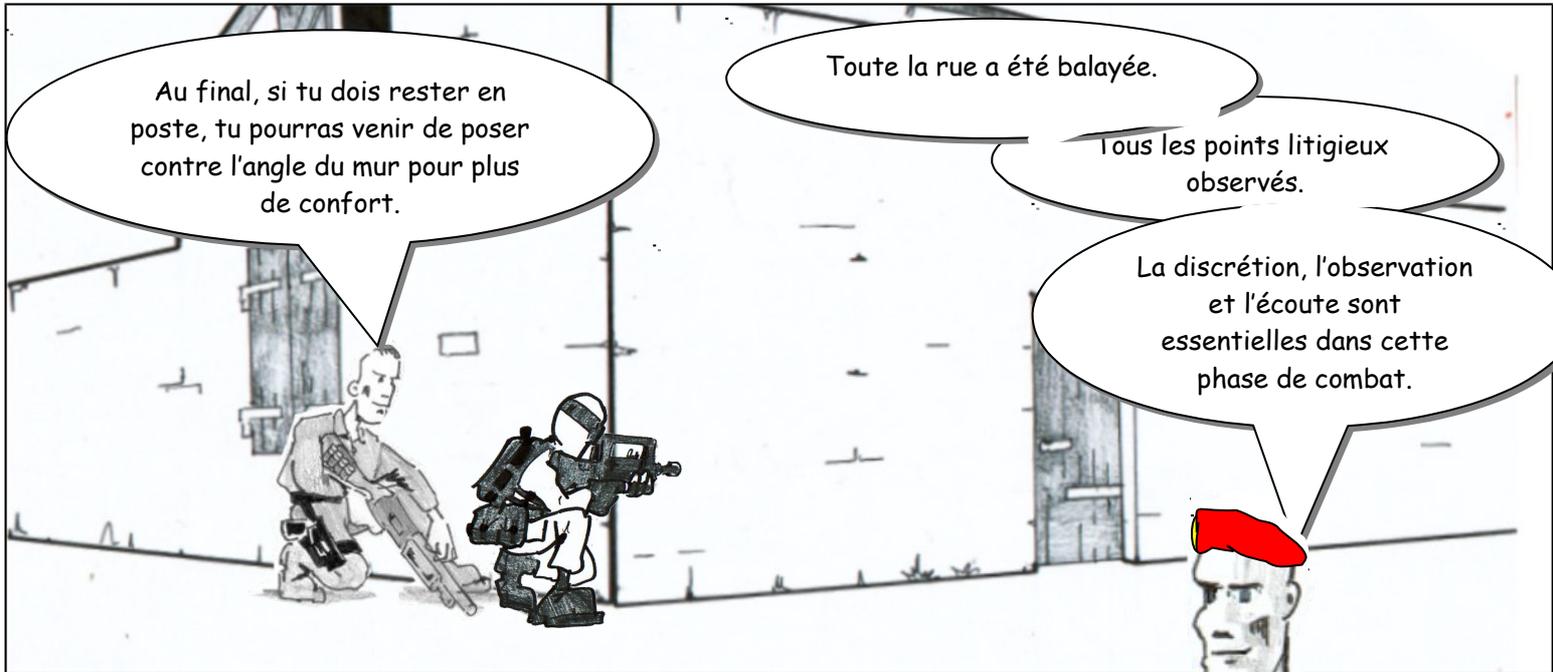
Vue de face.



...en final. le soldat prendra toute la rue en compte.

d'ou pourrait venir le danger.





**UN POINT LITIGIEUX = UN ARRET = UN SECTEUR**

## B / LE COUP DE BOULE

Technique que tu utiliseras pour tomber en garde face à un petit compartiment de terrain, espace clos couloir etc...

Le soldat arrive sur le bord de l'encadrement d'une porte qui donne sur un couloir.

Il se positionne en mettant son pied droit contre le bord de l'encadrement sans faire dépasser sa silhouette.

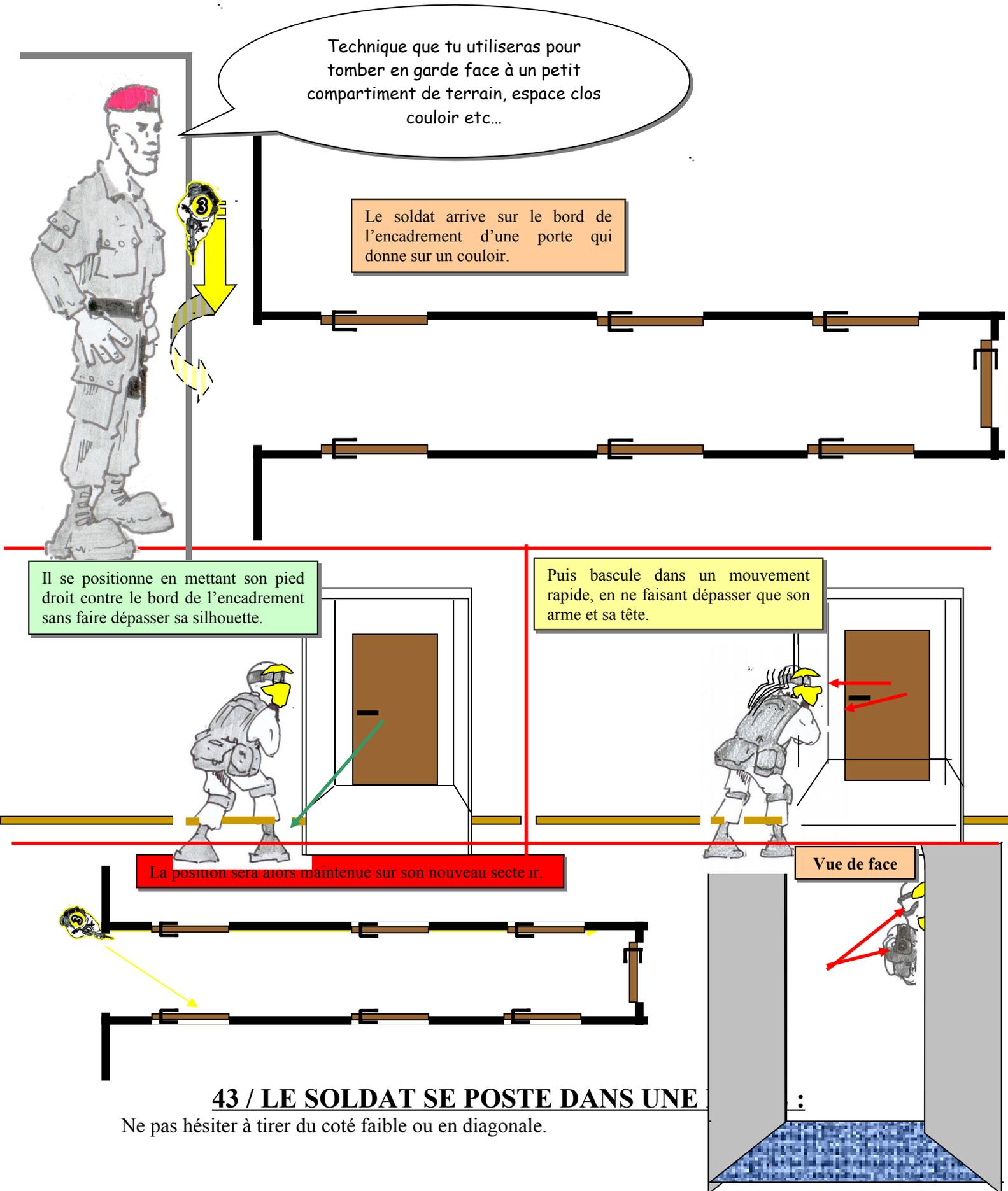
Puis bascule dans un mouvement rapide, en ne faisant dépasser que son arme et sa tête.

La position sera alors maintenue sur son nouveau secteur.

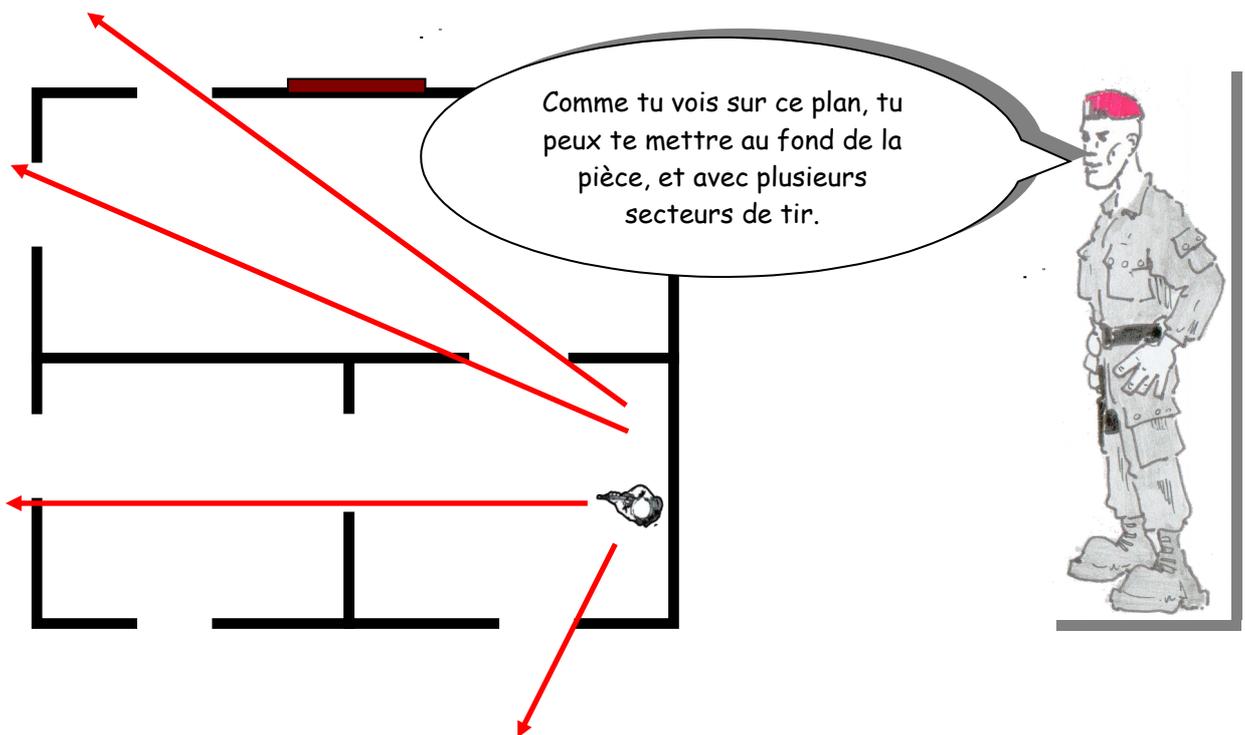
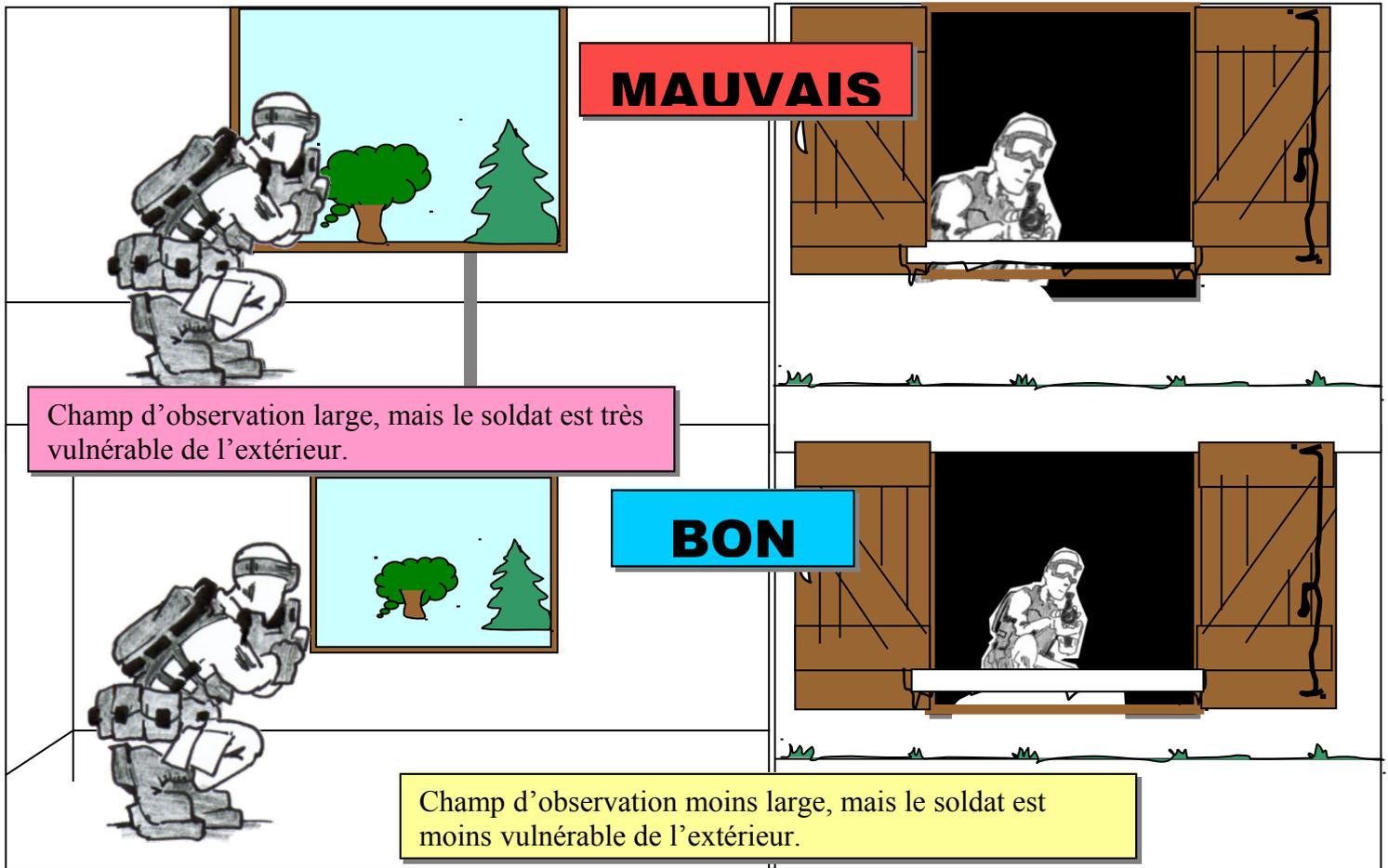
Vue de face

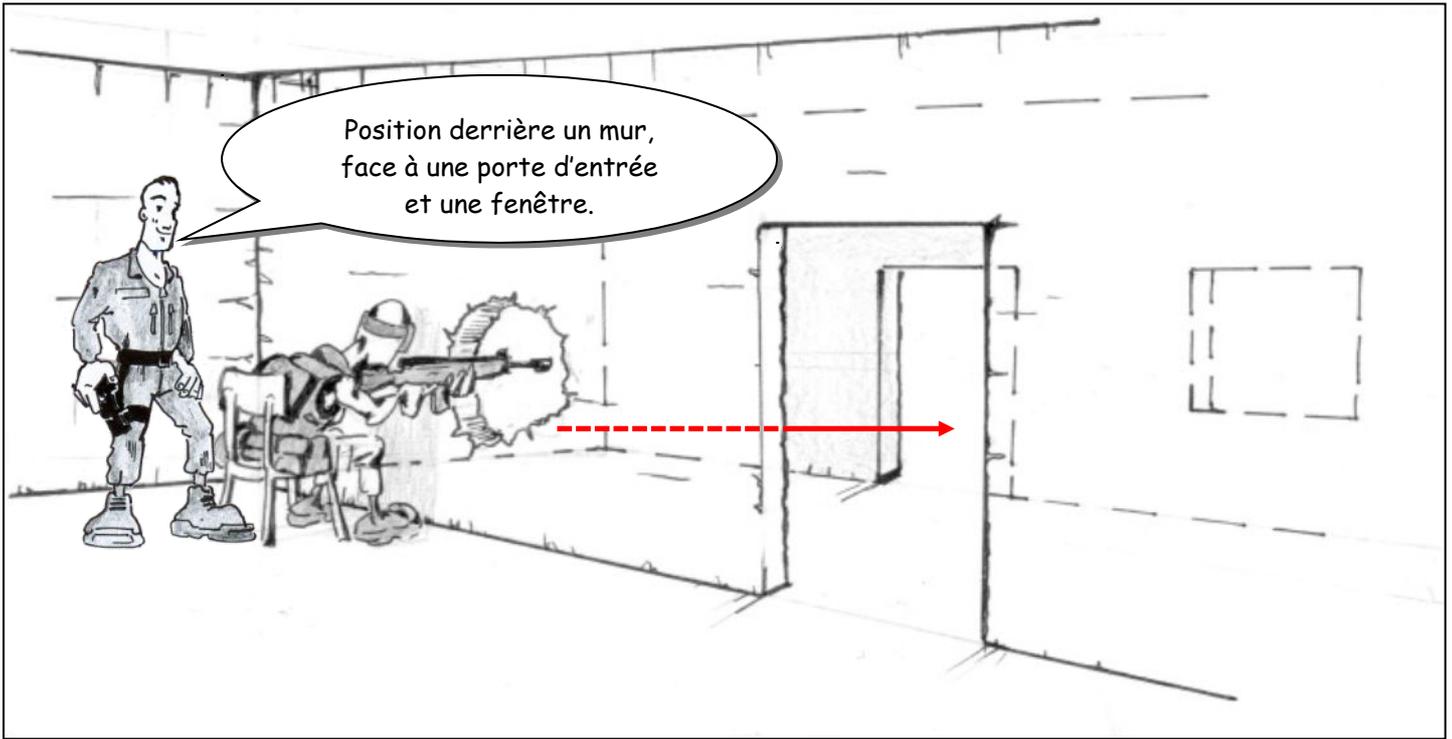
## 43 / LE SOLDAT SE POSTE DANS UNE

Ne pas hésiter à tirer du côté faible ou en diagonale.

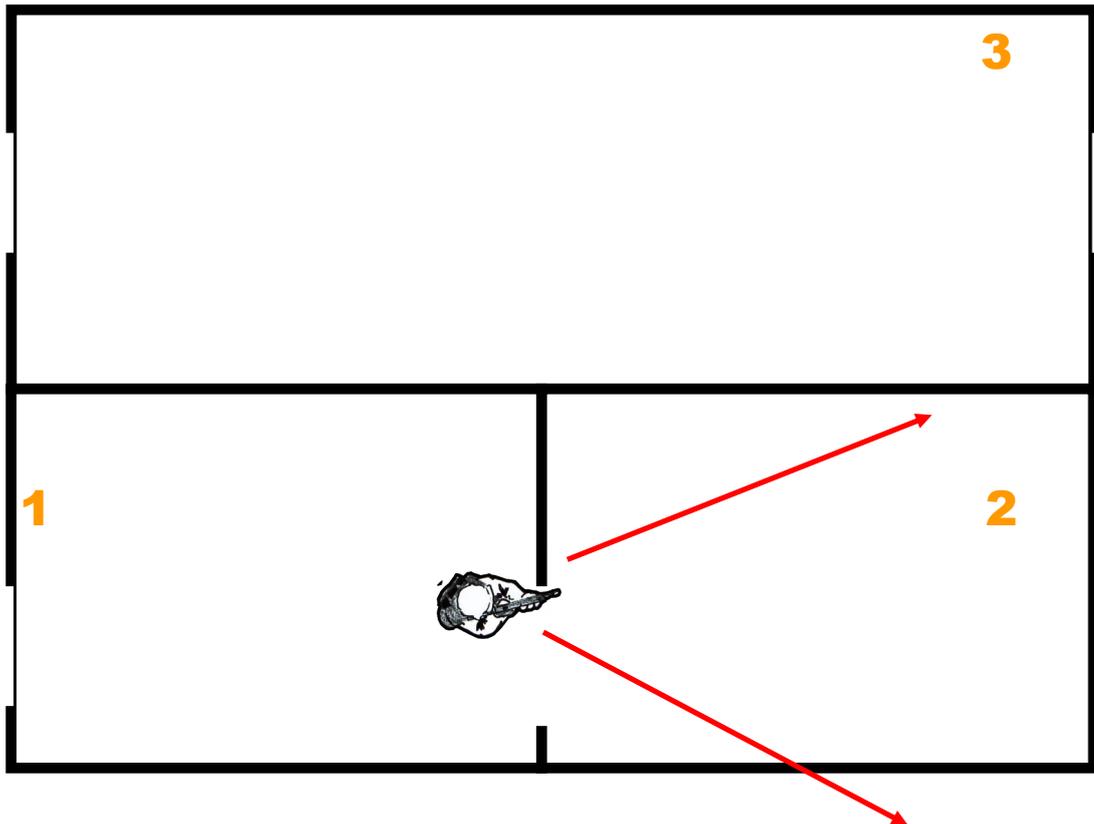


Le soldat s'installera de préférence dans la profondeur de la pièce.  
Il effectue des tirs en diagonale par rapport à l'encadrement.  
Il emploiera si possible un maximum de position de tirs.





Le soldat posté face à l'intérieur.



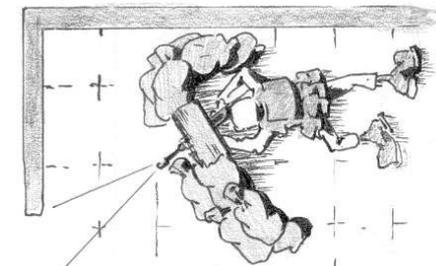
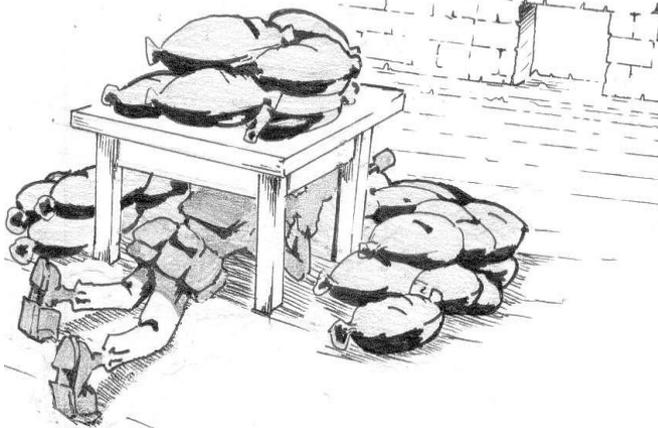
Le soldat utilisera l'encadrement de la porte, pour se protéger des coups, mais garder des vues sur la pièce 2 et surtout sur la porte donnant sur la 3<sup>ème</sup> pièce.

## 44 / POSTE DE TIR RENFORCÉ :

Se poste de tir est renforcé par la pose de matériaux de protection, sacs de sable, caisses à munitions, meubles, etc....

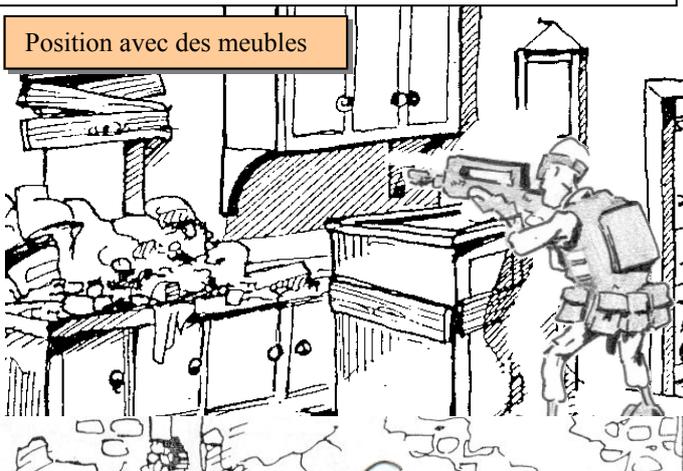
Le camouflage est essentiel pour cette phase de combat.

Protection avec un toit



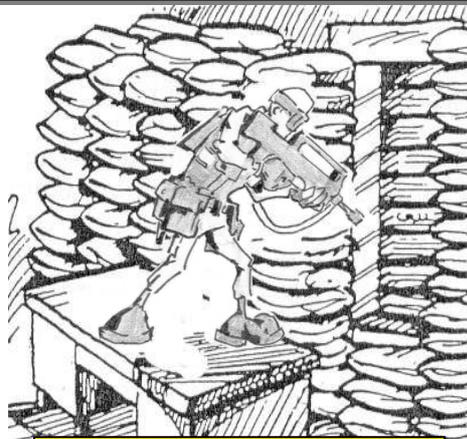
Position derrière un encadrement avec sac de sable.

Position avec des meubles



Utilisation du mobilier par le soldat pour se poster.

Utilisation du mobilier pour une position de tir négatif.

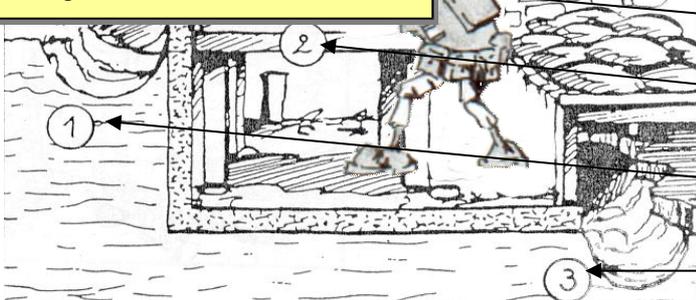


**TREILLIS ANTI-GRENADES**

**APPUI POUR LE TIR**

**PUIT À GRENADES**

**NICHE**

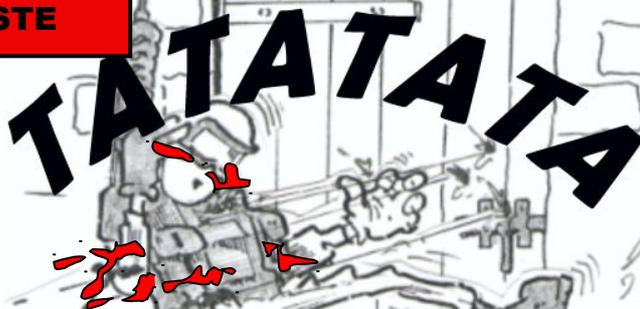


## 45 / LES ENDROITS À ÉVITER

Le soldat évitera de se poster dans les encadrements de fenêtres et de portes, ainsi que dans les coins de murs.

**MAL POSTE**

**TATATATA**

A black and white illustration of a soldier standing in a doorway. Large, bold letters 'TATATATA' are superimposed over the scene, with red splatters indicating bullet impacts on the soldier's head and torso.

Sa silhouette risque d'être visible de part et d'autre de l'encadrement.

Un soldat contre un mur à droite a le danger à 180° à gauche. S'il se teint dans un encadrement, il a le danger à 360°.

Un coin de mur est aussi un endroit délicat.  
Le soldat peut s'y retrouver plus facilement atteint par un tir.

Les encadrements et les coins de mur sont dangereux, mais des fois tu ne pourras faire autrement.  
C'est le terrain qui commande.

