

LE TIREUR D'ELITE

LE TIREUR D'ELITE



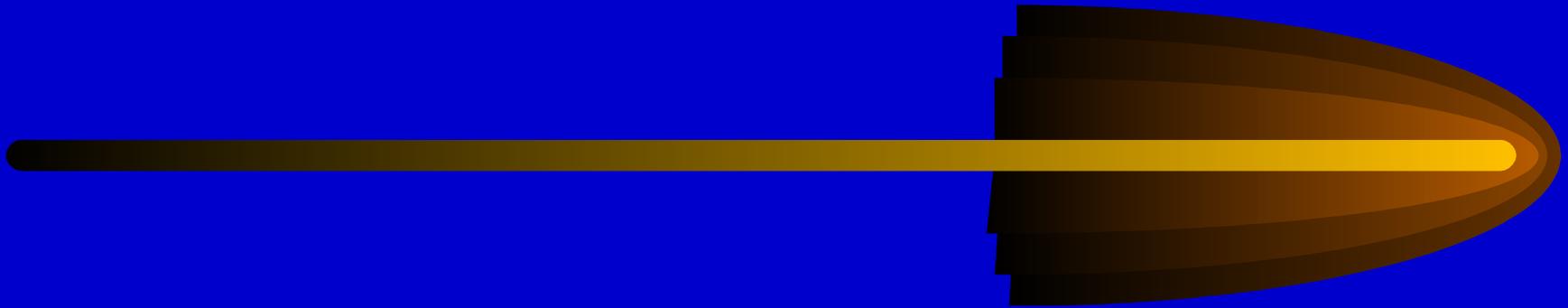
•DEFINITION

•QUALITES

•COMPETENCES

•ACTES ELEMENTAIRES

DEFINITION



Le tireur d'élite (TE) est un combattant qui délivre des feux sélectifs et de précision dans la profondeur sur des objectifs clés, qui recueille et transmet le renseignement du champ de bataille.



LES QUALITES DU TE

• Le TE est un combattant d'élite, volontaire et particulièrement motivé. Par extension, ses qualités doivent être développées par chaque membre d'une pièce, d'un groupe ou de la section TE.

• Pour cela le TE doit :

- Avoir le goût du tir et être excellent tireur ;
- Avoir un excellent sens du terrain et de l'observation ;
- Avoir le goût de l'effort (être rustique et endurant à la fatigue) ;
- Être mature et maître de soi ;
- Développer l'esprit d'initiative ;
- Avoir l'esprit d'équipe ;
- Détenir une excellente condition physique et savoir nager ;
- Être sélectionné parmi les tireurs de précision du corps.

LES COMPETENCES DU TE

Au cours de sa formation, le TE doit recevoir une instruction individuelle spécifique portant sur 7 compétences particulières. Cette formation doit permettre d'acquérir les savoir-faire élémentaires du TE:

- **Les connaissances générales du TE.**
- **La topographie**
- **Le camouflage et la dissimulation.**
- **L'observation.**
- **L'approche.**
- **L'évaluation des distances.**
- **Le tir.**

LES CONNAISSANCES GENERALES (1)

Elle doit porter sur les apprentissages suivants:

- La maîtrise de l'armement et des périphériques associés de la section TE ;
- La balistique et la prise en compte des facteurs extérieurs (aérodynamique et météorologie) ;
- La maîtrise des missions de la pièce TE ;
- La conduite du feu au sein de la pièce ;
- Des connaissances élémentaires dans le domaine N.B.C, TRANS;
- Identification et modes d'action, notamment
- des TE adverses.

CONNAISSANCES TOPOGRAPHIQUES (2)

Elle doit porter sur les apprentissages suivants:



- **L'orientation ;**
- **L'étude de la carte ;**
- **Le tour d'horizon et le point de station ;**
- **Le croquis d'itinéraire ;**
- **Le croquis panoramique ;**
- **La lecture et l'utilisation de photos aériennes ;**
- **L'utilisation du G.P.S.**

ART DU CAMOUFLAGE ET DE LA DISSIMULATION (3)

Elle doit porter sur les apprentissages suivants:

- La mise en œuvre de moyens spécifiques de camouflage adaptés au TE et à son matériel ;
- L'approche finale d'une position de tir ou d'observation et le repli;
- L'aménagement de poste de combat ou d'observation.
- La suppression des traces et indices de passage

ART DU CAMOUFLAGE ET DE LA DISSIMULATION (3)



La *tenue adaptée* ou *ghillie suit* n'est revêtue que lors d'une infiltration particulièrement difficile ou lors d'une approche où la discrétion et l'effet de surprise sont recherchés.

En aucun cas elle ne doit être assimilée à un signe distinctif permettant d'identifier un tireur d'élite au sein de combattants d'une unité de combat par exemple.

SUPPORT DE BASE

**EVOLUTION POSSIBLE
FONCTION DE LA MISSION
“ GHILLIE SUIT ”**

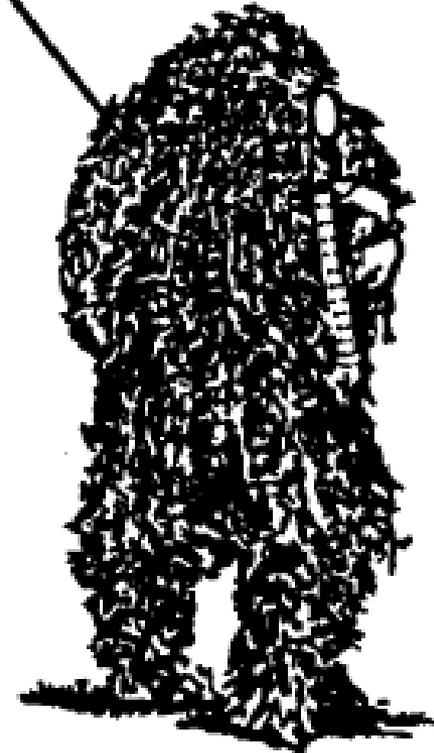


Figure 4-1. Ghillie suit.

LE SENS DE L'OBSERVATION (4)

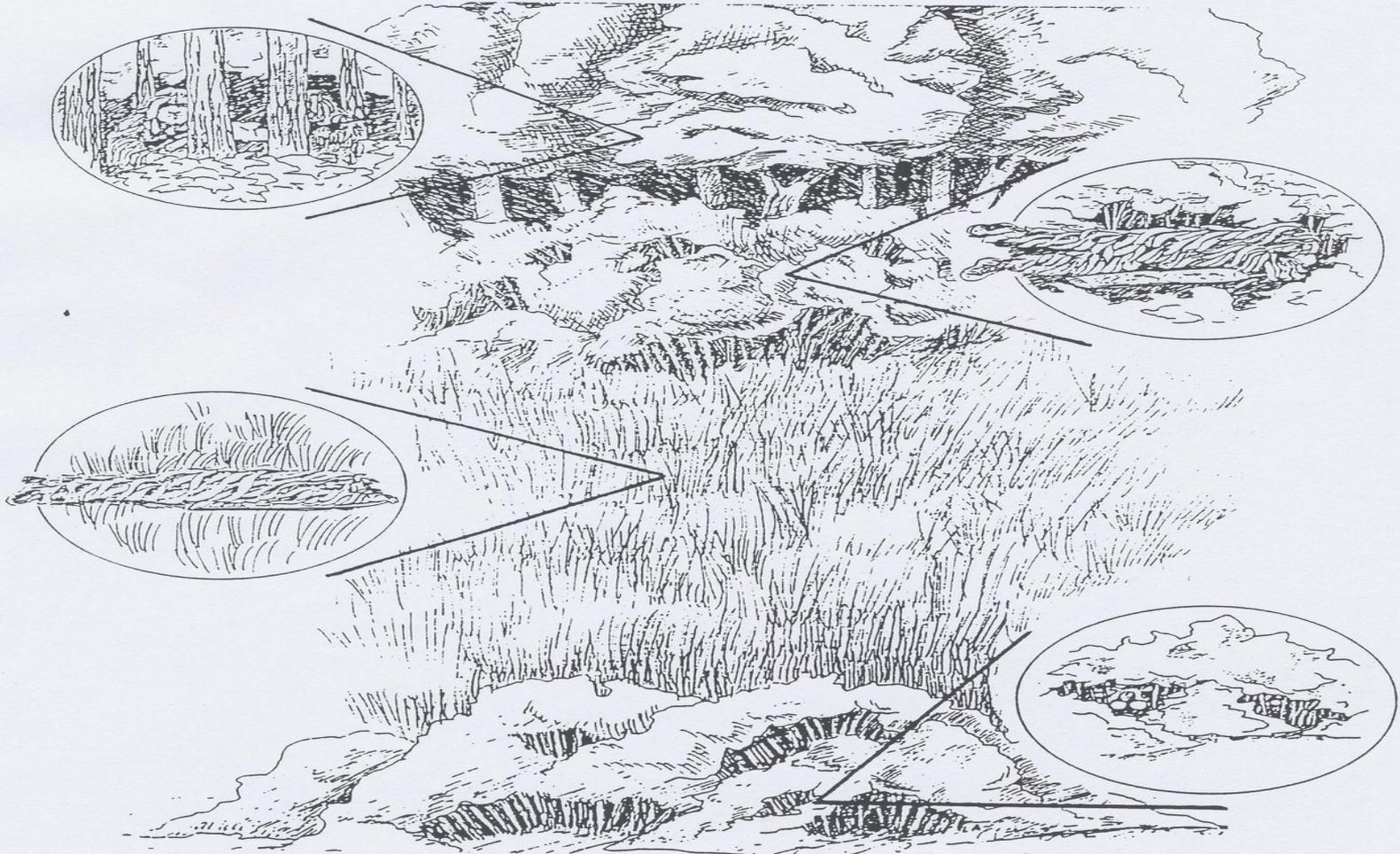
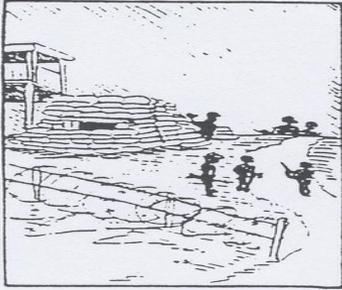
Elle doit porter sur les apprentissages suivants :

- L'emploi des moyens optroniques jour et nuit de la section TE ;
- Le sens de l'observation ;
- La détection, la reconnaissance et l'identification des objectifs

L 'APPROCHE (5)

Elle doit porter sur les apprentissages suivants :

- Définir les itinéraires d'approche et de repli les plus discrets ;
- Infiltrer et exfiltrer une position de tir sans être décelé.



APPRECIER LES DISTANCES (6)

Elle doit porter sur les apprentissages suivants:



- **Appréciation de la distance avec les moyens optroniques et optiques de la section TE.**
- **Utilisation de la télémétrie.**

LA MAITRISE DU TIR (7)

Enfin le tir qui ne peut être efficace qu'à la condition que les compétences précédentes soient correctement maîtrisées.

Il doit porter sur les apprentissages suivants:

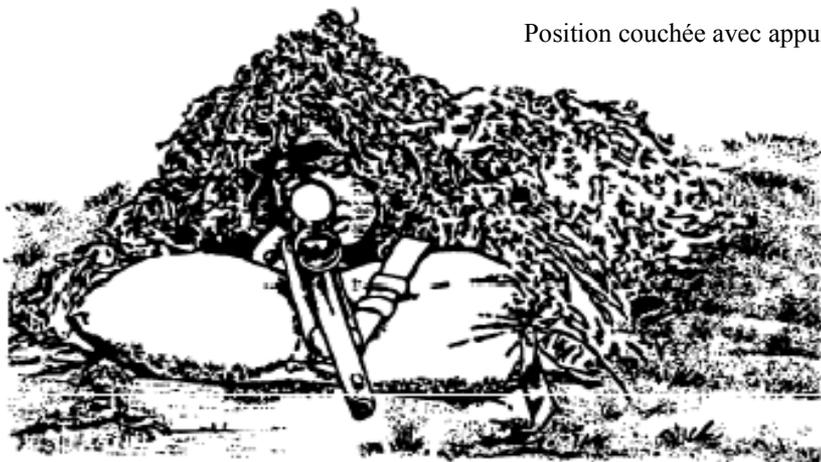
- **Le tir de précision à toutes les distances efficaces de l'arme ;**
- **Le tir de nuit ;**
- **Le tir sur cible peu mobile ;**
- **La maîtrise des trajectoires balistiques selon les armes et munitions ;**
- **L'enseignement des positions adaptées ou alternatives.**



Appui avec sac de combat

QUELQUES POSITIONS ADAPTEES

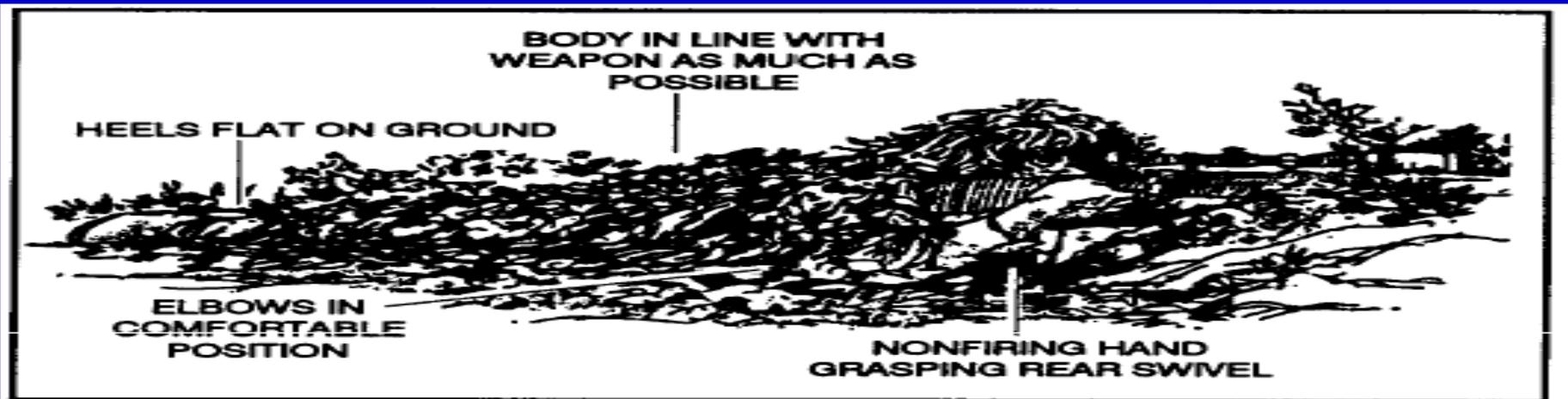
Position couchée avec appuis



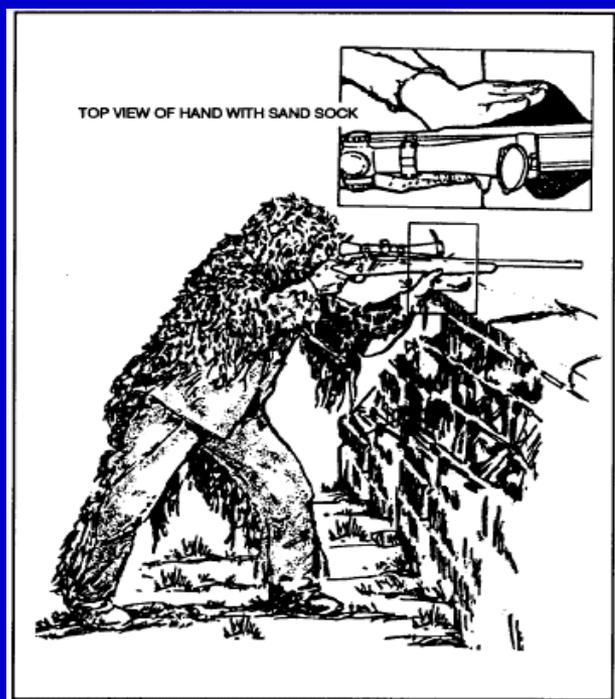
Appui avec sac à terre.



Position à genoux sans appui



Position couchée avec appuis



Position debout avec appui vertical

QUELQUES POSITIONS ADAPTEES



Fanion ou ruban entre 0° et 30°
vitesse comprise entre 2 et 3 M/S



Fanion ou ruban entre 30° et 45° vitesse comprise entre 4 et 5 M/S



Fanion ou ruban entre 45° et 90°
vitesse comprise entre 6 et 7 M/S

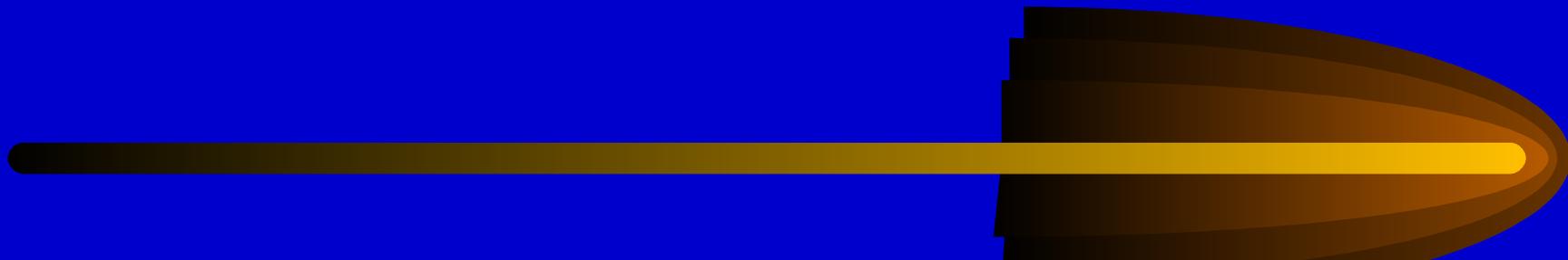


Fanion ou ruban à 90°
Vitesse comprise entre 8 et 10 M/S



Fanion ou turban tourbillonnant
autour du support vitesse
supérieure à 11 M/S

ESTIMATION DU VENT

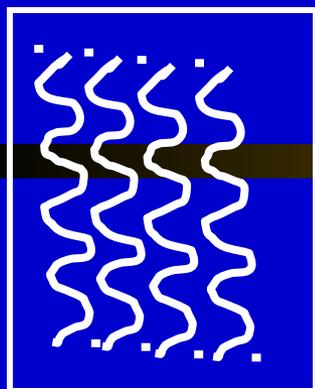


DESCRIPTION DES EFFETS NATURELS	VITESSE EN M/S
Une fumée monte tout droit ; rien ne bouge.	Moins de 0.5 m/s
La direction du vent est montrée par la fumée ; les feuilles des arbres bougent à peine.	0.5 à 1.5 m/s
On sent le vent sur le visage ; les feuilles bruissent un peu.	2 à 3 m/s
Les feuilles et les brindilles bougent un peu ; les bouts de papier s'envolent.	3.5 à 5.5 m/s
Les petites branches bougent ; la poussière et le papier sont emportés.	6 à 8 m/s
Les grosses branches bougent ; des nuages de poussière apparaissent.	8.5 à 11 m/s
Les grosses branches bougent constamment ; le vent commence à siffler.	11 à 14 m/s
Des arbres entiers bougent ; il est difficile de marcher.	14.5 à 17 m/s

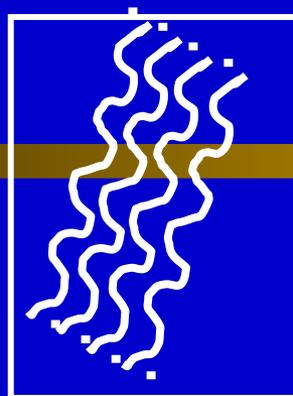
EFFETS DIT DU MIRAGE

ANNEXE 11

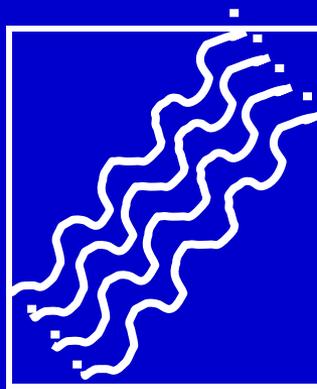
page 110



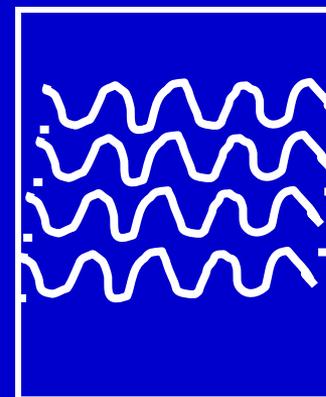
Pas de vent



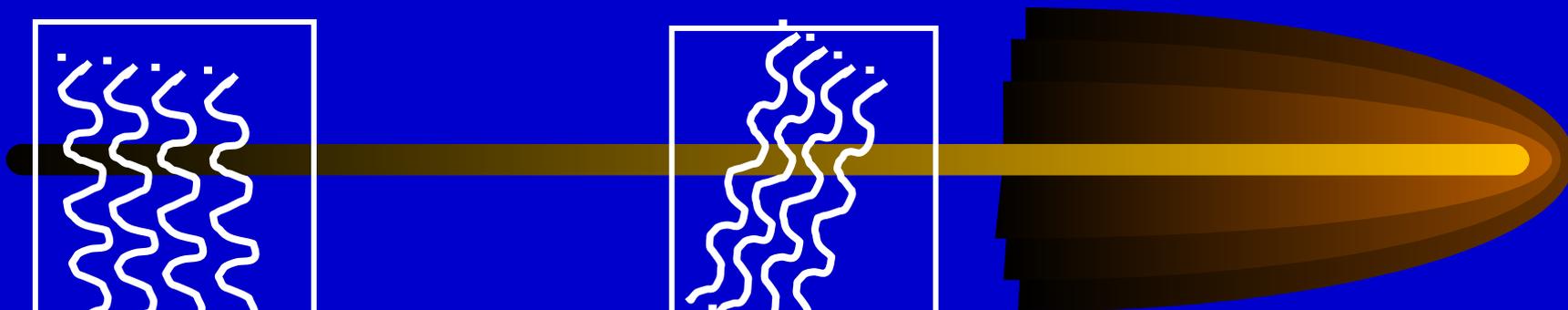
Entre 0 et 1.40
m/s



Entre 1.40 et
2.7 m/s



Supérieur à 4
m/s



LES ACTES ELEMENTAIRES DU TE



Les actes élémentaires du TE sont au nombre de trois :

- **Se déplacer;**
- **Se poster ;**
- **Utiliser ses armes.**

LE TE SE DEPLACE



La progression se fait corps penché vers l'avant, les genoux légèrement courbés. L'arme est dans l'axe du corps, le canon pointé vers le sol

Marche normale



Le corps est supporté par une main et les genoux. L'arme dans la deuxième main et la lunette à hauteur de l'aisselle

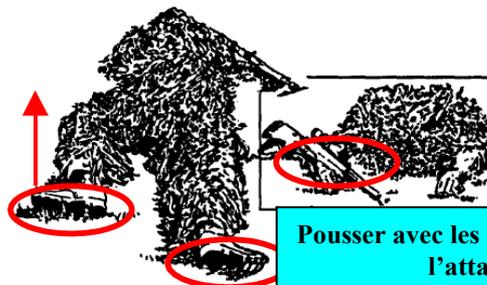
Ramper mains et genoux



Le corps rase le sol, l'arme entre les bras

Le corps est déplacé à l'aide des coudes et des genoux.

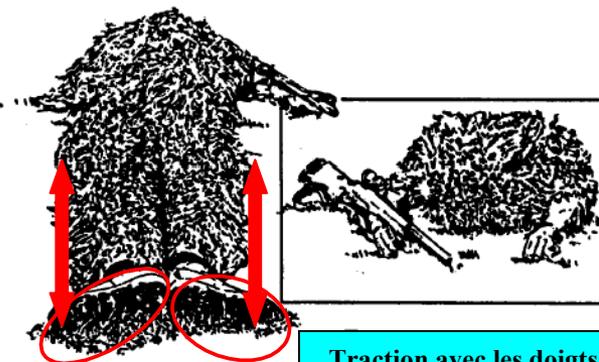
Le ramper haut



Jambes écartées, pousser avec les pieds

Pousser avec les avant-bras, maintien par l'attache de sangle

Le ramper bas



Jambes regroupées, pousser avec les pointes des pieds

Traction avec les doigts, maintien par l'attache de sangle

Le ramper lent

MODES DE PROGRESSION ADAPTES DU TE

Figure 4-3. Sniper low crawl.



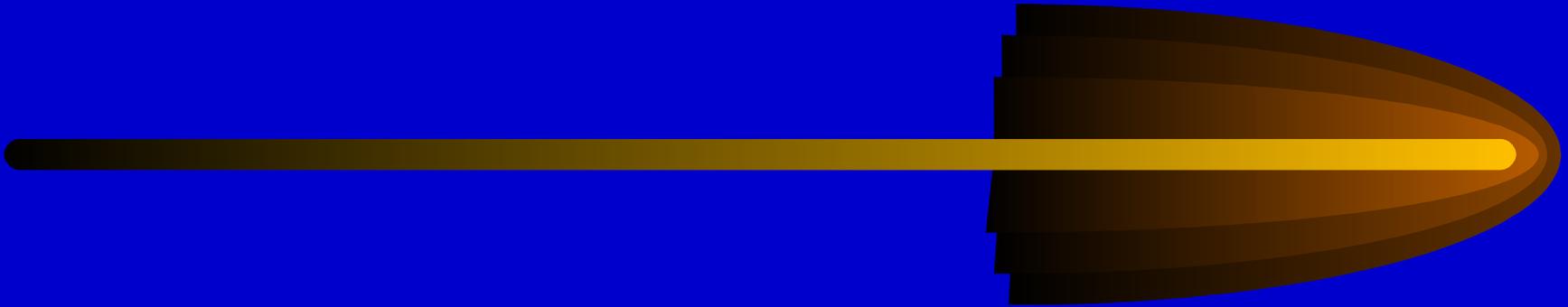
LE T E SE POSTE

Il s'agit de s'installer en un point du terrain qui permette :

- **D'observer (Voir) ;**
- **D'être à l'abri des vues (Invisible) ;**
- **D'utiliser ses armes (Tirer) ;**
- **D'être à l'abri des coups (Abriter) ;**
- **D'être en liaison avec son chef ou/et ses voisins (Liaisons).**

Le T.E se poste, soit sur ordre, soit lorsqu'il atteint la limite de bond précisée, soit en cas de rencontre inopinée avec l'ennemi, soit à chaque arrêt.

LE TE UTILISE SON ARME



Mettre en œuvre son armement dans les conditions du combat en adaptant le genre de tir et le type de munition en fonction des ordres reçus, objectifs identifiés et des difficultés du tir. Certaines positions adaptées sont illustrées en annexe 12.



PERMET DE REPARTIR SUCCESSIVEMENT OU SIMULTANEMENT LES TACHES A EXECUTER RESPECTIVEMENT PAR LE CHEF DE PIECE ET LE TIREUR.

PREPARER LE TIR

CHEF DE PIECE

TIREUR

En liaison avec le chef de groupe objectif prioritaire, donne l'ordre de tir;

Détermine la distance

Détermine type de Mun

Température

Estime vitesse du vent

Estime l'altitude et/ou pression

Nature des objectifs et pointe son arme vers l'objectif.

agit sur sa lunette

chambre la Mun

corrige en site

agit en direction

agit en site

LA SEQUENCE DE TIR

ENGAGE L'OBJECTIF	CHEF DE PIECE Observer l'objectif	TIREUR décrit sa cible
CONFIRMER L'OBJECTIF	Confirmation ou annulation de l'ordre de tir. Maintien l'observation.	annonce -VERT: feu - rouge: impossibilité
TIRER	Donne l'ordre de tir	fait feu
OBSERVER LE RESULTAT	Observe et corrige si nécessaires	essaie de visualiser l'effet
REARMER ET RENDRE COMPTE	Rend compte	doit être prêt à retirer ou engager un nouvel objectif
ENGAGER UNE AUTRE CIBLE	Idem + s'assure de la sûreté immédiate	à partir de la même pos ou en changeant d'emplacement

QUELQUES POSITIONS ADAPTEES



Tir avec appui de circonstance (fourche en bois).



