

SNIPING



U.S. MARINE CORPS



SECTION 1

LE SCOUT-SNIPER

Le sniper est un marines qui a été soigneusement sélectionné et a subi un entraînement complet et avancé en infanterie et en tir de précision. L'entraînement du sniper, associé à la précision de son fusil, l'établit fermement comme un additif valable aux armes d'appui à la disposition du commandement de l'infanterie.

101. Définition:

Le scout-sniper est un marines hautement qualifié sur le terrain et au tir de précision capable de délivrer des tirs à longue distance sur des cibles sélectionnées depuis une position dissimulé.

102. Double mission:

La mission première du sniper au combat est d'appuyer les opérations en délivrant des tirs de précisions sur des cibles sélectionnées depuis une position dissimulé. Le sniper a aussi une deuxième mission consistant au recueil des informations.

Cibles sélectionnées: Ces cibles ont une influence capitale sur l'issue de la bataille et la capacité de l'ennemie à mener les combats. Ce sont des cibles telles que:

- Les officiers
- Les snipers
- Les unités d'observation
- Les matériels et personnels de communication
- Les servants d'armes

103. Concept opérationnel:

Une équipe de deux personnes est l'organisation de base lors de l'emploi de snipers. Les deux personnels étant entraînés au scout-sniping.

104. L'équipe sniper:

Chaque équipe de sniper est composée d'un leader et d'un scout-sniper. Chaque équipe est équipée de:

- fusil de précision et sa lunette
- arme de service réglementaire
- telescope
- jumelles
- pistolet réglementaire
- lunette nocturne si besoin
- radio

Les deux membres de l'équipe peuvent faire office de sniper, le deuxième est alors armé de l'arme de service réglementaire et fait fonction d'observateur.

L'équipe est aussi entraînée pour:

- effectuer des tirs d'appuis
- mettre en œuvre les tactiques d'infanterie traditionnelles
- la lecture de carte et de photos aériennes ainsi que la topographie
- l'acquisition et la transmission d'informations
- monter un dossier sur une zone spécifique en vue d'une action future.

SECTION 2

L'ENTRAÎNEMENT AU TIR DE PRECISION

201. But:

Le but est d'acquérir les principes et les techniques du tir de précision avec l'équipement spécial du sniper.

202. Fondamentaux:

Les fondamentaux du tirs de précision sont les actes basiques que le tireur doit effectuer dans l'ordre pour effectuer un tir précis sur sa cible, pour fournir un support efficace à son fusil, aligner sa visé sur sa cible, et finalement ouvrir le feu sans perturber l'alignement de ses organes de visée.

203. Entraînement progressif:

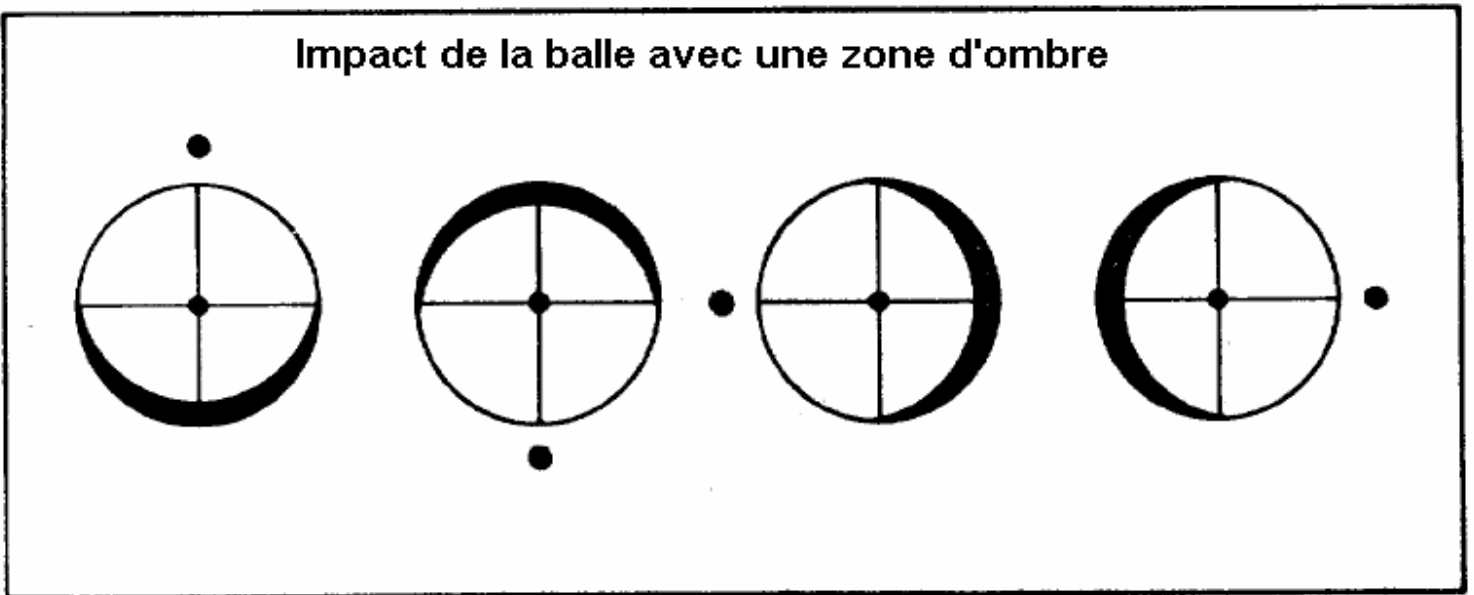
Un entraînement efficace des fondamentaux peut être apporté par un programme de six paliers faisant partie des séquences suivantes d'instructions:

- voir et viser. La relation entre l'œil, le fusil, la visée et la cible.
- positions. Mise en application des positions du sniper.
- contrôle de la détente. Ouvrir le feu sans perturber sa visée
- ajustement de la visée. Manipulation des organes de visé pour régler les coups au but.
- conditions climatique. Comment la météo affecte le sniper et la balle et comment y remédier.
- zéro tage. Réglage final de l'arme pour effectuer des tirs précis sur une cible donnée à une grande distance donnée.
Comment régler une nouvelle lunette

204. Voir et viser:

Ombrage: Durant la prise de visé, le sniper doit s'assurer qu'il n'y a pas d'ombres dans le champ de vision de la lunette. Le champ doit être totalement clair. Si une zone d'ombre circulaire est présente dans la lunette, le champ de vision est réduit et les observations sont erronées. Si une zone d'ombre est présente, la balle ira frapper à l'opposer de cette zone.

Impact de la balle avec une zone d'ombre



Avantages de la lunette grossissante: La lunette grossissante permet:

- une précision extrême de la visée, permettant au sniper de délivrer un tir à distance, sans bruit et sur des cibles camouflés invisibles à l'œil nu.

- une prise de visée très rapide car le réticule vient se positionner directement sur la cible.
- une précision du tir même en condition de faible luminosité, comme à l'aube et au crépuscule et dans des périodes spécifiques telles que le brouillard, les nuits sans lune, etc...

205. Contrôle de la détente:

Le contrôle de la détente par le sniper doit être total afin d'éviter les coups de doigts qui suppriment l'alignement des yeux, des organes de visés et de la cible.

Placement du doigt: Le majeur doit être en contact avec la détente entre le bout du doigt et la seconde jointure. Le placement exact dépend du sniper, de son confort et de la façon dont il tient sa poignée de fusil.

Durant la phase d'ouverture du feu, une augmentation progressive de la pression est appliquée directement vers l'arrière de la détente sans que le regard ne se détourne du réticule et de la cible. Le sniper doit stopper sa pression si son réticule n'est plus aligné avec sa cible, réajuster sa visée et reprendre la progression de la queue de détente là où il l'avait laissé.

La partie la plus importante pour le doigt est de garder une trajectoire rectiligne vers l'arrière de la détente jusqu'au point de départ. Quand le doigt touche le point de départ, il a tendance à exercer une pression latérale qui alors bouger l'arme et fait sortir la cible du réticule. Une prise ferme de la poignée est indispensable pour un contrôle de la détente parfait. Une mauvaise prise occasionne un glissement de la main et donc une perte du contrôle de la détente.

Le contrôle de la détente est le facteur le plus important. C'est aussi l'aspect le plus difficile à maîtriser. La majorité des fautes viennent d'une erreur directe ou indirecte d'une mauvaise application de cette technique. Manquer le point visé résulte souvent d'une secousse ou d'une pression latérale sur la détente et le côté du fusil. Une technique incorrecte entraîne une suite d'erreurs en chaîne.

Mauvaises habitudes: Tremblements: Ils peuvent être due à une tension musculaire involontaire à cause de l'anticipation du recul. Les tremblements sont annoncés par:

- des mouvements de tête
- les yeux qui se ferment
- tension dans le bras faible
- des mouvements des épaules
- la combinaison de plusieurs de ces facteurs

Secousses: Une tentative soudaine d'ouvrir le feu par une pression brutale de la détente peut perturber l'alignement de la visée et de la cible.

La suite de l'action: Après que tous les coups nécessaires aient été tirés, l'application mentale et physique des fondamentaux doit être poursuivie. Le sniper ne doit pas changer de position, bouger sa tête ou lâcher le fusil quelques secondes après le dernier coup tiré.

Vérification du tir: Le sniper vérifie son tir après que le coup soit parti. Il doit être sûr que son coup a atteint la cible à l'endroit voulu. S'il croit avoir tiré sur le point visé et que le tir est manqué, c'est qu'il n'a pas respecté un des principes fondamentaux du tir de précision. Si le sniper est sûr qu'aucun de ces principes n'a été violé, un changement de réglage des organes de visée est nécessaire. La vérification du tir permet ainsi au sniper une vérification permanente de ses réglages.

206. Positions de tir:

Généralité: Une position correcte de tir est essentielle. Meilleure est la position, meilleure est la tenue du fusil et le contrôle de la détente, ce qui permet un tir réussi.

Bretelle de fusil: Les bretelles en cuir sont beaucoup utilisées par les snipers. La bretelle est fabriquée en deux parties

différente avec deux lanière de cuirs permettant de bloquer l'arme contre le bras.

Les bretelles en cuir sont préférée à celles en tissus car elles sont plus résistantes. Elles sont facile d'utilisation simplement en les enroulant autour du bras afin de consolider la position de tir.

L'autre avantage de la bretelle est qu'une fois en position, elle ne glisse pas de sa position même pendant un mouvement.

Facteurs d'une bonne position de tir: Les trois facteurs d'une bonne position de tir sont:

- un appui confortable
- un bon relâchement musculaire
- un point de visé naturel

Appui confortable: Une bonne fondation est aussi nécessaire à un tir qu'à la construction d'une maison. Une bonne position prend appui sur les os et non sur les muscles.

Relâchement musculaire: Le sniper doit apprendre à être relâché dans toutes les positions. Toute cause de tensions provoquera des tremblements qui seront transmis au fusil. Grâce à l'entraînement et au point de visé naturel, le sniper doit arriver à un relâchement musculaire total.

Point de visé naturel: Une fois en position de tir, lorsque la cible est acquise, le sniper doit fermer les yeux, respirer profondément et complètement relâcher son corps. Le fusil doit arriver au point naturel de visé. Le sniper réouvre les yeux et ajuste sa position afin que les organes de visé s'alignent sur la cible à l'endroit exact ou le tir doit arriver.

Les cinq positions de bases utilisées dans l'entraînement du sniper sont: couché, assis, à genoux, debout et la position d'Hawkins. Ces positions sont bien sur adaptables à la morphologie du tireur. Durant l'action, le sniper doit trouver la position la plus confortable possible lui permettant une bonne observation de la cible tout en fournissant un couvert et un camouflage optimal. En fonction du terrain, de la végétation et de la situation tactiques, les options sont nombreuses: cependant, à tous moment, elles ne seront que des variantes des cinq situations de bases. Certains snipers auront plus de mal avec certaines positions que d'autres. Ils devront alors appliquer les fondamentaux sur la relaxation et l'appui de l'arme. Il est cependant permis d'ajuster la position en fonction de sa morphologie.

Facteurs communs à toutes les positions:

Main avant et coudes: Le poignet de la main avant est droit et verrouillé pour que l'arme reste bien dans le crochet de la main. La main elle même est détendue. Les doigts peuvent être refermés sur la garde mais ils ne doivent pas être accrochés, il faut que le fusil repose dans la paume de la main. Le coude avant doit être directement sous l'arme ou le plus possible que le permet la morphologie. Les os (bien plus que les muscles) supportent le poids du fusil. Le sniper, de par l'entraînement et les erreurs, doit trouver la position optimale lui permettant d'arreter les tremblements et de diminuer les tensions.

La crosse dans le creux de l'épaule: Le sniper place la crosse fermement dans le creux de l'épaule. La position correcte de la crosse aide à stabiliser le fusil et prévient le glissement hors de l'épaule. Le recul est également moins important.

Saisie de la main arrière pour le tir: La main arrière saisie la poignée fermement mais n'est pas rigide. Un mouvement arrière plaque la crosse dans le creux de l'épaule pour réduire l'effet du recul. Le pouce vient sur le côté de la poignée et sert également de repose-menton. Cela s'appelle le point de soudure . Le majeur est placé sur la détente de façon confortable afin de pouvoir être bougé indépendamment de la main. Cela permet au tireur d'appuyer vers l'arrière sans modifié le point de visé.

Le coude arrière: Le placement du coude arrière donne un équilibre à la position du sniper. Correctement positionné, le coude arrière aide à former le creux du coude. La position exacte du coude varie et sera expliquée en détail pour chacune des positions.

Le point de soudure: Le point de soudure est l'appellation du contact ferme situé entre la joue et la pousse fermée sur la poignée. Ce point permet de rendre la tête et l'arme solidaire, facilitant la reprise de visée entre les tirs. Il permet aussi de garder la même distance entre l'œil et la lunette à chaque fois que le coup est parti et qu'il faut reprendre la visée. Cela permet d'être sûr que la prise de visée sera toujours exactement la même. Si le sniper est incapable d'obtenir le point de soudure il devra se débrouiller avec le point d'appui sur sa poignée.

La respiration: Une respiration normale provoque un mouvement du fusil. Pour arrêter ce mouvement, le tireur doit bloquer sa respiration quelques secondes et, durant ce laps de temps, ouvrir le feu. Il inspire normalement, relâche une partie de l'air, et retient sa respiration. Il ne doit pas la retenir plus de dix secondes, car sa vision se brouillera et des tremblements dus à la tension musculaire arriveront.

Positions en appui: Ces positions doivent être utilisées le plus possible par les snipers. Un support garanti souvent que l'arme ne bougera pas. L'appui évite la tension musculaire et la transmission du pouls. Plus la portée du tir est importante, plus l'appui devra être stable. L'utilisation des positions en appui permet de réduire la silhouette et offre un meilleur couvert. Il existe quatre positions en appui, couchée, assis, à genoux et la Hawkins. Ces positions peuvent être modifiées en fonction du terrain, de l'endroit où est posté le tireur, de la végétation et de la situation tactique. Quelque soit la position, l'appui est fourni par tout ce qui peut être utilisable comme un sac de sable, un rondin de bois, une clôture et même le dos du partenaire.

La position couchée: C'est la position la plus utilisée. Le sniper calle son arme sous le fût de l'arme en étant bien sûr que ce ne soit pas le canon qui soit en appui. Si le support touche le canon, la précision de l'arme sera remise en question. Le bras ferme saisi le fusil au niveau du fût en arrière de l'appui et de là, le sniper peut ajuster sa cible. Avec une saisi ferme du fusil, le sniper place la crosse du fusil dans le creux de son épaule et applique une pression vers l'arrière. La main forte est placée normalement sur la crosse; le sniper commence alors mentalement sa check list:

- Est-ce que mon corps est directement derrière le fusil pour absorber le recul?
- Est-ce que la main faible saisi fermement le fût avec une pression vers le creux de l'épaule?
- Est-ce que mon regard est clair? Est-ce que j'ai un bon champ de vision dans ma lunette?
- Est-ce que ma saisi de la poignée est correcte? Est-ce que mon doigt va appuyer droit vers l'arrière de la détente?
- Est-ce que ma respiration fait descendre et monter mon réticule bien dans l'axe de la cible?
- Est-ce que mon réticule croise bien la cible?

La position assise: Cette position est l'une de celle que le sniper peut modifier derrière un couvert pouvant fournir un appui pour son fusil. Le tireur doit être vigilant afin que son canon ne soit en aucun moment posé sur le support, ce qui affecterait la précision du tir.

La position à genoux: Cette position est utilisée lorsque le tireur est trop haut pour faire feu par dessus un obstacle. Le fusil est en appui (mais pas le canon).

La position d'Hawkins: Cette position sert à abaisser au maximum la position du tireur, quand il tire depuis un sol plat ou d'un toit. La position est la même que celle allongée sauf que l'appui est fourni par la main faible. Le sniper prend la position couchée est saisi fermement le fût du fusil de la main ferme. Le poignet et le coude sont bloqués et droits. Ils encaisseront en grande partie le recul. La crosse est placée sous l'aisselle et la poignée est posée au sol si possible. Le sniper semble caché derrière son arme.

207: Positionnement du sniper et de l'observateur:

Quand le sniper et l'observateur opèrent ensemble, ce dernier se place à droite de son équipier (pour un tireur droitier) pour pouvoir communiquer avec lui à voix basse. L'équipe doit se tenir très proche afin d'être capable de lire la même carte. La position de l'observateur doit aussi lui permettre de voir la traînée de la balle. Cela aidera l'observateur à apprécier le point d'impact de la balle et à donner une éventuelle correction au tireur.

208: Le zéro tage:

Principes du zéro tage

Trajectoire de la balle et point visé: Pour comprendre les principes du zéro tage, le sniper doit avoir une connaissance basique de la relation entre la trajectoire de la balle et la ligne de visée. Une balle ne suit pas une ligne droite mais décrit un arc de cercle: la trajectoire de la balle.

Définition du zéro: Le zéro d'un fusil est le réglage de la visée en élévation et en dérivation pour placer une balle dans le centre de la cible, à une portée donnée, quand aucun vent ne souffle.

Réglage des organes de visés

Le sniper doit d'abord s'assurer que tous les réglages de la lunette soit au zéro.

Quand la lunette est remontée sur le fusil, ce dernier est placé sur un appui stable comme un sac de sable ou une boîte de munitions.

En regardant à travers le canon à partir de la chambre (si nécessaire avec une petite glace), le sniper ajuste le fusil jusqu'à ce que le point visé désiré soit visible.

Sans toucher à la position du fusil, le sniper regarde dans le télescope et observe le réticule par rapport au point visé. Si le réticule ne correspond pas avec le point visé, ajuste celui-ci. Il n'y a qu'à tourner les vis de réglage jusqu'à ce que le réticule et le point visé s'accorde.

Suivi du zéro tage: Faire un tir à 300 mètres après avoir bien remis les réglages à zéro. La visée est ensuite réglé en fonction des recommandations du fabricant. Les seuls ajustements suivants seront fonctions de la température et du vent.

209: Les effets du temps:

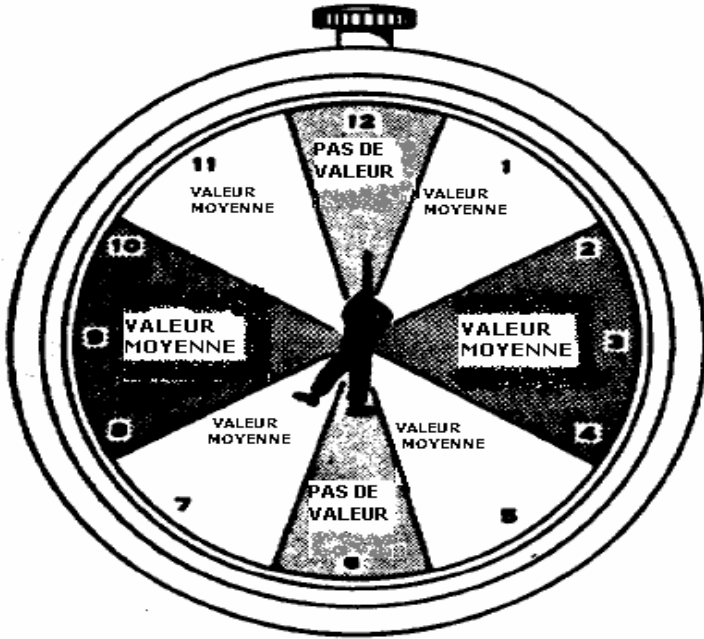
Vent, lumière, température et humidité, tous ont des effets sur la balle, le sniper, ou les deux. Sous des conditions normales, quelques inconvénients comme la température ou l'humidité sont peu importants. Par contre, le sniper opère parfois dans des conditions plus difficiles, les conditions météo doivent alors être prises en compte.

Le vent: Le vent est habituellement le plus gros problème. Autant le vent souffle, autant la précision de la balle sera affectée, en fonction de la direction du vent et de la portée de la cible.

Classification des vents: Les vents sont classés en fonction de leur direction.

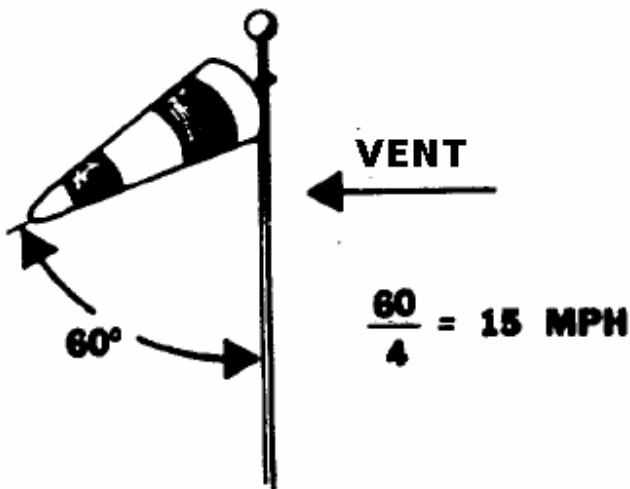
Système du cadran: Le système du cadran permet de déterminer la direction et la force (ou vitesse) du vent. A l'aide de calculs, le sniper pourra alors régler sa lunette pour compenser le vent et toucher la cible.

- vent sans effet pour le tir: 6 et 12 heures
- effets moyens: 1, 5, 7 et 11 heures
- effets importants: de 2 à 4 heures et de 8 à 10 heures.



Vitesse du vent: Il y a trois méthodes pour estimer la vitesse du vent. Les trois doivent être apprises par le sniper.

La méthode du drapeau: Si le sniper peut observer un drapeau ou une manche à air, il doit estimer l'angle formé par le bout du drapeau avec le vent et le diviser par 4. Il obtient la vitesse en Miles par Heures (1 mile = 1,6 km).



La méthode de l'observation: Si la situation empêche l'utilisation d'une autre méthode, celle-ci peut être utilisée.

- un vent de moins de 5 km/h est difficilement ressenti mais provoque le mouvement de la fumée.
- un vent de 5 à 8 km/h est légèrement ressenti sur le visage.
- un vent de 8 à 13 km/h fait bouger constamment les feuilles d'arbres.
- un vent de 13 à 20 km/h lève de la poussière et chasse les papiers.
- un vent de 20 à 25 km/h penche les petits arbres.

La lecture « à la lunette »: Certaines lunettes (comme la M49) possèdent un outil pour estimer la vitesse du vent. Chaque lunette étant différente, il faut se reporter au manuel.

210. Estimation rapide et mouvement:

L'estimation et la direction sont des techniques avancées permettant au tireur d'élite de faire feu sans un réglage complet de ses instruments de visées.

Estimation rapide: L'estimation rapide de l'altitude et du vent ne doit être effectuée que lorsque le sniper n'a pas le temps de régler des organes de visées. Les réglages complets ont rarement le temps d'être fait mais l'on sait qu'une erreur même minime de la distance de tir ou du point visé peut causer un échec. Dans ce cas là, on estime qu'un tir dans n'importe quelle partie du corps est handicapant, donc une petite erreur est acceptable en combat.

Mouvement: Les cibles en mouvement sont les plus difficiles à toucher. Lorsqu'il engage une cible venant de la gauche (9 à 3 heures) ou de la droite (3 à 9 heures), le sniper doit concentrer le mouvement de sa visée sur celui de la cible ou, avec de l'entraînement, utiliser la méthode de « l'embuscade ». Cette dernière consiste à placer la visée en avant du mouvement ennemi et de tirer en avance afin que la cible marche à la rencontre de la balle.

Angle du mouvement de la cible: L'angle que suit l'ennemi lorsqu'il se déplace est important car la perception de sa vitesse de marche est différente.

SECTION 3

TECHNIQUES DE TERRAIN

301. Détection et sélection de la cible:

Généralités: Les missions du sniper demandent:

- de soutenir les opérations de combat
- de délivrer un tir précis sur des cibles sélectionnées
- de se sentir concerné par l'importance de la cible
- de localiser et identifier la cible
- de tirer les cibles par ordre de priorité.

Position du tir: Même si le sniper a la possibilité de s'approcher d'une cible plutôt qu'une autre, il ne doit pas oublier ses priorités. La meilleure méthode consiste à trouver une zone pour l'observation, aller jusqu'à cette zone en restant dans l'ombre et se mettre dans la meilleure position possible. Cette position doit avoir:

- un bon champ de vision
- un chemin de repli
- une sécurité sur ces arrières (être sûr de ne pas pouvoir être contourné)

Pénétration: L'équipe sniper doit être en position d'éclaireur. D'abord, une rapide recherche doit être menée pour détecter l'ennemi dans la zone proche. Si cela ne donne rien, la recherche est élargie à une zone plus importante.

C'est là que l'art de l'observation rentre en jeu. Chaque indice est étudié et identifié pour repérer une éventuelle présence ennemie.

Désigner les cibles: L'équipe sniper doit avoir une technique précise pour communiquer les positions des cibles les unes par rapport aux autres. La série suivante représente une conversation entre un observateur et un sniper:

O: Je vois quelque chose par là.

S: Ou ça?

O: Là sur la droite.

S: Ou sur la droite?

O: Derrière ce gros arbre.

S: Quel arbre?

Il est évident que cette équipe est inefficace. La désignation de la cible évite les confusions et procure une référence rapide. Voici une autre conversation où la cible est désignée.

O: Cible, secteur A, porte de la grange, 800 mètres.

Méthode d'indication de position de cible: Les objets importants et les caractéristiques du terrain doivent être notés sur le carnet du sniper avec les distances connues. Une cible peut ainsi être rapidement localisée en relation avec une caractéristique importante notée sur le carnet. Voici quelques façons d'indiquer une cible:

- utiliser la graduation de la lunette de visée
- une méthode rapide consiste à utiliser la paume de la main, le poing ou les doigts pour désigner la distance de la cible d'un point particulier.

Nombre de cible: Si le sniper est incapable de se rappeler des localisations de toutes les cibles, il doit se concentrer sur les plus importantes.

Considérations: Temps d'exposition:

- Les cibles en mouvement ne restent exposées qu'un temps très court.
- Le sniper doit noter l'endroit par lequel les personnels disparaissent afin d'anticiper leur retour en cas d'engagement.
- Le sniper doit être capable d'engager plusieurs de ces cibles à la suite.

Evaluation des points visés:

- Les cibles qui disparaissent alors que le point visé était clair sont faciles à se souvenir.
- Celles avec un point visé obscur sont facilement perdues. Si deux cibles de même valeur, de dangerosité égale, se présentent en même temps, le sniper doit privilégier celle qui est la moins facile à tirer.

Détection de la cible: En fonction de la mission confié au sniper, il est difficile de localiser une cible qui peut aller de la patrouille prudente aux quasiment indetectables éclaireurs ou snipers ennemis.

Indices:

- **MOUVEMENT:** Une recherche rapide suffit à détecter les mouvements ennemis.
- **MAUVAIS CAMOUFLAGE:** La majorité des cibles sont détectées à cause d'un mauvais camouflage. Quoiqu'il en soit, un pose d'observation ou une position de tir sera souvent fondu dans le décor. Seule une grande vigilance, la recherche d'un détail peut révéler la présence d'une de ces positions.
- **ECLATS:** Un éclat peut provenir de plusieurs sources comme des lunettes, des pièces de métal, une flaque d'eau, et même la transpiration sur la peau. Un éclat peu n'apparaître qu'une seconde, le sniper doit donc être vigilant.
- **CONTOURS:** Beaucoup de soldats utilisent du camouflage pour eux-même, leur équipement et leur positions. Le sniper doit être capable de repérer des objets, ou seulement une partie d'eux, et sous différents angles.
- **CONTRASTE:** Des couleurs inhabituelles peuvent se détachées sur le fond, comme une partie mal camouflée, une tache de terre fraîche ou une ligne de communication mal enterré. Durant l'observation, tout ce qui ne semble pas à sa place doit être observer minutieusement. La curiosité augmente les chances de repérer un ennemi caché.
- **SON:** Le son sert bien entendu à repérer l'ennemi.
- **COUPS ET CLAQUEMENTS:** Le premier bruit entendu peut être celui d'une balle a grande vitesse (supersonique) passant au-dessus. Plusieurs claquements peuvent se produire si la balle traverse plusieurs objets. Ce son est toujours suivi d'un coup sourd. C'est le bruit provoqué à la sortie du canon. A courte portée, les deux bruits sont indissociables mais à plus longue distance, ils sont bien séparés. Avec un peu d'entraînement, on peut déterminer la distance du tireur. Un espace d'une seconde entre les bruits donne une distance de 550 mètres, une demi-seconde donne 275 mètres. Une observation minutieuse peut permettre de repérer la trainée de la balle et ainsi, la zone de départ du coup.

Sélection de la cible: Le sniper selectionne ses cibles en fonction de leur valeur. La valeur est déterminée par le sniper et surtout par sa mission.

Cibles clefs:

- Officiers
- Sous-officiers
- éclaireurs
- Servants d'armes
- Chefs de chars
- Radios
- Snipers

Considérations de la sélection: Le sniper peut se retrouver avec une cible forcée si par exemple sa position est repérée. Il peut aussi perdre une cible s'il tarde à l'identifier. Au moment de faire son choix, plusieurs facteurs entrent en compte:

- **LA DISTANCE:** Ne pas risquer un tir sans raison spéciales. Un tir normal est compris entre 550 et 900 mètres; 750 mètres semble être une moyenne raisonnable. Un sniper ne devrait jamais tirer en dessous de 300 mètres à cause du risque de découverte de sa position.
- **Cibles multiples:** Le sniper doit rapidement calculer les conséquences d'un tir sur une cible au lieu d'autres surtout s'il

n'a pas eu le temps de d'identifier la cible en détail. Il peut jouer sa vie pour une cible sans importance en provoquant la riposte ennemie. Le sniper peut tirer plus de trois coups uniquement s'il est sur que sa position ne sera pas repérée. Un tir bien placé peut handicaper les servants d'une arme, un véhicule, une radio ou d'autres équipements. Quoi qu'il en soit, de tels équipements peuvent devenir un appât pour plusieurs cibles qui voudraient venir en prendre le contrôle.

Collecte de l'information: Quand il est en position près de l'ennemi, le sniper doit être absolument sûr de sa décision d'ouvrir le feu. Il doit se demander s'il a assez observé, si les informations rassemblées sont supérieures à la valeur d'un mort. Un sniper bien entraîné évaluera rapidement chaque situation.

302. Evaluation de la portée:

Généralités: La capacité de déterminer précisément la portée est une clef technique qui doit être développée par le sniper. Cela peut faire la différence entre un tir mortel et un échec.

Méthodes d'estimation de la portée: Beaucoup de méthodes peuvent être utilisées pour estimer une distance:

- Mesurer sur une carte
- Baliser les distances (uniquement en situation défensive)
- Estimer à l'œil nu
- Estimer à l'aide de jumelles graduées ou du réticule d'une lunette.

Estimation à l'œil nu:

Méthode des 100 mètres: Pour utiliser cette méthode, le sniper doit être capable de visualiser une distance de 100 mètres (un terrain de football). Il suffit alors de compter combien de fois le terrain peut rentrer entre le tireur et la cible. Cette méthode ne s'utilise que si l'ensemble du sol jusqu'à la cible est visible.

Méthode de la valeur des objets: Le sniper doit être capable de connaître la taille de certains objets ou personnes à une distance donnée. Il peut alors comparer ces objets connus à ceux qu'il voit et estimer sa portée. Le sniper doit connaître quelque notion de base comme la taille d'un homme couché, à genoux ou debout à certaines distances.

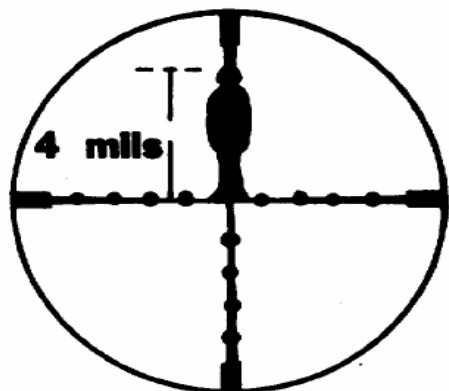
Méthode de la parenthèse: Cette méthode est utilisable si le sniper est capable d'être sûr que la cible se trouve à moins de X mètres mais aussi à plus de Y mètres. Il doit alors estimer la distance entre ces deux.

Jumelles et lunettes: Cette méthode requiert des appareils équipés de réticules gradués. Le sniper doit connaître la taille d'un homme et de divers objets et doit être capable de donner la taille de la cible comme suit:

Taille de l'objectif (en mètre) x 1000 / Taille de l'objectif (en millièmètre) = Portée

Exemple: Un sniper voit un homme debout dans le réticule de sa lunette. Le soldat mesure 4 millièmètre dans le réticule. Il a décidé que la taille moyenne d'un homme est d'un mètre quatre-vingt (1,80 mètres).

$$1,80 \times 1000 / 4 = 450 \text{ mètres}$$



Limites: Pour que ces formules restent très précises, il doit y avoir quelques limitations:

- A grande portée, la mesure en millièmes doit être précise. Le sniper doit être vigilant lors de sa mesure. A titre d'exemple, pour un homme mesuré 3 millièmes 1/4 à 900m au lieu de 3, le tir sera trop court de 50 mètres.
- Comme pour tout calcul, il faut faire attention, une mauvaise estimation donnera sûrement un mauvais tir.

Facteurs affectant l'estimation de la portée

Facteurs à considérer lors d'une estimation à l'œil nu	Objet apparaissant plus près qu'il ne l'est réellement	Objet apparaissant plus loin qu'il ne l'est réellement
La cible - elle se détache clairement sur le fond et les détails sont nets	Lorsque la cible est bien visible et ses contours sont nets	Lorsque seulement une petite partie de la cible est visible ou lorsqu'elle paraît petite par rapport à son environnement
Nature du terrain et position du sniper	Lorsque l'on observe à travers une dépression et que seulement une partie de la cible est visible Lorsque l'on observe du haut vers le bas Lorsque l'on observe du haut: une route, une voie ferrée	Lorsque l'on observe à travers une dépression et que toute la cible est visible Lorsque l'on observe du bas vers le haut Lorsque le champ de vision est réduit entre des bâtiments, des rangées d'arbres
Luminosité et atmosphère	Lorsque l'on regarde par dessus une surface plane comme l'eau, la neige, le sable, un champ plat, en atmosphère très lumineuse ou lorsque le soleil est derrière le tireur Lorsque la cible contraste bien sur le fond, ou se détache en raison de sa taille, sa forme ou sa couleur Lors d'une observation par temps clair en altitude	Par mauvais temps, brouillard, pluie ou si le soleil est de face Lorsque la cible se fond dans le décor

303. Camouflage:

Le camouflage est le premier facteur permettant au sniper d'échapper aux ennemis. En plus de connaître la meilleure façon de s'habiller pour être bien camoufler, le sniper doit aussi savoir comment utiliser le terrain, les positions de tir efficace et les itinéraires permettant de rester caché.

Indicateurs pour la cible: un indicateur est quelque chose que le sniper fait ou ne devrait pas faire pour ne pas que la cible le repère.

Le sniper doit connaître ses indicateurs s'il veut repérer sa cible autant que rester caché à ses yeux. Ces indicateurs sont regroupés en trois groupe: le son, le mouvement, le mauvais camouflage.

Le son: Le son peut provenir du mouvement, du raclement de l'équipement ou de la voix. L'ennemi peut prendre un petit bruit comme naturel, mais un son de voix veut dire que quelqu'un est proche. Des habits silencieux doivent être

préférés avant la mission, ils ne doivent pas faire de bruit lors de marche ou de course.

Le sniper doit se déplacer doucement, lentement, avec des mouvements déliés, en étant conscient de l'endroit où il met ses pieds et de ce qu'il pousse pour passer à travers.

Le mouvement: L'œil humain est attiré par le mouvement. Une cible immobile est impossible à détecter, une cible bougeant lentement est difficile à localiser mais un mouvement rapide ou saccadé sera facilement aperçu.

Un sniper doit être capable de se déplacer en étant indétectable même par des équipements optiques. Encore une fois, le mouvement doit être lent et délié.

Mauvais camouflage: Un grand nombre de cibles seront repérées à cause d'un mauvais camouflage. Elles sont divisées en trois groupes:

Les éclats: Les éclats proviennent des objets exposés et non teints en sombre. Les lentilles des optiques reflètent la lumière. Cela peut être évité en appliquant un papier ombrageant la sortie de la lunette et en restant dans l'ombre. Tout objet reflétant la lumière doit être camouflé.

Les formes: Les formes des objets, comme celles des corps, des armes ou autres équipements doivent être cassées. Les formes peuvent être vues à grandes distances. C'est pourquoi elles doivent être rendues méconnaissables voire invisibles sur le décor.

Contraste avec le décor: Lorsqu'on se met en position, le décor doit être choisi afin qu'il absorbe l'apparence du sniper et de son équipement. Le contraste, c'est la différence avec le fond, par exemple un homme en noir sur une colline qui se détache avec le ciel. Une différence de forme ou de couleur avec le terrain est le plus courant. Le sniper doit utiliser la couleur du décor et rester dans l'ombre le plus possible.

Type de camouflage

Le stick de camouflage: Lors de l'utilisation du stick, toutes les zones exposées de la peau doivent être couvertes, ce qui inclut les mains, la nuque, et les oreilles. Les parties du visage qui sont naturellement sombres doivent être éclaircies et les claires assombries (front, nez, menton, paumettes).

Le dessin et la couleur est choisi en fonction de la végétation et de l'ombre. Pour la jungle et les bois, le noir et le vert clair sont bons. Le gris et le blanc serviront dans la neige alors que le marron clair et le sable seront de mise dans le désert.

Motifs: Les motifs de camouflage peuvent varier de rayures irrégulières à des taches grossières. Un mélange des deux sera certainement adaptable à la situation. Le camouflage n'est pas un jeu, des formes stylisées ou des couleurs inadéquates ne se fondront pas dans le paysage.

Vêtements- Ghillie suit: La Ghillie suit est un uniforme de camouflage qui est garni de morceaux de diverses formes et couleurs. Des bandes de garnitures sont pliées en deux et attachées principalement sur l'arrière, les manches, les jambes et les épaules. Les bandes sont ensuite coupées ou usées pour prendre l'aspect de la végétation. La Ghillie peut aussi comprendre un morceau de tissu camouflé lui aussi, qui est fixé aux épaules ou dans le dos et qui pourra se rabattre pour servir de voile. Ce voile servira en position d'arrêt pour casser la forme du visage, cacher la lunette, les mouvements des mains et l'éjection des étuis. Debout, le voile doit descendre jusqu'à l'estomac ou la ceinture afin d'être sur qu'il couvrira toutes les zones déjà citées. En progression, le voile sera toujours rabattu en arrière pour laisser le champ de vision dégagé. Il ne sera porté qu'à proximité de l'ennemi.

La Ghillie ne rend personne invisible. Le sniper doit toujours tirer avantage du camouflage naturel. De petites boucles doivent être présentes sur la tenue afin de pouvoir y fixer de la végétation naturelle correspondante à celle du terrain d'opération.

Lorsqu'il est équipé de sa Ghillie suit, le sniper se démarque des troupes de base, faisant de lui une cible prioritaire, ce qui veut dire qu'il ne devra la porter que lors d'opérations spécifiques d'élimination ou de reconnaissances menées en autonomie

Tenue de fortune: Si les éléments nécessaires à la construction d'une Ghillie suit ne sont pas disponibles, une tenue de fortune peut être réalisée.

La garniture peut être remplacée par des morceaux de vieilles chaussettes, couvertures, toile de jute ou tout autre matériaux utilisable. Le tout est ensuite fixé sur la tenue. Le but est de casser la forme et la texture de la Ghillie. Les matériaux doivent être usés et tachés à l'aide de boue, tache de café, charbon, teinture ou peinture. L'huile ou la graisse ne seront pas utilisés à cause de l'odeur. Pour intégrer la tenue à l'environnement, du feuillage naturel doit venir compléter le tout. Quand le feuillage vieillit ou que le terrain change, la tenue doit être adaptée. Il faut toujours penser au voile ou au moins à une casquette camouflée elle aussi.

Camouflage de l'équipement

Le fusil: L'un des objets prioritairement concerné par le camouflage est le fusil. La chose à laquelle il faut prendre garde lors du camouflage de l'arme est que les éléments opérationnels restent dégagés comme les organes de visé, le canon, levier d'armement et puit d'alimentation. Des filets de camouflages doivent être attachés à la crosse, à la poignée, au fut, et à la lunette pour casser leur formes. L'enveloppe et le canon peuvent même être peints. Les fusils d'assaut peuvent aussi être équipés de la sorte du moment qu'ils restent opérationnels.

L'optique: Les équipements optiques sont camouflés de la même manière. Il faut penser à créer une « casquette » à l'aide d'un morceau de papier pour éviter les reflets.

Sacs et sangles: Les sangles et brelages peuvent être camouflés par teinture ou en y fixant des garnitures. Le sac peut être recouvert d'un filet attaché en haut et en bas. Il faut là aussi fixer des garnitures pour casser la forme. De la végétation peut aussi être fixée.

Camouflage en différentes zones géographiques: Avant une opération, le sniper doit étudier le terrain, la végétation et la disposition de la zone pour déterminer le meilleur camouflage.

Neige: Dans une zone très enneigée ou dans un bois recouvert de neige, une tenue totalement blanche, avec à la limite un peu de gris doit être portée. Avec de la neige au sol mais les branches découvertes, un pantalon blanc avec un haut vert et marron sera préféré. Une capuche ou un voile en zone enneigée est très efficace et l'équipement doit être rayé ou totalement recouvert de blanc. En zone enneigée, la luminosité de nuit est presque identique à celle de jour et offre donc de nombreuses opportunités au sniper, même si ses mouvements peuvent être repérés de plus loin. Les positions de tir peuvent être totalement invisibles si elles sont astucieusement choisies.

Désert: Normalement, dans le désert ou sur le sable, le camouflage n'est pas trop nécessaire. Comme d'habitude, une tenue avec une couleur cassant la silhouette est demandée. Les mains, le visage et tout l'équipement doivent être assortis au terrain. Le sniper doit être très attentif au terrain pour choisir ses itinéraires. La plupart du temps, les mouvements devront se faire dans l'ombre avec l'équipe caché ou à l'ombre (pour la protection contre le soleil).

Zone urbaine: Lorsqu'il se trouve en compagnie des troupes régulières, le sniper doit s'habiller comme les autres soldats. Par contre, lorsqu'il opère seul, il doit se fondre dans la zone où il se trouve. Une tenue aux couleurs du combat urbain peut être portée en reproduisant les tons des débris et maçonneries de la zone, sans oublier toujours un voile approprié pour casser la forme du visage. Les mouvements doivent être extrêmement lents et contrôlés surtout en plein jour. Le mouvement est toujours préférable dans l'ombre, est-il vaut mieux être en position aux premières lueurs.

Jungle: En jungle, le feuillage, le camouflage artificiel et la peinture sont utilisés pour faire un mélange réaliste aux textures du terrain. En zone très chaude et humide, une tenue légère doit être portée car la perte hydrique est importante. La végétation est habituellement épaisse ce qui procure un large choix pour le camouflage.

Le camouflage en mouvement: Le sniper doit penser son camouflage afin qu'il soit utile du moment du départ au moment du retour.

Le sniper doit étudier les changements de terrain et de végétation afin de choisir la meilleure route en concordance avec son camouflage. Il doit utiliser toutes les ombres mises à sa disposition par la nature, le terrain et les constructions. Il doit maîtriser les techniques de cache, de disparition et d'illusion.

Se cacher: Le sniper doit être capable de dissimuler son corps en se couchant dans de la végétation dense ou même en creusant une petite tranchée pour s'y enfouir. Ces techniques sont utilisées si le sniper tombe sur une patrouille ennemie ou si le sniper veut se faire oublier en attendant l'ombre.

Disparaître: Cette technique est une extension du camouflage. Le sniper n'a pas forcément le temps de bien adapter son camouflage et il doit alors se fondre dans la végétation afin de demeurer invisible tout en ayant une ligne de vue parfaite. Cela demande beaucoup de pratique et d'expérience.

L'illusion: Dans ce cas là, l'ennemi est trompé lorsqu'il regarde la position ou le mouvement du sniper. En laissant des indices tels que des boîtes de munitions, des emballages de nourriture ou tout ce qui peut intriguer, le sniper peut emmener l'ennemi à l'endroit où il veut: dans sa ligne de mire. Couper une ligne de communication et attendre le personnel de réparation est une autre technique. Après qu'une unité ait quitté une zone de bivouac, le sniper peut rester en embuscade afin de surprendre les éclaireurs ennemis venus reconnaître la zone. Des mannequins peuvent aussi servir à attirer l'ennemi afin qu'il révèle sa position.

Retour en zone amie: C'est probablement le moment de la mission où le sniper est le moins prudent. La fatigue et la précipitation l'emportent sur la prudence et la planification. L'ennemi sera aussi plus attentif maintenant qu'il saura qu'un sniper a agi. Le camouflage, la dissimulation et des mouvements lents deviennent des paramètres de première importance. Une attention pour chaque détail et un plan soigné permettront au sniper de retourner dans son unité et de commencer une nouvelle mission.

304. Mouvements individuels:

Préparation au mouvement: Avant la mission, il y a certains éléments de préparation auxquels le sniper doit faire particulièrement attention. L'un de ces éléments est l'établissement d'un itinéraire de base et d'un autre de secours pour l'aller et pour le retour. Cela se fait par l'étude en profondeur des cartes, des photos aériennes et en parlant avec des gens qui ont déjà fréquenté la zone. Le sniper doit ensuite passer suffisamment de temps à élaborer son camouflage en fonction de la zone.

Avant de faire mouvement, une inspection des personnels doit être faite pour s'assurer que tous les équipements brillants ont été teints, et que tous les objets sont silencieux. Seuls le matériel nécessaire à la mission doit être emporté.

Sélection de l'itinéraire: Durant la sélection de l'itinéraire, le sniper doit essayer de connaître les positions ennemies et les obstacles. Les zones découvertes et les crêtes exposées doivent être évitées. Il doit chercher les itinéraires à couverts et dissimulés; les pistes ne doivent jamais être utilisées. L'avantage doit être tiré de tous les terrains difficiles, marais, bois denses, etc...

Les zones pouvant être aux vues de l'ennemi, minées ou piégées doivent être évitées. Les zones et villages où le sniper pourrait croiser une présence humaine doivent être contournés.

Mouvement: Les mouvements types de l'infanterie ne seront pas totalement mis en pratique par le sniper. Le sniper se déplaçant en équipe à proximité de l'ennemi ne peut pas se permettre d'être vu. Donc, le sniper doit faire doublement attention et se déplacer très lentement.

Il y a deux règles importantes à se rappeler à propos du mouvement:

- toujours penser que la zone est sous observation
- durant le mouvement, s'arrêter, regarder, écouter; bouger ainsi par bonds

Le sniper observe toujours depuis un couvert aussi bas sur le sol que possible. Il se fond dans le décor, que ce soit de l'herbe ou des broussailles, avant d'observer. Il regarde autour des objets, à travers les broussailles, note tout en détail et se sert de jumelles si nécessaire.

Le sniper doit tout entendre. Tous ses sens sont en alerte.

Le sniper planifie son itinéraire jusqu'à son prochain point d'observation. Il bouge avec un maximum de discrétion, si nécessaire en rampant. Une fois le point suivant atteint, il répète le processus. Le profil du terrain dicte la vitesse de progression. Il peut se déplacer le plus doucement qu'il peut, s'il est repéré, sa vie comme sa mission son compromisent.

Type de mouvement lent:

La marche: Partout où le sniper marchera, il le fera tranquillement, doucement, avec grande attention. Il sera conscient de chaque pas qu'il fera, qu'il marche en groupe ou seul. Il s'arrête, regarde et écoute souvent. Il marche courbé, pour maintenir une silhouette basse, qui se confond avec les ombres et les buissons. La plupart des ennemis recherche un homme debout.

Le sniper lève très doucement son pied et le met en avant, conscient des obstacles, la pointe droite vers l'avant. Il repère un point à une demi-enjambée vers l'avant, de préférence libre de feuilles ou de brindilles, et y place la pointe ou le tranchant du pied pour bien sentir le sol. Une fois le pied complètement posé et après être sûr que la surface d'appui ne fera aucun bruit, le poids du corps est déplacé sur l'avant avant de rammener le pied arrière. Le terrain déterminera la vitesse et le bruit de la progression.

Le ramper lent: Le ramper lent est utilisé quand le couvert est rare, que l'ennemi est proche ou a une ligne de vue dégagée sur le sniper, ou pour se déplacer vers la position finale de tir. Il est lent car la vitesse n'est pas l'élément essentiel.

Le sniper plaque son corps au sol le plus bas possible, les jambes tendues, les pieds à plats ou pointes vers l'arrière, les bras tendus vers l'avant et plaqués au sol.

Pour éviter d'accrocher la végétation (ce qui provoque un mouvement détectable), rien, ni même le fusil, les coudes ou les pieds ne doivent dépasser sur le côté du corps.

Pour transporter le fusil, le sniper attrape la poignée et couche le canon sur son autre main ou son poignet, en gardant toujours le fusil à l'intérieur de ses bras. Le fusil peut aussi être placé le long du corps pour pouvoir avancer en même temps que le sniper. L'arme doit être protégée pour éviter le bruit. Le sniper doit vérifier que le canon ne dépasse pas en l'air ou ne se plante pas dans la boue.

Pour aller vers l'avant, le sniper tend ses bras et plante ses pointes de pieds dans le sol. Puis, lentement, il tire sur ses bras et pousse avec ses pieds. Il doit faire attention à ne pas lever sa tête ou ses talons au ciel.

Il faut beaucoup de pratique pour être capable de bouger aussi lentement et sans problèmes.

Le ramper moyen: Le ramper moyen est similaire au ramper bas sur le fait qu'il est aussi utilisé en cas de manque de couverts. Il est cependant plus rapide pour le sniper et moins fatiguant pour le corps.

Toutes les parties du corps doivent être aussi basse que possible au sol. À la place de pousser simplement avec les pieds, une jambe est repliée sur le côté pour pousser avec. Quand une jambe est fatiguée l'autre prend le relais mais une seule jambe est utilisée à la fois.

Le ramper haut: Le ramper haut est utilisé quand le camouflage est suffisant ou que la vitesse est nécessaire. Le corps ne touche pas le sol et le poids de corps est supporté par les jambes et les bras. Le fusil est porté comme sur le ramper bas ou dans le berceau des bras.

Le mouvement est donné par la traction des bras et la poussée d'une jambe.

Le sniper doit TOUJOURS être conscient qu'il ne doit pas relever sa tête et ses fesses trop haut et ne pas faire de bruit en faisant glisser ses jambes sur des feuilles ou des brindilles.

Tourner en rampant: Pour faire un quart de tour à droite, quand une discrétion extrême est demandée, la jambe gauche doit être écartée sur la gauche le plus loin possible puis la droite viens la rejoindre. Le mouvement est répété jusqu'à ce que la position soit acquise. Le mouvement est toujours lent, avec le corps le plus près du sol possible.

Mouvement arrière: Le mouvement arrière est simplement obtenu en inversant le mouvement du ramper lent, les bras poussant vers l'arrière.

Ramper des mains et des genoux: Quand le couvert le permet, ou que le silence est nécessaire, le ramper sur les mains et les genoux peut être utilisé.

Le fusil est tenue dans une main contre la poitrine et le long du corps. Il ne doit pas toucher le sol. Le poids du corps est supporté par le bras opposé.

Portant le fusil de la main gauche, le sniper choisit un point en avant pour poser la main droite et la déplace lentement vers la position, sans faire de bruit. Durant le déplacement de la main droite, le poids du corps est supporté par le coude gauche. Quand la main droite est placée, le bras gauche et l'arme avancent à leurs tours.

Un point est ensuite choisit pour le genoux. Chaque jambe est ainsi déplacée à son tour en prenant garde au bruit. Encore une fois, le terrain, la situation et les couverts déterminent la vitesse et le bruit de la progression.

Si le silence absolu est nécessaire, les feuilles, les brindilles et les cailloux peuvent être déplacés avant le mouvement. Le mouvement doit être très doux et lent, et la respiration être faible.

Mouvement de nuit: Le mouvement de nuit est sensiblement le même qu'en journée excepté qu'il doit être plus lent est contrôlé du fait de la visibilité réduite. Les sens du toucher et de l'ouïe doivent être mis en avant.

Autant que possible, le sniper doit bouger sous le couvert de l'ombre, de la pluie, du brouillard et du grand vent pour cacher son mouvement. La nuit peut représenter un facteur de sécurité mais l'ennemi et les points de repère sont plus difficile à localiser.

La vision de nuit: Avant de faire mouvement de nuit, le sniper doit laisser sa vue s'accoutumer à l'obscurité pendant environ 30 minutes. Pour distinguer un objet dans le noir, il faut le regarder avec un angle de 5 à 10 degrés, en se baissant au sol, pour que sa silhouette se détache sur le ciel. Si l'on s'obstine sur un objet dans le noir, il sera déformé et risque même de disparaître lorsque les yeux seront fatigués.

La dissimulation est moins importante de nuit mais il faut veiller à rester dans l'ombre et que sa silhouette ne soit pas découpée. Les mouvements rapide sont vite repérés et les bruits portent très loin et clairement. Dans le noir, les mouvements lents et silencieux sont nécessaires.

Pendant qu'il bouge, le sniper écoute tous les bruits semblants suspects et continue de guetter les mouvements. Aussi, il profite du vent et d'autres bruits pour masquer ses mouvements.

La nuit, les sens doivent être décuplés. Le sniper doit leur faire confiance et être capable de les interpréter. L'ennemi peut être repéré à l'odeur, grâce à la nourriture, l'essence ou les poubelles.

TOUS LES EQUIPEMENTS DU SNIPER DOIVENT ETRE RANGES DE FACON A CE QU'ILS SOIENT A PORTEE IMMEDIATE ET CE DANS TOUTES LES POSITIONS.

La traque: C'est le fait de se mettre dans une position permettant un tir réussit au premier coup sans être vu. La traque incorpore toutes les ruses du terrain et ne peut être qu'efficace après une grande pratique sur divers type de terrain.

La reconnaissance: Toute traque entreprise sans reconnaissance minutieuse (physique ou sur carte) compromet ses chances de réussites. L'opportunité d'effectuée une sortie sur le terrain est rare en situation réelle mais le sniper peut se reporter aux cartes et aux photos aériennes.

Avant la traque: La position exacte de la cible à traquer doit être repérée et mémorisée. Une attention particulière doit être faite aux caractéristiques et points de repères du terrain.

La zone finale doit si possible contenir plusieurs positions de tir, même si la position finale peut rarement être choisie en avance. La meilleure route est sélectionnée et le mouvement s'effectuera par bonds; à chaque bond, la position suivante doit être examinée en détail.

SOUVENEZ-VOUS: Une fois engagé sur un itinéraire, le sniper aura de grandes difficultés à changer de routes, le parcours initial doit donc recevoir toutes les attentions.

Les points particuliers à considérer sont:

- la disponibilité des couverts et surtout la position des grands découverts
- la positions des obstacles naturels et artificiels
- les emplacements permettant l'observation sur l'itinéraire. Ils devront si possible correspondre avec les points de départs et d'arrivés des bonds
- les positions connues ou possibles de l'ennemi
- la technique de mouvement qui sera choisie pour chaque bond, après une étude des couverts offerts et de la position de l'ennemi. C'est important pour estimer la durée de la traque et de l'opération.
- la route de repli sera si possible différente et préparée aussi minutieusement que celle d'attaque. Il est important de rester concentré durant le repli car l'ennemi sera plus attentif qu'à l'aller. Après le tir, le sniper doit rester, sans bouger, le plus longtemps possible en position.

Pendant la traque: Il est facile de perdre le sens de l'orientation pendant la traque, surtout si le sniper doit ramper sur une distance indéterminé. Les chances que cela arrive sont réduites si:

- l'utilisation de la boussole, des cartes et des photos aériennes est maîtrisée (la direction, l'itinéraire et les distances entre les points de repère doivent avoir été planifié précisément et minutieusement)
- un point de repère ou deux, ou même une série, ont été mémorisé
- la direction du vent et du soleil est mémorisée, en tenant compte de leurs mouvement sur une période longue
- le sniper a l'habitude de fréquenter le terrain.

Le sniper doit être en alerte en permanence, un moment de relâche durant la traque, l'attention retombe ce qui peut entraîner l'échec de la mission et la mort.

Un moment d'observation doit être pris avec attention régulièrement. C'est primordial au début et à la fin de chaque bond.

S'il est surpris ou exposé durant la traque, le sniper doit réagir immédiatement. Il peut décider de rester immobile ou de bouger rapidement vers le premier couvert disponible et s'y cacher.

Le sniper doit se rappeler que déranger un animal ou un oiseau peut porter l'attention sur la zone d'approche. Il doit aussi profiter des tous les moments de distractions pour bouger rapidement. Il doit être conscient que chaque mouvement comprend un risque, spécialement quand l'ennemi est proche. Les risques doivent être mesurés.

Le sniper doit être conscient de tous les changements de couverts, ce qui peut intervenir sur son camouflage personnel.

La traque de nuit: Souvent, il est nécessaire pour le sniper de mener sa traque de nuit afin de prendre une position d'observation ou de tir à couvert de l'ombre. Les problèmes rencontrés sont sensiblement les mêmes que le jour, mais l'homme est moins adapté au mouvement de nuit. Autant que possible, le sniper doit être en position à l'aube.

Les principales différences sont:

- le degré de protection offert contre la précision des tirs par l'ombre
- la nécessité d'utiliser l'écoute pendant les phases d'observation et de rester silencieux
- le couvert est moins important que le fond. Il faut faire attention aux lignes de crêtes et d'horizon.
- l'orientation est plus difficile et la reconnaissance prend une place encore plus importante.
- la boussole ou une bonne connaissance des étoiles devient indispensable.

L'optique de nuit est beaucoup utilisée lors d'une traque nocturne. Il sert à repérer l'itinéraire, les positions de feu et d'observations et bien sur la cible.

Procédés de détection ennemi: Il faut se rappeler que l'ennemi utilise plusieurs procédés pour détecter le sniper. Une connaissance de ces procédés et de leur capacités augmenteront les chances de succès de la mission.

Lunettes nocturnes et infrarouges: Ces équipements permettent à l'ennemi d'observer le sniper sans se découvrir. C'est pourquoi les recommandations utiles en journée sont valables de nuit. Le sniper doit toujours se considérer observé.

Lorsqu'il sait que l'ennemi utilise ce genre d'équipement, le sniper doit progresser très lentement et près du sol, avec sa silhouette cassée au maximum par la végétation. Le sniper doit privilégier les mouvements dans l'ombre ou le long d'une ligne d'arbre pour obscurcir la vision de l'ennemi. Se déplacer dans les endroits chargés, le brouillard ou la pluie, aidera le sniper à rester indétectable. De nouveaux matériaux anti-infrarouge ont été créés. Leur utilisation dans la confection d'une Ghillie suit limitera les capacités des appareils ennemi.

Les détecteurs sismiques d'intrusion: Ces détecteurs fonctionnent à l'aide de capteurs au sol qui alertent du passage de personnels ou de véhicules. Ces capteurs sont déclenchés par les vibrations d'un marcheur ou tout autre mouvement. Le sniper peut traverser ces systèmes s'il se déplace le plus lentement possible. Il doit bien sûr auparavant localiser ces matériels.

Le sniper peut profiter d'autres situations qui peuvent déclencher les capteurs comme la pluie, un avion à basse altitude, un tir d'artillerie proche, la neige ou un fort vent.

Les radars de surveillance au sol: Ces radars peuvent repérer des véhicules ou des personnels à longue portée mais seulement dans leur ligne de visée et s'ils perçoivent un mouvement. Ils demandent un personnel bien entraîné pour leur utilisation. Cependant, ils ne sont pas infaillibles.

Les mouvements lents, près du sol et à couverts permettent de ne pas éveiller la curiosité du radar et de son opérateur.

Les détecteurs infrarouge de chaleur: Grâce à ces appareils, même un sniper immobile et camouflé peut être repéré.

Une solution pour tromper ces détecteurs consiste à placer une couverture spaciale (Mylar) à l'intérieur de la tenue de camouflage. Elle réfléchira la chaleur du corps vers l'intérieur et permettra peut être au sniper de ne pas être détecté. Ce procédé marche surtout quand la température extérieure est élevée et que les rayons du soleil frappent bien le sol.

Traque et traces: Une fois qu'il maîtrise les techniques de camouflage et de mouvement, le sniper doit apprendre à ne pas laisser de traces de son passage.

Pisteurs et éclaireurs ennemis: Le plus grand danger pour le sniper n'est pas forcément les troupes régulières mais plutôt les pièges, les éclaireurs ou les snipers adverses qui peuvent le prendre à son propre jeu.

Il y a beaucoup de gens dans les pays du tiers-monde qui gagnent leur vie en chassant et qui sont adeptes du pistage. Ce qu'un bon pisteur déduit d'une trace est phénoménal.

Il n'y a que peu de chance de cacher une trace à un pisteur professionnel: En fonction du temps et du terrain, un pisteur est capable de déterminer l'âge de la trace, le nombre de personnes, s'ils sont lourdement chargés, comment ils sont entraînés (en fonction de la façon dont ils se déplacent), leurs nationalités (en fonction de la marque des bottes), à quelle rapidité ils se déplacent et approximativement où ils se trouvent actuellement. Parfois, l'étude de la trace révèle si un groupe est en départ pour une mission ou s'il en revient. Si le pisteur diagnostique la présence d'un sniper ou d'une équipe de reconnaissance, il y a de fortes chances pour que l'ennemi se mette en chasse pour les capturer ou les tuer.

En combat, les chances d'être confronté à un vrai pisteur sont rares mais il est important de ne laisser AUCUNE traces à lire pour les éclaireurs adverses. Il faut donc faire attention où l'on met les pieds, éviter l'eau et la boue (si possible). Marcher dans l'herbe, sur la pierre, etc.. peut cacher les traces. Les traces peuvent être de la végétation cassée, des herbes couchées, des branches poussées dans une direction. Quand il traverse des broussailles ou des branchages, le sniper doit doucement les ramener en arrière vers leur position initiale. Des traces de boues ou de salissures sur des pierres sont des traces de passage, une toile d'araignée cassée indique la taille d'un homme au moment de son passage.

Bien évidemment, le sniper doit penser à ne laisser aucun papier, carton de ration, restes de nourriture, etc... Les rations vides doivent être emportées ou si l'odeur est trop forte, écrasées, enterrées et camouflées. L'odeur de l'urine en atmosphère chaude et humide est détectable plusieurs jours, aussi, un trou doit être creusé pour faire sa mixture. Pour les excréments aussi, un trou doit être creusé et camouflé.

Lire les traces et les indices: Pour être efficace en pistage, il faut de nombreuses années d'expérience. Mais un sniper bien renseigné peut relever beaucoup d'indices sur la présence ennemie. Par exemple, il peut déterminer la quantité de personnel présent, la taille de l'unité à laquelle ils appartiennent et la zone qu'ils fréquentent le plus. Si une zone sur laquelle l'ennemi a stationné est trouvée, il est possible de déterminer la taille de l'unité ainsi que sa discipline en fonction des mesures de sécurité qui ont été prises. Les traces peuvent révéler si des armes collectives (mitrailleuses, mortier) ont été mises en batteries. L'étude des habitudes de l'ennemi pourra aider le sniper à choisir son emplacement et son timing pour la finalisation de sa mission.

UN SNIPER BIEN ENTRAINE DOIT ETRE CAPABLE DE S'INFILTRER SUR TOUT LES TYPES DE TERRAIN, FAIRE SON TIR EN CONDITIONS DIFFICILES ET RESTER INDETECTABLE.

305. Sélection et occupations des positions:

Une fois que le sniper a reçu sa mission, qu'il a fait son plan détaillé, il doit étudier les itinéraires possibles et comment il peut utiliser ses routes jusqu'à l'objectif. Il doit trouver de possibles positions « rapides » en cas de danger immédiat, si par exemple une patrouille ennemie croise sa route.

Le type de positions est la façon dont elles seront utilisées dépendra de la mission de l'unité au profit de laquelle le sniper va travailler (par exemple, le combat urbain). La sécurité de la position est un des soucis principal du sniper et doit être gardé en tête tout au long de l'utilisation de la position.

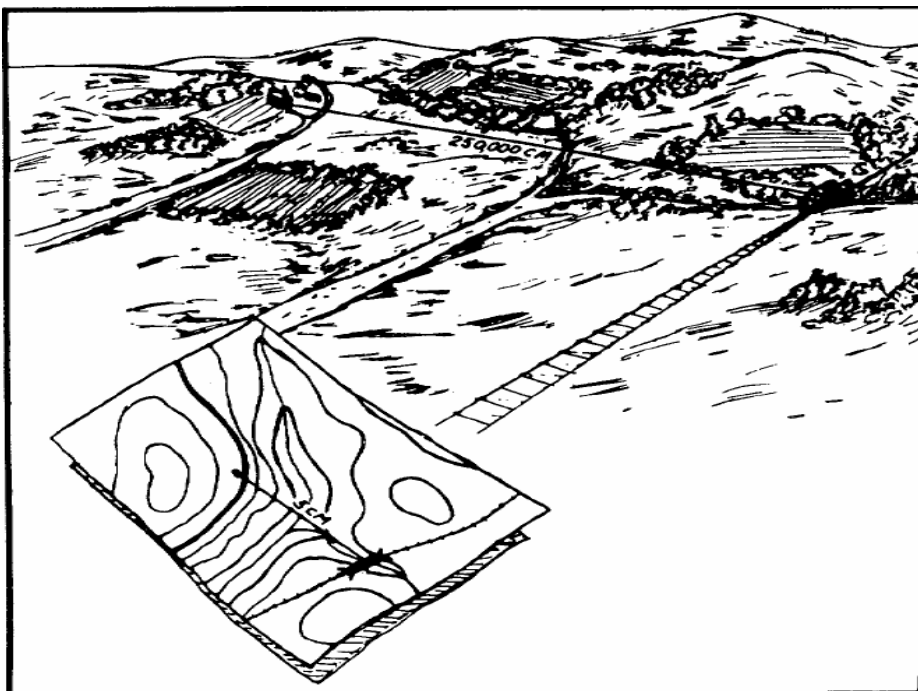
Certaines missions obligent l'équipe à suivre un itinéraire imposé, d'autres fois, le sniper devra sélectionné son chemin à l'aller et au retour. Voici ci-dessous les principes qui aideront le sniper à choisir son itinéraire:

- Eviter les positions ennemies et les obstacles
- Rechercher les zones offrant le plus de couvert et camouflage durant un mouvement de jour
- Rechercher un terrain permettant un mouvement de nuit
- Prendre l'avantage du terrain le plus difficile comme les marécages et les forêts épaisses
- Eviter les mouvements sur les zones exposées, utiliser les pentes sous les lignes de crêtes pour ne pas dévoiler sa silhouette
- Eviter les voies fréquentées par les forces de guérilla et la zone séparant deux forces conventionnelles face à face
- Eviter les zones pouvant être minées, piégées ou couverte par le feu
- Eviter les zones habitées ou les points d'eau ou l'on pourrait croiser de la population

Le sniper étudie les cartes, les photos aériennes ou les croquis et mémorise son itinéraire avant de se mettre en route. Il note les mouvements de terrain (colline, marais, rivières, bois, etc..) et planifie des routes de rechanges au cas ou la principale ne serait pas utilisable.

Itinéraires à suivre: En restant vigilant sur son orientation, le sniper observe le terrain attentivement et note les mouvements de terrain déjà repérés durant la préparation de la mission. Beaucoup de moyens permettent de vérifier que l'on est sur la bonne route:

- la position et l'écoulement du cours d'eau principal
- les collines, vallée et mouvements de terrain particuliers
- les villages, voies ferrées, lignes électriques, routes et toute construction humaine
- les tirs de mortier, mitrailleuses et d'artillerie (ces tirs peuvent servir à s'orienter si la position de départ du coup est connue). Ces tirs peuvent même être planifiés ou effectués à la demande du sniper pour l'orienter.



Positions rapides: Une position rapide (rapidement trouvée) doit procurer une protection contre le feu et l'observation ennemie. Elle peut être naturelle ou artificielle. Les positions naturelles (fossé, creux, talus) et artificielles (trou, tranché, mur) doivent protéger le sniper des tirs directs. Le sniper doit se fondre dans la position et profiter du minimum de couvert et d'ombre fournit par le terrain.

Camouflage en position rapide: LE CAMOUFLAGE NE PROCURE AUCUNE PROTECTION CONTRE LES TIRS.

Techniques d'observation: Le sniper observe et tire à travers un objet, jamais devant. Le couvert doit dissimuler le corps et la tête. La position doit être aussi basse que possible.

Sélection de la position: Une position qui semble évidente et idéale pour le sniper est aussi évidente pour l'ennemi. Le sniper doit éviter les positions évidentes et s'éloigner des objets facilement identifiables. La position convoitée par le sniper doit être un bon compromis entre deux choses, un bon champ d'observation et de tir, et un maximum de protection contre les vues et les tirs ennemis.



Techniques d'aménagement et de camouflage d'une position:

Situation: La position doit offrir la meilleure ligne de vue et de tir (et la meilleure évacuation si possible). Le couvert naturel doit être mis en avant pour éviter d'avoir un gros travail de construction.

Construction: La première chose à prendre en compte pour la construction est la disponibilité d'outil. Quels outils seraient nécessaires et lesquels sont à disposition?

- pelle
- hache
- baionette
- piquets
- scie
- sac de sable

* Les outils volumineux ne seront certainement pas transportés par le sniper mais si une équipe d'appui l'accompagne, elle peut fournir les outils au sniper au dernier moment.

Dissimulation de la terre: L'aménagement de la position nécessitera peut-être de se débarrasser de la terre s'y trouvant.

D'abord, le sniper découpe la terre et l'herbe en surface pour la déposer sur le côté. Il creuse sur une profondeur de 10 à 15cm ce que l'on appelle le puit. Il faut toujours creuser le puit en premier car en cas d'attaque, le sniper bénéficiera d'une position.

Drainage: Le drainage peut être obtenu en inclinant le fond du trou de façon à ce que l'eau s'écoule à l'extérieur. Dans une position pour deux personnes, on peut creuser un « réservoir » au pied des deux hommes, de 60cm de long, 45cm de large, et 30 de profondeur. Le fond du trou est incliné à environ 45°.

Le drainage est facile sur un sol sablonneux mais pas dans un sol argileux. Quand il pleut, les bords de ruisseaux et les emplacements en contrebas sont inondés, il faut donc les éviter.

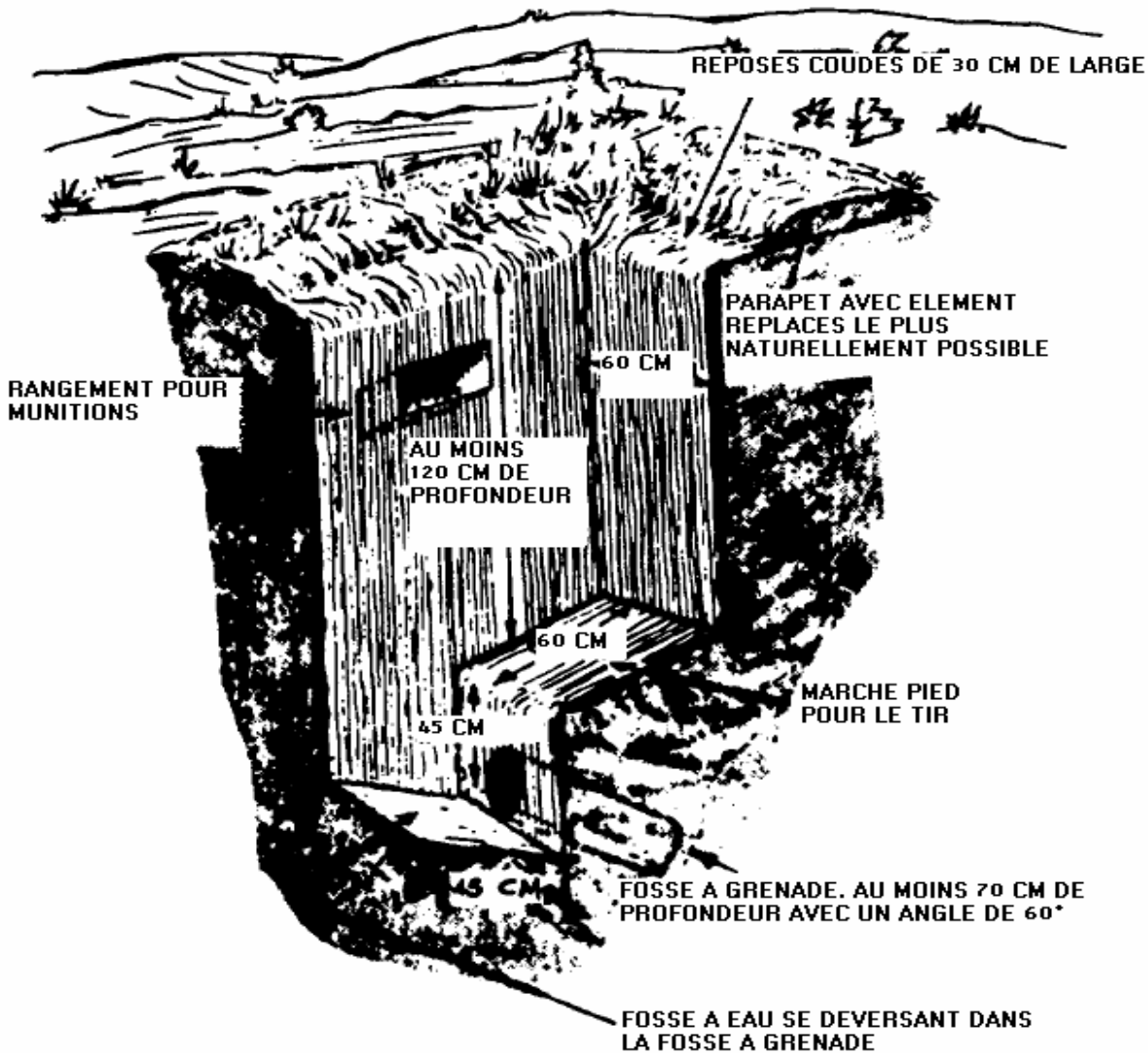
Renfort: Un sol sablonneux peut s'effondrer à tout moment et bien sur tout les sols peuvent s'écrouler quand ils sont mouillés. Pour prévenir ce risque, le sniper peut couper et tisser des branches. Ces parois requièrent un grand nombre de branches de la même longueur et quelque chose pour les enfoncer dans le sol. Sacs de sable, bout de fer, tole ondulée, et morceaux de bois peuvent aussi être utilisés pour renforcer les côtés.



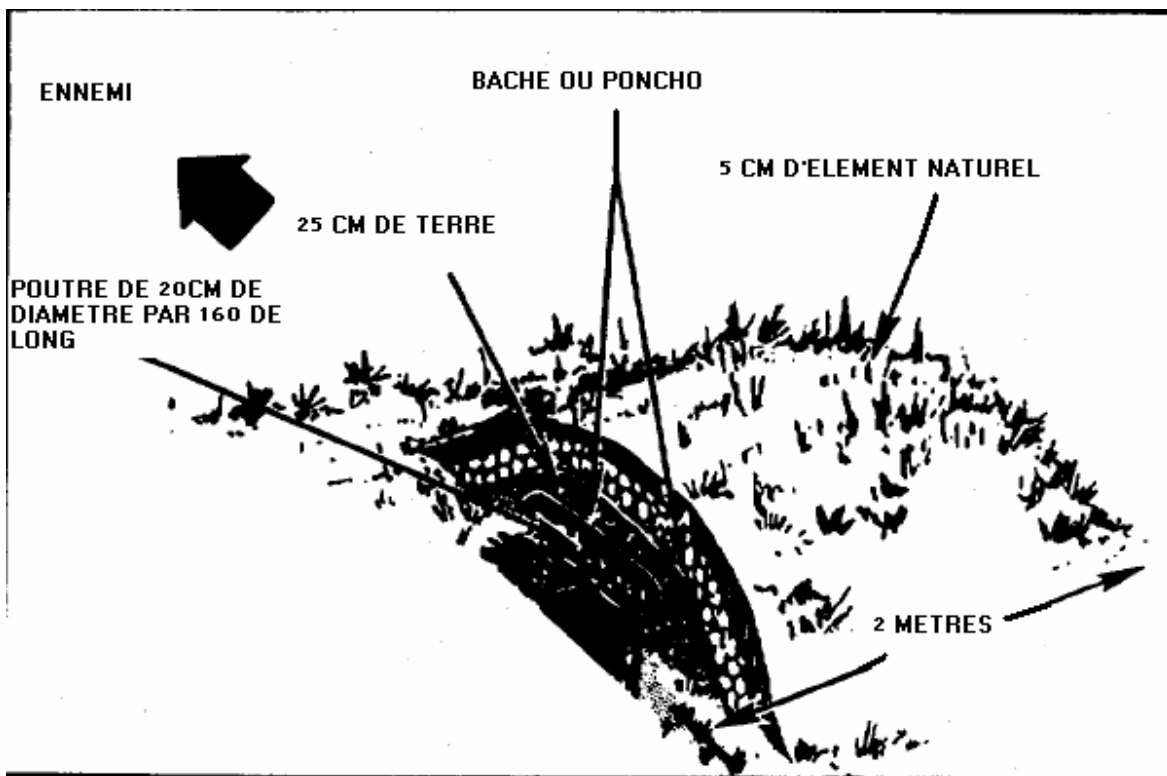
Fenêtre de tir: La construction des fenêtres de tir requiert de l'attention et de la pratique pour être sur que le champ de tir soit entièrement dégagé. Elle doivent être construites de façon à être large sur l'arrière et étroite en sortie, mais pas trop afin que l'observation ne soit pas gênée. Elles peuvent être aménagées à partir d'une boîte à café, d'une vieille botte ou toute autre ordures pourvu que cela paraisse naturel et soit bien dissimulé.

Repose coude: Pour le confort du tireur, et donc la précision du tir, un repose coudes doit être aménagé. Un appui doit aussi être confectionné (avec par exemple un sac de sable) pour le fusil.

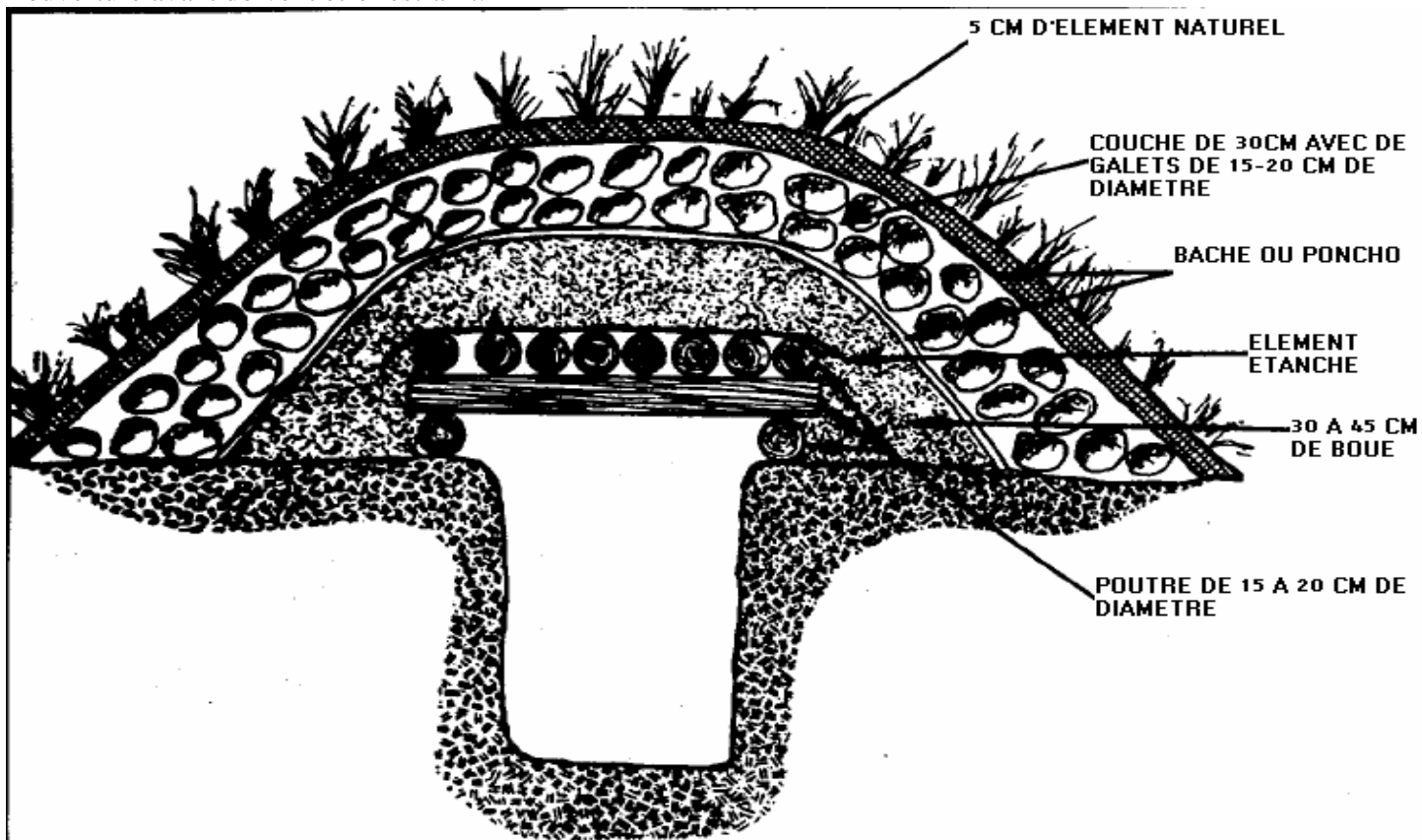
ENNEMI



Abri: Couvrir la position procure à l'équipe un abri, un camouflage, une protection et du confort. Pour obtenir cette protection et ce confort, l'abri doit être construit à au moins 45cm du sol et, si le temps le permet, le recouvrir de bois, de boue, de pierre et de feuilles DANS CET ORDRE. Si l'on cherche l'étanchéité, une bâche ou un poncho sera placé entre la couche de pierre et de boue. Placer du papier, une bâche ou des sacs de sable vide entre le bois et la boue pour éviter que celle-ci ne traverse et les infiltrations d'eau.



Apparence arrière et latérale: Il est essentiel que l'apparence naturelle du sol sur les côtés et l'arrière reste inaltéré et que l'ordre de camouflage soit le même que celui donné ci-dessus. Les mouvements pouvant être aperçus par l'ouverture avant doivent être restreint.



Sortie arrière: Le trou arrière doit être seulement large pour permettre le passage d'un homme. Une fois dans l'abri, le trou doit être refermé afin d'éviter que la lumière n'y entre et soie visible par les fenêtres. Une bâche ou un rideau peuvent être utilisés. Cette entrée doit également être bien camouflée et les mouvements à l'extérieur doivent être évités.

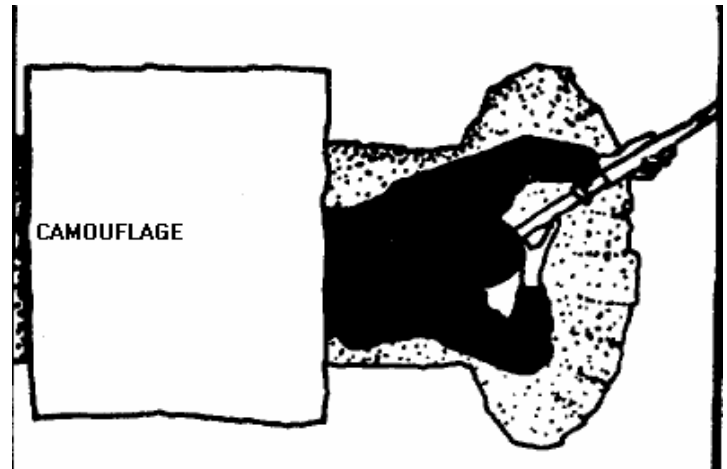
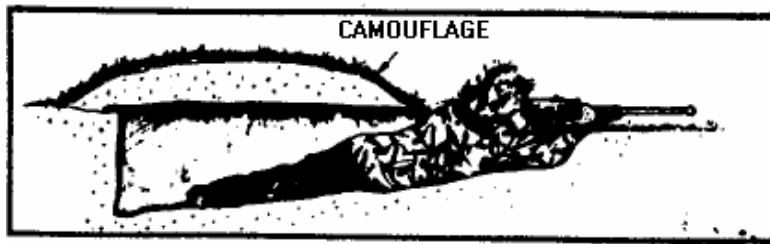
La partie la plus vulnérable étant l'arrière, une mine à action de zone (type Claymore) ou un piègeage à l'aide d'une grenade peut être placé sur l'arrière de la cache.

Si la cache est parfaitement construite et camouflée, l'ennemie doit pouvoir passer dessus sans repérer la présence du sniper. Tout le temps et les efforts possibles doivent être fournis pour réaliser une cache parfaite. La vie du sniper en dépend.

Autres types de positions (caches):

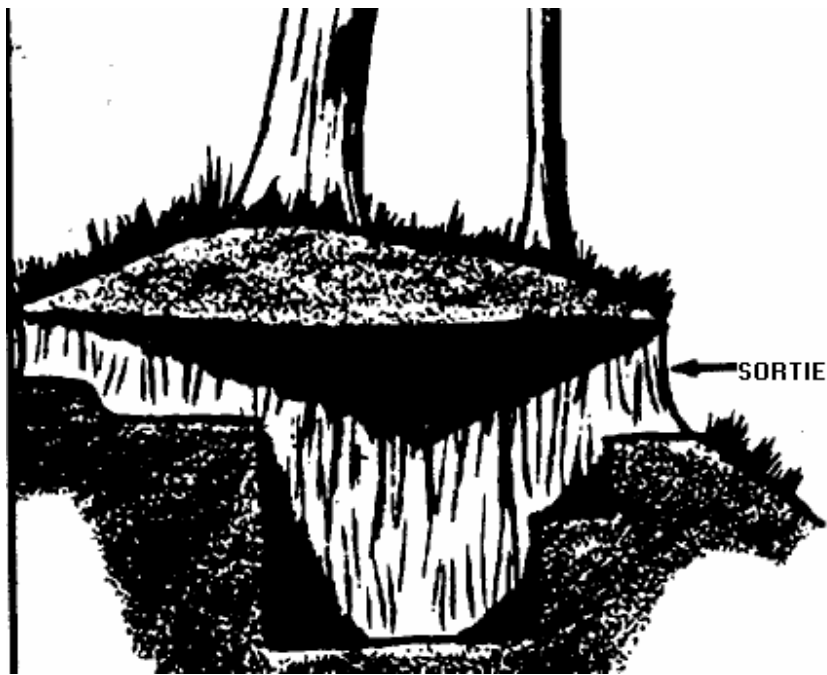
Caches ventrales: Ce type de cache est bonne lorsque la situation demande de la mobilité ou si le sniper ne doit pas rester longtemps en position. L'avantage, c'est qu'elles sont rapide à construire. Les désavantages sont:

- l'inconfort
- l'exposition au feu
- l'exposition aux conditions climatiques
- l'obligation de rentrer dans la position par l'avant



Trou d'obus: Les trous d'obus évitent de creuser mais nécessitent beaucoup de bois relié pour sécuriser les côtés. Le drainage est souvent difficile en cas de pluie.

Caches sous des arbres ou des souches: En sélectionnant un arbre pour une cache, il faut s'assurer qu'il est de bonnes racines épaisses, comme un chêne ou un chataignier. Même par grands vent, ces arbres résistent mieux que les pins. Un gros arbre doit être choisis en arrière d'une ligne d'arbre. Cela limite le champ de vision mais protège mieux de l'observation ennemie.



COUPE MONTRANT UNE SORTIE

Positions en combat urbain: Il y a deux type de positions utilisées en combat urbain: la position rapide et la position préparée.

Rapide: Une position rapide, pour un sniper en combat urbain, peut être occupée volontairement ou par nécessité en cas de présence ennemie. En situation offensive, le sniper opérera souvent au profit d'une unité qu'il soutiendra. Dans ce cas là, il utilisera souvent des positions rapides.

Des positions rapides fréquentes peuvent être:

- un angle de bâtiment
- par dessus un petit mur
- une fenêtre (le sniper ne doit pas s'avancer à la fenêtre mais rester dans l'ombre)
- un trou offert à travers un mur (le sniper ne doit pas faire apparaître son canon à travers le trou mais rester en arrière pour cacher la flamme du départ du coup. De plus, le mur offre une bonne protection et un bon couvert.)
- un toit (procure un visuel avantageux et une portée de tir supérieure. La silhouette doit restée le plus bas possible. Une cheminée ou tout autre élément présent peut servir de position)
- une embrasure de porte
- des débris, des ordures, des ruines.

Préparée: Une position préparée est construite, ou améliorée, pour permettre au sniper d'engager:

- une zone particulière
- une avenue
- une position ennemie

Une position préparée est normalement occupée pour la défense de certains emplacements en zone construite. Les positions les plus fréquentes sont:

- les fenêtres: elles sont des positions de tirs évidentes. Elles peuvent être barricadées à l'aide de matériaux trouvés à l'intérieur du bâtiment ou des objets tels que des matelas ou des tables.

Quand il construit une cache à partir d'une fenêtre, le sniper doit éviter:

- de barricader seulement la fenêtre par laquelle il va tirer
- de découper des trous soignés, rectangulaires ou carrés pour tirer. Ils sont trop facilement identifiable par l'ennemi.

Des sacs de sable peuvent être utilisés sous la fenêtre, pour renforcer la protection offerte par le mur.

Une fenêtre peut être utilisée sans être barricadée, le sniper restant dans l'ombre, en arrière de la fenêtre, avec seulement son camouflage personnel.

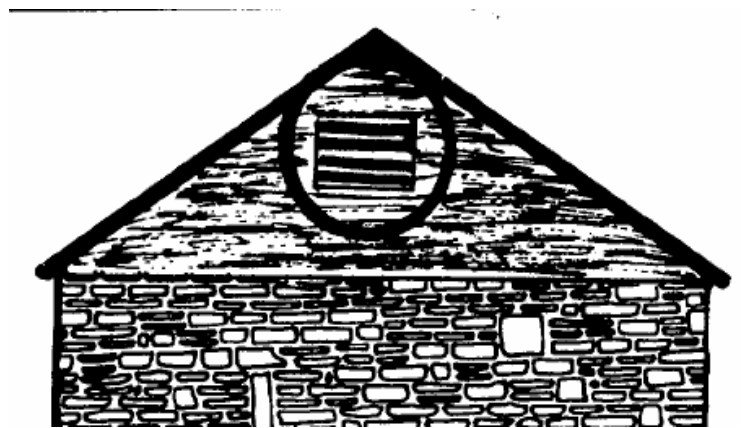
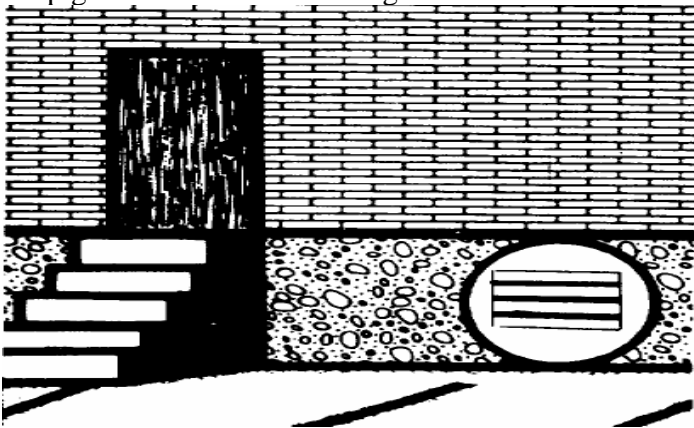
- les coins de bâtiments: Parfois, si une fenêtre n'est pas disponible et que la zone à traitée ne laisse pas d'autres alternatives que de se placer dans un angle de bâtiment, le sniper devra percer un trou pour observer et tirer. Des sacs de sables peuvent être utilisés pour renforcer le mur sous et sur les côtés du trou. Une attention particulière doit être apportée au camouflage de ce type de cache. Cela peut être par exemple de faire d'autres trou dans le bâtiment pour tromper l'ennemi. Ces trous pourront aussi à l'occasion fournir de solutions de rechanges pour le sniper.

- les cheminées: une cheminée ou toute autre structure sortant d'un toit peut servir de base au sniper (une cache peut être préparée en utilisant les matériaux présent sur le toit. Le sniper a alors seulement la tête et les épaules qui sortent du toit).

- les toits: lorsqu'il prépare une position sur un toit ne fournissant aucun matériaux de protection, le sniper se place sur le versant opposé à l'ennemie. La position peut être aménagée et renforcée avec des sacs de sable. Aucune partie du sniper ne doivent alors être visible du bas du bâtiment. L'attention doit être portée sur la dissimulation du canon et de la flamme de départ du coup.

Autres positions: d'autres positions possibles sont:

- les aérations au niveau de la rue ou les fenestrons de caves
- les pigeonniers ou fenêtres de greniers



Règles générales et considérations: Les règles générales et les considérations à prendre en compte lors de la sélection et l'occupation d'une cache sont:

- qu'elle procure le maximum de couvert
- qu'elle évite le découpage de la silhouette sur un fond coloré
- que d'autres positions de tirs aient été sélectionnées avant de s'installer ici
- que le temps d'exposition soit minimale
- ne pas tirer toujours d'une fenêtre barricadée

- ne jamais tirer d'une fenêtre non barricadée sans se tenir en arrière dans l'ombre de la pièce

Sécurité de la position: La sélection d'une position camouflée et dissimulée ne garantit pas la sécurité du sniper. Il doit rester attentif au danger et ne pas violer les règles de sécurité suivantes:

- quand la situation le permet, le sniper doit sélectionner et construire sa position. Le moindre mouvement suffit à se faire repérer aussi, même durant la nuit, il faut faire attention comme si l'ennemie utilisait des appareils de vision nocturne et penser que tous les bruits portent loin.

- le sniper ne doit pas se démarquer sur le décors ou près de points de repère proeminentes car ils sont souvent sous observation.

- la position doit se situer à portée efficace et avec une bonne ligne de vue sur la cible.

- Si nécessaire, des positions de rechanges sont construites ou employées pour couvrir efficacement une zone.

- Il faut estimer que, à tout moment, la position est sous l'observation ennemie. Aussi, pendant qu'il se déplace vers la position, le sniper doit utiliser tous les couverts à sa disposition, utiliser toutes les techniques de camouflages personnel. Aucune partie de la peau ne doit être visible, le visage derrière un voile, et une fois en position, le voile couvrira aussi l'arme, la radio et les appareils de visé.

- l'équipe sniper ne doit faire aucun bruit.

- l'équipe ne doit faire aucun mouvement inutile, une fois camouflée.

- ne jamais regarder en faisant dépasser sa tête de la ligne d'horizon ou d'un couvert.

- l'utilisation d'une lunette ou de jumelles faisant un reflet est à proscrire. Des caches dépassant des verres doivent être fabriqués en carton ou en garniture.

- le sniper ne doit pas bouger le feuillage cachant sa position.

- le sniper observant depuis une position en combat urbain doit rester en arrière dans l'ombre.

- une attention particulière doit être portée lors de l'installation ou du départ de la position. Un passage utilisé est facilement détectable. Le chemin doit être si possible camouflé.

- Quand s'est possible, le sniper doit choisir une position séparée de la cible par un obstacle (fossé, cour d'eau, arbres abattus).

- Pendant tout mouvement, même l'entrée et la sortie d'une position, les armes doivent être approvisionnées et avoir une balle chargée, sécurité en place (sauf si l'arme du sniper ne possède pas de sécurité, auquel cas elle peut être approvisionnée mais non armée) .

Actions en position: Une fois en position, l'équipe s'organise afin que tous les objets importants soient rapidement accessibles. L'équipe continue l'observation pour récolter tous les renseignements possibles. Ils établissent les tours pour l'observation, le repos, etc... Habituellement, un tour dure de 30 à 60 minutes, mais il est possible que l'équipe ait appris à travailler sur des périodes plus longues. Dans tous les cas, une grande discipline est nécessaire pour que le travail soit parfaitement efficace durant le tour.

SECTION 4

TECHNIQUES DE SNIPING

401. Carte de portée, carnet de notes, croquis de terrain:

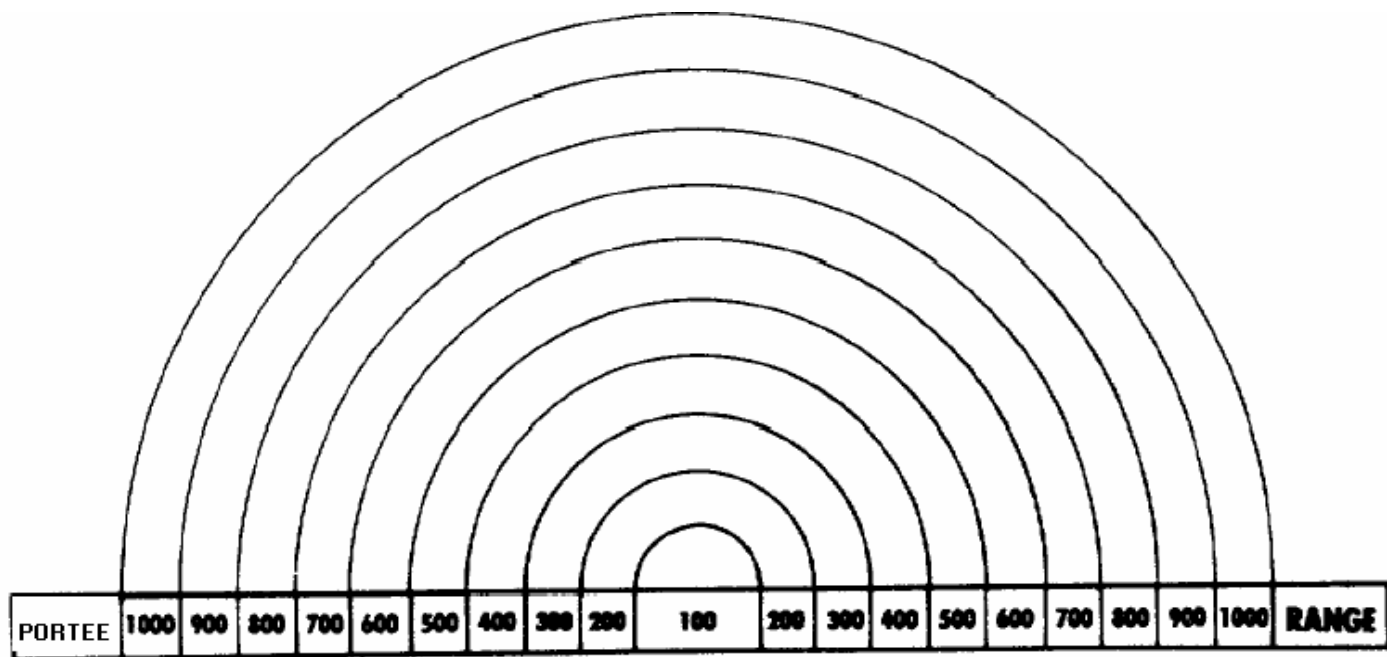
La mission première du sniper est de délivrer un tir précis sur une cible sélectionnée depuis une position cachée. La seconde mission est la collecte d'informations sur l'ennemie. Pour cela, le sniper doit être capable d'analyser ce qui pourra devenir une cible potentielle, et d'identifier ce qu'il voit. Tout en observant, le sniper doit pouvoir se rappeler de

toutes les portées possibles auxquelles la cible peut se présenter ainsi que de toutes les informations. Les principaux outils qui vont l'aider dans ces tâches sont:

- le carnet de portée
- le carnet de notes
- le croquis de terrain

Le carnet de portée: Le carnet de portée est un guide de référence pratique que le sniper utilise pour faire une estimation rapide et précise de la portée de la cible.

Le carnet de portée peut être reproduit localement, et ne doit pas nécessairement aller jusqu'à 1000 mètres. La portée du carnet peut être ajustée en fonction de la mission de l'équipe.



GRILLE DE COORDONNEES DE LA POSITION _____

METHODE DE CALCUL DE LA PORTEE _____

REALISEE PAR _____

DATE _____

Carnet de portée adapté au terrain: Ce carnet est dessiné à la main lorsque l'équipe est en position. Ce type de carnet doit contenir:

- l'emplacement approximatif des mouvements de terrain et des objets dominants tels que maisons, ponts, collines, croisements et bosquets
- les estimations, ou les mesures prises sur la carte, du terrains et des objets

- nom de l'observateur
- date et heure de l'observation
- position (coordonnées sur le carnet de portée, latitudes-longitudes)
- visibilité
- ordre chronologique de l'observation
- durée de l'observation
- grille de référence de l'observation / portée
- événements
- remarques ou actions entreprises

CARNET D'OBSERVATION				
OBSERVATEUR: RODOLPHE		DATE: <u>8 AIG 80</u>	PAGE: <u>1</u> DE <u>1</u>	
POSITION: <u>473375</u>		FACTION: <u>2000-2400</u>		
		VISIBILITE: <u>claire</u>		
Numéro	Heure	Coordonees sur la grille	Evenements	Action ou remarque
<u>37</u>	<u>0902</u>	<u>472334</u>	PATROUILLE ENNEMIE PRETE A NOUS DECOUVRIR	APPEL D'UN APPUI AERIEN

Le carnet de note est toujours utilisé en coordination avec un croquis de terrain. De cette façon, le sniper ne possède pas seulement une trace écrite de ce qu'il a vu mais aussi une référence dessinée qui montre exactement où il a visé ou suspecté la présence d'une activité ennemie. Si le sniper est relevé sur place, la nouvelle équipe pourra facilement localiser les éléments à partir du carnet de note et du croquis de terrain.

Le croquis de terrain: C'est un dessin reproduisant la vision du sniper et il est vital pour l'évaluation du carnet de note. Ce croquis n'est pas un dessin d'art, il doit être compréhensible par tous sans faire état de l'esthétique.

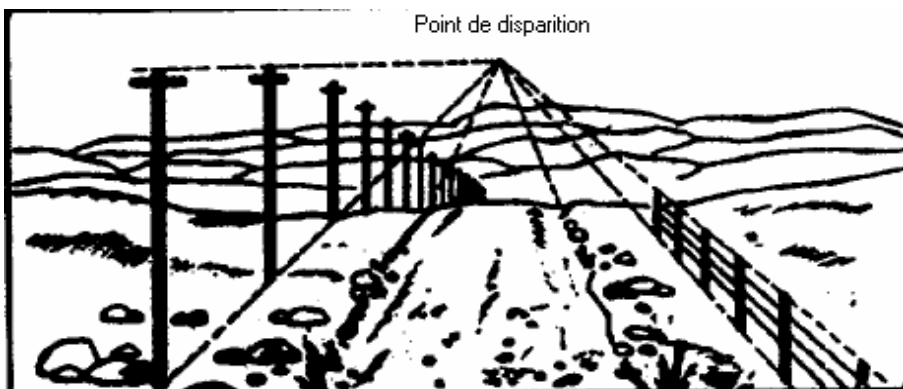
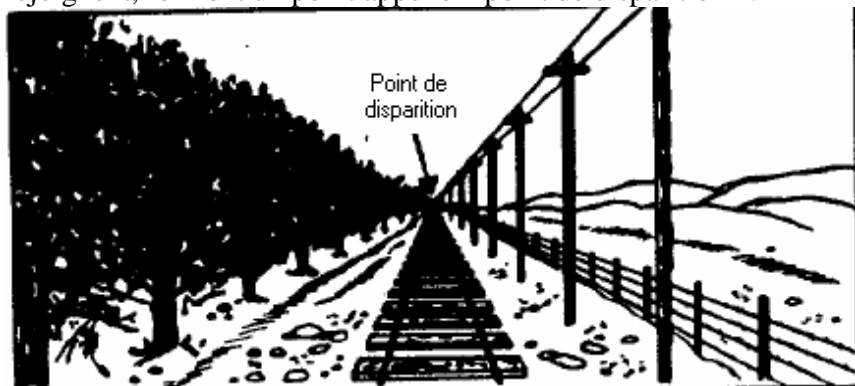
Principe général à suivre: Le sniper étudie le terrain à l'œil nu et à la jumelle avant de le retranscrire sur papier. Il décide alors de la taille que le croquis va avoir pour représenter le terrain et choisit les objets principaux sur lesquels va reposer la structure du schéma.

Le sniper devra prendre garde à ne pas mettre trop de détails sur le croquis. Les petits détails doivent être oubliés s'ils n'ont pas une importance tactique particulière. Le plus souvent possible, tout doit être représenté en tenant compte de la perspective.

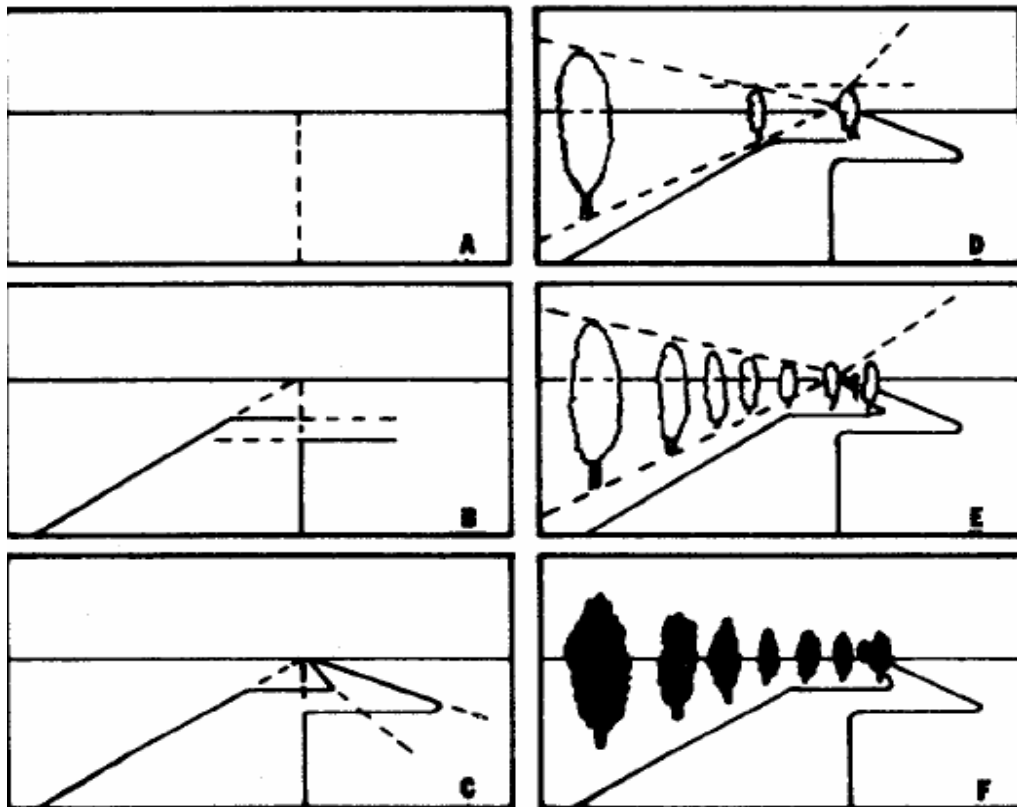
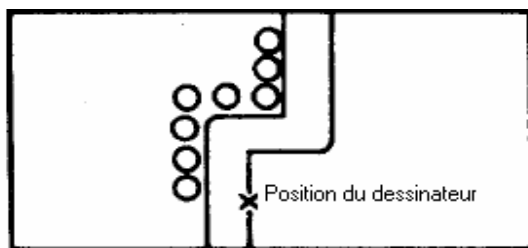
Principes généraux de la perspective: Au plus un objet est éloigné, au plus il doit apparaître petit. La ligne d'horizon est la ligne formée par l'intersection du sol avec la ligne horizontale de l'œil.

En terrain surrélevé et sur l'eau, la ligne d'horizon correspond à l'endroit où se rejoignent le ciel et la terre ou l'eau. En terrain vallonné, la ligne d'horizon est située un peu en dessous de la ligne formée avec le ciel.

Le point de disparition: Des lignes parallèles au sol qui partent vers l'avant semblent converger et lorsqu'elles se rejoignent, forment un point appelé « point de disparition ».



Etapas lors du dessin en perspective: Dans les dessins ci-dessous, on voit bien que les deux portions de routes partant vers le nord ont le même point de disparition. Le sniper est placé à droite de la route.



Esquisse: C'est la reproduction du terrain et des objets tels qu'ils apparaissent à l'observateur. La ligne du ciel, les crêtes et les routes forment les principales « lignes de contrôles » du dessin et doivent être faites en premier pour créer la structure ou viendront s'ajouter les autres éléments.

Les traits de dessin seront plus épais pour les lignes et objet proches, et fins pour les plus éloignés.

Les détails importants peuvent être dessinés plus épais ou élargis pour représenter leur importance.

Des rayures représenteront les zones boisées ou les objets de bois.

Représentations conventionnelles du terrain: La méthode suivante pour représenter les objets naturels doit rester en mémoire pour dessiner le croquis de terrain.

Objets proéminents: La forme des objets proéminents étant sélectionnés pour servir de points de repères pour désigner les cibles (comme un arbre biscornu, un bâtiment, une tour, etc...) doit si possible être respectée. Elle doit être accentuée grâce à une flèche menant à sa description (ex: gros arbre avec branches tombantes).

Rivières: Les rivières sont dessinées par deux lignes diminuantes dans leur largeur en s'éloignant.

Arbres: Les arbres sont représentés seulement par leur forme grossière. Seuls les arbres seuls et ayant une forme particulière seront représentés en détails.

Forêt: Les forêts à distances ne seront représentées que par leur silhouettes. Les bois doivent être assombris.

Routes: Les routes sont représentées par un double ligne continue diminuant en s'éloignant.

Voies ferrées: Au premier plan, elles sont dessinées avec deux lignes croisées par une plus petite (représentant les traverses). A distance, elles peuvent être représentés par une ligne simple croisé par une plus petite.

Eglises: Seul le contour des église est dessiné en prenant garde de représenter quand même les tours et les flèches.

Villes et villages: Un simple rectangle représentera une maison, les tours, cheminées d'usines et immeubles seront indiqués lorsqu'ils se présentent.

Marécages: Les marécages seront représentés par leur symbole topographique

Autre méthode de croquis:

La fenêtre cadrillée: Un procédé simple peut aider à faire un croquis en utilisant un morceau de carton ou de plastique dur. Il faut y découper un fenêtre de 15cm sur 5cm. Un morceau de plastic transparent est alors collé sur le rectangle et une grille avec des carreaux de 1cm est dessinée dessus. La fenêtre va permettre de regarder le terrain à travers. En prenant un ligne de référence ou l'on peut « s'appuyer », le terrain peut être dessiné tel qu'il apparaît dans la grille, case après case. Un morceau de bois (ou tout autre outil) peut servir de support à la grille pour que le soldat puisse dessiné sans se soucier de la tenir.

402: Collecte et rapport des informations

L'INFORMATION est la matière de chaque description dérivant de:

- l'observation
- communications
- rapports
- rumeurs
- images
- ou autres sources à partir desquelles les renseignements sont produits.

LES RENSEIGNEMENTS sont le produit résultant de la collecte, de l'évaluation et de l'interprétation des informations qui concernent un ou plusieurs aspects d'une nation étrangère, d'une zone géographique et qui peut être potentiellement ou immédiatement utilisé pour le développement et l'exécution de projet, de politique ou d'opérations.

Renseignement de combat: Le renseignement de combat est la connaissance de l'ennemi, du terrain et de la météo qui pourra permettre au commandement de plannifier et de conduire des opérations de combat.

Le renseignement de combat provient de l'interprétation des informations sur l'ennemi (ses capacités et ses points faibles) et son environnement.

L'objectif du reaseignement de combat est de réduire les incertitudes dues aux information listées ci-dessus.

Types de renseignement: Les types de renseignement sont généralement divisées en deux grandes catégories: les éléments essentiels d'information (EEI) et les autres types de renseignements (ATR)

EEI: Les EEI sont toutes les informations concernant l'ennemi et son environnement dont à besoin le commandement, à un moment précis, pour recouper les autres informations déjà collectés et permettre de prendre une décision logique. Une attention particulière doit être apportée aux EEI afin qu'ils ne contiennent que des informations essentielles.

ATR: Les ATR sont les informations collectés sur les capacités, vulnérabilités et caractéristiques de la zone d'opération, qui peuvent affecter l'accomplissement de la mission.

Les ATR proviennent des demandent du commandement mais n'étant pas qualifiés d'EEI.

La formulation et/ou l'annonce des renseignements demandés sont de la responsabilité de l'équipe du bureau du renseignement. Ce sont aussi eux qui répartissent les demandes aux différentes équipes snipers.

Zone géographique des opérations de renseignement: Les zones d'opérations de renseignement sont bien sur assignées aux unités sur la base de leur zone d'action, d'intérêt ou d'influence.

Zone d'influence: La zone d'influence est la portion de la zone assignée ou la zone d'opération ou le commandement peut directement agir sur le cours du combat par l'emploi de toute sa force de combat à disposition.

La zone d'influence peut être étendue vers l'avant dans toutes les directions à la demande du commandement.

La limite de la zone d'influence sera déterminé par la portée efficace des armes d'appuis à la disposition du commandement afin que les éléments qu'il dirige puisse toujours manœuvrer sous le couvert du feu ami.

La zone d'intérêt: La zone d'intérêt est la zone d'ou les informations et les renseignements sont nécessaires pour augmenter la zone d'influence ou la déplacer si une cible y a fait mouvement.

La zone immédiate: La zone immédiate est la zone mitoyenne à la zone d'influence ou le commandement doit avoir immédiatement connaissance de la présence ennemie pour réagir rapidement avant que l'ennemie n'arrive dans la zone d'influence.

Renseignements nécessaires pour l'attaque: La plupart des renseignements demandés par le commandement doivent être fournis durant la phase de planification pour que le plan soit le plus efficace possible. Tous renseignements ultérieurs, informations fournies durant l'attaque donneront une nouvelle base au commandement d'ou il décidera du moment et de l'endroit ou il engagera ses réserves, ses armes ou ses unités d'appuis, ou s'il doit modifier son plan.

Renseignements nécessaires pour la défense: En défense, plusieurs facteurs (terrain, météo, situation ennemie, etc...) doivent être pris en compte pour une attaque ennemie. Cependant, la plupart de ces facteurs peuvent être interprétés de différentes façons. Par exemple, une grosse pluie peut gêner l'attaque, devenant une aide pour la défense en réduisant la mobilité adverse.

Source d'informations: Une source est une personne, un objet ou une activité par laquelle l'information est obtenue. Les snipers devront rassembler des informations en chemin vers la cible, sur le lieu de l'action et sur le chemin du retour, par la surveillance, la reconnaissance et l'acquisition de cibles.

Types de sources: Les sources peuvent être classées en deux catégories: sources communes et sources spéciales.

Sources communes: Une source est une personne, un objet ou une activité par laquelle l'information est obtenue. Les snipers devront rassembler des informations en chemin vers la cible, sur le lieu de l'action et sur le chemin du retour, par la surveillance, la reconnaissance et l'acquisition de cibles.

Sources communes:

- les activités ennemies
- les prisonniers
- les habitants
- les réfugiés
- les évacués
- les éléments de reconnaissance

- les documents et matériels ennemis saisis
- les sons, odeurs, fragments de missiles, douilles, cratères, zone contaminées par NBC, cartes et prévisions météo

Surveillance: La surveillance est l'observation systématique, par tout temps, nuit et jour du champs de bataille. La surveillance est un balayage permanent et ne doit pas se focaliser sur un objectif.

Reconnaissance: La reconnaissance est une mission spécifique effectuée dans le but d'obtenir des informations sur les activités ou les ressources d'un ennemi ou de son potentiel. Une reconnaissance est définie et limitée dans une zone et dans une durée.

Acquisition de cible: L'acquisition de cible est la détection, la localisation et l'identification d'une cible avec suffisamment de détails permettant l'utilisation d'une arme adaptée.

En route pour une cache ou une position de tir, depuis les lignes amis, le sniper peut avoir des difficultés pour enregistrer toutes les informations qu'il verra. Le jeu de Kim (voir paragraphe 4, appendice B) entrainera le cerveau à enregistrer, en détail, les informations obtenues. Si le temps le permet, un dessin rapide ou des notes doivent être faites sur un carnet et le lieu localisé sur une carte.

Une fois dans la cache ou en position de tir, l'équipe doit commencer à enregistrer la scène en faisant un croquis de la zone à observer, préparer une carte de portée, et commencer un carnet d'observation. Des explications claires et détaillées doivent être consignées. En cas de difficulté à donner des explications, il ne faut pas hésiter à faire un dessin.

Un journal des renseignements et une analyse du terrain doivent être tenu par le sniper sur son ordre de bataille pour être utilisé lors du débriefing et en cas de nouvelle mission sur cette zone. Toutes les missions doivent être détaillées dans le journal personnel.

Ordre de bataille: L'ordre de bataille est l'identification, l'état, les structures de commandement et la disposition des personnels, unités et équipements de toute force armée. Les données complètes de l'ordre de bataille ne sont généralement pas complètement fournies par le commandement. A la place, il donne les conclusions, les estimations ou les analyses des actions probables de l'ennemi basées sur l'ordre de bataille.

L'ordre de bataille consiste à évaluer les informations sur:

- la composition
- la disposition
- les forces
- le niveau d'entraînement
- la tactique
- la logistique
- l'efficacité au combat

Analyse du terrain:

- les routes d'approches
- le dénivelé
- les zones d'eau, cours d'eau et terrains surélevés
- la végétation
- construction humaines et éléments naturels

- positions ennemies connues et azimut jusqu'à la position

En traitant simultanément l'ordre de bataille et l'analyse du terrain, le commandement doit être capable d'en extraire les EEI et les ATR.

Rapport de bombardement: Ce rapport est effectué en cas d'attaque par mortier, artillerie ou aéronef. Il peut être fait à l'écrit ou à l'oral.

- identification
- position de l'observateur
- azimut du départ des tirs
- heure de début du bombardement
- coordonnées de la zone bombardés
- nombres et types d'armes tirant
- nature du feu (tir à détruire, harcèlement, etc...)
- temps entre les départs de tirs et les impacts
- dommages

Débriefing: Tous les personnels des équipes snipers doivent être présent. Le débriefing doit être fait le plus vite possible après le retour des snipers. Tous les croquis, cartes de portée, carnet d'observation et journaux de renseignements doivent être présentés durant cette réunion.

Si le temps le permet, une représentation du terrain doit être faite (bac à sable), avant de planifier les opérations.

Le bac à sable est utilisé pour montrer la route vers et de retour de l'objectif.

L'équipe de sniper doit toujours gardée à l'esprit qu'elle a une seconde mission qui consiste à glaner des informations pour les services de renseignement en plus de ses mission de tir, d'appui aux unités d'infanterie mais toujours en relation avec sa capacité de tir à longue distance.

SECTION 5

EMPLOI TACTIQUE DU SNIPER

501: Généralités

Le sniper est un soldat hautement entraîné aux techniques de terrain et au tir, capable de délivrer un feu précis à longue distance sur des « cibles sélectionnées », depuis des positions cachées. Ces « cibles sélectionnées » le place à part du soldat ordinaire. La méthode dont sera utilisé les sniper dépendra de plusieurs facteurs dont la nature du terrain, la météo, la distance entre les troupes amies et ennemies, le degré d'initiative pris par l'ennemi, la nature générale du combat, le nombre de snipers disponibles et de l'emploi ou non de snipers par l'ennemi.

Concept d'emploi: Le sniper est une arme d'appui hautement spécialisé et l'équipe sniper (2 hommes) doit être employé indépendamment, si possible, pour profiter de tous les avantages techniques et augmenter leur chance de survie. Le sniper ne devrait normalement pas engager plus de trois cibles à partir d'une même position. Le sniper n'utilise pas tous son potentiel lorsqu'il est utilisé en appui direct d'une unité d'infanterie. Le sniper ne doit pas être utilisé simplement comme un autre soldat. Il doit tout le temps posséder une certaine liberté d'action..

Le bon sens commande l'emploi du sniper: A son tour, le sniper doit connaître le schéma de manœuvre du commandement et les plans concernant l'appui feu pour pouvoir conseiller efficacement le commandement sur ces possibles emplois.

S'il est bien employé, le sniper est un outil inestimable sur le champ de bataille moderne.

Un sniping efficace ne doit pas seulement causer des dommages et des pertes à l'ennemi. Il doit aussi peser sur le sentiment d'insécurité et le moral ennemi.

Les optiques et les techniques d'observations permettent au sniper d'avoir un meilleur visuel du terrain que l'infanterie classique. Il est capable de détailler les positions ennemis et leur activité.

Leur techniques d'estimation des distances permettront une grande précision dans le contrôle des tirs d'appuis.

Les snipers sont aussi capables de renseigner le commandement sur les changements survenus sur le terrain par rapport aux observations relevés par les cartes ou les photos aériennes.

Le sniper pourra perturber les mouvements ennemis, l'observation, l'infiltration et évitera l'effet de surprise. Le sniper sera les yeux et le bras armé de l'infanterie et aura un effet certain sur la confiance ennemie.

502: Combat offensif

En accord avec les fondamentaux du combat offensif, le sniper doit être utilisé pour acquérir et maintenir le contact avec l'ennemi. Cela élève la sécurité et évite les surprises. Ils mettront une pression constante sur l'ennemi, jour et nuit. Ils empêcheront l'ennemi de se reformer ou d'organiser un retrait en bon ordre.

Emploi du sniper: Le sniper doit:

- harceler l'ennemi
- éviter les attaques surprises
- s'assurer que le commandement de l'unité appuyé pourra agir plutôt que réagir
- permettre au commandement d'agir par surprise

Le sniper est optimisé quand il est envoyé sur la zone d'action avant l'heure de l'offensive, de préférence sous le couvert de l'obscurité, pour ramener des informations récentes et sélectionner ses cibles.

En tant qu'« oeil » du commandement, le sniper doit optimiser ses moyens d'acquisitions et de transmissions de l'information. Il doit:

- C: clés du terrain
- O: observation
- C: couvert et camouflage
- O: obstacles
- R : routes d'approches

- Analyser le terrain en accord avec le moyen mémo-technique COCOR et prévoir les effets que pourrait avoir la météo sur le paysage et la tactiques (visibilité, traficabilité).

- T: taille
- A: activité
- L: localisation
- U: unité
- D: distance
- E: équipement

- Analyser le TALUDE ennemi, ses capacités, et ses possibles réactions à une future attaque (analyse basée d'après le terrain, la météo et l'ennemi lui même)

D: défense

R: renfort

A: attaque

R: repli

-

D: délais

- Suggérer des alternatives aux offensives proposées en se basant sur l'étude réalisée, les réactions de l'ennemi et procurer des informations sur la sécurité, les patrouilles ennemies et les défenses en places.

En tant que « bras armé » de l'infanterie, le sniper doit sélectionner des cibles clés à éliminer avant ou durant l'attaque. Les cibles seront choisies en fonction de leur influence sur la capacité de combat adverse afin de semer la confusion chez l'ennemi. Il devra éliminer des cibles comme:

- les officiers

- les équipes servantes d'armes d'appui, de transmission ou d'observation

Avec de la chance, l'ennemi ne sera pas capable de remplacer ces cibles en plein combat et en présence du feu du sniper. Il peut aussi apporter un appui direct aux troupes en délivrant un feu sur une concentration d'ennemi, un bâtiment ou des équipements représentant un danger pour la mission. Ces cibles doivent si possible être planifiées avant l'assaut.

Le sniper peut aussi être utilisé pour protéger le flanc ou l'arrière d'une unité attaquante ou même sur l'arrière des lignes ennemis pour couper les retraits et les tentatives de contre-attaques.

Attaques frontale: lors d'une attaque croisée, le sniper doit essayer, si possible, de trouver une position surélevée. Au moment choisi, il engagera les cibles clés.

Le sniper peut aussi être utilisé pour protéger les flancs ou pour boucler les arrières ennemis.

La plus mauvaise utilisation du sniper est de lui faire accomplir un tir de face, chose qui peut être réalisée par une mitrailleuse.

Débordement simple: le sniper:

- évite un débordement adverse s'il est placé correctement

- augmente l'effet de surprise

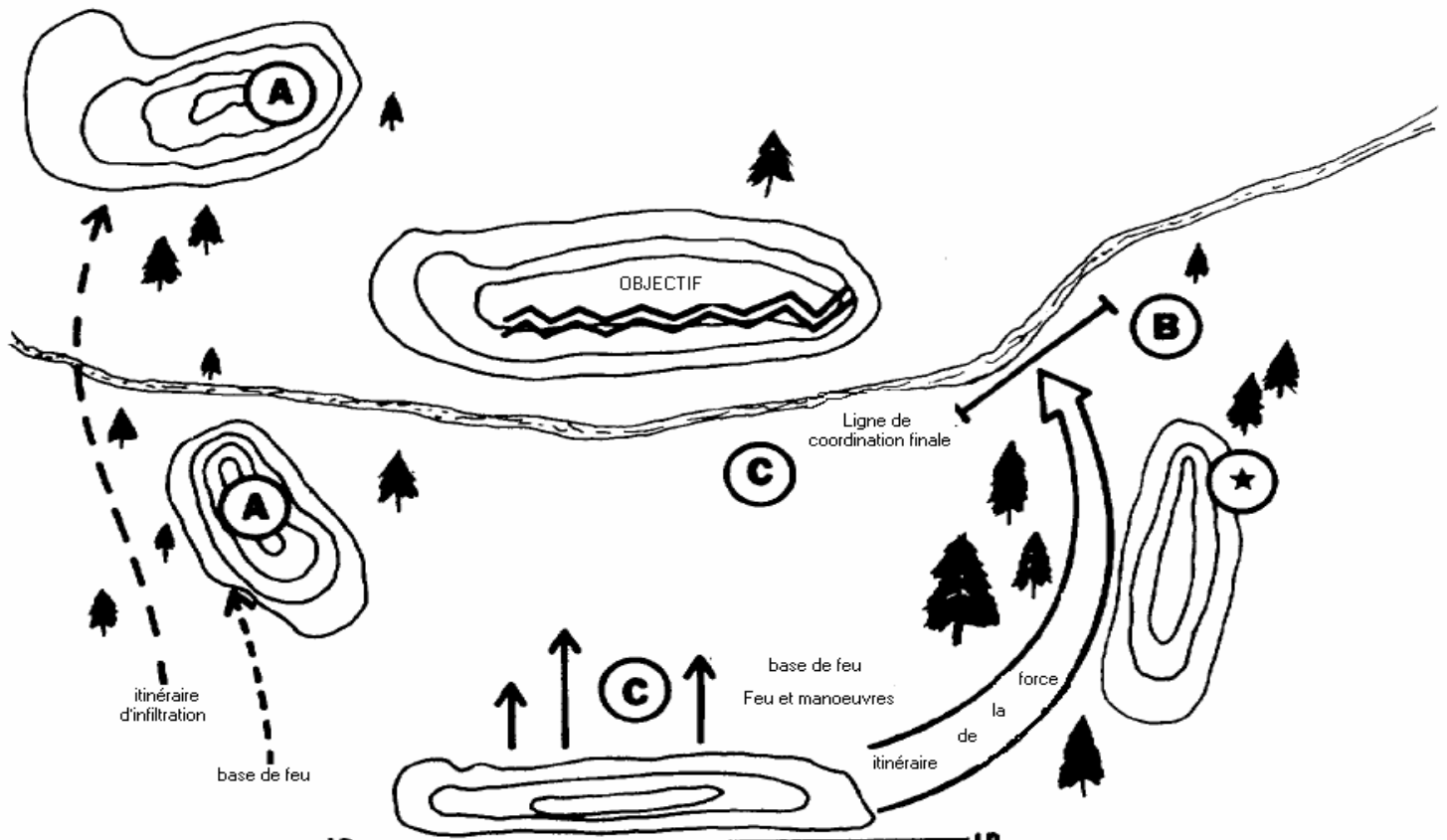
Le sniper peut grandement augmenter la réussite de cette manœuvre. Il peut aussi éviter: aux unités d'infanterie d'être à leur tours débordés lors d'une attaque ou d'un retrait, donner des renseignements précis sur l'itinéraire, repérer les sites d'embuscades, les positions fortifiées, et les patrouilles ennemies.

Il y a plusieurs méthodes pour employer un sniper durant un débordement:

- le sniper se déplace jusqu'à une position lui procurant une bonne ligne de feu sur la cible (la position peut être sur le côté voire l'arrière de la cible). Au signal, le sniper ouvre le feu en même temps que la base de feu.

- le sniper se déplace jusqu'à sa position, avant l'assaut, par la même route qu'empruntera la base de feu. Si nécessaire, il marquera l'itinéraire, jusqu'à arriver et sécuriser la position finale de la base de feu avant de se décaler sur le côté. En attendant l'arrivée de la base de feu, il surveillera d'éventuelles embuscades, pièges, mines, éclaireurs adverses et localisera ses cibles. Il peut aussi être utilisé pour protéger les flancs et éviter toutes attaques par derrière.

- le sniper avance vers l'objectif et se place entre la ligne de départ de la base de feu et l'objectif, légèrement décalé. Il veillera à couvrir la progression de la base de feu jusqu'au lancement réel de l'assaut (en éliminant si nécessaire les servants d'armes collectives ou les snipers ennemis). Le principe est que la base de feu reste un minimum de temps sous le feu adverse durant sa progression avant l'assaut.



Infiltration: L'équipe sniper fait la reconnaissance de la ligne d'infiltration, choisie l'itinéraire et assure la sécurité et l'observation de l'axe d'infiltration et des points de rendez-vous.

Colonne tactiques: La place des snipers sera meilleure s'ils sont placés en avant des éléments de sécurité des flancs. Ils domineront le terrain, couvriront les routes d'approches, déroutant l'ennemi, procurant des informations détaillées sur le terrain, l'itinéraire et l'ennemi, tout en assurant l'appui feu.

Lorsqu'ils opèrent avec l'arrière garde, les snipers se tiennent en arrière et sur les côtés pour retarder l'ennemi et éviter les attaques surprises sur le corps principal. Les snipers mettent en place des bouchons de blocquages sur les routes d'approches de l'arrière de la colonne. Quand ils se déplacent entre les bouchons, ils bougent avec précautions et à leur rythme.

Lorsqu'ils opèrent avec le corps principal, les snipers prennent de l'avance sur le groupe pour aller occuper des positions de blocquage de parts et d'autres de l'itinéraire. En d'autres termes, ils préparent un créneau protégé, sur une zone planifiée, que la troupe traversera. Quand la colonne dépasse les snipers, ceux-ci rejoignent l'arrière garde jusqu'à ce que la troupe s'arrête à nouveau. A ce moment là, ils repartent en avant pour établir un nouveau bouchon de blocquage.

Lorsqu'ils opèrent avec l'avant garde, là aussi l'équipe sniper part en avant, reconnaît l'itinéraire et assure des bouchons de blocquages. Lorsque la colonne arrive, les snipers réintègre l'avant garde jusqu'au prochain arrêt d'ou ils réitèrent leur bond en avant.

Il faut souligner que lorsque les snipers partent en avant, ils le font à leur cadence afin d'éviter d'être repéré. Les bouchons de blocquages doivent être établis bien en avant de la progression, sur les parties les plus dangereuses de l'itinéraire. Les snipers appuyant l'infanterie motorisée opèreront de la même manière. Quand la colonne arrive, les snipers sont récupérés par le véhicule du milieu et deviennent inactifs jusqu'à ce que la colonne ne s'arrête. A cause de la nécessité de rapidité de la colonne mécanisé, les snipers ne peuvent être déployés en permanence. Ils ne partiront en avant que lorsque des points particuliers dangereux auront été détectés.

Attaque de nuit: Les snipers sortent avec les patrouilles et se postent près de la probable ligne de déploiement. De là, ils collectent le maximum de renseignements sur:

- l'activité des patrouilles ennemie
- les avants-postes
- les postes de renseignement
- les positions défensives de l'ennemi

A l'aide de leur lunette nocturne, ils relèvent les renseignements susceptibles de d'avoir des effets sur la mission.

Les snipers devront planifier les tirs sur les positions/concentrations ennemies, tels que les postes avancés/postes de renseignement, et supprimer les cibles clés lorsque l'attaque sera lancée ou si elle est détectée.

Pour éviter de compromettre la probable ligne de déploiement, les snipers devront essayer de supprimer silencieusement les postes ennemis lorsque l'heure de l'approche de l'attaque sera venue.

Le sniper doit se débarrasser des éléments de sécurité adverse, si possible en faisant croire à des tirs de harcèlement ou d'interdictions afin de ne pas dévoiler la véritable nature de la mission.

La probable ligne de déploiement ne doit en aucun cas être détectée par l'ennemi.

La force d'attaque doit incorporer les techniques de déplacement des snipers afin d'avancer discrètement le plus près possible de la ligne de déploiement. L'infanterie peut aussi utiliser les techniques de camouflages et de dissimulation.

Attaque de char et d'infanterie: La priorité du sniper concerne sa sécurité par rapport au char. Sa cible prioritaire sera les équipages de chars et les servants d'armes anti-char. Les chefs de chars et pilotes seront visés en premiers. Le sniper en position sur un flanc doit repérer les positions des chars et des équipes anti-char afin d'être en mesure de les réduire avant ou pendant l'assaut.

Quand l'infanterie est montée, la manière dont le sniper est employée est sensiblement la même. Il faut souligner que l'emploi du sniper dans cette configuration n'est l'affaire que d'une séquence de tir. Lorsque la force mécanisée passe au devant du sniper, celui-ci peut continuer à engager les cibles grâce à sa précision. Une fois l'objectif prit, le sniper le rejoint afin d'aider à la consolidation.

Assaut amphibie sur une position fortifiée: Opérant indépendamment, l'équipe sniper participe à la phase de réduction (aveugler, brûler et démolir) et aide à s'assurer que toutes les positions d'appuis soient réduites simultanément. L'équipe doit débarquer avec la première vague. Avec leurs optiques et leurs techniques d'observation, les snipers doivent localiser les bunkers ennemis invisibles à l'œil nu. Ils peuvent aussi dire, par la position des ouvertures, quels bunkers s'appuient mutuellement afin de déterminer l'ordre dans lequel l'infanterie devra les réduire.

Les snipers peuvent:

- tenir les flancs
- fixer les positions des ennemis à l'intérieur des bunkers afin d'accélérer la séquence de démolition
- Si plusieurs positions s'appuient mutuellement et ne peuvent pas être réduites en même temps, le sniper aidera à fixer les ennemis à l'intérieur avec l'aide de fumigène ou de phosphore.

Combat en localité: La plupart du temps, le sniper opère à partir de caches établies pour dominer un « no man's land », protéger un flanc ou les arrières et interdire l'accès à certaines zones ou routes d'approches. Il peut aussi opérer dans le groupe « appui », en support du groupe « feu ». Les appareils de visé permettent de voir à l'intérieur des pièces, de détecter les mouvements et de les réduire immédiatement.

Le sniper peut aussi appuyer l'infanterie à travers les rues. Il peut envoyer rapidement un tir précis sur un nid de mitrailleuse et les positions des snipers ennemis gênant l'avance des troupes. Il n'y a pas de meilleure arme de contre-sniping qu'un sniper qui sait évaluer une éventuelle position de tir pour l'adversaire et la réduire immédiatement.

Opérations de repli: Le sniper est assigné aux missions d'appui en:

- retardant et en infligeant des dommages à l'avance ennemie.
- observant
- couvrant (par le feu) les routes d'approches
- harcelant l'ennemi et en le forçant à se déployer prématurément
- si la situation le permet, dirigeant le tir sur un groupe important d'ennemi.

503. Combat défensif:

Ligne de défense: Lorsqu'il opère avec les réserves sur un ligne de défense, les snipers couvrent les intervalles (coupures ne pouvant être engagées à cause d'armes à la portée trop réduite ou par manque de ligne de vue), peuvent se déplacer afin de maintenir une certaine flexibilité à la ligne (et même en liaison avec les postes avancés), limitent les pénétrations et les infiltrations et couvrent les flancs et les arrières.

Périmètre de défense: Dans un périmètre de défense, la position des snipers ne doit pas se trouver sur les lignes de crêtes afin de ne pas subir les tirs des armes d'appuis.

Défense de cours d'eau: Lors de la défense d'un cours d'eau, les snipers sont initialement employés sur le rivage du côté ennemi avec la force de couverture, pour maintenir le contact avec l'adversaire, le ralentir et déterminer son site de rassemblement et si possible le site de passage. Quand ils sont forcés de rejoindre la berge côté amis, les snipers sont placés sur les flancs pour éviter une attaque surprise. Naturellement, lors d'une action offensive de franchissement, les snipers sont placés en avant du dispositif afin d'observer et de protéger le point de passage.

L'utilisation la mieux adaptée des snipers est lorsqu'ils sont déployés en plus de la force de protection. Ils se déplacent de nuit, construisent des caches sur les routes d'approches et assurent une alarme précoce pour l'élément de protection en cas d'attaques imminentes, d'éléments envoyés en sonde ou en infiltration, et éliminent des cibles sélectionnées.

Les sorties et les retours sont organisés en coopération avec la force de protection et si le sniper va opérer dans un autre secteur d'une autre unité, il s'assurera qu'il a bien été pris en compte par celle-ci comme un élément ami opérant dans son secteur (voir le chapitre 7 pour le format de l'ordre de patrouille).

Les snipers devront signaler rapidement toute attaque de nuit. Au moment voulu, ils élimineront les guides ennemis, forçant l'adversaire à se déployer trop tôt ou à être illuminé, recueillant des renseignements sur ses itinéraires et causant la panique et la confusion.

Les snipers sont une excellente dissuasion contre les tentatives d'infiltrations. En effet, en couvrant les intervalles qui peuvent exister entre les unités, les flancs ou l'arrière, ils réduisent grandement la possibilité de surprise. Le sniper doit sans cesse penser comme un ennemi, afin de monter ses caches au meilleur endroit pour surprendre l'ennemi.

En défense, la méthode avec laquelle sont employés les snipers dépend de la distance jusqu'à laquelle ils peuvent être déployés des lignes amies et de la couverture qui peut lui être procurée.

Les éléments suivants sont classés de l'utilisation la plus proche du sniper à celle qui peut être utilisée la plus loin:

- insertion en supplément des éléments de sécurité déjà présent, en postes avancés ou en caches d'alertes (avancés par rapport aux éléments de sécurité)
- insertion en supplément aux patrouilles des éléments de sécurité puis, alors que la patrouille assurera sa sécurité rapprochée, le sniper préparera sa cache et s'enterrera
- le sniper part en avant de son poste afin d'aller sonder la ligne ennemie (et si possible la harceler par des tirs sur des cibles prioritaires)
- le sniper part d'une base de patrouille avancée, hors de la distance d'une patrouille normale
- pour une mission à longue portée, le sniper est infiltré par hélicoptère (sans protection amie), ou opère comme une partie distincte d'une force de raid.

Le sniper doit pouvoir évoluer avec un certain degré de protection par l'infanterie, notamment lorsqu'il est en cache. La protection ne doit pas être visible pour ne pas compromettre la discrétion de la cache mais elle doit être suffisamment proche pour permettre une évacuation si nécessaire (moins de 1000 mètres).

Patrouilles: Le sniper aide le commandement à garder une attitude offensive même lors d'une phase défensive. Le sniper sort avec, opère comme une extension de, et rentre avec la patrouille. Il peut également être utilisé comme une patrouille à lui tout seul.

L'emploi premier du sniper est comme extension d'une patrouille de sécurité.

La patrouille de sécurité peut protéger le sniper pendant la construction de la cache puis repartir en laissant celui-ci en position. Dans un sens, vous posséder donc maintenant deux groupes faisant office de patrouille de sécurité.

Le sniper:

- évite les infiltrations ennemies
- détecte et détruit les éléments infiltrés
- protège l'élément de sécurité des attaques surprises
- protège les patrouilles des embuscades
- protège les flancs et les arrières de la position défensive

Les snipers peuvent aussi opérer comme une extension des patrouilles de contact (ils aident à établir le contact avec une force ennemie dont la localisation précise n'est pas connue) ou « cherche et détruit » (mission combinant la reconnaissance et le combat). Ils peuvent également se joindre à une patrouille d'embuscade ou de reconnaissance.

Patrouille d'embuscade: Lorsqu'il fait partie d'une patrouille d'embuscade, le sniper peut servir à sécuriser le point de ralliement ou se placer entre l'embuscade et le point de ralliement, afin de couvrir la retraite du reste de la patrouille après l'attaque en cas de poursuite ennemie. Il peut aussi évidemment prendre part à l'embuscade si une cible particulière est connue.

Patrouille de reconnaissance: Lors d'une telle patrouille, le sniper peut soit prendre part à la reconnaissance, soit servir à sécuriser un point de rendez-vous ou de ralliement.

Postes avancés: Les snipers sont employés comme des sonnettes, afin de donner l'alerte sur l'approche de l'ennemi et de faire parvenir un maximum de renseignements. Ils retardent ensuite l'ennemi et le force à se déployer prématurément. Les snipers trompent l'ennemi sur la véritable localisation de la ligne de feu. Les techniques d'observation et le contrôle des tirs que possèdent les snipers sont les atouts à prendre en compte lors de la préparation d'un poste avancé. Le sniper doit maintenir l'incertitude en ne délivrant que quelques tirs à partir d'une position puis en bougeant vers un nouveau poste.

Base de patrouilles: Lorsque c'est nécessaire à cause d'une opération de sniping distante des lignes amies, l'équipe sniper établit une base de patrouille en conjonction avec une unité d'infanterie. L'équipe opère alors à partir de cette position et les activités habituelles de patrouilles de l'infanterie procure le soutien nécessaire à la construction des caches. Pour plus de sécurité, les snipers établissent tout de même leurs positions à l'intérieur du périmètre de patrouille de l'unité d'infanterie qui l'appuie depuis la base de patrouille.

Raids: Les snipers sont utilisés pour isoler l'objectif, couvrir les routes d'approches et de replis, éviter l'arrivée de renforts ennemis et assister les opérations d'observation de l'objectif et de la zone alentours. Les snipers peuvent évidemment être utilisés avec l'élément d'appui pour éliminer une cible spécifique.

Infiltration profonde: L'équipe peut être insérée de nuit, par hélicoptère. Si c'est nécessaire, une descente en rappel sera effectuée. Les hélicoptères devront duper l'ennemi avec un « touch and go » (pose et décollé), ou en simulant plusieurs poser avant et après l'insertion réelle. L'extraction sera couverte par un appui feu (pouvant provenir d'un deuxième hélicoptère) dirigée par le sniper.

S'il opère depuis une cache, construite et camouflée efficacement, le sniper doit être capable de rester jusqu'à ce que l'ennemi le dépasse. Une extraction immédiate n'est alors pas nécessaire. S'il n'y a pas d'appui ami disponible, une insertion profonde ne doit être entreprise que si une cible vraiment spécifique et importante doit être éliminée.

Lorsqu'il est employé derrière les lignes ennemies, le sniper harcèle et démoralise l'adversaire, le forçant à redéployer une partie de ses forces pour protéger les cibles importantes. Cela affectera le sentiment de sécurité de l'ennemi sur son propre territoire.

Résumé

Un commandant intelligent fera un grand usage de ces atouts dans un combat. Tous les commandants d'infanterie doivent être bien formés à l'utilisation des snipers et les employer correctement et efficacement dans toutes les formes d'entraînement tactique. Le sniper fait partie intégrante du combat moderne et son utilisation correcte contribuera grandement à notre quête de victoire pour la prochaine guerre

Dans la plupart des cas, la réflexion sur l'emploi du sniper ne doit pas être limitée à un faible niveau comme celui du commandant d'unité, et l'équipe sniper ne doit pas être rattachée à une unité de niveau inférieur à la compagnie.



SECTION 6

PLANNIFICATION ET PREPARATION D'UNE MISSION DE SNIPING

601: Introduction

Tous les aspects de la planification et de la préparation d'une mission de sniping sont expliqués dans cette section, de la responsabilité de l'officier employant les snipers à celle de l'équipe sniper dans la planification, la préparation et l'exécution de la mission. Une équipe de sniper doit toujours être ajusté sur-mesure pour la mission à exécuter.

Définition: Une mission de sniping, c'est l'emploi d'une ou plusieurs équipes afin d'engager des cibles sélectionnées ou se présentant opportunément, collecter et rapporter des renseignements, voire une combinaison de tout cela, afin de contribuer à l'accomplissement de la mission de l'infanterie.

602: Officier employant les snipers

Les responsabilités de l'officier (ou de l'équipe) employant le sniper dans la planification et la préparation de la mission de sniping sont:

- la distribution des ordres nécessaires au chef d'équipe sniper
- la coordination
- la répartition des missions de patrouilles et des types d'emplois
- la supervision
- le briefing des chefs d'équipes
- les conseils auprès du commandant de l'unité supportée sur le meilleur emploi des snipers (responsabilité la plus importante)

L'officier employant les snipers est directement responsable auprès du commandant de l'unité de l'efficacité de des équipes snipers.

Distribution des ordres nécessaires au chef d'équipe sniper: Si l'officier responsable de l'emploi des sniper n'est pas disponible, ou si les équipes sont rattachées hors du niveau de la compagnie, le responsable des équipes snipers prend les responsabilités de l'officier.

La responsabilité de la planification détaillée doit être laissée au chef d'équipe. La mission ne doit être décrite qu'en termes généraux par l'officier ou le commandant de l'infanterie appuyée. Les itinéraires, les cibles, la localisations des positions de tir, la planification de l'appui feu et la coordination doit être du ressort du chef d'équipe. Lorsqu'il a le temps, il doit préparer et donner à l'observateur, un ordre de patrouille détaillé pour s'assurer qu'il a prévu toutes les éventualités.

Coordination: La coordination est un effort conjoint et continu entre l'officier et l'équipe sniper. Les trois zones générales de coordination se font entre:

- le commandement et le commandement des autres unités
- le commandement et les chefs d'équipes
- les chefs d'équipes et les unités directement affectés par les opérations de sniping

Distribution des missions de patrouilles et type d'emploi: Les recommandations sur la façon de conduire la mission sont soumises à l'approbation du commandant.

Le commandant doit, lors de son briefing à son staff, informer l'officier employant les snipers ou le chef d'équipe de tout ce que les snipers auront besoin de savoir.

Une patrouille ne se voit assignée que d'UNE SEULE mission majeure. Les tâches essentielles requises pour accomplir la mission sont expliquées à chaque sniper et élément de l'unité de protection.

Si la mission est une mission spécifique ou d'ordre général, cela doit être clair dès le départ, bien compris et dans les capacités de l'équipe snipers.

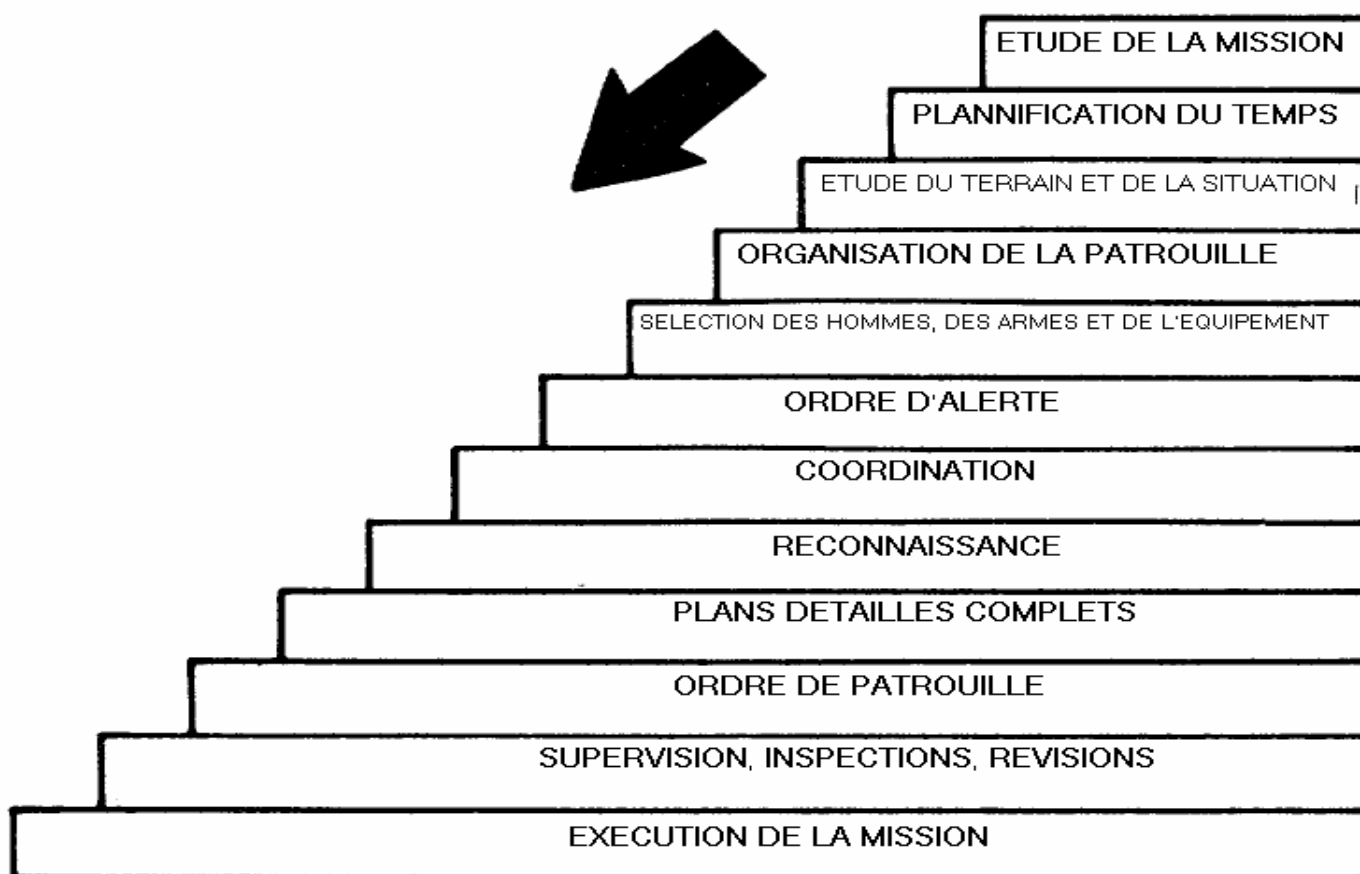
Supervision: La supervision est à la charge de l'officier employant les snipers pour la planification, la préparation et les répétitions, partageant avec les chefs d'équipes les expériences et l'entraînement de chacun.

Briefing des équipes: Une fois que le commandant a expliqué ce qu'il attendait des snipers, l'officier employant, si besoin est, peut briefer à son tour les équipes.

Débriefing des équipes: Au retour, les équipes sont débriefées par l'officier employant et le commandement de l'unité appuyée. Le formulaire de rapport de patrouille est utilisé pour s'assurer que le débriefing est complet.

Réception des ordres: Durant la réunion définissant les ordres, si les snipers travaillent au profit d'un commandant d'infanterie, c'est la responsabilité du chef d'équipe de l'aviser de la meilleure façon d'utiliser ses hommes et de lui proposer des options pour le meilleur accomplissement possible de la mission.

603: Etapes d'une patrouille



Estimation de la situation: Dans la préparation détaillée, l'estimation de la situation tactique est continuellement

présente dans la réflexion du chef d'équipe.

M: Mission

E: Ennemi

T: Terrain et Temps

T: Troupes et appui feu disponible

Etude de la mission: Le chef d'équipe étudie attentivement la mission. A travers l'étude du terrain et de la situation, il identifie les tâches essentielles à l'exécution de la mission.

Exemple: Le sniper a besoin d'un appui à cause du risque d'embuscade sur le site référencé 8765387.

Le verrouillage des itinéraires de fuite de la cible est une tâche essentielle pour l'exécution de la mission.

Délai de planification: La situation de combat permet rarement au chef d'équipe d'avoir tout le temps nécessaire qu'il voudrait pour planifier et préparer la mission. Le délai parfait devrait être de 24 à 48 heures avant le départ. Le chef d'équipe doit s'adapter aux contraintes tactiques (heure de départ, heure de l'assaut principal, etc..)

Etude et analyse du terrain et de la situation: Terrain: Le chef d'équipe et ses hommes étudient le terrain sur lequel ils auront à évoluer, la situation amie et ennemie et la zone des opérations.

Une étude détaillée sera faite à partir de cartes et de photos aériennes (si disponibles) et, si le temps le permet, la fabrication d'un bac à sable représentant le terrain sera réalisée, pour aider à la sélection des positions et des itinéraires.

Situation: Le chef d'équipe étudie les forces, positions, dispositions et capacités des forces amies et de leur appui feu pouvant affecter la mission.

Le chef d'équipe doit se mettre à la place de l'ennemi et faire une estimation de la réaction de l'ennemi avant et après le tir à longue distance. Il doit se poser les questions suivantes:

- Comment l'ennemi réagissait dans le passé?
- comment réagit-il MAINTENANT ?
- comment l'ennemi va t'il se déplacer (sécurité, patrouilles, sections, compagnies, etc...) ?
- qu'est-ce que l'ennemi va essayer de faire?
- quelles routes d'approches va t-il utiliser?
- comment le terrain et le temps vont-ils affecter son mouvement?
- quand est-ce que l'ennemi bougera?
- quels sont ses plans, sa tactique?
- comment le tir d'un sniper et de son appui connaissant les activités peuvent contribuer à la réussite de la mission de l'infanterie?

Ces questions se posent en se mettant à la place de l'ennemi devant anticiper une attaque ennemie pour éviter les décisions trop évidentes et donc facilement contraindre.

Etablissement d'un plan d'action provisoire: Le chef d'équipe établit un plan d'action provisoire. Ce plan doit inclure:

- les types de positions de tir
- l'emplacement des positions
- le type d'emploi tactique
- le besoin en sécurité (équipe d'appui feu)
- la localisation de la cible

- les mots de passe permettant de franchir les lignes amies
- les heures de départ et de retour
- l'équipement nécessaire
- les itinéraires sélectionnés
- les moyens de communication
- les règles du combat au geste et la fréquence d'utilisation
- l'appui feu disponible

Un plan provisoire sera plus tard développé en plan d'action détaillé.

Organisation de la patrouille, de l'élément d'infanterie en appui, et choix des armes et de l'équipement: Si l'équipe sniper doit être infiltrée par le biais d'une patrouille, le chef de cette dernière maintient un contrôle opérationnel et logistique sur l'équipe sniper jusqu'à ce qu'ils soient infiltrés et lorsqu'ils réintègrent la patrouille une fois l'opération terminée (les deux chefs d'équipes doivent se coordonner pour décider des équipements nécessaires aux membres de l'infanterie en patrouille pour aider les snipers (haches, piquets, sacs de sable, ponchos, planches prédécoupées, etc..., pour les caches comme il pourra être nécessaire que l'élément d'appui aide à la construction des positions). Si les snipers ont besoin d'une aide immédiate ou d'une extraction, les chefs d'équipes devront mettre en œuvre les éléments qu'ils auront planifiés conjointement pour cette phase. Les deux chefs d'équipes doivent se familiariser avec les autres missions de leur homologues, leurs itinéraires et les plans d'appui feu. Le chef d'équipe de la patrouille doit être capable de terminer sa mission à tout moment pour procéder à l'extraction des snipers si nécessaire (ou en fonction des éléments mis en accords avec le chef d'équipe des snipers).

Coordination: Il est de la responsabilité du chef d'équipe sniper de régler la coordination avec les unités amies. Les exemples de coordinations à voir sont:

- les mouvements en zone amie. Le commandement doit être informé du lieu et du moment du passage des snipers sur son secteur. Les snipers doivent aussi posséder toutes les informations sur les activités amies de la zone (patrouille, positions de défense, etc..)
- les points d'entrée et de sortie des zones amies (mots de passe, lieu, présence sur place)
- l'appui feu disponible sur la zone d'opération, ou action de feu prévues par les amies sur la zone
- les mouvements d'autres équipes snipers.

La reconnaissance: Une reconnaissance peut se limiter à une carte détaillée et/ou des photos aériennes, ou, du point de départ, à une marche qui se limitera à la limite du champ de vision. Des renseignements peuvent également provenir d'une unité ayant récemment opérée dans la zone.

Plan détaillé complet: Le chef d'équipe doit s'assurer que rien n'a été oublié, du moment où l'on quitte les lignes amies jusqu'au moment où on les réintègre.

Ordres de mission: La meilleure façon de communiquer un ordre de mission est la façon qui permet une réception et une compréhension parfaite par tous. L'ordre doit être donné confidentiellement mais d'une façon claire et compréhensive, en se référant souvent à un bac à sable ou un croquis de terrain si possible.

Supervision: Le chef d'équipe inspecte ses hommes et leur répète les points clefs.

Répétition: Les aides visuelles, comme les bacs à sable, les croquis ou les maquettes sont utilisés pour s'assurer de la COMPLETE compréhension de la mission par tous les personnels.

Execution de la mission: La clef d'une exécution efficace est un plan détaillé qui couvre toutes les éventualités pouvant se présenter durant la mission. « Ce qui peut mal se passer, se passera mal ». La seule alternative est d'avoir un plan détaillé et de ne jamais baisser sa garde. Le sniper réfléchit en permanence, se mettant à la place de l'ennemi, se demandant comment lui même réagirait à la place de l'adversaire.

604: Ordre d'alerte

Le temps nécessaire à la préparation de la mission dépend de plusieurs facteurs tels que la nature de la mission, la compétence des snipers, le temps alloué à la reconnaissance, etc... Le chef d'équipe s'assure d'optimiser ce temps de préparation en donnant un ordre d'alerte (au cas où il faudrait engager la mission rapidement). Si une troupe d'appui est utilisée, le chef d'équipe coordonne et donne son ordre d'alerte en conjonction avec le chef d'équipe de l'unité d'infanterie.

Ordre d'alerte de la patrouille: L'ordre d'alerte de patrouille se compose de:

A: un bref état de la situation tactique

B: le but de la mission

C: les instructions générales

1: organisation de la patrouille (en cas de mouvement avec une patrouille d'infanterie)

2: équipements

3: armes et munitions

4: chaîne de commandement

5: le programme horaire estimé pour la conduite de la patrouille

6: heure, lieu, tenue et équipement pour la remise des ordres par le chef d'équipe

7: heure et lieu de l'inspection et de la répétition

D: instructions spécifiques:

1: pour chaque élément du groupe

2: pour l'élément d'appui

Explications de l'ordre d'alerte: Situation: Seuls les détails importants et nécessaires à la préparation de la mission doivent être donnés. La situation complète est donnée dans l'ordre de patrouille du chef d'équipe.

Mission: C'est une explication brève mais claire de ce que les snipers auront à faire et le lieu ou la zone de l'opération.

Instructions générales:

Armement, munitions et équipement: Ce paragraphe doit inclure les équipements spéciaux nécessaires à l'infanterie pour la préparation des caches.

Chaîne de commandement: L'équipe de 2 personnes est l'organisation opérationnelle basique d'une patrouille de sniping. Le chef d'équipe à la charge de cette équipe. L'équipe de sécurité (si besoin) aura un chaîne de commandement mise en place par son officier direct ou le chef de patrouille en fonction de la situation.

Heure, lieu, tenu et équipement pour la remise des ordres du chef d'équipe: S'ils opèrent avec une force de sécurité, en extension d'activités de patrouilles, les snipers doivent aussi participer au briefing de la patrouille de l'unité d'infanterie conduisant l'activité.

Heure et lieu de l'inspection et de la répétition: Là aussi les snipers doivent effectuer les répétitions avec l'unité qu'ils accompagnent si c'est le cas.

Instructions spécifiques: Elles sont données pour:

L'élément de sécurité (explications de la préparation d'une cache et de l'extraction).

603: Ordre de patrouille

L'ordre de patrouille est donné sur un modèle standard de 5 paragraphes comme ci-dessous. Les explications peuvent être

détaillée à l'aide d'un bac à sable.

Situation: A: Forces ennemies. Météo, terrain, identification, localisation, activité et force.

B: Forces amies. Mission de l'unité supporté, localisation et plannifications des actions des unités à droite et à gauche, appui feu disponible pour la patrouille et itinéraires et missions des autres patrouilles.

Mission: Explication de la mission et de la zone ou du lieu où elle se déroulera.

Exécution: A: Concept de l'opération. Le plan général de la mission par élément, par équipe et individuel dans la zone de l'objectif (incluant la construction des caches).

B: Autres missions, hors de la zone d'objectif, des éléments, des équipes ou individuel; ceci inclus la navigation, la sécurité pendant la progression et la sécurité pendant les haltes.

C: Instructions coordonnées:

1. Heures de départ et de retour
2. Itinéraire principal et de rechange
3. Sortie et retour des lignes amies
4. Organisation pour le mouvement
5. Actions en zone dangereuse
6. Actions au contact de l'ennemi
7. Points de ralliement et actions sur ces points
8. Actions sur la zone de l'objectif
9. Débriefing
10. Autres actions
11. Répétitions et inspections

Administration et logistique: A: Rations (quand manger)

B: Armes et munitions

C: Uniformes et équipements (camouflage)

D: Prise en compte des blessés et des prisonniers

Commandement et signaux: A: Commandement. Chaîne de commandement

B. Signaux: 1. Signaux à utiliser au sein de la patrouille

2. Communications avec le PC, communications radios, fréquences principales et de secours, fréquences des rapports et codes (si les communications ne sont pas déjà cryptées).

3. Mots de passe (pour réintégrer les lignes amies)

606: Signaux des bras et de la main

L'emploi d'une équipe de snipers en appui d'unités de l'infanterie requiert qu'ils connaissent les signaux utilisés par l'infanterie. Les membres de l'équipe doivent auparavant maîtriser les méthodes de communications silencieuses qui seront utilisés durant la mission. TOUT SIGNAL QUI EST COMPRIS EST CORRECT. Tout signal effectué du bras ou de la main doit être considéré comme un ordre ou un commandement et obéit IMMEDIATEMENT. Tous les signaux standards sont décrits dans le manuel FMFM 6-5.



TOI



OBSERVE



NEGATIF



AFFIRMATIF



RADIO



JE, MOI ou MON, MES



ECOUTE



JE NE PEUX PAS VOIR



STOP !



A GAUCHE



DEVANT



A DROITE

607: Plannification et contrôle d'un appui feu

Seules les parties élémentaires de la plannification et du contrôle de l'appui feu sont couvertes dans ce paragraphe. Plus de détails sont disponibles dans le manuel FMFM 7-1, Coordination des appuis feu; FMFM 7-4, Tir d'artillerie; FM 23-91, Tir de mortier et FM 6-40-5, Bataille moderne au canon.

Croquis de plan de feu: Le chef d'équipe doit soumettre un croquis de plan de feu à l'officier employant ou au commandant de l'unité supportée pour plannifier les tirs d'artillerie ou de mortier de 81mm appuyant la mission de sniping. Ces tirs se voient assignés des numéros de cibles.

Le plan d'appui feu doit montrer l'itinéraire principal et les routes alternatives, les checkpoints, les points de ralliements et les positions de tirs finales supposées.

Les tirs d'appuis peuvent être plannifiés en plusieurs catégories:

- Tirs leurres pour cacher le bruit du mouvement et mettre l'ennemi dans la confusion.
- Tirs le long de l'itinéraire (possibilité de checkpoint), pour y éliminer l'ennemi. Un dessin spécifique pour les tirs peut être fait en détaillant les points (checkpoint 1, 2, etc...)
- Tirs sur les positions probables de l'ennemi (point clefs du terrain)
- Tirs plannifiés pour couvrir le repli ou l'extraction

LES SNIPERS DOIVENT S'EN TENIR RIGOREUSEMENT AUX ITINERAIRE PLANNIFIES (D'OU LA NECESSITE DE LA PLANNIFICATION DETAILLEE ET DE L'ANALYSE DU TERRAIN) POUR EVITER DE SE DIRIGER VERS UNE

AUTRE UNITE AMIE OU VERS LES TIRS.

Contrôle de l'appui feu: Pour l'us d'informations sur le contrôle de l'appui feu, voir le manuel FM 6-40 et FM 6-40-5

TOUS LES SNIPERS DOIVENT ETRE DES EXPERTS DANS LE CONTRÔLE ET LA PLANNIFICATION DE TOUS LES TIRS D'APPUIS

Si la cible est déjà planifiée et s'est vue attribuée un numéro de cible sur le plan de feu, l'appel pour le feu est le suivant:

H24, ici H18, supprimez AB101, terminé
(indicatif du centre de tir) (indicatif du sniper) (numéro de la cible)

Si la cible est déjà planifiée et qu'elle a pris le sniper sous son feu, l'appel sera le suivant:

H24, ici H18, supprimez immédiatement AB101, terminé

Si une cible se présente à l'improviste, les coordonnées de la cible sur la grille seront utilisées. L'appel sera le suivant:

H24, ici H18, tir immédiat, grille 180513, terminé

Sur le même principe, le sniper peut demander un écran de fumé entre lui et un ennemi pour masquer un repli.

608: Message pour la zone d'action

Le chef d'équipe doit planifier une extraction immédiate au cas où elle serait nécessaire. Si possible, un point de ralliement spécifique sera décidé. Quand ils sont dans l'urgence, les snipers peuvent demander un tir, par exemple de fumigène, le long d'une route définie à l'avance jusqu'à une zone où ils pourront être enlevés par hélicoptère. S'ils sont dans l'impossibilité de se replier, les snipers peuvent être enlevés sur place, sous le feu d'un tir de couverture.

Si la cache est correctement construite, la probabilité d'avoir besoin d'une extraction immédiate est grandement réduite, l'ennemi étant incapable de voir le sniper, même s'il se trouve au dessus de la position.

Si une équipe d'appui de l'infanterie est employée, elle aidera évidemment à l'extraction des snipers.

Lorsqu'il fait un briefing pour la zone d'action, le sniper doit être clair, rapide et précis.

Le sniper DOIT connaître les fréquences et les signaux pour appeler les hélicoptères.

Message pour la zone hélicoptère:

- Identification (signaux d'appels) (extraction immédiate)
- Description de la zone de lacher (taille, forme, sécurité ou insécurité)
- Obstacle dans et autour de la zone de lacher
- Vitesse et orientation du vent
- Direction et horaire du dernier tir ennemi
- position ennemie suspectée/ présence d'arme de gros calibre
- Direction des tirs les plus fréquents
- Direction d'approche de l'hélicoptère (vent)
- EVACUATION MEDICALE SEULEMENT: nombre, priorité et type de blessure
- Marquage de la zone de lacher (fumigènes, indiquer la couleur)

UTILISER AVEC LE PILOTE LA METHODE DU CADRAN POUR INDIQUER LES POSITIONS, LE NEZ DE L'HELICOPTERE INDIQUANT 12 HEURES

SPECIFIER LE BESOIN D'ETRE ENLEVER SUR PLACE, SI LES SNIPERS ET L'HELICOPTERE ONT LES CAPACITES DE REALISER L'ENLEVEMENT ET SI LES SNIPERS SONT SOUS LE FEU.

APPENDICE A

TABLE D'ESTIMATION DE PORTEE APPENDICE B

DETAIL HORAIRE DE L'ENTRAINEMENT DE BASE DU SNIPER

1. Horaire sur une période d'instruction de 8 semaines

Heures	Sujet
4	zéro tage
20	tir à distance inconnue
46	tir sur cible fixe
31	tir sur cible mobile
8	tir de nuit sous illumination artificielle
15	tests de tir - cibles fixes/mobiles
30	étude du tir de précision
20 ½	contrôle et planification des tirs d'appuis
50	plannification d'une mission
11 ½	emploi
16	combat rapproché
42	instruction sur les photos aériennes et les cartes
1 ½	tests écrits
44	exercices de déplacement (11 exercices)
11	exercices d'estimation des distances (11 exercices)
11	exercices d'observation (13 exercices)
6	exercices de dissimulation (3 exercices)
10	construction de cache (1 exercice)
48	exercices de mission (2 exercices de 24 heures chacun)
16	exercices tactiques sans troupes (4 exercices)
8 ½	jeu de Kim

2. Entraînement des compétences du sniper

Le but de l'entraînement des compétences et de permettre au sniper de garder son degré technique et son efficacité. Cet entraînement peut être effectué tous les trimestres pour toutes les techniques du sniper, bien que l'accent doive être mis sur le tir et le déplacement. Ces derniers doivent être pratiqués le plus souvent possible. Tous les efforts doivent être mis en œuvres pour maintenir les capacités à niveau.

Les snipers doivent être requalifiés chaque années dans toutes les techniques. Ils doivent aussi être testés et/ou interrogés tous les trimestres.

LES SNIPERS DOIVENT ETRE INCLUS, DANS LEUR ROLE DE SNIPER, DANS TOUS LES EXERCICES TACTIQUES TRADITIONNELS DE L'INFANTERIE ET LORS DE TOUS LES EXERCICES TACTIQUES.

APPENDICE C

EXERCICE AU TIR DE PRECISION

Le tir de précision occupe une large part de l'entraînement du sniper, aussi bien à l'école qu'en unité. Le sniper doit être efficace dans toutes les techniques de son travail mais sans le tir de précision, les autres parties sont inutiles. Il y a 5 phases différentes qu'un sniper doit maîtriser. Elles sont:

- le tir sur cible fixe
- le tir sur cible mobile
- le tir à une distance inconnue
- le tir sous illumination artificielle
- les tests de tir

Les pages suivantes consistent en une explication d'un plan type sur la préparation et la conduite de chaque exercice mentionné ci-dessus.

1. Tir sur cible fixe

Le but est d'acquérir les capacités permettant d'engager une cible fixe de 300 à 1000 mètres.

Description: Le sniper bénéficie d'au moins 10 cartouches par ligne de 100 mètres, commençant à 300 et reculant au fur et à mesure jusqu'à 1000m.

Reconnaissance par l'officier de tir: Lors d'un tir où la portée est connue, il est nécessaire de s'assurer que:

- les équipements de communications sont disponibles et fonctionnent
- les cibles, leurs chariots, des supports supplémentaires, des pastilles et des lampes sont disponibles
- les munitions sont disponibles
- un officier de sécurité soit disponible, de même qu'un infirmier et un véhicule d'urgence.

Conduite de l'exercice: Le groupe peut être séparé en deux s'il y a le même nombre de personnel dans la fosse à cible et sur la ligne.

Sur la ligne, les étudiants reçoivent leurs munitions et sont briefés sur:

- le but de l'exercice
- les consignes de sécurité sur la ligne
- quelle cible doit être tirée (par équipe)
- le nombre de cartouches à tirer par lignes de 100m
- la limite du temps par tir
- les résultats attendus

Dans la fosse, les étudiants sont briefés sur:

- les procédures d'apparition, de marquage et d'éclairage des cibles
- les commandements utilisés dans la fosse
- les consignes de sécurité dans la fosse

Il doit y avoir 2 étudiants par cible dans la fosse et sur la ligne.

Les étudiants sont placés par deux sur chaque position de tir, afin que l'un fasse feu pendant que l'autre se tiendra derrière lui sur sa droite (pour un tireur droitier) afin d'observer le vent et de donner les résultats du tir.

Au commandement « ARMEZ ET SOYEZ PRET », le tireur chambre une cartouche et épaule, arme à la sûreté.

Au commandement « COMMENCEZ LE FEU A L'APPARITION DE VOTRE CIBLE », le tireur effectuera tous les tirs alloués à cette ligne, un par un, pendant que l'observateur annoncera le vent et marquera chaque tir.

A ce moment de l'exercice, l'officier de tir et les instructeurs doivent être particulièrement attentifs au respect des consignes de sécurité et aux incidents de tir.

Une fois que le dernier tireur a terminé, le commandement « CESSEZ LE FEU SUR LA LIGNE » est donné, suivi de « VERIFICATIONS ». Les armes sont alors levées des épaules et mises à la sûreté. Les instructeurs inspectent les chambres.

Les tireurs échangent leur position avec les observateurs et attendent les commandements.

L'officier de tir se met en contact avec l'officier présent dans la fosse afin de commencer une nouvelle série de tir. L'officier de fosse annonce alors aux étudiants présents « PREPAREZ VOUS A MONTER VOS CIBLES ».

L'officier de tir annonce ensuite « CIBLES, EN AVANT », et les étudiants actionnent leur cibles.

Lorsque un trou apparaît dans la cible, l'étudiant abaisse la cible, place une pastille sur le trou et remonte la cible afin de révéler au tireur le lieu de l'impact.

A la fin de la série, une fois que les vérifications ont été effectués sur la ligne, l'officier de fosse annonce « FOSSE PRETE, CHANGEMENT ».

Le personnel de la fosse va alors prendre la place de celui sur la ligne et vice-versa.

La cible utilisée pour tous les tirs sur cible fixe est la cible B standard modifiée ou une cible FBI. Le tireur doit faire feu de la position couchée avec appui dans la plupart des cas.

2.Tir sur cible mobile

Le but du tir sur cible mobile est de permettre au sniper d'abattre une cible en mouvement entre 300 et 800 mètres de portée.

Description: Les tireurs disposent de 10 cartouches pour engager des cibles mouvantes à des portées de 300 à 800m. Les cibles se déplacent sur l'équivalent de 8 à 10 couloirs de tir, parallèlement à la ligne de feu.

Reconnaissance par l'officier de tir: L'officier de tir doit s'assurer que:

- les équipements de communications sont disponibles et fonctionnent
- les cibles, leurs chariots, des supports supplémentaires, des pastilles et des lampes sont disponibles
- les munitions sont disponibles
- un officier de sécurité soit disponible, de même qu'un infirmier et un véhicule d'urgence.

Conduite de l'exercice: Le groupe peut être séparé en deux s'il y a le même nombre de personnel dans la fosse à cible et sur la ligne.

Sur la ligne, les étudiants reçoivent leurs munitions et sont briefés sur:

- le but de l'exercice
- les consignes de sécurité sur la ligne
- le secteur de tir (par équipe)
- le nombre de cartouches par lignes
- le temps par tir
- les résultats attendus

Dans la fosse, les étudiants sont briefés sur:

- les procédures de mouvement des cibles
- les procédures d'apparition, de marquage et d'éclairage des cibles
- les consignes de sécurité
- les commandements utilisés

Il doit y avoir 2 étudiants par cibles dans la fosse.

Les cibles utilisées sont les cibles pour pistolet de type « E » silhouette, attachées à un long baton et transportées le long de la fosse sur un secteur de 8 à 10 cibles.

Lorsque l'officier de fosse commande « LEVER LES CIBLES », les soldats les brandissent au dessus de la fosse à une hauteur de 60 à 90cm environ.

L'ordre suivant est « EN AVANT », est les soldats se mettent en marche à allure normale (2-3 km/h), de leur limite gauche à leur limite droite.

Si un soldat reçoit une balle dans la cible qu'il tient, il doit immédiatement l'abaisser et mettre une pastille sur l'impact. Ensuite, il revient rapidement à son point de départ afin d'attendre le prochain ordre.

Au tir suivant, la cible sera rammené au point de départ en l'air de façon à ce que le tireur s'exerce sur une cible bougeant dans l'autre sens. Cette procédure sera répétée jusqu'à la fin du tir. Pendant qu'un soldat déplace la cible, l'autre compte les impacts.

Le score se fait sur un système de 1 point par impact en cible.

Sur la ligne de tir, les étudiants sont positionnés par équipe sur différents points de tir. Un soldat tire pendant que l'autre observe le vent, donne les indications sur le tir précédent et note les tirs sur le carnet de tir.

Au commandement « ARMEZ ET SOYEZ PRET », le tireur charge une cartouche et épaulé, arme à la sûreté.

Au commandement « COMMENCEZ LE FEU A L'APPARITION DE VOTRE CIBLE », le tireur effectuera tous les tirs alloués à cette ligne, un par un, pendant que l'observateur annoncera le vent et marquera chaque tir.

A ce moment de l'exercice, l'officier de tir et les instructeurs doivent être particulièrement attentifs aux respect des consignes de sécurité et aux incidents de tir.

Une fois que le dernier tireur a terminé, le commandement « CESSEZ LE FEU SUR LA LIGNE » est donné, suivi de « VERIFICATIONS ». Les armes sont alors levées des épaules et mises à la sûreté. Les instructeurs inspectent les chambres.

Une fois que les deux soldats ont effectués leurs tirs, ils échangent leurs positions avec ceux en fosse.

3. Tir à une distance inconnue

Le but de cet exercice est de donner au sniper les outils pour un tir à une distance estimée.

Description: Les équipes snipers doivent remplir une carte de portée et un croquis de terrain avant l'exercice. Ils devront utiliser ensuite leurs estimations pour engager leurs cibles.

Reconnaissance par l'officier de tir: Il y a certaines exigences lors d'un tir à une distance inconnue qui diffèrent des autres exercices de tir. Ces exigences sont:

- Un grand pas de tir, au moins 1000 mètres de long et 300 mètres de large, avec beaucoup d'éléments naturels particuliers.
- Cinq cibles doivent être positionnées pour chaque équipe, avec des numéros d'équipes inscrits pour une meilleure identification.
- Un officier de sécurité doit être présent durant tout le tir, de même qu'un infirmier et un moyen d'évacuation.
- Des munitions en nombre suffisantes.

Conduite de l'exercice: Les équipes doivent être amenées hors du pas de tir, avant l'exercice, et essayent de remplir leur carte de portée et leur croquis de terrain (qui seront classés ensuite avec les feuilles de score).

Chaque équipe se voit ensuite assigné cinq cibles ayant le même numéro, à une distance inconnue.

Chaque tireur devra tirer deux fois par cible à une portée inférieure à 1000m. Chacune des cinq cibles se trouveront à une portée différente les unes des autres.

Au commandement de l'officier de tir, les étudiants bénéficieront d'une durée limite de 20 minutes pour engager leurs cibles.

Après que chaque tireur ait fini son tir, le pas de tir est nettoyé et les étudiants vont au résultat.

Chaque impact en cible rapporte 5 points. La note totale de l'équipe est donc sur 100 points. La moyenne de cet exercice est de 40 points.

Les cibles utilisées pour cet exercice sont les cibles de type « M » silhouette debout.

4. Tir sous illumination artificielle

Le but de cet exercice est de donner au sniper l'efficacité nécessaire à l'engagement d'une cible fixe ou mobile, à une distance de 300 à 600 mètres, sous illumination artificielle.

Description: Les snipers vont engager des cibles stationnaires et mobiles à des portées allant de 300 à 600m, de nuit, sous illumination artificielle. Au vu de la durée de l'exercice, celui-ci s'étendra sur 2 nuit, une consacrée au tir sur cible fixe, l'autre au tir sur cible mobile.

Reconnaissance par l'officier de tir: La plupart des exigences sont les mêmes que pour les autres tir sauf, évidemment les équipements nécessaires à l'illumination.

- Des illuminations doivent être prévues. Pour en calculer le nombre nécessaire, il faut multiplier le nombre de coups par tireur par le nombre de relais de tireur prévu et ajouter 10 moyens supplémentaires pour les éventuels incidents de tir. Exemple: 20 cartouches par tireur x 4 relais = 80 + 10 = 90 moyens d'illumination. Un nombre de 100 sera une sécurité supplémentaire.
- Des cibles fixes et mobiles avec les pastilles
- des éclairages pour le pas de tir et la fosse
- des moyens de communications doivent être prévus et en état de marche
- Un officier de sécurité sera présent, de même qu'un infirmier et un moyen d'évacuation.
- des munitions en nombre suffisantes

Conduite de l'exercice: La conduite de l'exercice sera expliquée en 2 sections (cibles fixes puis mobiles), puisque les 2 exercices auront lieu sur 2 nuits différentes.

Cibles fixes: 3 à 4 heures sont nécessaires à la conduite de cet exercice de nuit.

Les utilisations de la fosse et du pas de tir sont les mêmes que de jour.

Le temps limite pour tirer une cartouche est celui de la durée de l'illumination. Quand l'éclairage commence, les tireurs peuvent ouvrir le feu. Les tirs doivent cesser dès l'extinction de l'éclairage.

Un instructeur tire les fusées les unes après les autres, du pas de tir ou de la fosse, là où il est le plus facile d'ajuster le lancer par rapport au vent.

La fusée doit être tirée en fonction du vent, afin que les cibles soient éclairées le plus longtemps possible.

Quand l'instructeur tire une fusée, le sniper n'engage qu'une fois la cible. Les étudiants dans la fosse marquent ensuite rapidement la cible et la lèvent à nouveau afin que l'observateur puisse noter l'impact.

Si le tireur ne peut engager la cible avant que la lumière ne s'éteigne, la cible est considérée comme ratée. Si la cible est tirée juste avant que la lumière ne s'éteigne, un des étudiants de la fosse éclaire la cible dans l'intervalle avec le tir suivant pour que l'observateur puisse prendre ses notes.

Pour satisfaire à l'exercice, les snipers doivent réussir 80% des tirs.

Cibles mobiles: La procédure sur le pas de tir est la même que pour un tir sur cibles fixes.

La procédure de la fosse est un peu plus compliquée et doit être appliquée de façon coordonnée.

Quand la fusée est lancée, le son peut être entendu de l'intérieur de la fosse. A ce moment, les cibles doivent être levées.

Lorsque la lumière s'allume, les étudiants commencent à marcher jusqu'à l'extrémité de leurs secteurs.

En raison du temps que prend la durée de la marche par rapport à l'illumination, la cible sera présentée à l'observateur lors du tir suivant.

Lorsque le tir est terminé, le champ de tir doit être nettoyé de tous les déchets de fusée et les éventuels départ de feu seront maîtrisés (ils le seront immédiatement s'ils sont repérés au cours de la séance, après avoir pris toutes les précautions pour faire cesser le tir). Si un feu se déclare, et n'est pas maîtrisable avec les moyens présent, les pompiers doivent être avertis immédiatement.

Les cibles utilisées pour le tir sur cibles fixes seront les mêmes que pour le tir de jour. La cible B standard modifiée ou la silhouette FBI.

Pour le tir sur cibles mobiles, les cibles seront les mêmes que pour le tir sur cibles mobiles de jour: a cible de type E pour le pistolet.

5. Tests de tireur de précision

Le but du test de tireur de précision est d'évaluer la capacité du sniper à engager 35 cibles à des portées différentes, avec

un objectif de 80% de réussite.

Description: Le tireur devra engager des cibles fixes de 300 à 1000 mètres et des cibles mobiles de 300 à 800 mètres et réussir 80% des tirs.

Reconnaissance par l'officier de tir: Les moyens de communications doivent être disponible et en état de marche.

Les cibles fixes et mobiles (et des cibles de remplacement) et des pastilles doivent être disponible.

Des feuilles de scores pour la fosse et le pas de tir seront distribuées (seules les feuilles de la fosses seront validées).

Un officier de sécurité sera présent, de même qu'un infirmier et un moyen d'évacuation.

Un champ de tir d'au moins 1000 mètres sera utilisé.

Conduite de l'exercice: Chaque équipe se voit assignée un groupe de 8 cibles, chaque groupe sera délimité à gauche et à droite par un panneau carré de 1,80m de côté. Le panneau de droite sert de limite gauche pour le groupe d'à côté et ainsi de suite.

Le premier stade du tir pour chaque ligne de portée (300, 500, 700, 800, 900, 1000m) sera un tir de la position couchée. Le commandement pour engager la première cartouche viendra du centre du pas de tir. Le sniper et l'observateur bénéficient de 3 minutes pour jauger le vent, les conditions de luminosité, l'altitude, prendre la visée et tirer 3 coups. Les cibles sont marquées après chaque impact. Après ces 3 minutes, les cibles fixes disparaissent. 3 autres cibles sont ensuite présentées et la séquence reprend.

Le tireur se prépare alors à engager les cibles mobiles, c'est le second stade du tir (300, 500, 600, 700 et 800m). Le commandement arrive pour engager 2 cartouches. Lorsque tout le monde est prêt, un cible mobile se présente sur la gauche. Le sniper et l'observateur possèdent alors un délai de 15 à 20 secondes pour tirer ne cartouche. La cible suivante se déplacera de la droite vers la gauche. La cible doit être abaissé puis relevée après chaque impact afin que l'observateur donne ses indications au tireur.

Ensuite, 5 cartouche seront tirées sur des cibles fixes à 900 et 1000m.

Conduite de l'officier de tir: C'est de la responsabilité de l'officier de tir que de vérifier que la totalité du test ce passe sans problème et en toute sécurité. Il doit:

- être le décideur final si une complication ou un différent se présentent
- être responsable du briefing de l'officier de fosse sur la conduite du test.
- s'assurer que tous les commandements sont donnés clairement et précisément et que tous les étudiants se voient attribuer le même temps de tir.
- s'assurer que le nombre de munition suffisant est présent et que le champ de tir soit conforme
- être responsable de la rigueur sur le pas de tir.

Conduite de l'officier de fosse: C'est de la responsabilité de l'officier de fosse que de s'assurer que le test se passe sans problème et en toute sécurité pour tous les personnels présent dans la fosse. Il doit:

- contacter l'officier de tir si une complication ou un différent se présente dans la fosse.
- être responsable du briefing de tous les étudiants sur la conduite du tir et sur les procédures de cette portion particulière du test.
- s'assurer que tous les commandements soient donnés clairement et précisément et que les étudiants enregistrent bien les impacts reçus lors de toutes les phases du tir.
- s'assurer que le nombre requis de cibles soit réellement disponible et que chaque groupe de cible soit bien en place ou correctement manoeuvrable.
- être responsable de la rigueur dans la fosse.

Relevé des scores: Les scores doivent être relevés sur le pas de tir comme dans la fosse. Chaque impact en cible comptera comme un point. 80% des coups tirés doivent être des impacts pour satisfaire au test. Le score final sera déterminé par les hommes dans la fosse.

Les snipers devront bénéficier de plusieurs tirs à 300m pour faire le réglage de leur « zéro » avant le test.

Cours de qualification sniper

Niveau	Distance (m)	Cibles *	Nombres	Impacts	Score
1	300	F	3	3	3
2	300	M	2	2	2
3	500	F	3	3	3
4	500	M	2	2	2
5	600	F	3	3	3
6	600	M	2	2	2
7	700	F	3	3	3
8	700	M	2	2	2
9	800	F	3	3	3
10	800	M	2	2	2
11	900	F	5	5	5
12	1000	F	5	5	5
					35 POINTS

* F = cibles fixes, M = cibles mobiles

APPENDICE D

EXERCICES D'ENTRAINEMENT AU SNIPING

1. Exercice de progression: Le but de cet exercice est de donner au sniper la confiance en ces capacités d'approcher et d'occuper une position de tir sous une surveillance hostile.

Description: Après étude d'une carte (et de photos aériennes si possible), le sniper, seul, doit se déplacer sur une distance prédéfinie, qui peut être 1000m ou plus, en fonction de la zone choisie. Tous les exercices et tests de progression doivent se dérouler sur environ 1000m avec un délai limite de 4 heures. Le sniper doit approcher à 150 ou 200 mètres de 2 observateurs entraînés, qui inspectent la zone à la jumelle, et tirer 2 cartouches à blanc sans être détecté.

Reconnaissance par l'officier conduisant l'exercice: Le choix de la zone pour l'exercice de progression doit être fait avec une grande attention. Une zone où le sniper doit progresser en totalité en rampant est peu recommandée. Les choses suivantes doivent être prises en considération:

- la majorité de la zone doit être visible par les observateurs. Cela oblige le sniper à utiliser le sol convenablement, même lorsqu'il est loin des observateurs.
- lorsque c'est possible, les couverts disponibles doivent se réduire à mesure que le sniper approche de la position des observateurs. Cela lui laissera une chance au début de l'exercice et l'obligera à la plus grande attention lorsqu'il se rapprochera et se mettra en position de tir.
- Le sniper doit commencer la progression dans une zone hors de vue des observateurs.
- les limites de la zone doivent être établies par des points particuliers naturels ou des marqueurs

Conduite de l'exercice: Sur un point proche de la position de départ de la progression, le sniper est briefé sur:

- le but de l'exercice
- les limites de la zone
- le temps limite (habituellement 4 heures)
- paramètres de réussite à l'exercice

Après le briefing, les snipers sont répartis pour le départ afin d'éviter les encombrements.

En plus des 2 observateurs, il y a 2 « marcheurs » équipés de radio qui se positionnent eux même sur la zone de progression. Si un observateur voit un sniper, il prendra contact avec un marcheur par radio et le dirigera jusqu'à environ 1,50m de la position du sniper. Aussi, quand un sniper est détecté, l'observateur lui signale immédiatement qu'il peut retourner en arrière.

Quand le sniper arrive sur sa position de tir, entre 150 et 200m des observateurs, il doit tirer une cartouche à blanc sur un des observateur. Le marcheur se déplace alors vers la zone de départ du coup et s'arrête dans un rayon de 10m s'il voit le sniper. L'observateur examine un rayon de 10m autour du marcheur. Si le sniper est indétectable, l'exercice continue et le marcheur lui annonce qu'il peut chamber sa deuxième cartouche. Une fois tirée, le marcheur tend le bras dans la direction du départ du coup. L'observateur essaye alors de repérer une forme humaine, une arme ou de l'équipement. Si le tireur reste indétectable, le marcheur se dirige vers lui et pose sa main sur sa tête. L'observateur examine encore une fois et si le sniper est toujours invisible, l'élève doit annoncer quel observateur il vient de tirer et qu'est ce qu'il fait actuellement. L'observateur secoue alors son chapeau, se gratte la tête ou prend une position que le sniper peut facilement identifier avec sa lunette. Le sniper doit alors annoncer la portée exacte, la vitesse du vent et les réglages à apporter à la lunette. Si le sniper complète toutes ces phases correctement, il satisfait à l'exercice de progression.

Un débriefing est fait à la suite de l'exercice, pour en tirer les conclusions, bonnes ou mauvaises.

Création d'un intérêt: Pour créer un intérêt et pour donner aux élèves un entraînement à l'observation et aux techniques de progression, la moitié de la classe peut être positionnée sur un poste d'observation. La vue des erreurs des autres est une manière efficace d'apprendre les meilleures techniques de progression. Quand un sniper est pris, il peut être envoyé au poste d'observation pour regarder la suite de l'exercice.

2. Exercice d'estimation des distances:

Description: Le sniper est placé dans un poste d'observation, et différents objets sont placés à des distances supérieures à 1000m. Après un temps de réflexion, il note ses estimations de distances pour chaque objet. Il peut utiliser ses jumelles ou sa lunette et une erreur de 10% est tolérée.

Reconnaissance par l'officier conduisant l'exercice: Chaque exercice doit être réalisé sur des zones différentes, offrant une bonne variété de terrain.

Conduite de l'exercice: Les snipers sont placés dans un poste d'observation, reçoivent un carnet de note et un rappel sur les méthodes d'estimation des distances et les causes d'erreurs. Ils sont aussi briefés sur:

- le but de l'exercice
- les points de référence
- le temps limite par objet
- les paramètres de réussite de l'exercice

Le sniper prend place et le premier objet est indiqué. L'élève bénéficie de 3 minutes pour estimer la distance et la noter. La séquence est répétée au total 8 fois. Les cartes sont relevées et les corrections sont apportées. Les instructeurs pointent chaque case où la distance a été sur ou sous-estimée.

Réussite: Le sniper est considéré en échec lorsque les distances de 3 objet ou plus ont mal été estimées.

3. Exercices d'observation: Le but des exercices d'observation est de donner au sniper la capacité d'observer un ennemi et de la précision dans l'enregistrement des résultats.

Description: Le sniper se voit attribuer un périmètre en arc de cercle de 1 800 millièmes environ pour une période de 40 minutes. Il doit établir un croquis panoramique de ce secteur en y notant tous les objets qu'il peut observer dans cette zone. Les objets sont positionnés de façon à être invisible à l'œil nu, indistinct à la jumelle mais reconnaissables au télescope.

Reconnaissance par l'officier conduisant l'exercice: En choisissant le lieu de l'exercice, les points suivants doivent être pris en considération:

- le nombre d'objets dans le périmètre
- la durée limite
- l'équipement nécessaire au sniper
- les résultats à obtenir

Chaque élève utilise la position couché pour toute la durée de l'exercice. L'encadrement peut répondre aux éventuelles questions de l'élève si nécessaires. La zone peut être coupée en deux si elle est trop importante. Le sniper pourra alors évoluer 20 minutes sur chacune d'elles. A la fin du temps imparti, toutes les copies sont relevées et les élèves se voient révélés les positions de tous les objets. Les snipers restent alors en position pendant qu'un membre de l'encadrement se place derrière les objets. De ce fait, les élèves peuvent analyser les raisons de leurs échecs.

Un débriefing est mis en place à la suite de l'exercice.

Score: Les snipers se voient attribuer un demi-point par objet correctement localisé et une autre demi-point s'il arrive à l'identifier correctement.

Résultat: L'élève ne satisfait pas à l'exercice s'il obtient moins de 8 points sur un total de 12 (12 objets militaires)

4. Exercice de mémorisation (jeu de Kim): Le but de cet exercice est d'apprendre à l'élève à observer et se rappeler des objets sans aucun rapport. En combat, il est demandé au sniper une bonne mémoire pour rapporter les faits précisément, parce qu'il ne sera pas toujours en position de pouvoir les noter. Le jeu de Kim permet d'améliorer la technique d'observation.

Préparation: Un instructeur place 12 petits objets sur une table. Cela peut être n'importe quoi, du morceau de papier à la grenade de 40mm. Il note le nom et les caractéristiques physiques de chaque objet.

Conduite de l'exercice: Les élèves sont placés en cercle autour de la table et écoutent les règles de l'exercice. L'instructeur leur explique qu'il y a 12 objets sur la table. Il annonce qu'ils vont avoir un temps limité pour observer et

une autre période pour écrire. Cela doit être environ 2 minutes pour l'observation et 2'30 pour écrire dans le premier exercice et 20 secondes d'observation pour 30 secondes d'écriture dans le dernier exercice. Après la limite du temps d'observation, soit l'instructeur cache les objets (couverture), soit il fait sortir les étudiants pour qu'ils notent ce qu'ils ont vu. Les copies sont ensuite relevés et les objets à nouveau exposés afin que les élèves voient leurs erreurs.

Degré de difficulté: Le degré de difficulté peut être augmenté en:

- réduisant les délais d'observation et d'écriture
- créant des distractions (musiques, bruit, coups de feu, bousculade)
- envoyant les élèves courir un peu entre l'observation et l'écriture
- envoyant les élèves réaliser un autre exercice après l'observation et revenir (1 à 2 heures) plus tard pour la partie écrite.

5. Exercice de construction de cache: Le but de cet exercice est de montrer au sniper comment construire une cache et rester indétectable par une observation. Le but de la cache est de camoufler un sniper ou une équipe de sniper lorsqu'ils ne sont pas en déplacement.

Description: L'élève possède une période de 8 heures pour construire une cache temporaire capable d'accueillir une équipe sniper et son équipement.

Reconnaissance par l'officier conduisant l'exercice: La zone de l'exercice doit être sélectionnée avec grande attention. Cela peut se passer sur tout type de terrain, mais la zone doit comporter plusieurs positions possibles à la construction de caches. La zone doit être clairement délimitée afin que les élèves soient conscients des bords limites. Ces dernières peuvent si nécessaire être représentée par des piquets, des sacs de sable, des panneaux, etc... Les élèves doivent disposer de suffisamment d'eau et de nourriture pour la totalité de l'exercice qui comprend environ 8 heures de construction et 1 ½ de tests.

Conduite de l'exercice: Les élèves se voient remettre une pelle, une hache, des piquets et environ 20 sacs de sable par équipe. Ils sont emmenés sur zone et briefés sur le but de l'exercice, les limites pour la construction et les frontières de la zone. Les élèves peuvent ensuite commencer à construire leur cache.

Note: Durant tout le temps de la construction, un instructeur doit être présent et agir comme un conseiller

A la fin des 8 heures, les caches sont inspectées pour s'assurer qu'elles soient terminées. Un officier de l'infanterie est ensuite emmené comme observateur. Il est placé à environ 300m de la cache où il commence l'observation à l'aide de jumelle et d'un télescope. S'il ne réussit pas à localiser la cache, il est avancé de 150m et recommence son observation.

Un instructeur équipé d'une radio se dirige alors vers la cache et s'arrête à 10m. L'observateur lui demande alors d'indiquer au sniper qu'il peut engager et tirer une cartouche à blanc. Si le départ du coup est identifié ou si la cache est révélée, l'équipe rate son exercice mais reste en place. La procédure est répétée pour toutes les équipes. L'observateur se déplace ensuite à 25m de chaque cache pour analyser s'il peut les voir à l'œil nu. Personne ne montre la cache à l'observateur, il doit la trouver lui-même. Si une équipe est détectée, elle échoue.

Autres demandes: Il peut aussi être demandé aux snipers de réaliser une carte de portée et d'établir un carnet de notes et un croquis de terrain depuis l'intérieur de la cache. Un instructeur peut alors se déplacer sur la zone et sortir des objets, l'exercice commençant lorsque l'observateur arrive sur zone jusqu'à ce qu'il se déplace aux 25m. Les snipers doivent alors noter tout ce qu'ils voient comme objet de même que les actes de l'observateur.

Résultats: L'équipe sniper doit rester introuvable jusqu'à la fin de l'exercice pour le réussir. Si des cartes, carnets ou croquis ont été demandés, ils doivent être rendus et complets pour que l'exercice soit considéré comme réussi.

6: Exercice de camouflage et de dissimulation: Le but de cet exercice est d'aider le sniper à arriver jusqu'à la position finale de tir choisie.

Description: Le sniper se dissimule lui-même à une distance de 200m d'un observateur, qui, utilisant des jumelles, essaie de le trouver. Le sniper doit être capable de tirer une munition à blanc sur l'observateur sans être détecté, tout en

ayant un réglage correct de ses organes de visée. L'élève doit rester invisible durant toute la durée de l'exercice.

Reconnaissance par l'officier conduisant l'exercice: En choisissant la zone de l'exercice, l'instructeur doit s'assurer que:

- l'espace soit suffisant pour éviter que les snipers ne s'entassent au même endroit. Il doit y avoir au moins deux positions possibles par élèves. Une fois la zone trouvée, les limites doivent être marquées. Les étudiants choisissent ensuite leur position.

- l'observateur soit en mesure de pouvoir observer toute la zone sans se déplacer.

Afin que la formation des snipers soit complète, plusieurs types de terrain doivent être choisis pour différents exercices. Par exemple, un exercice sera réalisé sur une zone dégagée, un autre en secteur boisé, un sur une zone avec des arbustes et un autre sur terrain vallonné.

Conduite de l'exercice: Le sniper se voit expliquer la zone sur laquelle il devra se dissimuler. L'observateur sort de la zone et donne une durée limite de 5 minutes aux élèves pour se dissimuler. A la fin de ces 5 minutes, l'observateur revient et commence son observation. Cette dernière dure environ une demi heure (il est possible d'allonger la durée). A la fin de la durée d'observation, 2 instructeurs se placent à 10m de l'un des sniper et lui donnent l'instruction de faire feu (une seule cartouche à blanc). L'observateur essaye de localiser le départ du feu, les mouvements de feuillages ou du sniper avant et après le tir. Si le sniper reste invisible, les instructeurs tendent un bras dans sa direction, indiquant sa position. Si le sniper demeure invisible, un instructeur vient placer sa main sur sa tête, paume vers l'observateur, et vérifie le champ de vision du sniper. Le réglage des organes de visée est ensuite vérifié.

Création de l'intérêt: Pour créer un intérêt supplémentaire et pour entraîner les élèves à l'observation, la moitié de la classe peut être positionnée avec l'observateur, de manière à pouvoir analyser les erreurs éventuelles de leurs camarades. Lorsqu'un sniper est repéré, il rejoint le reste avec l'observateur.

APPENDICE E

CONSTRUCTION D'UN MODELE DU TERRAIN

But: Un modèle du terrain est une maquette à échelle réduite reproduisant les formes, les paysages et les constructions. Le but principal est de donner aux snipers une visualisation du terrain pour la planification et le briefing de la mission, de la sélection des itinéraires, des positions, etc...

Matériel: Le matériel utilisé sera des cartes, des photos aériennes et tout renseignement récent disponible sur la zone. Les cartes donneront les indications topographiques, les photos aériennes révéleront les éventuelles nouveautés et détails sur les constructions, les renseignements humains cibleront les renseignements sur les positions amies et ennemies.

Il y a une infinité de matériaux qui peuvent être utilisés pour la construction de la maquette. Il est préférable de disposer de: peinture, contreplaqué, carton, plastique, papier maché, boîte de fromage, sciure, coton, fil, piquets, mousse, sable, etc... Il y a plusieurs endroits où construire la maquette: une boîte en bois, un lavoir, un trou dans le sol, etc... Il n'y a pas de limite pour la construction, du moment que la maquette est compréhensible.

Construction: L'un des premiers facteurs à prendre en compte est l'échelle. Une échelle au 1/2000ème transformée au 1/50000ème donne:

50cm = 1000m

5cm = 100m

1cm = 20m

1mm = 2m

Pour plus d'information sur la construction d'un modèle de terrain, voir le manuel TM 5-249, Fabrication de modèle de terrain et de carte en relief, Département de l'armée, avril 1956.

APPENDICE F

LISTE DES REFERENCES

1. Manuels des forces de marine:

FMFM 1-3: Tir de précision basique au fusil (basic rifle marksmanship)
FMFM 1-3A: Techniques de tir sur le terrain (field firing techniques)
FMFM 6-4: Compagnie/Section de fusillier marin (marine rifle company/platoon)
FMFM 6-5: Equipe de fusillier marin (marine rifle squad)
FMFM 7-1: Coordination des tirs d'appui (fire support coordination)
FMFM 7-4: Appui de l'artillerie (field artillery support)

2. Manuels de l'U.S. Army:

FM 6-20: Appui feu en opérations inter-armes (fire support in combined arms opération)
FM 6-40: Tir d'artillerie au canon (field artillery cannon gunnery)
FM 6-40-5: Combat moderne au canon (modern battlefield cannon gunnery)
FM 21-26: Lecture de carte (map reading)
FM 21-75: Entraînement au combat du soldat et mission de patrouille (combat training of the individual soldier and patrolling)
FM 23-85: Le mortier de 60mm, M19 (60mm mortar, M19)
FM 23-91: Tir au mortier (mortar gunnery)
FM 30-5: Renseignement de combat (combat intelligence)
TM 5-249: Fabrication de modèle de terrain et de carte en relief (terrain model and relief map making)