

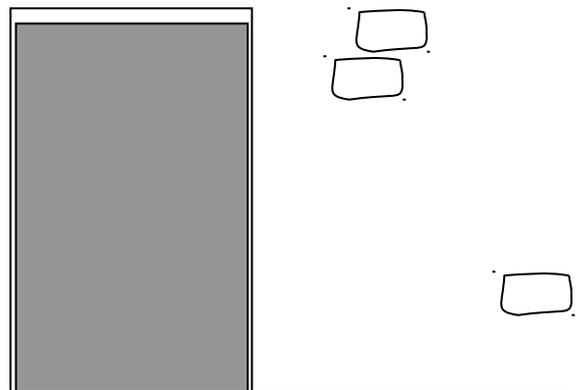
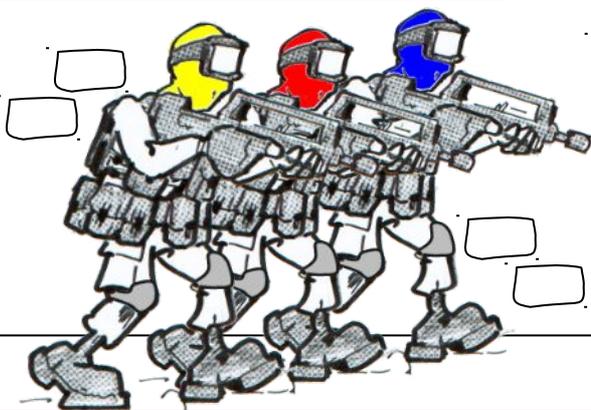
09/ LE TRINÔME INVESTI UNE PIÈCE

91 / LE TRINÔME PENETRE PAR UNE OUVERTURE

Le trinôme veut investir une pièce par une ouverture (porte, fenêtre, trou, breche etc...) pour une reconnaissance.

Dans le contexte du combat en zone urbaine, le trinôme interviendra sur l'ouverture (la maison) en bénéficiant d'un appui ou d'une protection « rapproché », faite par des équipiers d'un autre groupe ou du groupe. Cela permettra au trinôme de ne s'occuper que l'ouverture et feront abstraction du milieu environnant.

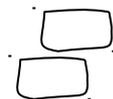
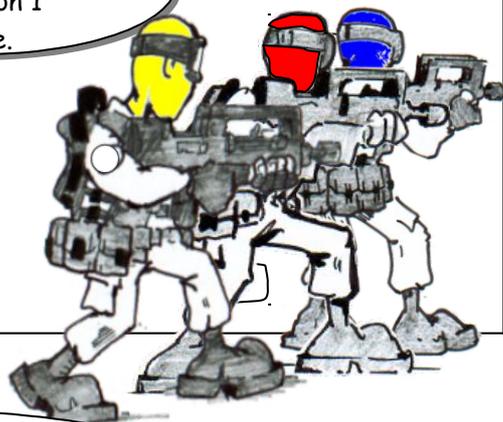
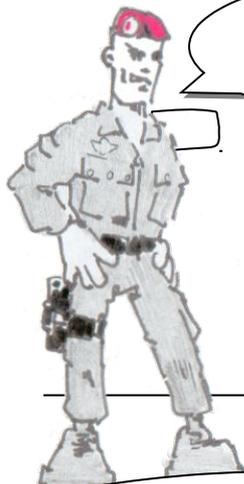
Le trinôme se déplace vers l'encadrement en ambiance sûreté et discrétion.



Le trinôme vient butter sur l'encadrement de la

Il prend en compte l'ouverture.

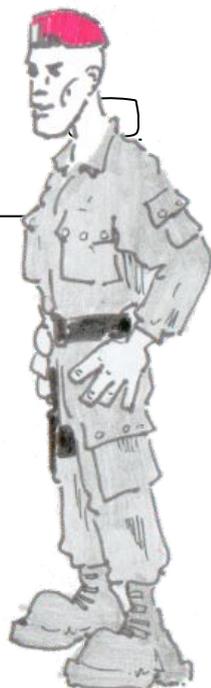
Le trinôme est face à son 1^{er} angle.

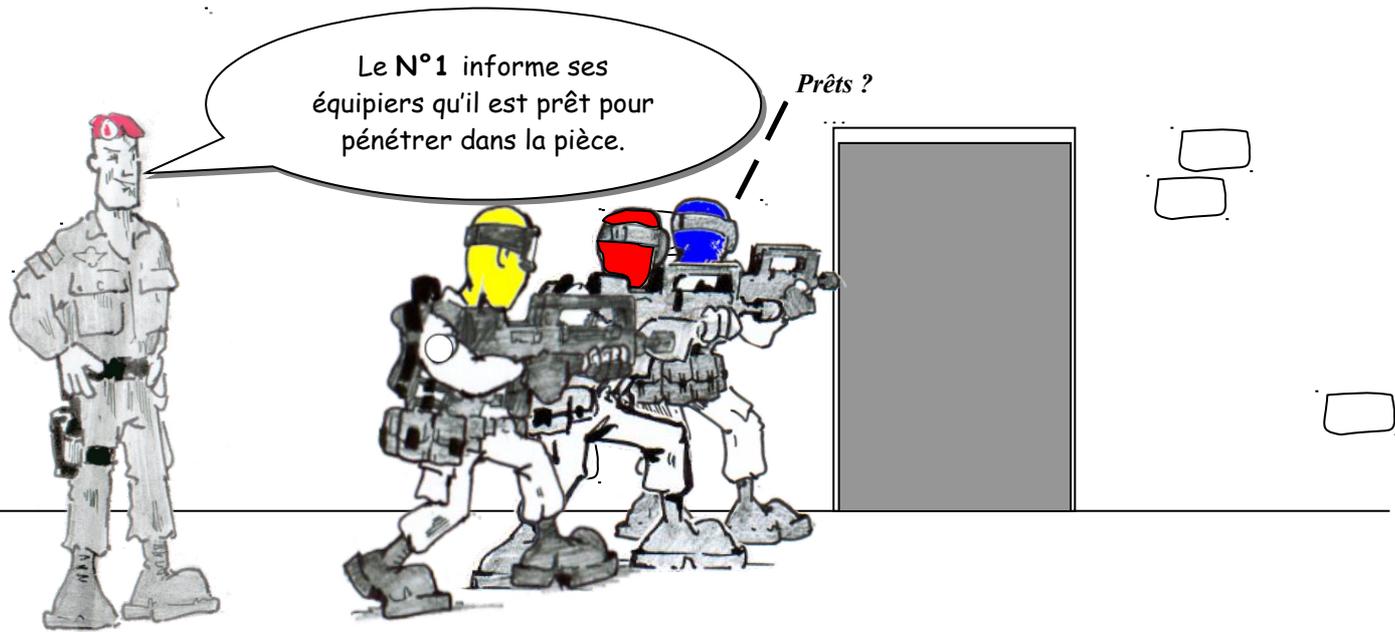


La pénétration dans une pièce est très dangereuse.

Le trinôme devra rentrer rapidement en ambiance agressive.

Une bonne synchronisation au sein du trinôme sera vitale pour cette phase de combat.





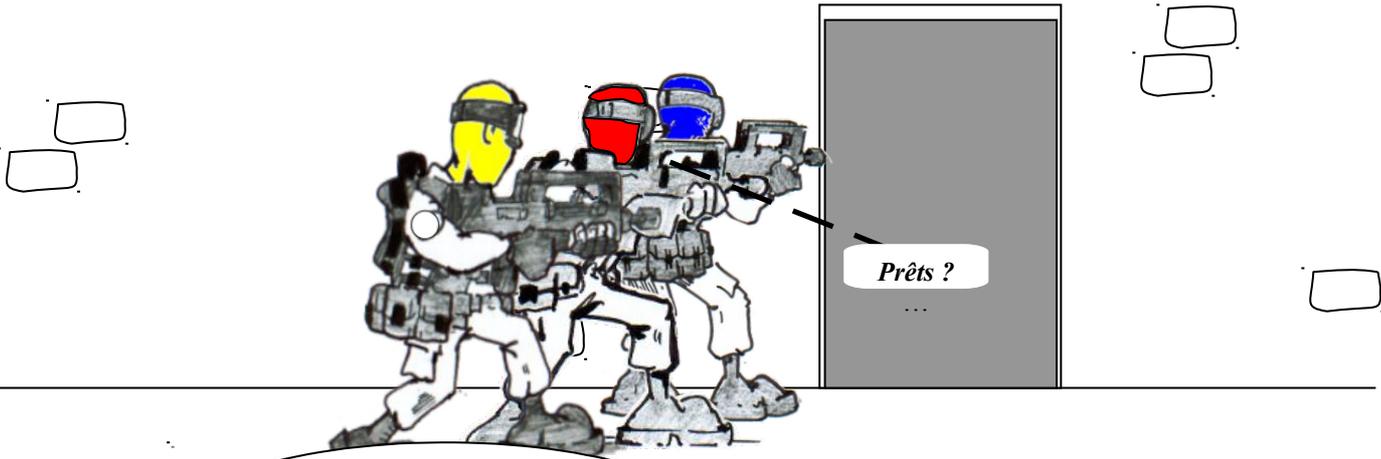
Le N°1 informe ses équipiers qu'il est prêt pour pénétrer dans la pièce.

Prêts ?

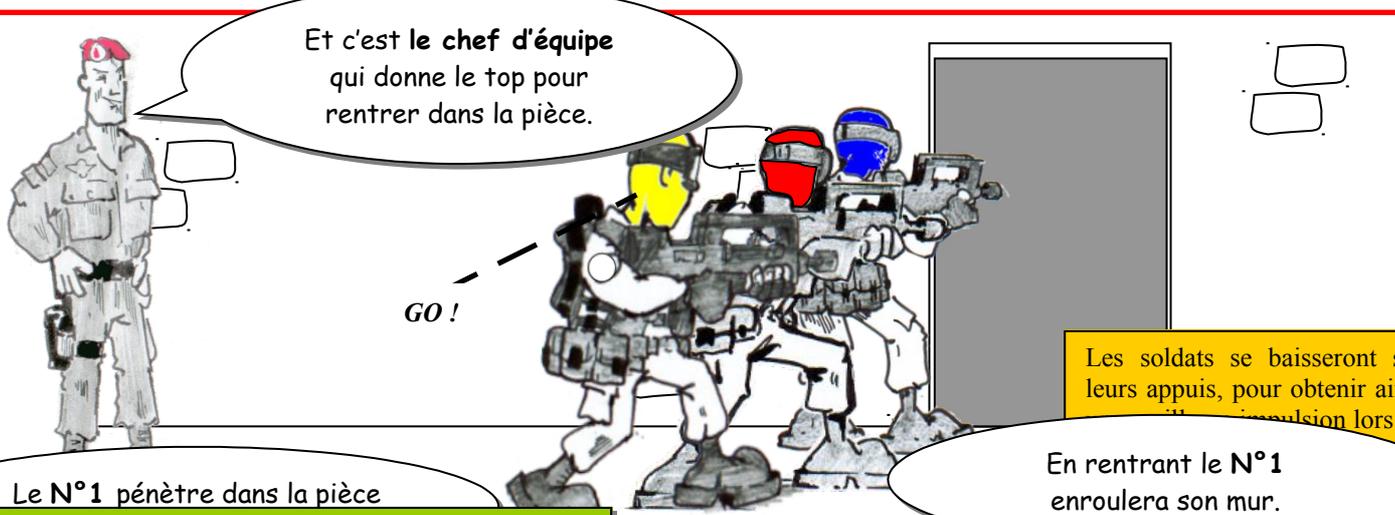
Plusieurs solutions pour le top de la pénétration.

- Soit un décompte: 1 2 3 on rentre. (en gestuel)
- Soit un balancement des corps: 1 2 on rentre
- Soit à la voie. « prêt ? » « GO ! ». (voie basse)

En tout état de cause il faut un ordre préparatoire et un ordre exécutoire.



Prêts ?



Et c'est le chef d'équipe qui donne le top pour rentrer dans la pièce.

GO !

Les soldats se baisseront sur leurs appuis, pour obtenir ainsi une impulsion lors de

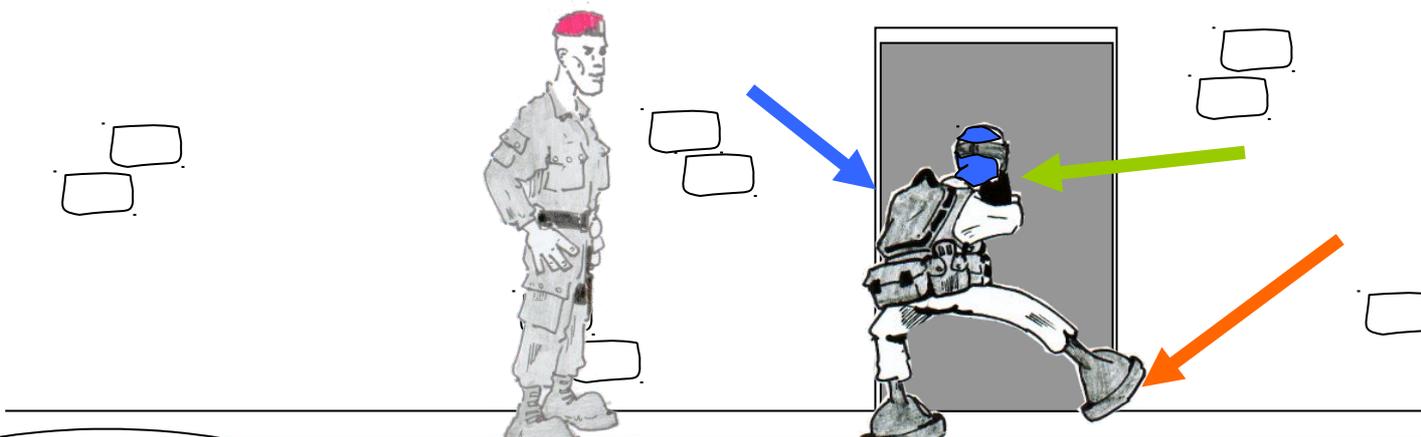
Le N°1 pénètre dans la pièce
Rappel, le trinôme travaille au sein d'un groupe.

En rentrant le N°1 enrroulera son mur.

Le pied vient se bloquer dans le coin de l'encadrement, pour une meilleure stabilité.

Son arme est prête à être utilisée en cas de contact avec l'ENI.

Vue de la pénétration du N°1

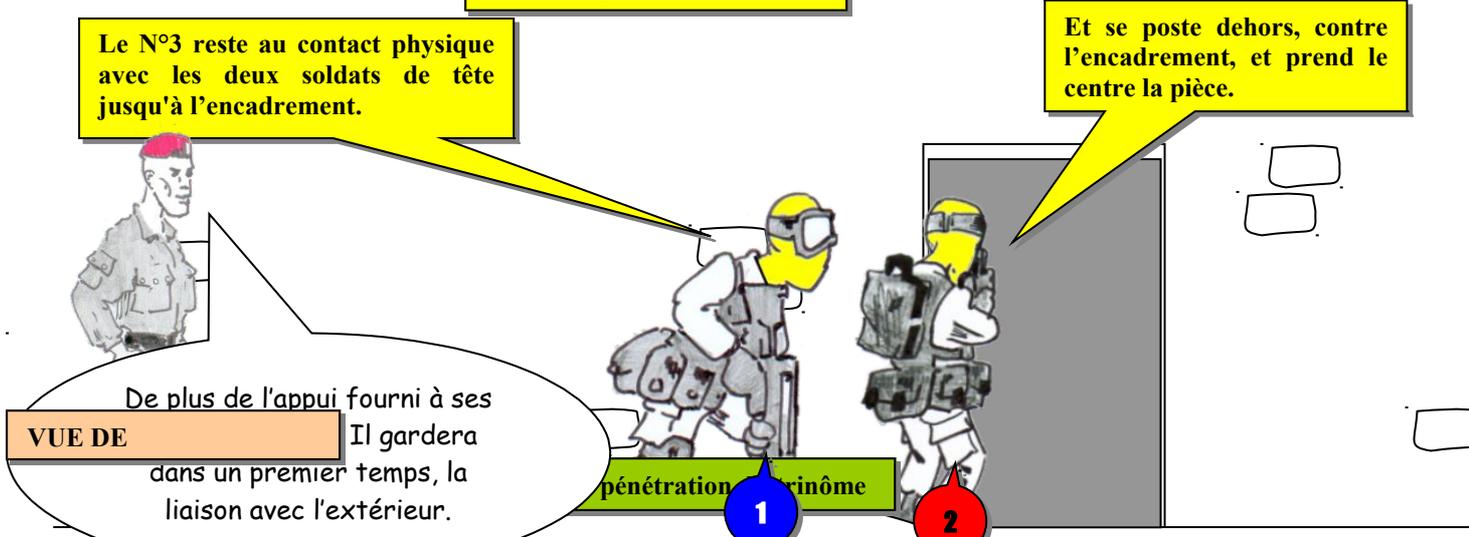


Vue de la pénétration du N°2



Le N°2 ne cherchera pas à venir coincer son pied dans l'encadrement mais plutôt à rester en contact avec son équipier de devant.

Vue de la pénétration du N°3

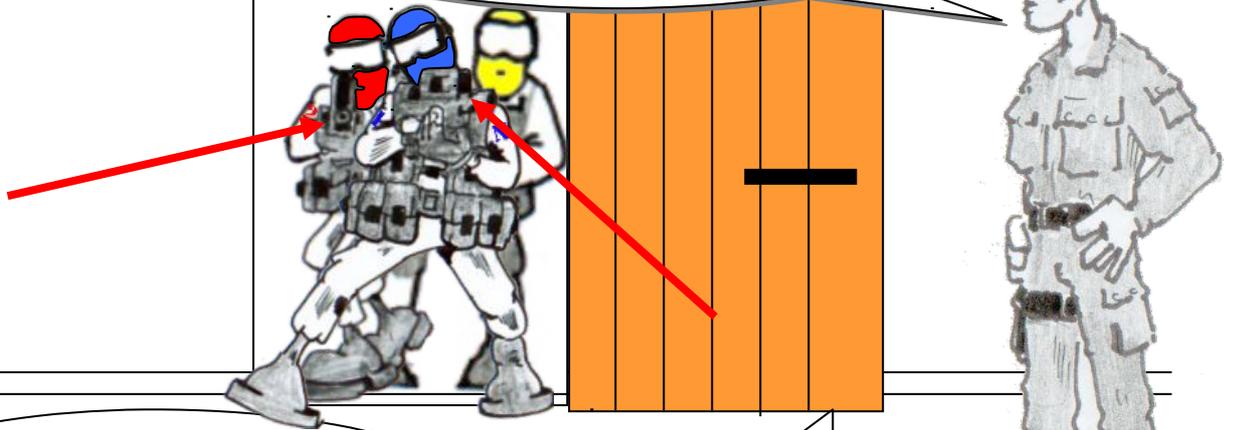


VUE DE De plus de l'appui fourni à ses Il gardera dans un premier temps, la liaison avec l'extérieur.

On voit bien les trois combattants, venir s'engouffrer dans la pièce.

VUE DE L'INTÉRIEUR

Et les deux armes qui rentrent simultanément dans la pièce.



Le soldat qui aura la porte de son coté, viendra la butter avec son dos contre le mur, pour éviter d'avoir une surprise derrière.



Le N°2 va sur l'autre mur.

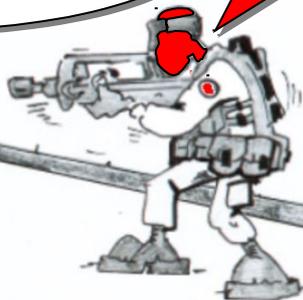


Le N°1 enroule son mur.

Le balayage est très rapide, mais sûr car il est fait pour déceler l'ENI.



Le N°2 balaye du centre de la pièce

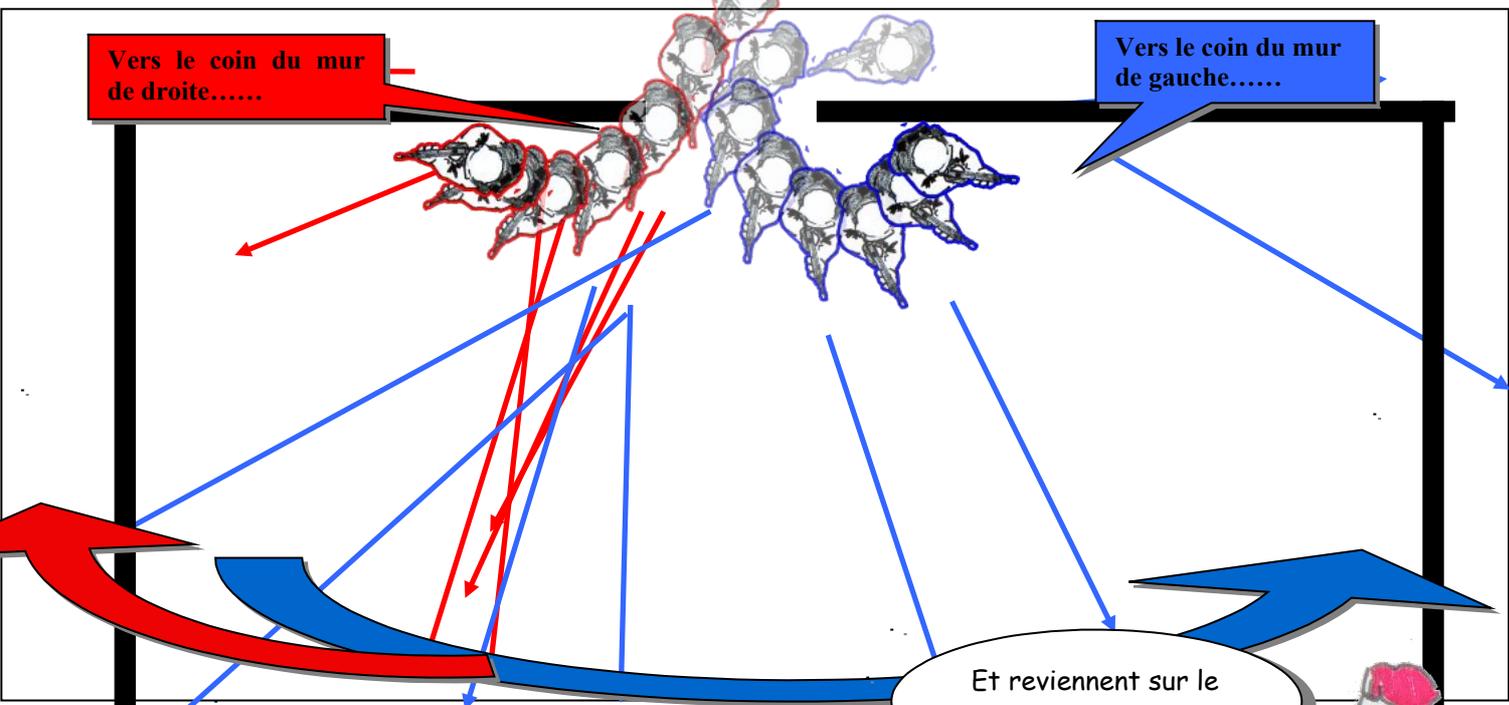


Le N°1 balaye du centre de la pièce



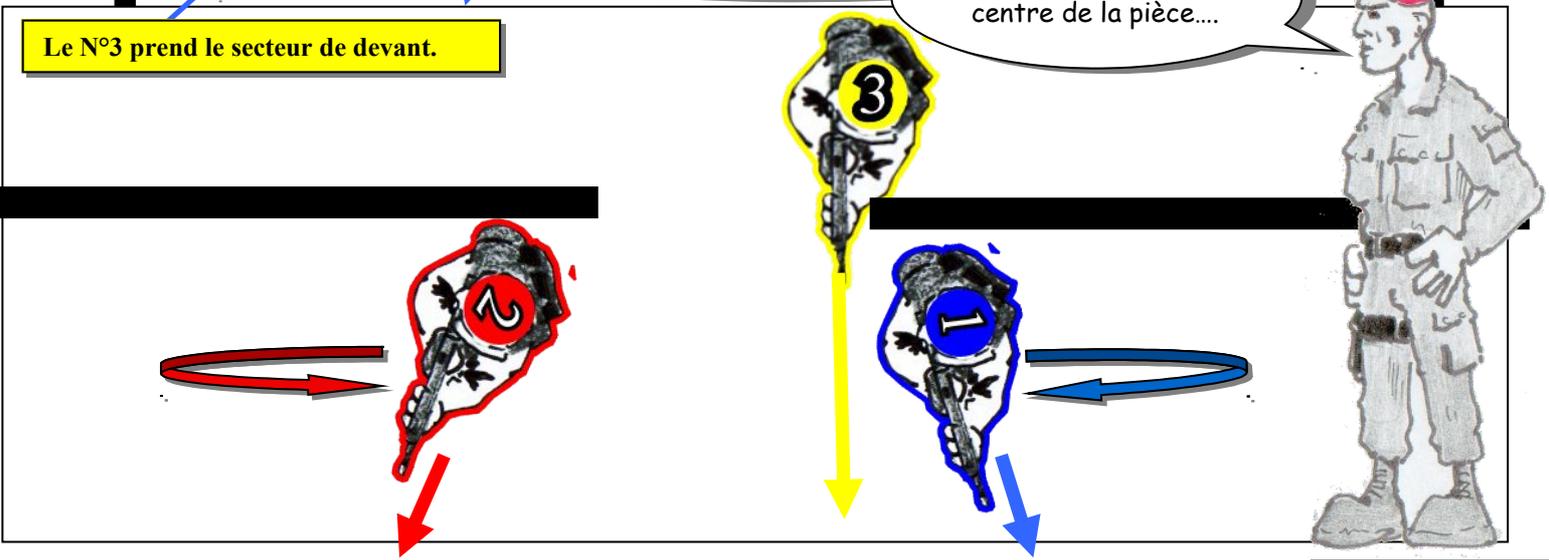
Vers le coin du mur de droite.....

Vers le coin du mur de gauche.....



Le N°3 prend le secteur de devant.

Et reviennent sur le centre de la pièce...



Attention a ne pas resté collé contre le

Lors de t'as mise en place dans la pièce, tu peux venir t'appuyer contre le mur, pour t'aider à te stabiliser.

BIEN.

PAS BIEN.

Mais du devras de décoller pour permettre l'éventuel passage de tes équipiers entre toi et le mur.

Le N°3 rejoindra ses équipiers, plus ou moins rapidement selon la situation.

Attention je rentre !

En général on attendra 2 à 3 secondes. Puis on rentrera en appliquant la même technique de pénétration.

OK !

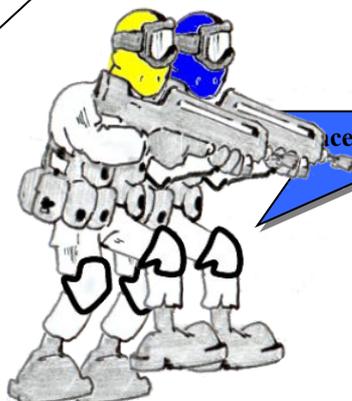
OK !

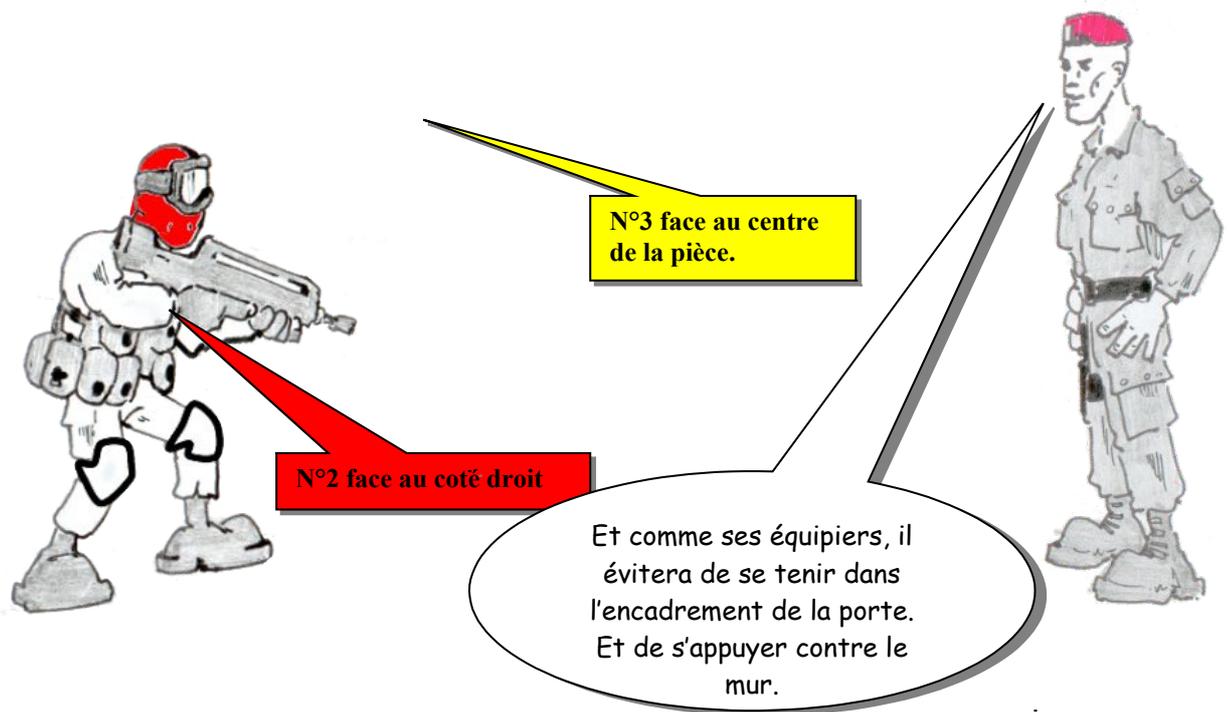
Bien sur avant de rentrer, le N°3 avertira ses équipiers.

Le N°3 comme le N°1 enroulera son mur, pour se retrouver à ses

Le N°3 (chef d'équipe) se placera toujours entre ses deux équipiers.

ce au côté gauche.





Dans tous les cas, si jamais il y a ouverture du feu, le N°3 rentre pour accroître la puissance de feu du trinôme et les aider.

Synchronisation, rapidité, et agressivité du trinôme sont les points clés de la méthode de pénétration.

**Plus la silhouette du soldat sera dans l'encadrement plus elle sera exposée.
Le passage dans la porte doit être très rapide.**

LE BAPTÊME D'UNE PIÈCE

Le trinôme ne cherchera pas à évoluer dans la pièce, mais dans un premier temps, juste à tomber en garde dedans, pour la tenir. Le trinôme se postera juste après le point de pénétration.

Le déplacement dans une pièce ou la fouille font partie d'un autre paragraphe.

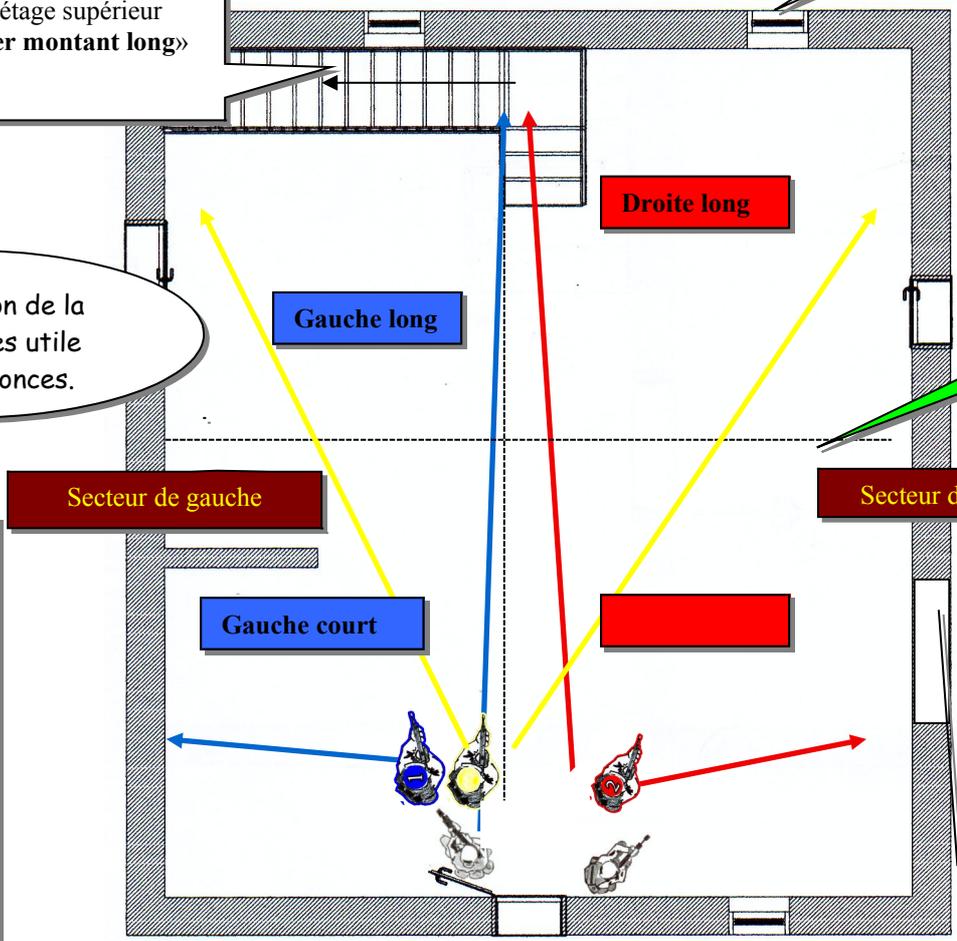
Vue intérieure de la pièce

Escalier allant à l'étage supérieur appelé ici « escalier montant long » ou « en face »

Fenêtre

Porte d'intérieur donnant sur une autre pièce Ici appelé « ouverture droite long »

La description de la pièce est très utile pour les annonces.



On verra plus tard que les annonces en phase de reco servent plus au chef à donner des ordres, qu'aux soldats à faire des comptes rendus.



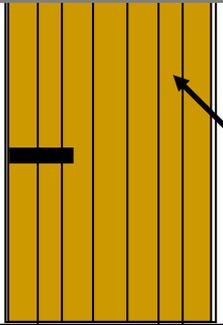
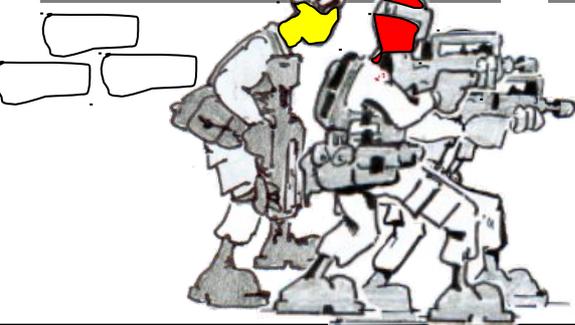
B / LE TRINÔME OUVRE UNE PORTE

Le déplacement du trinôme jusqu'à l'encadrement, est appuyé par un autre trinôme.

Le trinôme s'arrête sur l'encadrement.

1 VISUALISATION DE LA PORTE.

Le N°1 observe l'encadrement pour déceler les pièges



Mais surtout pour voir le sens d'ouverture de la porte et la position de la poignée.

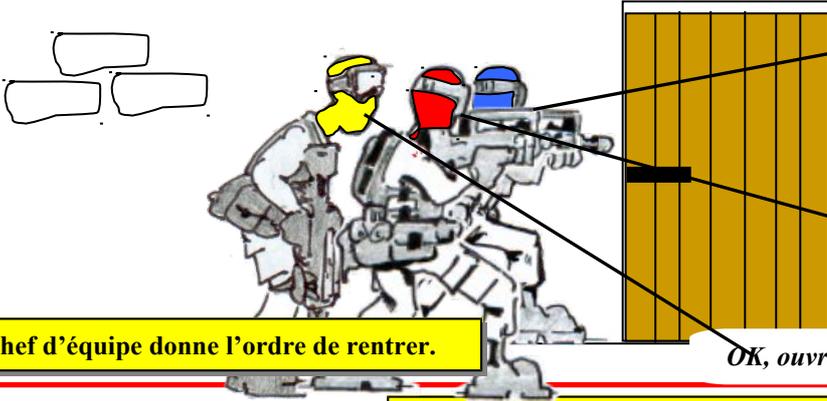


Si les gongs sont invisibles cela voudra dire que la porte se pousse, comme la plus part des maisons individuelles en Europe.

2 LIAISON AVEC SEIN DU TRINÔME.

Le N°1 renseigne le trinôme sur le sens de l'ouverture et ou se situe la poignée.

Porte poussante fermée, poignée de mon côté.



Porte poussante fermée, poignée de mon côté.

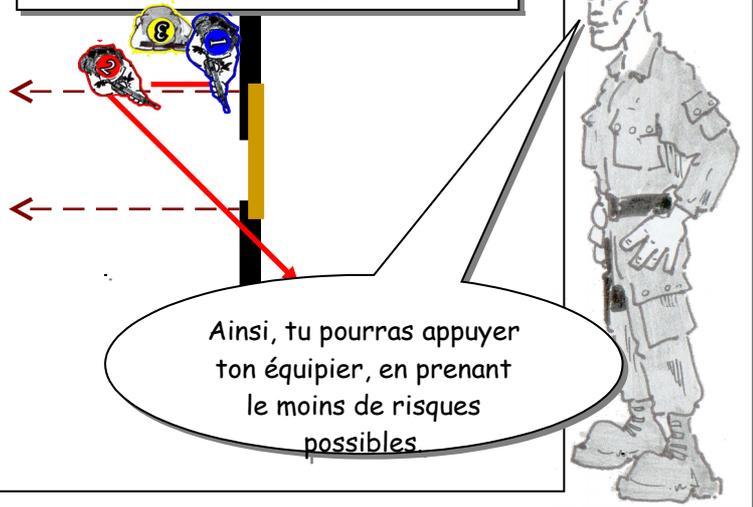
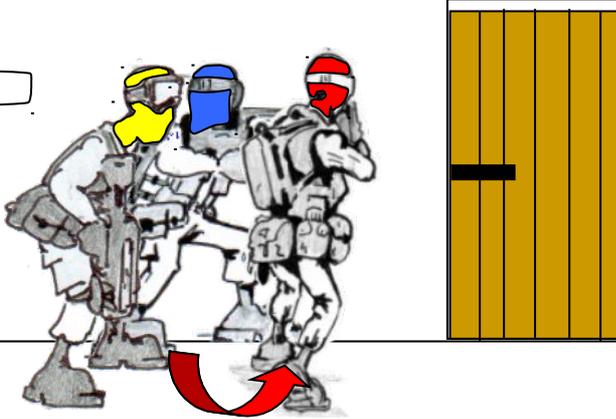
Le chef d'équipe donne l'ordre de rentrer.

OK, ouvre !...

IMMEDIAT.

A partir de cet instant, le N°2 se poste face à la porte sans se tenir dans l'encadrement.

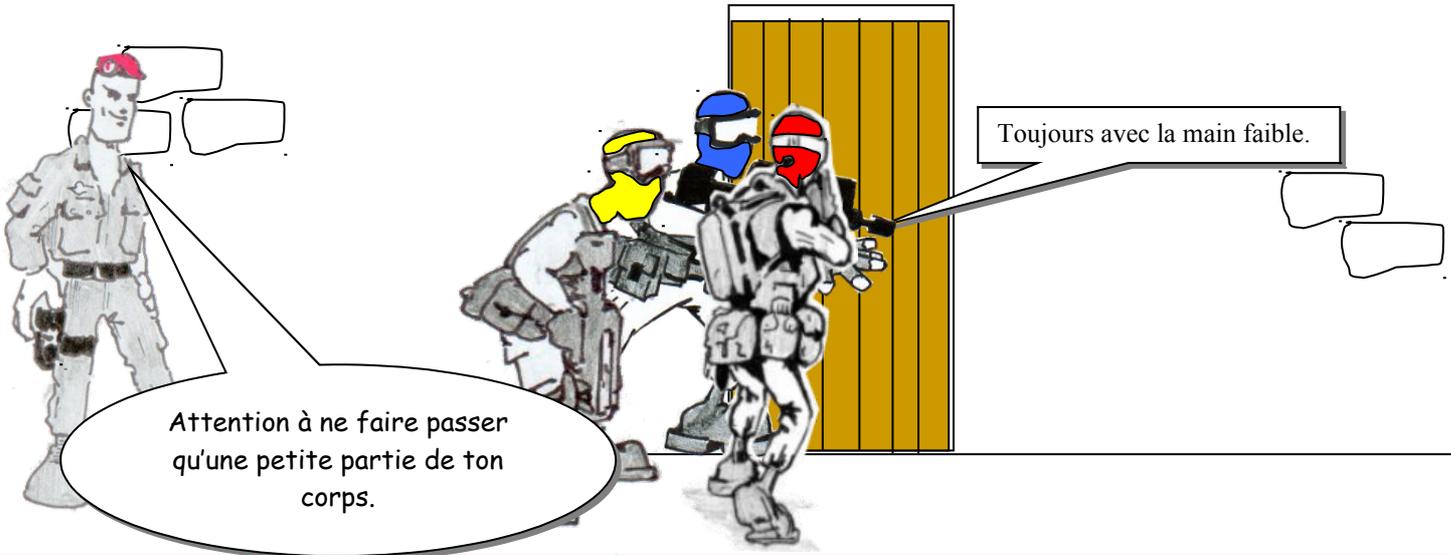
Ne pas se poster dans l'encadrement, pour éviter tout tirs à travers la porte.



Ainsi, tu pourras appuyer ton équipier, en prenant le moins de risques possibles

4. TESTER LA PORTE .

Le N°1 va venir pousser et déclencher la poignée de la porte.



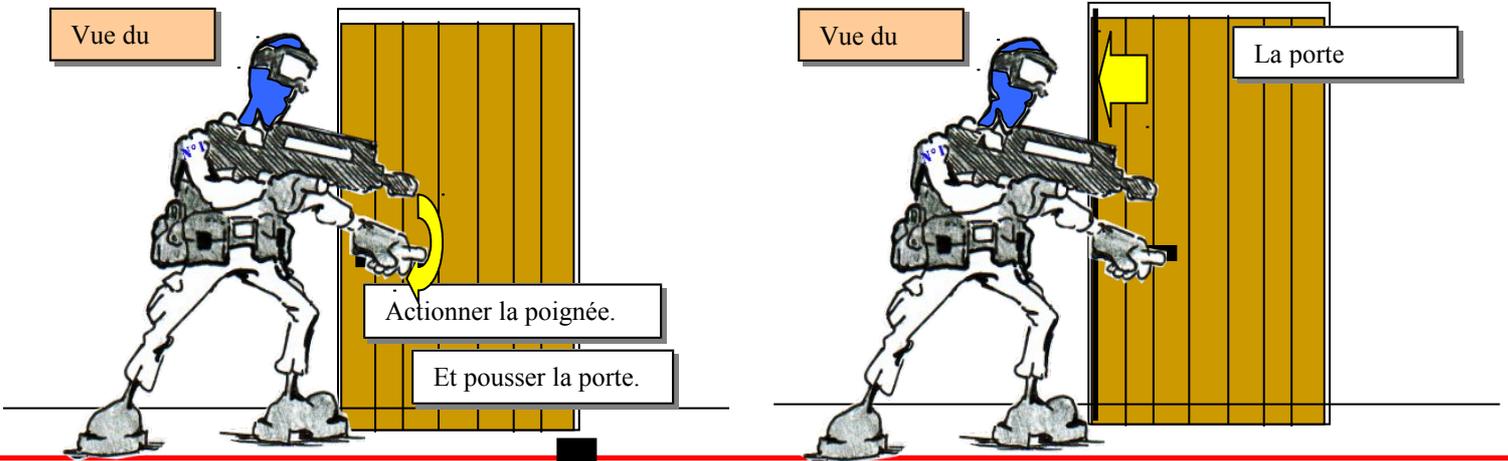
Vue du

Vue du

La porte

Actionner la poignée.

Et pousser la porte.



5 POUSSER LA PORTE.

A ce moment là, le N°1 se décaler pour pouvoir pousser la porte avec le pied.



Il viendra mettre le pied à plat, pour avoir une meilleure pression sur la porte.

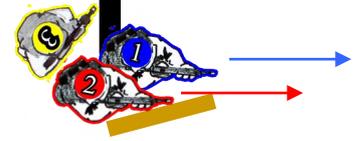
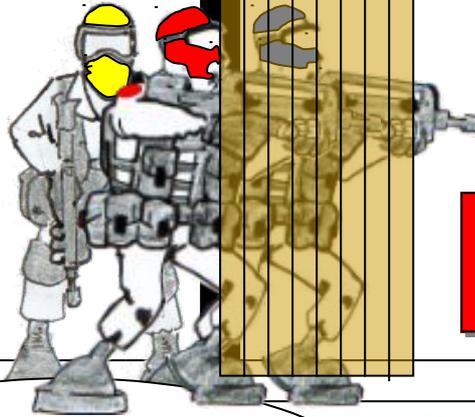


ATTENTION LE N°2 DEVRA SE DECALER LEGERMENT POUR EVITER DE GENER LE N°1 LORS DE LA POUSSER SUR LA PORTE.

De cette manière, le N°1 rentre avec la porte et finit de poser son pied dans le palier de la porte.

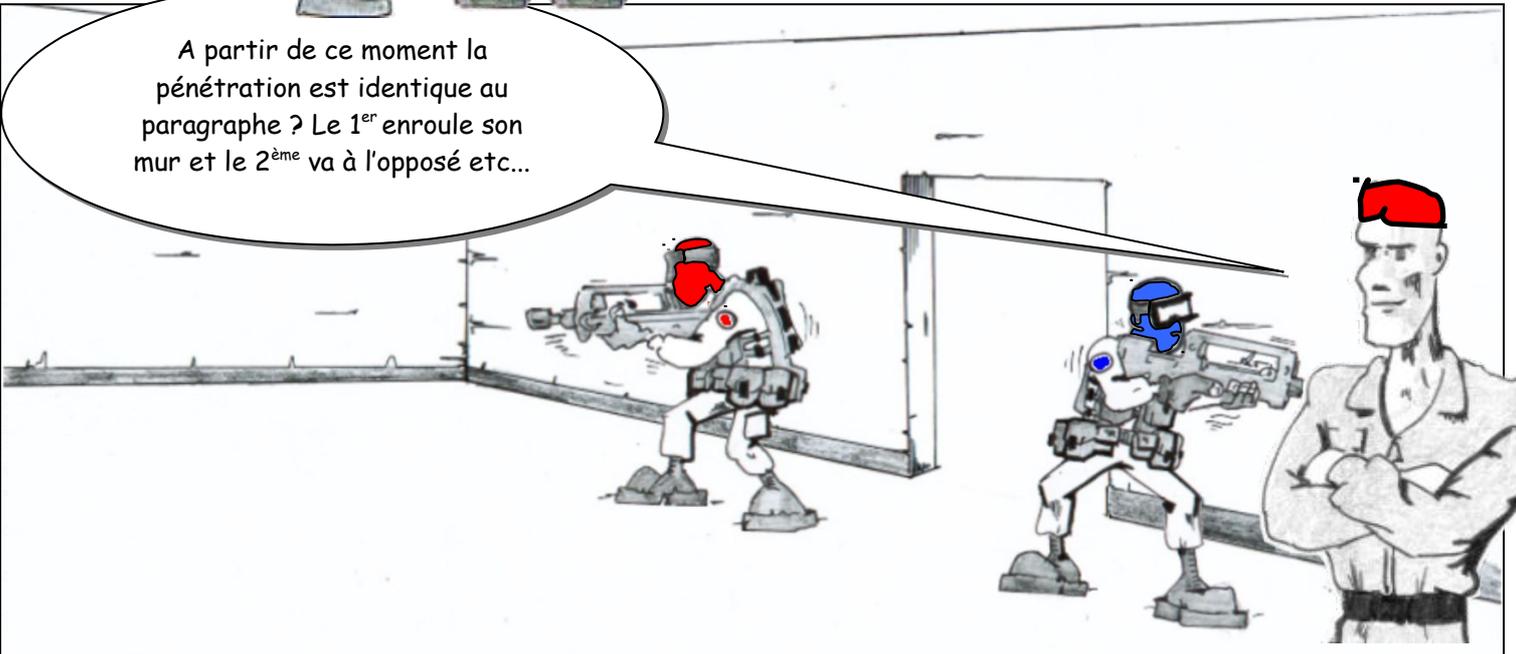
6 RENTRER DANS LA PIÈCE.

Points clés, les deux armes doivent rentrer en même temps



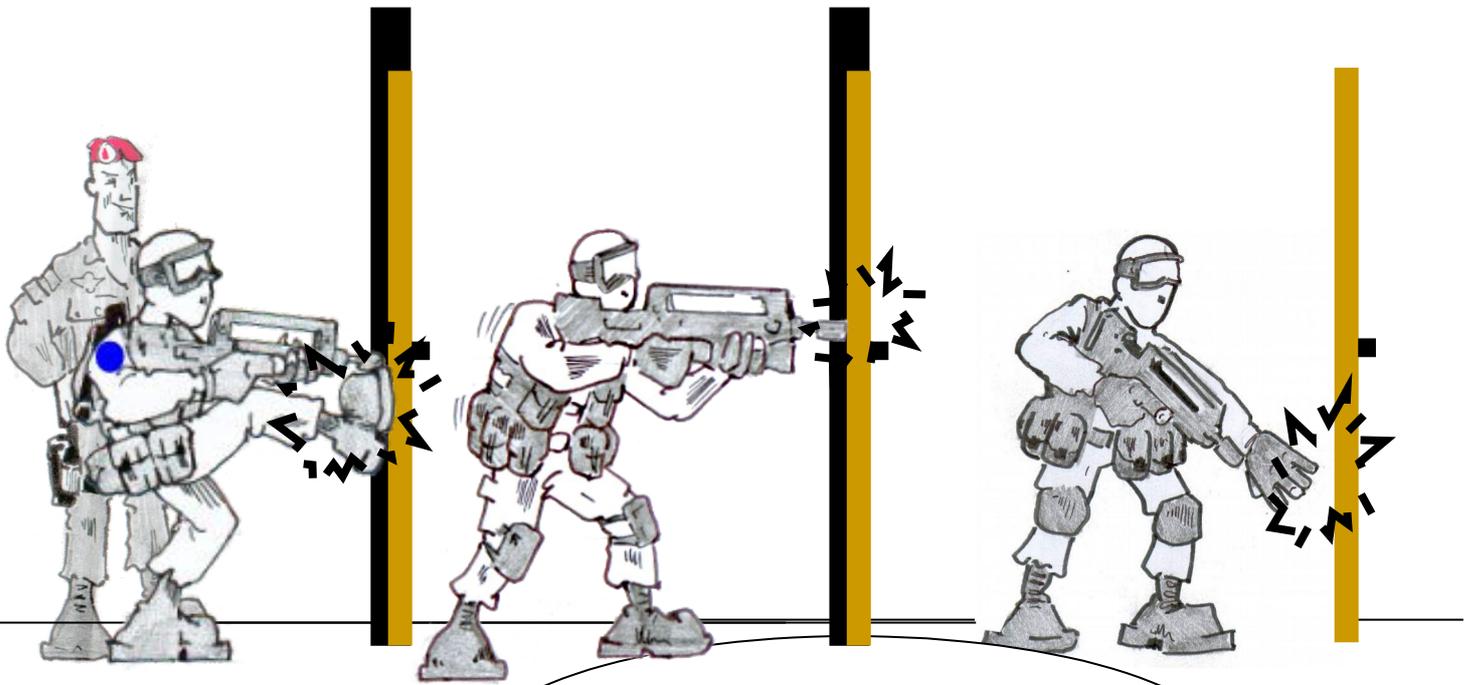
Le N°2 est au contact physique et rentre avec son équipier pour avoir une pénétration avec deux armes en même temps.

A partir de ce moment la pénétration est identique au paragraphe ? Le 1^{er} enroule son mur et le 2^{ème} va à l'opposé etc...



Les points clés sont toujours la synchronisation, la liaison, et la rapidité pour le passage de l'encadrement.

Tu peux pousser la porte de plusieurs manières, soit le canon, soit avec le bout du pied, soit avec la main etc.
... Mais tu devras faire attention à ne faire passer qu'une petite partie du corps.



La seule chose à ne pas faire c'est ça...
Pousser la porte en ayant son arme pas prête, et en se tenant trop dans l'encadrement de la porte

Ouvrir la porte en se tenant dans l'encadrement de la porte.

L'arme pas prête à l'emploi.



C / POIGNÉE DE L'AUTRE CÔTÉ

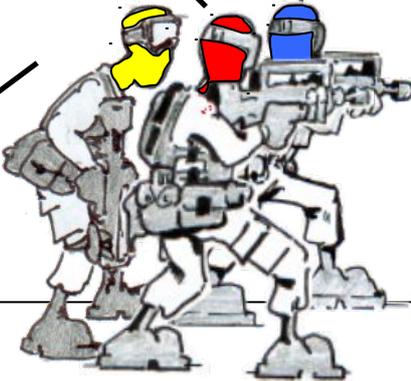
Même technique d'approche.

Le N°1 renseigne ses équipiers.

Porte fermée, poignet de l'autre côté...

Porte fermée, poignet de l'autre côté...

OK, passez de l'autre côté.

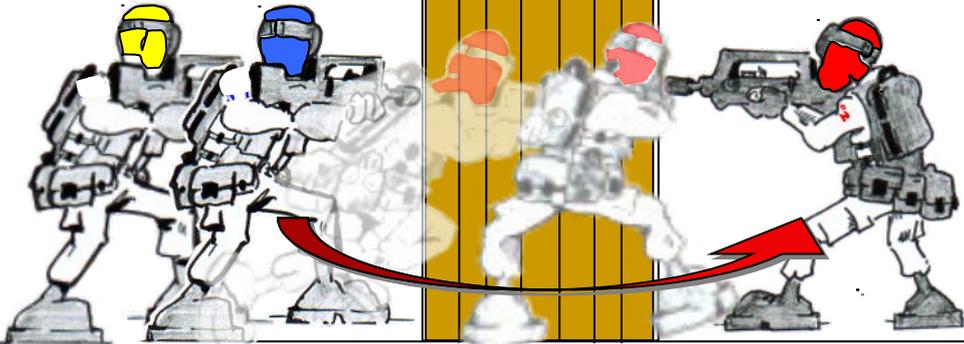


Le N°1 et 2 devront aller de l'autre côté de l'encadrement, pour actionner la poignée.



Le N°2 franchit

Suivit du N°1.



De part la rotation, il y aura inversion des rôles. Ce sera le N°2 qui actionnera la poignée.



Le passage sera un mélange d'un passage **FLASH** et **PHOTO**. Passage rapide devant la porte tout en le prenant en compte.

Ainsi c'est le N°2 qui travaillera sur la porte.

Pour une meilleure aisance, il peut se mettre face au mur

La technique est identique que dans le paragraphe ?

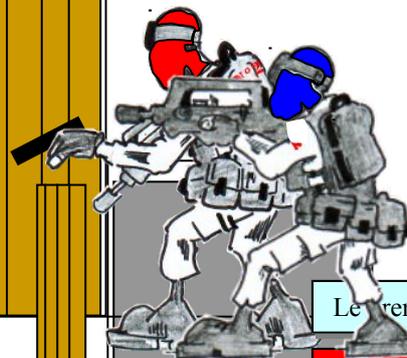
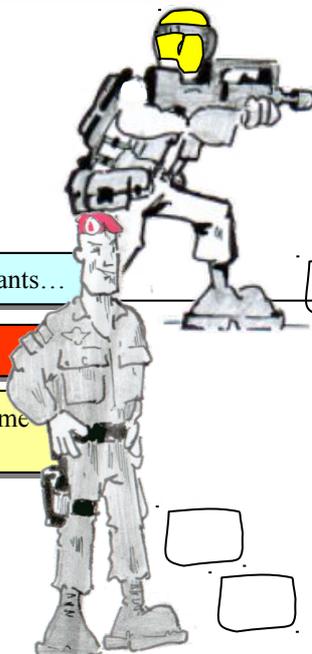
Teste la poignée.

Teste la porte.

Liaison entre les deux combattants...

Pénétration à deux...

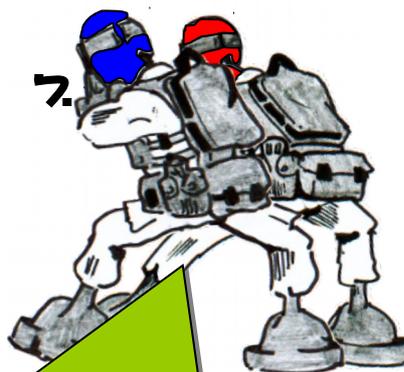
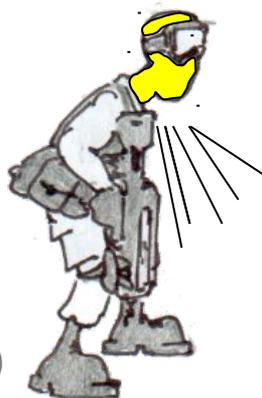
Les deux armes rentrent en même temps...



Le premier enroulera son mur.

Le deuxième ira de l'autre

Remarque le chef d'équipes
qui baisse son arme lors du
passage de ses équipiers.



Si les deux combattants rentrent de part et d'autre de la porte, ils risquent de se coincer dans l'encadrement de la porte. Pour palier à ce problème, les deux combattants basculent du côté de la poignée.

D / OUVERTURE VERS L'EXTÉRIEUR

Même principe que dans les paragraphes précédents.

Approche jusqu'à l'encadrement, observation de la porte, liaison au sein du trinôme...

En Europe, le plus généralement les maisons individuelles s'ouvrent vers l'intérieur et les bâtiments publics s'ouvrent vers l'extérieur.

Porte tirante, fermée, poignet de mon côté...

Porte tirante, fermée, poignet de mon côté...

OK !...
Je vais ouvrir.

Les gongs sont visibles, la porte se tire vers l'extérieur.

Un des trois combattant ira actionner la poignée et tirer la porte...

Pour une question de simplicité, on fera ouvrir la porte par le N°3.



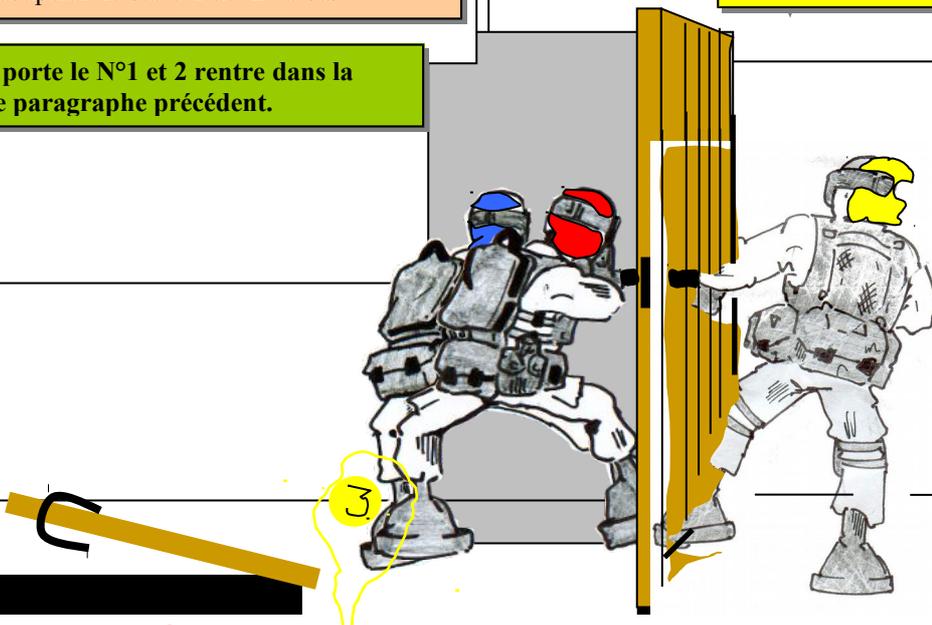
Le « portier » peut être aussi bien le N°2 que 3.
On évitera de faire ouvrir la porte par le N°1, qui couperait le secteur de tir de ses



Le N°3 contourne ses équipiers, saisie la poignée, l'actionne et tire la porte.

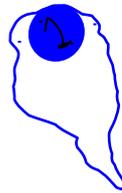
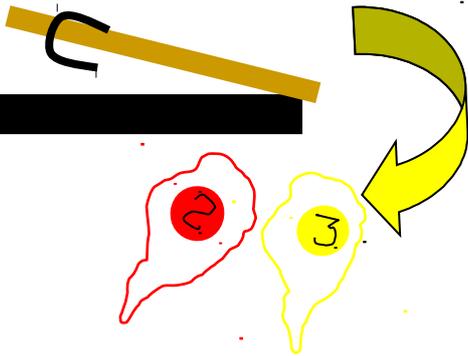
Dès ouverture de la porte le N°1 et 2 rentre dans la pièce comme dans le paragraphe précédent.

e contre l'encadrement
paraphé précédent.





Puis rejoint ses équipiers dans la



E / LE BINÔME S'EMPARE D'UNE PIÈCE

La pièce est, ou peut être tenue par un ENI. Le contact n'a pas encore eu lieu.
La discrétion va être encore de mise jusqu'à la pénétration dans la maison.
L'emploi de la grenade offensive sera systématique pour chaque pièce.

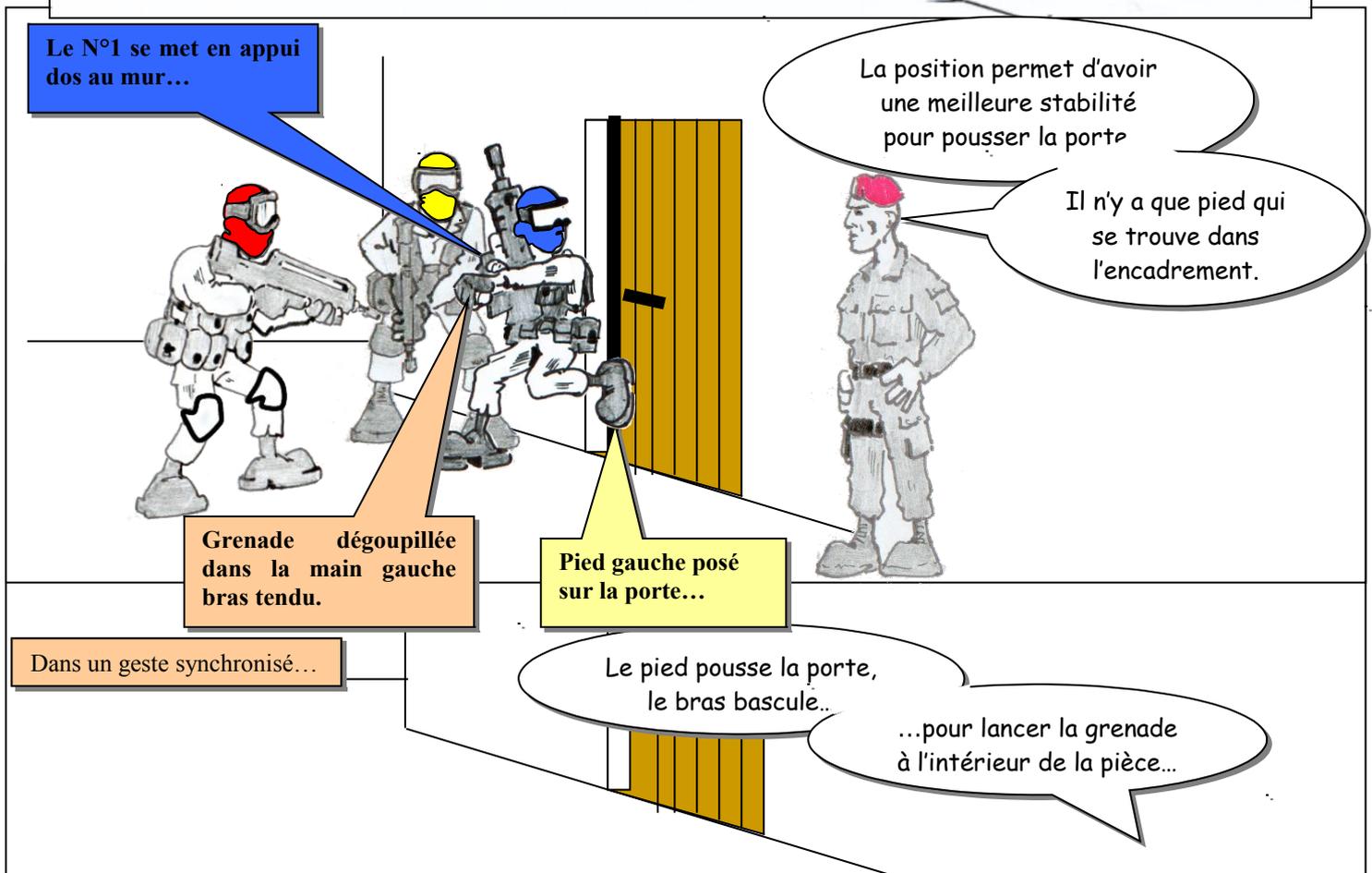
La méthode se déroule en quatre temps.

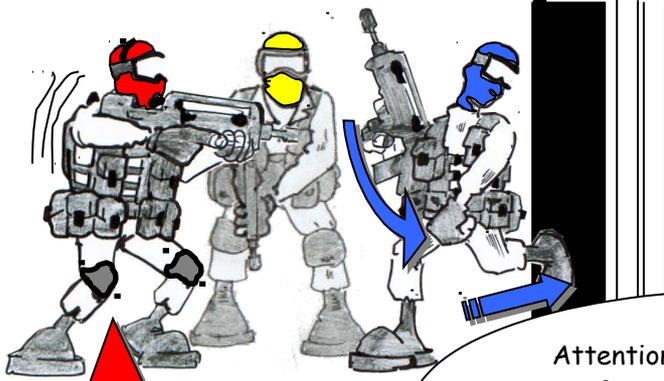
Premier temps : Approche discrète jusqu'à l'encadrement de la porte.

Deuxième temps : Préparation de l'assaut. (déclenchement de l'ouverture de la porte, préparation de la grenade, ouverture de la porte, lancement de la grenade...)

Troisième temps : Pénétration dans la pièce.

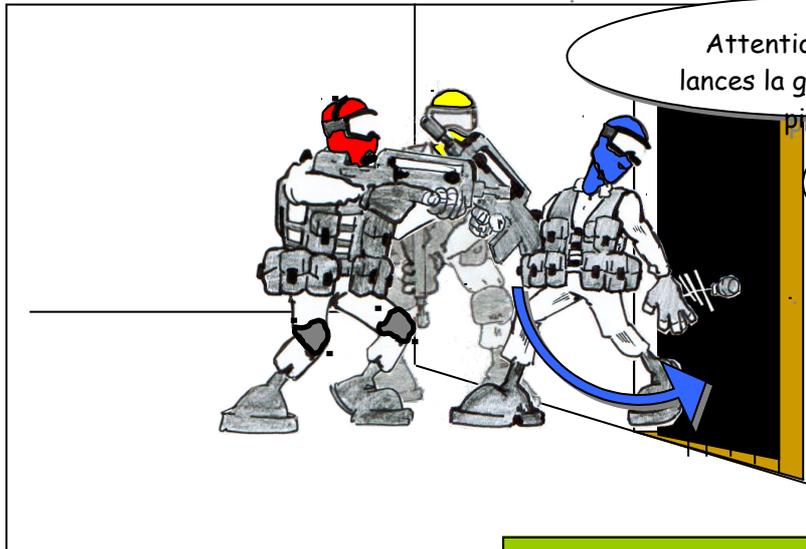
Quatrième temps : Tomber en garde dans la pièce.





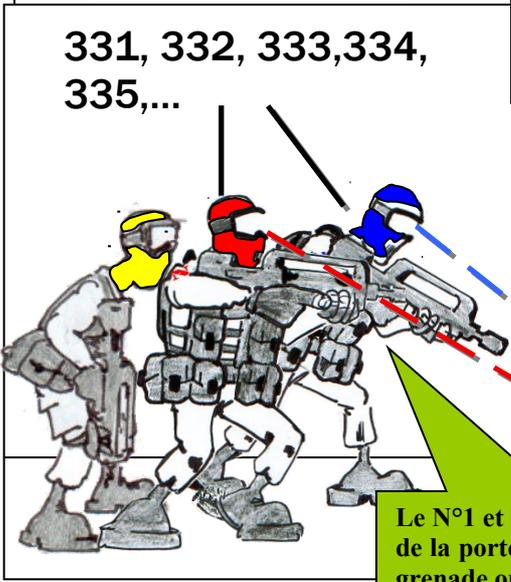
Le N°2 retourne entre le N°1 et 3.

Attention si tu pousses la porte trop fort, elle risque de revenir et de faire raquette de tennis avec ta grenade.



Attention lorsque tu lances la grenade dans la pièce !

Le but est de la lancer au milieu de la pièce, pas la peine d'y mettre toute ta force.



331, 332, 333, 334, 335,...

Une fois la grenade est jetée à l'intérieur, le trinôme compte en hurlant jusqu'à ce que la grenade explose...

Dès que la grenade

Le N°1 et le N°2 regarde le palier de la porte en cas du retour de la grenade ou la sorti de l'ENI



Le binôme rentre dans la pièce comme dans le paragraphe 91

Les deux soldats crient à voix haute.

331, 332, 333,.....

Le décompte à double effet

Un effet psychologique sur l'ENI à l'intérieur de la pièce...

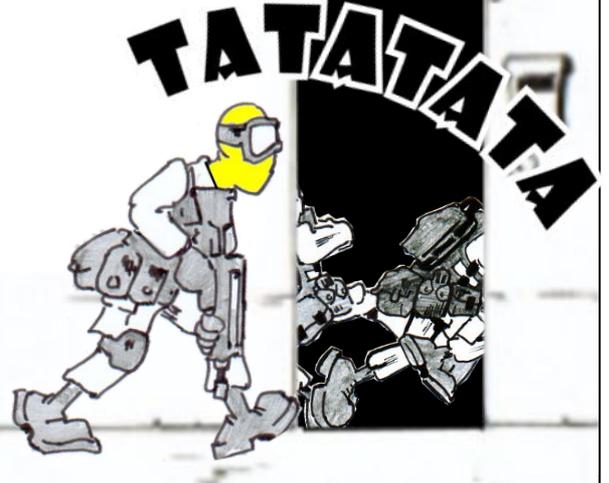
Et sur celui qui lance la grenade.

Et garder l'espace temps qui est fatal dans cette phase de combat.

Le binôme rentre dans la pièce...

LE TIR NE SE FERA QUE SI VISUEL SUR ENI.

...comme dans le paragraphe 91...



Le trinôme tombe en garde face à la

Dans un prochain paragraphe, nous verrons comment traiter un ENI au sol.



RAPIDITÉ, AGRESSIVITE ET SYNCHRONISATION SONT LES POINTS CLÉS DE CETTE PHASE QUI EST IMPORTANTE DANS LE COMBAT EN ZONE URBAINE.