

« LA TACTIQUE POUR LES NULS »

Préambule :

Ce modeste manuel n'est pas un précis de stratégie, en airsoft, on fait au mieux de la tactique...n'en déplaise a certains (ils sont pas la au moins ?)Je laisse donc a d'autre le style RS et autres joyeusetés, si certaines erreurs apparaissent, qu'ils n'hurlent pas au loup, mais m'en fasse part, je corrigerai si nécessaire.

Ce manuel sera découpé en plusieurs parties dédiées chacune à un domaine particulier, RADIO, désignation d'objectif, déplacements, formations et changement de formations, drill de changement de chargeur, etc...

Je rajouterai des parties selon mes modestes connaissances, ce manuel n'est donc pas figé !

Comme je retransmet des connaissances techniques, et ai fait un mix savant de procédure radio, technique d'action immédiate, ISTC et désignation d'objectif a bord d'engin blindé, il se peut que le terme « arme » apparaisse certaines fois, ne m'en tenez pas rigueur .

DESIGNATION :

Principe du cadran horaire :

On utilisera le cadran horaire pour donner la direction d'un objectif, sans se noyer dans les détails, le midi du cadran est toujours devant soi, dans le sens de progression vers l'ENI, et on donnera une heure pour donner la direction sommaire la plus précise possible.

Exemple : un objectif situé droit devant soi sera a MIDI, a sa droite, il sera a 3 HEURE, à sa gauche il sera à 9 HEURE, derrière soi, il sera à 6 HEURE.

On n'utilisera pas les minutes, afin de ne pas compliquer la désignation.

RADIO :

Pour rendre compte rapidement et efficacement, il faut être concis, plus le message sera long, plus on perdra de temps et d'information en cours de transmission.il faut donc limiter les informations à transmettre afin de ne donner que les plus importantes, voici celles que je juge utiles, vous pouvez en rajouter bien sur :

- **INDICATIF DE L' APPELANT** : afin que tout le monde sache qui appelle
- **NATURE DE L'APPEL** : donner pourquoi on appelle
- **POSITION** : selon un baptême terrain définit à l' avance, ou d'après un mouvement du terrain
- **NOMBRE DE L' ENI** : que tout le monde sache combien ils sont (donner combien vous en voyez, et pas combien vous croyez en avoir vu !)
- **ACTION** : décision que vous avez prise face a cet ENI, que l'on vienne vous aidez si besoin !

Fréquence unique pour toute la team, donc soyez économe de vos messages, seul le nécessaire doit être dit, pour l'avoir vécu, rien de plus gavant que d'avoir un truc urgent à dire et qu'un bavard monopolise le réseau (Mode je raconte ma vie OFF).

FORMATIONS :

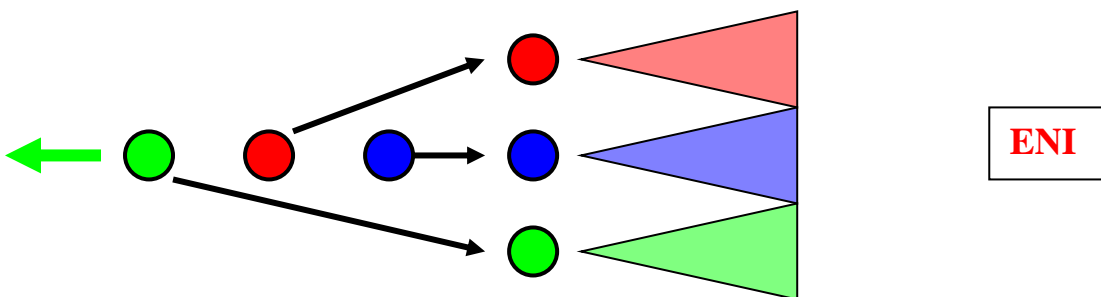
Pour agir en équipe, la plus petite entité est le trinôme (3 joueurs indissociables) et chacun a sa place et sa fonction de défini dans cette entité.

Il existe plusieurs formations, chacune ayant un but bien défini selon le terrain, la distance qui nous sépare de l'ENI ou l'effet à obtenir sur l'ENI, voici les plus utilisées.

- LA COLONNE : utilisée pour la progression en terrain boisé ou le long d'une route, elle offre le moins de surface à l'ENI mais dépend d'un seul homme pour l'observation avant et le déclenchement du feu.
- LA LIGNE : formation utilisée en terrain « ouvert », traverser une route ou pour donner l'assaut, elle permet à tous d'utiliser son arme de façon optimale.
- L'ESSAIM : formation qui permet de se couvrir face à toutes les directions, et donc de tenir sa position face à l'ENI, ou de faire un point TOPO ou soigner un blessé.

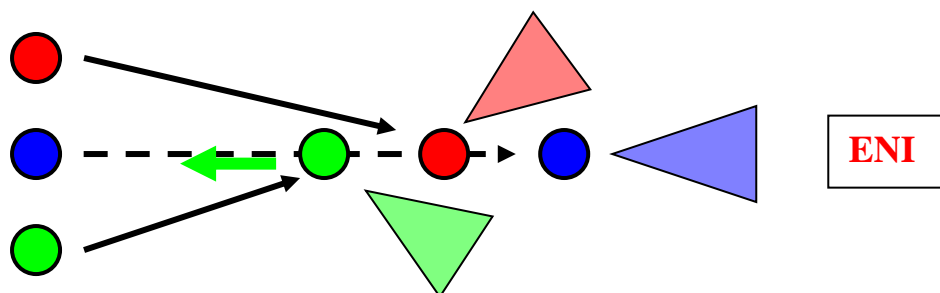
Pour passer d'une formation à l'autre, chacun a une place défini dans le trinôme, et garde cette place afin que chacun sache comment les autres vont se placer par rapport à lui, cette place est importante, car sans cela le trinôme perd toute efficacité.

- COLONNE A LA LIGNE :



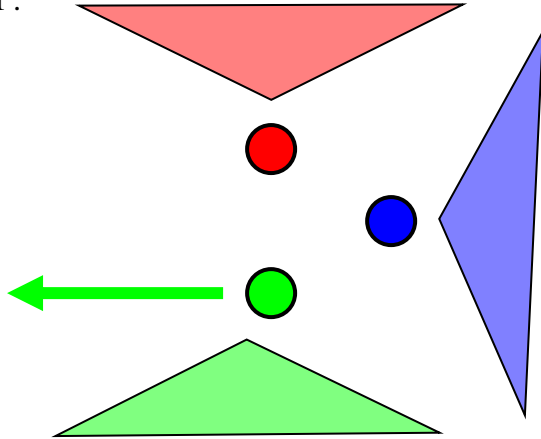
Le passage de la colonne à la ligne se fait sur ordre du premier et à son niveau.

- LIGNE A LA COLONNE :



Le passage de la ligne à la colonne se fait en déplacement, chacun reprenant sa place par dépassement.

- L'ESSAIM :



Chacun s'arrête sur place et surveille face à sa direction d'observation, en n'oubliant pas les 6 HEURE !

OBSERVATION :

Principe de base : chacun à un secteur d'observation bien défini selon sa place dans le binôme, et observe dans son secteur, tout en surveillant derrière lui si les autres le suivent bien, et s'il n'y a personne qui vous suit pour le dernier.

Les secteurs d'observation sont illustrés sur les dessins des formations,

- en déplacement le premier observe de 10 à 2 HEURE, le second de 11 à 8 HEURE, et le dernier de 1 à 4 HEURE et derrière.
- En ligne celui du milieu observe de 10 à 2 HEURE, celui de gauche de 11 à 9 HEURE, et celui de droite de 1 à 3 HEURE et derrière.
- En essaim chacun observe dans son secteur, ainsi que derrière.

COMMANDEMENT AUX GESTES :

Le commandement aux gestes permet de communiquer tout en étant discret et donc de pouvoir surprendre l'ENI, les gestes devront être précis et ample, pour pouvoir être compris de loin et sans doute sur leur signification.

En voici quelques exemples :

- HALTE : main levée, paume de main ouverte vers l'avant.
- A TERRE : main tendue, paume de main vers le sol.
- AMI / OK : main fermée, pouce en haut.
- ENI : main fermée, pouce en bas.
- OBSERVER : montrer les yeux, puis la direction ou regarder.
- ECOUTER : mettre la main autour de l'oreille, puis la direction ou entendre.
- EN AVANT : mouvement de bras de l'arrière vers l'avant, au dessus de l'épaule.
- CHANGEMENT DE DIRECTION: faire un cercle sur sa tête, puis montrer la nouvelle direction à suivre.
- OBSTACLE : main tendue, deux doigts croisés.
- PIEGE / EMUSCADE : main dirigée vers le haut, semblant tenir une boule.
- MAISON / FORT : main paume vers le bas, en formant un toit.

- EN LIGNE : balancer le bras de gauche a droite, au dessus de l'épaule.
- EN COLONNE : placer la main en crête d'iroquois sur la tête.

REACTIONS EN CAS DE RENCONTRE :

En cas de rencontre, le premier qui voit réagit, quelque soit sa place, « une réaction incomplète mais immédiate aura toujours le dessus sur une réaction parfaite mais trop tardive » Dixit je sais plus qui ...

Les ordres de réaction se donnent à haute voix, en les répétant 2 fois, pour que tout le monde les entende bien.

TUBE ARRIERE :

En cas de contact avant avec l'ENI, et si celui-ci est trop fort, dans ce cas, repli en tirant pour se dégager et empêcher l'ENI de prendre le dessus.

- Le premier qui voit et juge qu'il faut se replier annonce fort « CONTACT 1 HEURE, CONTACT 1 HEURE, TUBE ARRIERE, TUBE ARRIERE » et ouvre le feu.
- Le second se met en position de tir et annonce quand il est prêt « BLEU 2 PRET, BLEU 2 PRET » et tape sur l'épaule du premier.
- Le premier se baisse et se décale sur la droite pour libérer le tunnel de tir et se replie derrière le dernier, une fois en place, il annonce « BLEU 1 PRET, BLEU 1 PRET ».
- Ainsi de suite jusqu'à être sorti de la zone de feu ENI ou avoir gagné une position abritée.

TUBE AVANT :

En cas de contact avec l'ENI et si la décision de passer en force est prise, mise en ligne et tir de tous pour faire un effet de feu brutal et soudain et surprendre l'ENI.

- le premier annonce « CONTACT, CONTACT, TUBE AVANT, TUBE AVANT » s'arrête et se met a tirer
- les autres se mettent a son niveau et tirent a leur tour afin de faire un effet de saturation.
- Une fois tous en ligne, avancer tout en tirant afin de bousculer l'ENI et de garder l'initiative du feu, veiller a ce que il y ai toujours au moins 2 tireurs en action.

PRINCIPES DU TIR DE COMBAT :

- Toujours garder la main forte sur sa réplique, afin de pouvoir tirer sans délai, la main forte est la main qui tient la poignée pistolet. la main faible servira à changer de chargeur ou mettre en œuvre l'optique.
- Garder les 2 yeux ouverts pour tirer, de cette façon on garde une vue panoramique du paysage, et les optique type REDDOT et HOLOSIGHT permettent le tir les yeux ouvert, c'est même leur principe de fonctionnement !
- Mettre les chargeurs dans les pochettes de son gilet dans le sens adéquat pour pouvoir les mettre en place sur l'arme sans manipulation superflue, si possible les équiper avec des crochets type MAGPULL ou cordelette pour faciliter leur préhension.
- En fin de chargeur, éjecter le chargeur vide tout en récupérant avec la main faible un autre chargeur, mettre le nouveau chargeur en place, puis ranger le vide, le mieux est

d'avoir un sac a chargeur type DUMP POUCH , cela évite d'avoir a chercher a ranger le chargeur.

- Garder l'index hors de la queue de détente tant que l'on ne veut pas tirer, cela évite les tirs intempestifs lorsque l'on se prend les pieds dans une branche, et d'envoyer une rafale dans le dos de celui de devant, bonjour la discrétion, fin de la superbe infiltration !
- Déroulement type d'une séquence de tir :

OBSERVATION

IDENTIFICATION

LEVER DE L'ARME EN CIBLE

VISEE ASSUREE

DOIGT SUR LA QUEUE DE DETENTE

TIR 2 COUPS OU RAFALE COURTE (5.6 BBS)

ANNALYSE DU TIR

SCANNING LATERAL

DIVERS :

- Donner a chaque trinôme un code couleur, et a chacun dans le trinôme un nombre, de cette manière les message radio seront plus rapide et facilement compréhensibles par tous, exemple : BEU 1, 2, et 3 ROUGE 1, 2 ET 3 VERT 1, 2 et 3 noir 1, 2 et 3
- Avoir trois trinômes de nature identique et un regroupant les APPUIS (SNIPE, M249) pour avoir une formation type 3 / 1, 3 en ligne pour reconnaissance, et 1 en appuis pour aider sur le point ou faire effort.
- Que chaque SNIPER ai avec lui un aide a l'observation et qui assure sa sureté rapprochée avec un AEG.

Voila fin de la lecture, une aspirine, et au lit !

Pour les remarques, ou chose à améliorer, je suis ouvert à toute discussion, sensée bien sur !