

EXTRAITS DU TTA 106

VOCABULAIRE MILITAIRE

**Le vocabulaire propre à la MEDO se trouve avec celle-ci dans la partie
“processus décisionnel “**

Adaptation

Position d'une unité mise pour emploi à la disposition d'un échelon tactique qui en est organiquement dépourvu.

Appuyer

APP

Apporter une aide à une autre unité, spontanément ou sur ordre, par le mouvement ou par le feu.

Action d'un groupement ou d'un détachement qui aide, couvre, élargit ou soutient la manœuvre d'un autre élément en comportant le plus souvent la fourniture de feux.

Articulation

ARTIC

Constitution d'une troupe en différentes fractions subordonnées dont la composition (articulation des moyens) et le chef (articulation du commandement) sont nettement précisés.

Attaquer

ATK

attaque

Acte essentiel de la manœuvre offensive visant par la combinaison du feu et du mouvement, soit à détruire un ennemi déterminé, soit à le chasser des zones qu'il occupe en lui infligeant le plus de pertes possibles.

Attaquer en force

ATK

Détruire ou, au minimum, neutraliser l'adversaire par une action de feux brutale et puissante, puis parachever les résultats obtenus par l'engagement rapide des formations de combat, en général blindées et mécanisées.

Attaquer en souplesse

ATK

Paralyser et désorganiser le dispositif ennemi par des infiltrations profondes puis détruire progressivement les éléments dépassés et isolés.

Avant-garde

AVG

Détachement de sûreté rapprochée, agissant en avant d'une troupe en marche pour la renseigner, la couvrir et faciliter son engagement.

Barrer

(une direction, un itinéraire)

Arrêter un ennemi progressant sur cette direction ou cet itinéraire.

Canaliser

Tâche tactique visant à restreindre les opérations dans une zone étroite par l'utilisation combinée d'obstacles, de feux et/ou de manœuvres ou par la mise en place d'unités.

Contact

CTC

Situation d'un élément se trouvant sous le feu des armes à tir direct de l'ennemi.

1- Prendre contact :

Action qui consiste, pour les éléments de tête, à engager le feu avec l'ennemi ou à s'infiltrer dans son dispositif en vue de renseigner, de tenir, éventuellement de conquérir, les points clés utiles à la poursuite des opérations.

2- Préciser le contact :

Déterminer les points et les zones où l'ennemi résiste aux actions engagées contre lui ainsi que les intervalles de son dispositif.

3- Perdre le contact :

Ne pas s'apercevoir que l'ennemi s'est dérobé ou, s'en étant aperçu, ne plus pouvoir reprendre le contact.

4- Rompre le contact :

Se dérober soi-même au contact de l'ennemi.

Contre-attaquer

C.ATK

Réagir offensivement dans le but :

- soit de détruire un ennemi engagé dans une attaque, au minimum de l'arrêter en lui infligeant des pertes et en reprenant sur lui l'ascendant moral ;
- soit de rétablir l'intégrité d'un dispositif en détruisant ou, au minimum, en chassant l'ennemi qui s'y est engagé.

Contre mobilité

C.MOB

Ensemble de procédés de combat visant à réduire les possibilités de mouvement de l'adversaire dans le cadre de la manœuvre interarmes. Elle implique systématiquement la recherche du renseignement sur les mouvements de l'adversaire. Elle comprend :

- a) La réalisation d'obstacles artificiels, physiques ou non ;
- b) La valorisation d'obstacles naturels ;
- c) La délivrance de feux indirects ;
- d) L'atteinte de certains points sensibles de l'adversaire.

Contrôler une zone

CTR.Z

contrôle de zone

Interdire à l'ennemi la libre circulation à l'intérieur d'une zone :

- d'une part, en décelant et en surveillant toute infiltration ou mouvement à l'intérieur de cette zone ;
- d'autre part, en agissant contre les personnes ou mobiles jugés indésirables.

Coup d'arrêt

(donner un)

CARR

Déclencher par surprise une action à base de feux, sur une formation ennemie en mouvement offensif pour briser son élan et lui imposer un arrêt tout en lui infligeant le maximum de pertes.

Un coup d'arrêt est par essence temporaire.

Couvrir

COUV

couverture

Prendre l'ensemble des mesures actives ou passives pour s'opposer à une action éventuelle de l'ennemi pouvant menacer le déroulement de l'action principale amie.

Défense d'usure

DEF USU

Forme de la manœuvre d'arrêt visant à détruire progressivement dans la profondeur les pénétrations ennemies en se laissant dépasser le cas échéant.

Défense ferme

Forme de manœuvre d'arrêt visant à interdire à l'ennemi de franchir une ligne ou de s'emparer d'une zone.

Défense mobile

(mener une)

DEF MOB

Pour une grande unité de niveau tactique, combiner dans une certaine profondeur, des actions de jalonnement, de freinage, de coups d'arrêt et de contre-attaques blindées dont le résultat est l'abandon de terrain à l'ennemi avec pour but :

- d'affaiblir l'adversaire en lui infligeant des pertes tout en préservant au mieux le potentiel ami engagé ;
- de ralentir et souvent de canaliser sa progression ;
- de gagner ainsi des délais et préparer une reprise de l'offensive par l'engagement de forces initialement réservées.

Détruire

DETR

1- Mission tactique réalisée dans le but de rendre une force ennemie physiquement inapte au combat à moins qu'elle ne soit reconstituée.

2- Endommager un objectif à un point tel qu'il ne peut fonctionner comme prévu ni être remis en état de fonctionnement sans qu'il soit entièrement reconstruit.

3- Dans le cadre des missions de l'aviation, la destruction nécessite une neutralisation / destruction de la force ennemie dans une proportion de 70%.

4- Pour l'artillerie, elle nécessite une neutralisation / destruction de la force ennemie de l'ordre de 30% (destruction tactique).

Échelonnement

ECH

1- Tactique générale : dispositif d'une unité considéré dans sa profondeur.

2- Mouvement : ensemble des distances et créneaux prévus à l'intérieur d'une colonne.

Éclairer

ECL

Rechercher du renseignement sans engager le combat pour contribuer à la sûreté rapprochée d'une force.

Espace de manœuvre

Espace dont une unité a absolument besoin pour préparer et conduire sa manœuvre. Il doit permettre, en sûreté, le déploiement des moyens, leur plein emploi et leur plein rendement.

Exploiter

EXPL

Après rupture ou submersion du dispositif adverse, poursuivre dans la profondeur sa désorganisation, et, si possible, sa destruction.

Fixer

FIX

Fixation

1- Mission visant à empêcher l'ennemi de déplacer une partie de ses forces à partir d'un endroit donné et/ou pendant une période déterminée en le retenant ou en l'encerclant pour qu'il ne puisse se replier et mener des opérations ailleurs.

2- Mettre en place des obstacles valorisés par des feux planifiés pour ralentir un attaquant dans les limites d'une zone déterminée, normalement la zone d'engagement.

Flanc-garder

FG

flanc-garde

Renseigner et couvrir, de façon fixe ou mobile, la formation considérée et, éventuellement, assurer la liaison avec les unités voisines

Forward line**of own troops**

FLOT

(ligne avant des forces amies)

Ligne matérialisant l'ensemble des positions les plus en avant des forces amies à un moment donné.

Normalement, elle identifie la position avancée des forces de couverture et de surveillance. La FLOT peut se trouver à la FEBA, au-delà ou proche de celle-ci.

Freiner

FRN

Freinage

Ralentir la progression ennemie sur une direction ou dans une zone par l'action de détachements mobiles, par des feux et par des obstacles.

Harceler

HAR

harcèlement

Restreindre l'activité ennemie dans une zone ou sur un itinéraire défini et créer un climat d'insécurité. Le harcèlement peut être obtenu : par le feu, par des coups de main et des embuscades, par des obstacles battus ou non.

Infiltration

INFILT

Mode d'action offensif ayant pour but d'introduire au sein, ou autour du dispositif ennemi, un certain volume de forces, en évitant d'être repéré.

Interdire

INTDR

Interdiction

Détourner, désorganiser, retarder ou détruire le potentiel militaire de surface de l'ennemi avant que ce potentiel ne puisse être utilisé efficacement contre les forces amies en faisant appel à l'appui-feu et à la manœuvre.

1- Empêcher par tous les moyens l'utilisation d'une zone, d'un itinéraire ou d'une voie d'approche.

2- Action visant à empêcher, gêner ou retarder l'utilisation d'une zone ou d'un itinéraire par les forces ennemies.

Jalonner

JAL

Action de combat qui consiste à renseigner en permanence sur la progression d'un ennemi en marche en maintenant devant lui des éléments mobiles qui, sans se laisser identifier ni accrocher, saisissent toute occasion de préciser le renseignement et de causer des pertes à l'adversaire.

Ligne de débouché

LD

1- En guerre terrestre, ligne fixée pour coordonner le départ des éléments d'attaque (engagement des unités d'attaque ou des éléments de reconnaissance à une heure déterminée).

2- En opération amphibie, ligne repère établie au large dans le but d'aider les engins de débarquement à coordonner leur approche vers les plages aux endroits désignés et aux heures prévues.

Manœuvre retardatrice

Au niveau opératif, forme complexe du combat défensif où l'on accepte de perdre du terrain en vue, soit de ralentir l'ennemi et de gagner ainsi des délais, soit d'amener l'ennemi dans une situation ou sur un terrain jugés plus favorables pour sa destruction.

Marcher à l'ennemi

Action consistant à porter en sûreté un ensemble de forces vers un ennemi qui n'est pas au contact ou se dérobe, en vue d'établir ou de rétablir ce contact de façon étroite et d'engager le combat pour :

- renseigner ;
- couvrir les mouvements et déploiements des échelons suivants ;
- éventuellement s'emparer d'objectifs tactiques.

Neutraliser

NEUT

Lors d'opérations militaires, rendre inefficace ou inutilisable.

1- Agir de façon à empêcher le matériel ou le personnel ennemi d'entraver une opération particulière.

2- Désamorcer des mines, des bombes, des missiles et des pièges.

3- Rendre inoffensif tout ce qui a été contaminé par un agent chimique.

Raid

(effectuer un)

RAID

Incursion rapide et profonde à l'intérieur du dispositif ennemi en vue de :

- soit saisir une zone clé ;
- soit détruire des objectifs de grand intérêt opérationnel ;
- soit exécuter un acte particulier (délivrance de prisonniers, évacuation de ressortissants, capture d'une catégorie de personnes, ...).

Reconnaissance**offensive**

(mener une)

Action de combat destinée à neutraliser les éléments de sûreté adverse et préciser le dispositif qu'ils couvrent afin d'en préparer l'attaque.

Reconnaître

RECO

reconnaissance

Action qui consiste à aller chercher le renseignement d'ordre tactique ou technique, sur le terrain ou sur l'ennemi, sur un point ou dans une zone donnée, en engageant éventuellement le combat.

Recueillir

RCL

recueil

Soutenir à partir d'une zone ou d'une ligne donnée une unité qui se replie, lui permettre le franchissement de son propre dispositif, puis, la couvrir pendant un certain délai.

Réduire une résistance

RED

Mettre hors de combat un élément ennemi après l'avoir repéré, identifié et localisé.

Relève d'unité

Ensemble des actions visant, dans le cadre d'un engagement terrestre d'une certaine durée, à remplacer une force opérationnelle terrestre par une autre force ayant, en général, les mêmes capacités.

La relève d'une unité par une autre peut s'effectuer :

- par recueil ;
- par dépassement ;
- sur position.

Renforcement**RENF**

1- Position d'une unité mise pour emploi à la disposition d'un échelon tactique déjà pourvu de formation(s) de ce type, pour en augmenter les capacités.

2- En artillerie, mission tactique confiée à une unité d'artillerie en vue d'augmenter les feux d'une autre unité de cette arme.

Renseigner

RENS

Acquérir et transmettre des informations opérationnelles, tactiques ou techniques, sur les forces adverses ou le milieu, à l'initiative ou pour répondre à des demandes formulées dans ce but.

Soutenir

SOUT

Soutien

Mission tactique par laquelle une force engagée suit une autre force menant une opération offensive et l'assiste dans la réalisation de sa mission. Une telle force n'est pas une force de réserve mais elle est engagée à la réalisation de tâches précises.

Tenir

TEN

Mission tactique consistant à occuper et défendre un trait caractéristique du terrain pour empêcher l'ennemi de l'occuper ou de l'utiliser.

Zone d'action

ZA

(zone de responsabilité tactique)

1- Subdivision tactique d'une zone plus vaste dont la responsabilité opérationnelle est confiée à une unité tactique.

2- Zone dont la responsabilité opérationnelle est donnée à une force terrestre pour remplir la mission qui lui est confiée.

Sa limite avant est matérialisée par la portée maximale des moyens de feux ou d'actions dans la profondeur dont dispose le commandant tactique. Elle est confondue avec la limite avant de la Zone des Opérations Rapprochées (ZOR).

Quand plusieurs zones d'action sont définies sur un même théâtre, elles ne se recoupent jamais et ne sont pas obligatoirement jointives. La surveillance des éventuels intervalles incombe au niveau opératif. Aussi appelée zone de responsabilité tactique.

Zone d'engagement

ZE

Partie de la zone d'action effectivement utilisée par le commandant d'une unité pour exécuter sa mission et atteindre l'effet majeur correspondant. Dans le cadre des combats, la limite avant de la zone d'engagement est représentée par la ligne des contacts.

Zone de responsabilité**de renseignement**

ZRR

Zone attribuée à un commandant dans laquelle il a la responsabilité de fournir le renseignement avec les moyens mis à sa disposition.

**Zone d'intérêt du
renseignement**

ZIR

Zone qui intéresse le commandant dans l'exécution de sa mission. Elle englobe la zone d'influence ainsi que les zones qui lui sont contiguës et s'étend vers l'avant en territoire ennemi pour inclure les objectifs des opérations en cours ou planifiées. Elle comprend aussi les zones occupées par les forces de l'ennemi, susceptibles de compromettre l'exécution de la mission.

Zones de déploiement

Zone organisée ou non permettant à une formation de réaliser un dispositif en vue de son engagement immédiat ou ultérieur. Suivant la proximité de l'engagement et le degré de préparation de l'unité, on distingue :

- la *zone de déploiement initial* (ZDI) au sein de laquelle l'unité établit ses liens organiques et complète le cas échéant sa mise sur pied de guerre ;
- la *zone de déploiement d'attente* (ZDA), zone intermédiaire éventuelle dont l'occupation correspond au souci de rapprocher le centre de gravité des forces de la ou des zones d'action éventuelles pour gagner des délais et améliorer les conditions d'engagement ;
- la *zone de déploiement et d'attente extension* (ZDAE) : prolongement éventuel de la ZDA permettant de rapprocher les forces de leur zone d'action avant leur déploiement opérationnel ;
- la *zone de déploiement opérationnel* (ZDO) dans laquelle sont préparés et éventuellement pris en sûreté les dispositifs opérationnels et effectués les ultimes recompléments le cas échéant.

**Zone d'intérêt
des objectifs**

ZIO

Zone définie en coordination avec les cellules Manoeuvre, Appuis et Renseignement, validée par le chef, dans laquelle doivent être en priorité, dans un créneau de temps donné, acquis et traités des objectifs préalablement choisis.

La destruction ou la neutralisation de ces objectifs présente un intérêt déterminant pour la réussite de la manoeuvre du chef interarmes. Une ZIO peut comporter une ou plusieurs aires d'efforts sur objectifs.

Zone d'effort des feux

ZEF

Zone sur laquelle est appliquée un effort de feux de l'artillerie, généralement lié à l'obtention de l'effet majeur.

Commandement intégral*full command*

Le commandement intégral est le pouvoir militaire et la responsabilité de donner des ordres à des subordonnés, dont un supérieur est investi. Il couvre tous les aspects des opérations et de l'administration militaires. Il n'existe que dans les armées nationales. Le terme "commandement", dans son sens international, implique un moindre degré d'autorité que lorsqu'il est utilisé dans un sens purement national. Il s'ensuit qu'aucun commandant OTAN n'a le commandement intégral des forces qui lui sont affectées. Ceci tient au fait que les nations, lorsqu'elles affectent des forces à l'OTAN, n'en donnent que le commandement opérationnel ou le contrôle opérationnel.

Commandement opérationnel

OPCOM

Pouvoir donné à un commandant pour assigner des missions ou des tâches particulières à des commandants subordonnés, pour déployer des unités, pour réassigner des forces, conserver ou déléguer le contrôle opérationnel ou tactique comme il le juge nécessaire. Il ne comprend pas en soi d'autorité sur le plan administratif ni de responsabilités d'ordre logistique. Un commandement opérationnel peut être, soit permanent, soit de circonstance.

Commandement tactique

TACOM

Autorité déléguée à un commandant pour attribuer des tâches aux forces placées sous son commandement, en vue de l'accomplissement de la mission ordonnée par l'autorité supérieure. Celle-ci peut conserver ou déléguer le contrôle tactique.

Contrôle opérationnel

OPCON

Autorité conférée à un commandant, par un commandant opérationnel :

- de donner des ordres aux forces qui lui sont affectées, de telle sorte qu'il puisse accomplir les missions ou tâches particulières, habituellement limitées géographiquement ou dans le temps ;
- de déployer les unités concernées ;
- de conserver ou de déléguer le contrôle tactique de ces unités.

L'autorité chargée du contrôle opérationnel n'a pas le pouvoir d'utiliser séparément les éléments constitutifs des unités concernées, pas plus qu'il n'inclut en soi le contrôle administratif ou logistique. Le contrôle opérationnel est une délégation limitée du commandement opérationnel. En particulier, ne sont pas déléguées :

- la définition de la mission ;
- l'affectation des moyens.

Contrôle tactique

TACON

Comprend la direction et le contrôle détaillés, normalement limités au plan local, des mouvements ou manœuvres nécessaires pour exécuter les missions ou les tâches assignées.

Le contrôle tactique est, en règle générale, une délégation limitée du commandement tactique à un subordonné pour une tâche spécifique et une durée limitée.

**TABLEAU COMPARATIF
DES DIFFÉRENTS TYPES DE COMMANDEMENT**



	OPCOM	OPCON	TACOM	TACON
Définition des missions	OUI	non	non	non
Choix de l'articulation	OUI	non	non	non
Attribution de tâches	OUI	OUI	OUI	non
Choix du dispositif	OUI	OUI	OUI	non
Limite dans le temps	non	(ou dans l'espace)	(dans le cadre de la mission)	(et dans l'espace)
Pouvoir de délégation sur le plan tactique	OUI	OUI	OUI	non
Pouvoir logistique et administratif	non			

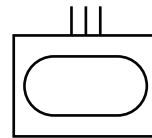
SYMBOLOLOGIE

1. NORMES ET PRINCIPES

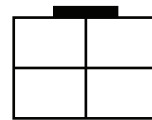
• Généralités

Sont représentés par des symboles :

➤ les unités RÉGIMENT DE CHARS



➤ les installations ÉTABLISSEMENT SANITAIRE



➤ les systèmes d'armes et armements MITRAILLEUSE LOURDE



➤ les matériels VÉHICULE BLINDÉ DE COMBAT D'INFANTERIE

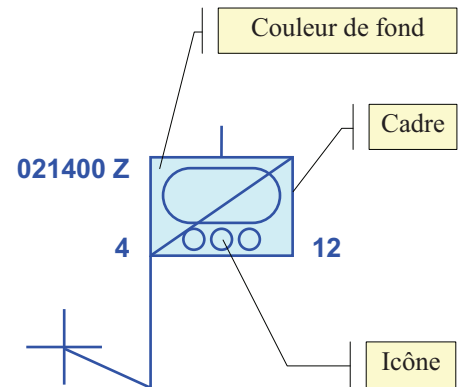


Un symbole est défini par quatre éléments :

- un cadre ;
- une couleur de fond ;
- une icône ;
- des informations complémentaires.

Indicateur d'échelon : *compagnie*
 Indicateur de sous-rôle : *reconnaissance*
 Indicateur de mobilité : *blindé à roues*
 Indicateur de PC : /
 Indicateur de PC : /

4 : *numéro de compagnie*
 12 : *régiment d'appartenance*
 021400 Z : *GDH*



• Le cadre

- La forme géométrique traduit :
 - La relation entretenue avec l'objet décrit :

- Inconnu :



- Ami :



- Neutre :



- Hostile :

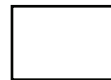


- Le milieu d'évolution :

- Aérien :



- Terrestre :



- Maritime de surface :

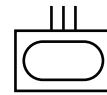


- Sous-marin :

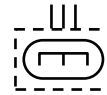


- Le tracé détermine la position dans le temps :

- Réel / actuel, trait plein :



- Envisagé / futur ou planifié, trait tireté :



Pour les objets terrestres AMI, il permet également de distinguer les unités des moyens.

- La couleur

La couleur de fond définit, de manière redondante avec la forme, le comportement de l'objet :

- Jaune : **inconnu**
- Bleu : **ami**
- Vert : **neutre**
- Rouge : **hostile**
- Violet / brun : **météo**

Si l'objet est représenté hors du cadre, c'est la couleur de son trait qui traduit cette caractéristique.

Exemple :



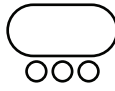
canon léger automoteur

MILIEU D'ÉVOLUTION	AÉRIEN / AIR	TERRESTRE / SURFACE	SURFACE ÉQUIPEMENT	MARITIME / SURFACE	SOUS-MARIN
CLASSIFICATION					
INCONNU (JAUNE)					
AMI (BLEU)					
NEUTRE (VERT)					
HOSTILE (ROUGE)					

- L'icône

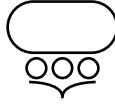
L'icône définit la nature de l'objet :

BLINDÉ DE COMBAT À ROUES



Un symbole peut comporter plusieurs icônes :

BLINDÉ DE COMBAT À ROUES
DES TROUPES AÉROPORTÉES



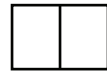
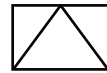
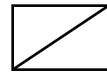
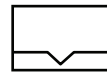
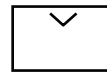
2. ÉLABORATION D'UN SYMBOLE A ICONES MULTIPLES

2.1 Pour les unités

❖ UNITÉ D'INFANTERIE :

Identificateurs de sous-rôles :

- Aéroporté :
- Assaut aérien :
- Assaut aérien avec transport organique :
- Montagne :
- Reconnaissance :
- Antichar :
- Motorisé :
- Blindé :



Exemple : UNITÉ D'INFANTERIE
 DE MONTAGNE

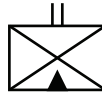


❖ Échelons tactiques

INDICATEUR	DESCRIPTION
<i>rien</i> ●	Équipe / équipage
● ●	Équipe
● ● ●	Groupe
I	Section
II	Compagnie
III	Bataillon
X	Régiment / groupement
X X	Brigade
X X X	Division
X X X X	Corps d'armée
X X X X X	Armées
X X X X X X	Groupe d'armées
X X X X X X X	Région / théâtre
X X X X X X X X	Groupement de forces



Exemple : BATAILLON D'INFANTERIE
 DE MONTAGNE



❖ Pour les équipements et matériels

Indicateurs de mobilité des matériels

SYMBOLE DE MOBILITÉ	SIGNIFICATION DESCRIPTION	EXEMPLE

SYMBOLE DE MOBILITÉ	SIGNIFICATION DESCRIPTION	EXEMPLE

	À ROUES (capacité tous terrain limitée)			TRAINEAU (moyen rudimentaire)	
	À ROUES (tous terrains)			TRAINEAU	
	CHENILLÉS			CHARGE ANIMALE	
	SEMI-CHENILLÉS			AMPHIBIE	
	TRACTÉS			VOIE FERRÉE	

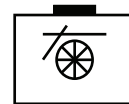
Indicateurs du type ou de caractéristiques générales

➤ H: **lourd** ➤ M: **moyen** ➤ L: **léger**.

❖ Pour les installations

L'indicateur d'installation : rectangle noir sur la partie supérieure du symbole.

Exemple : AÉROPORT / EMBARQUEMENT/DEBARQUEMENT

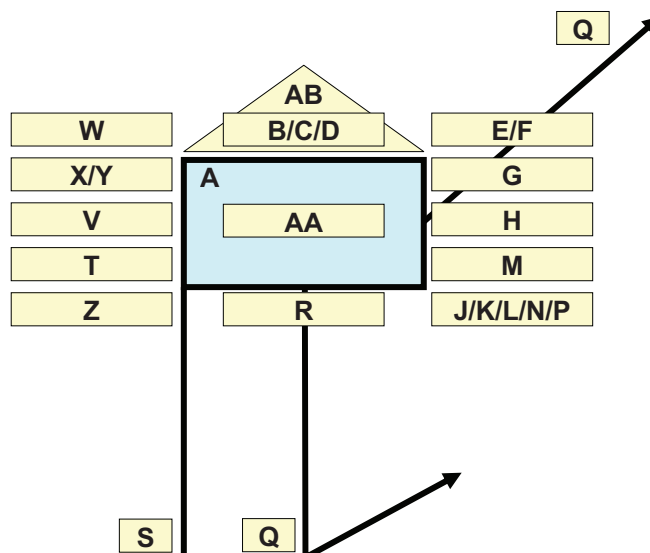


• Données complémentaires

(Exprimées sous forme de texte ou de graphismes, elles permettent de préciser les données.)

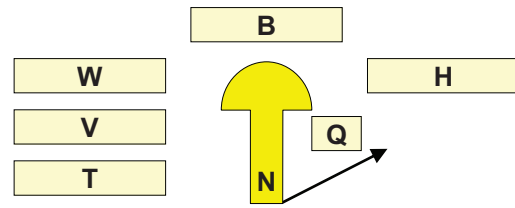
Position des données complémentaires

❖ Pour les unités, installations, équipements

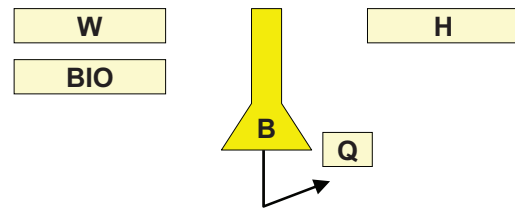


❖ Pour les événements NBC

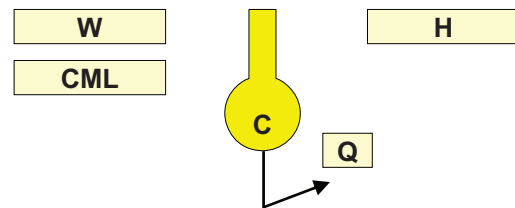
⇒ ATTAQUE NUCLÉAIRE



⇒ ATTAQUE BIOLOGIQUE



⇒ ATTAQUE CHIMIQUE



❖ Code lettre

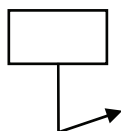
A	Zone du symbole	N	Désignation de l'ennemi (matériel, lignes, limites, ...)
B	Échelon tactique Puissance d'une explosion NUC (KT)	P	Identification de codes (IFF/SIF)
C	Nombre de matériels	Q	Indicateur de direction du M ^{vt} Nucléaire : direction du vent
D	Échelon groupement tactique	R	Représentation du mode de déplacement
E	Comportement (?, J, K)	S	Représentation de PC et de position
F	Renforcement (+) Détachement / réduction (-)	T	Identification particulière
G	Commentaires de l'état-major (texte libre)	V	Type d'équipement
H	Complément d'informations (texte libre)	W	GDH
J	Valeur du renseignement (lettre + chiffre)	X	Altitude / hauteur / profondeur
K	Capacité opérationnelle (pour unité) Capacité (pour une installation)	Y	Position (latitude/longitude)
L	Signature électronique (matériel ENI seulement)	Z	Vitesse
M	Échelon supérieur (N° ou appellation)	AA	Désignation de PC particulier
		AB	Indicateur de leurre

❖ Fiabilité de la source et crédibilité des informations

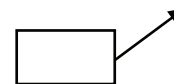
FIABILITÉ DE LA SOURCE		VERACITÉ DE L'INFORMATION	
A	Totalement fiable	1	Corroborée par d'autres sources
B	Habituellement fiable	2	Probablement vraie
C	Assez fiable	3	Peut être vraie
D	Rarement fiable	4	Véracité douteuse
E	Non fiable	5	Véracité improbable
F	La fiabilité ne peut être estimée	6	La véracité ne peut être estimée

❖ Indicateur de direction ou d'emplacement

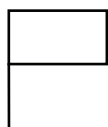
Direction :



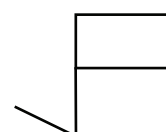
ou



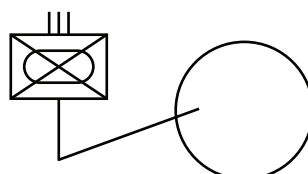
Emplacement de PC :



ou



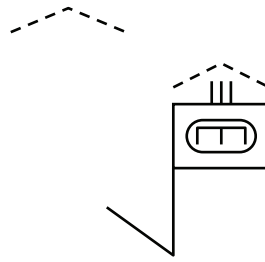
Emplacement d'unités ou de moyens



❖ Indicateur de leurre

Représenté par un « V » renversé et tireté

Exemple : EMLACEMENT SIMULÉ
D'UN PC DE RÉGIMENT
DE GÉNIE



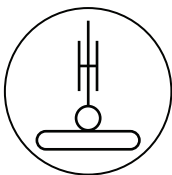
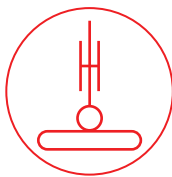
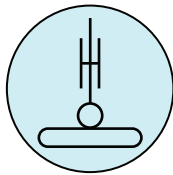
❖ Autres indicateurs

- Unité sur véhicule équipé d'un canon :
- Ravitaillement :
- Unité de l'échelon corps d'armée :
- Unité de l'échelon théâtre :



3. HIERARCHISATION DES OPTIONS D'AFFICHAGE DE SYMBOLES

EXEMPLE D'OPTIONS D'AFFICHAGE



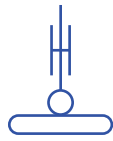
DESCRIPTION / DESCRIPTION

Encadrement : **représenté**
(noir ou blanc en fonction du fond)
Remplissage : **représenté**
(utiliser la couleur par défaut indiquant l'affiliation)
Icône : **représentée**
(en noir ou blanc)

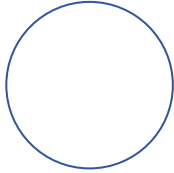
Encadrement : **représenté**
(utiliser la couleur par défaut indiquant l'affiliation)
Remplissage : **non représenté**
Icône : **représentée**
(utiliser la couleur par défaut indiquant l'affiliation)

Encadrement : **représenté**
(noir ou blanc en fonction du fond)
Remplissage : **non représenté**
Icône : **représentée**
(noir ou blanc)

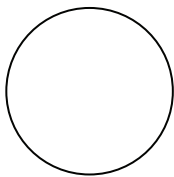
Remarque : option par défaut pour l'utilisation monochromatique ; remplacer le noir/blanc par les couleurs disponibles dans cette mise en application



Encadrement : **non représenté**
(aucun)
Remplissage : **non représenté**
Icône : **représentée**
(utiliser la couleur par défaut indiquant l'affiliation)



Encadrement : **non représenté**
(aucun)
Remplissage : **non représenté**
Icône : **représentée**
(utiliser la couleur par défaut indiquant l'affiliation)



Encadrement : **représenté**
(dans le cas de représentation monochrome)
Remplissage : **non représenté**
Icône : **non représentée**
(aucune)



Encadrement : **non représenté**
(aucun)
Remplissage : **représenté**
(utiliser la couleur par défaut indiquant l'affiliation)
Icône : **non représentée**
(aucune)



Encadrement : **non représenté**
(aucun)
Remplissage : **non représenté**
(aucun)
Icône : **non représentée**
(aucune)

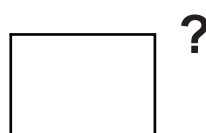
Remarque : à n'utiliser que pour indiquer la localisation du symbole

4. INDICATEUR D'INDETERMINATION

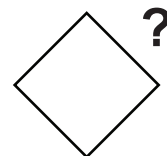
Point d'interrogation placé en haut et à droite du symbole.



INDÉTERMINÉ








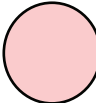
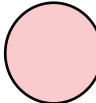



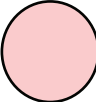
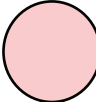



PRÉSUMÉ AMI



SUSPECT

5. DONNEES PROPRES AUX EXERCICES

MILIEU D'ÉVOLUTION	AÉRIEN / AIR	SURFACE			SOUS- MARIN
		TERRESTRE / LAND		MARITIME DE SURFACE	
		UNITÉ	ÉQUIPEMENT		
CLASSIFICATION					
HOSTILE (ROUGE)					
JOKER (ROUGE)	 J	 J	 J	 J	 J
FAKER (ROUGE)	 K	 K	 K	 K	 K

Exemples :

J ⇨ JOKER / JOKER

K ⇨ FAKER / FAKER

6. TAILLE DES SYMBOLES


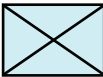



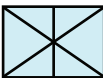



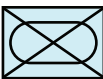



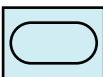



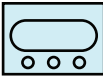



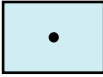



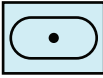



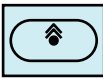















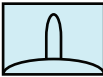


La taille des symboles doit être adaptée à la distance à laquelle ils doivent être vus. En règle générale, la taille doit être au minimum de 1 cm x 1,5 cm ou de 1 cm x 1 cm, selon le symbole utilisé, pour une bonne visibilité à une distance de 1 mètre.

Exemples de symboles

(Voir le TTA 106 version juillet 2004)

Les symboles suivants sont ceux principalement utilisés dans les différents dossiers tactiques de l'EEM.

• Unités

DESCRIPTION	INCONNU	AMI	NEUTRE	HOSTILE
Unité d'infanterie				
Unité d'infanterie motorisée				
Unité d'infanterie mécanisée				
Unité blindée				
Unité blindée à roues				
Unité d'artillerie sol-sol canon				
Unité d'artillerie sol-sol canon automoteur				
Unité d'artillerie LRM chenillée				
Unité d'artillerie sol-sol radar d'acquisition (RATAC)				
Unité topographique				
Unité d'engins aériens télépilotés				
Unité d'artillerie sol-air courte portée				

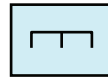
(MANPAD)

Unité d'artillerie sol-air courte portée
sur chenilles

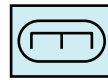
(ex R = ROLLAND)



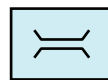
Unité du génie



Unité du génie mécanisé-chenilles



Unité du génie franchissement



Unité aéromobile



Unité aéromobile
hélicoptère de manœuvre



Unité aéromobile
hélicoptère de reconnaissance



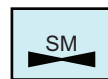
Unité aéromobile
hélicoptère d'attaque



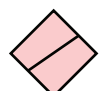
Unité aéromobile
hélicoptère d'appui protection (canon)


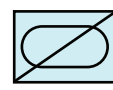



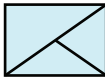



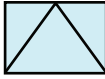











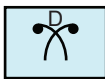







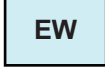



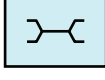



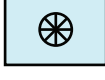








Unité aéromobile
hélicoptère d'appui protection
(missile)















































Unité de reconnaissance




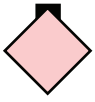





















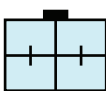




Unité de reconnaissance chenilles				
Unité de reconnaissance régimentaire Escadron d'éclairage et d'investigation				
Unité antichars				
Unité antichars blindée				
Unité NBC				
Unité NBC - décontamination				
Unité de transmissions				
Unité de guerre électronique				
Unité de maintenance				
Unité de transport				
Unité de -ravitaillement				

• Équipements

DESCRIPTION	INCONNU	AMI	NEUTRE	HOSTILE
Équipement terrestre				
Lance missiles				
Lance missiles de défense antiaérienne				
Lance missiles antichars				
Lance roquette				
Lance roquette antichars				
Lance grenade moyen				
Mortier lourd				
Obusier / canon léger				
Canon antichar				
Canon antiaérien				

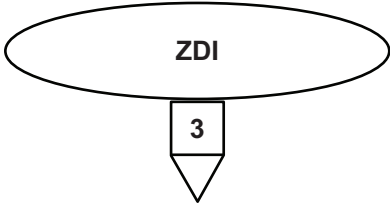

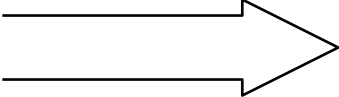


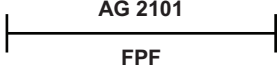
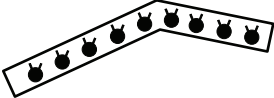

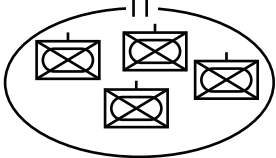

- Installations au sol

DESCRIPTION	INCONN U	AMI	NEUTR E	HOSTIL E
Installation au sol				
Installation / stockage de produits pétroliers				
Installation de matériel militaire				
Installation gouvernementale				
Base / installation militaire				
Aéroport / base aérienne				
Hôpital				

LES REPRÉSENTATIONS GRAPHIQUES

1. GÉNÉRALITÉS

Peuvent être représentés sous forme graphique :

➤ Les lignes	L1 ————— L1	
➤ Les limites	————— X X —————	
➤ Les zones		
➤ Les points		
➤ Les directions		
➤ Les axes		
➤ Les missions		
➤ Les manœuvres		
➤ Les feux		TIR D'ARRET
➤ Les obstacles		CHAMP DE MINES
➤ Les mouvements		
➤ Les dispositifs		
➤ Les soutiens		

2. NORMES ET PRINCIPES

Les représentations graphiques conventionnelles, manuelles ou numériques, figurant au présent chapitre ne prétendent pas satisfaire la totalité des besoins de représentation, tant tactique que logistique. Ce catalogue peut-être complété, sous réserve que l'utilisation de tout symbole sigle ou couleur non répertorié dans cette partie soit éclairée par une légende. Un certain nombre de conventions sont cependant impérativement à respecter.

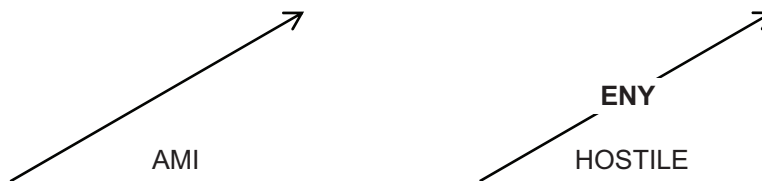
2.1 Les couleurs

- ⇒ **Bleu** : représentation graphique des données « AMI »
- ⇒ **Rouge** : représentation graphique des données « HOSTILE »
- ⇒ **Jaune** : représentation graphique des données « NBC »
- ⇒ **Violet** : représentation graphique des données « ORGANISATION DU TERRAIN »

Toutefois, au-delà de cette convention d'emploi des couleurs, la représentation graphique en NOIR et BLANC est couramment utilisée sous réserve :

- d'utiliser les représentations conventionnelles répertoriées ;
- d'ajouter aux graphismes relatifs au parti « HOSTILE » la mention « ENY ».

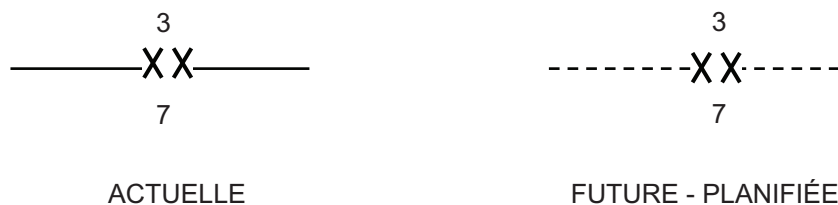
Exemple : direction de progression



2.2 Le tracé

Il positionne les données dans le temps :
 en traits pleins : actuel ou réel
 en tirets : futur, envisagé, planifié ou supposé

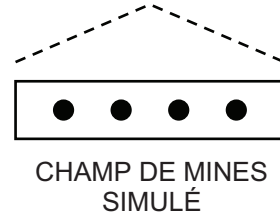
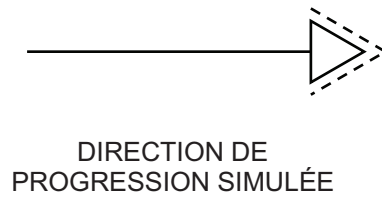
Exemple : Limites entre deux brigades AMI



2.3 Données simulées

Le caractère simulé des données est matérialisé par l'adjonction d'un « V » renversé et tireté à l'extrémité ou sur la partie supérieure de la représentation graphique

Exemple :

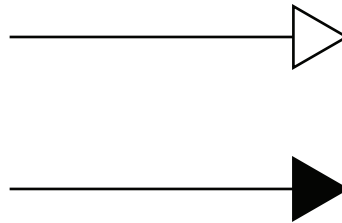


2.4 Marques de l'effort

A ce jour la marque de l'effort décidé par le chef au cours d'une manœuvre est une représentation purement nationale. Elle est représentée par le noircissement de la pointe de la flèche qui indique la mission, la direction ou l'axe de progression des unités concernées.

Exemple : Marque d'effort

DIRECTION D'EFFORT AU SUD



Indicateur de difficulté particulière

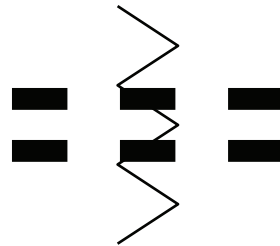
Il est matérialisé par l'ajout d'une ligne brisée à la représentation usuelle :



Exemple : Marque de difficulté particulière de franchissement



GUÉ



GUÉ DIFFICILE À FRANCHIR

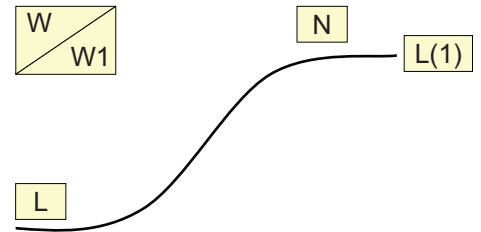
3. REPRÉSENTATION DES LIGNES ET DES LIMITES

3.1 Les lignes

Positions des indications

Exemple :

L : NOM
 L(1) : NUMÉRO
 N : ENY si hostile
 W : GDH
 W1 : GDH si nécessaire



Les différents types de lignes

On distingue :

- Les lignes de coordination ou lignes de phase :

Exemple : **L1** ————— **L1**

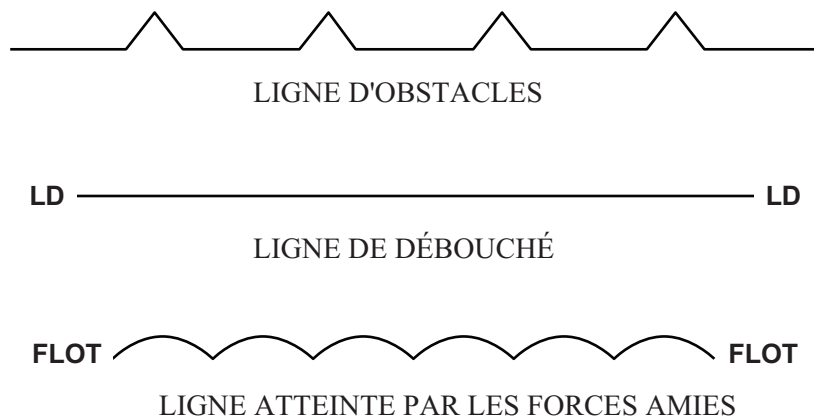
- Les lignes de sécurité :

Elles sont généralement assorties d'indications portant sur la durée de validité.

Exemple : **EFFECTIVE : GDH**
NFL ————— **NFL**

- Les lignes particulières

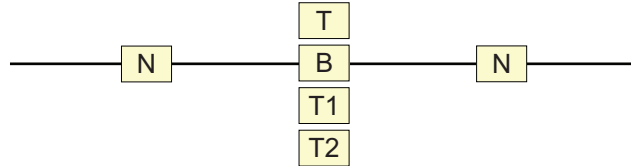
Exemple :



3.2 Les limites

La position des indications

N : ENY si hostile
 T : indication particulière
 B : échelon tactique



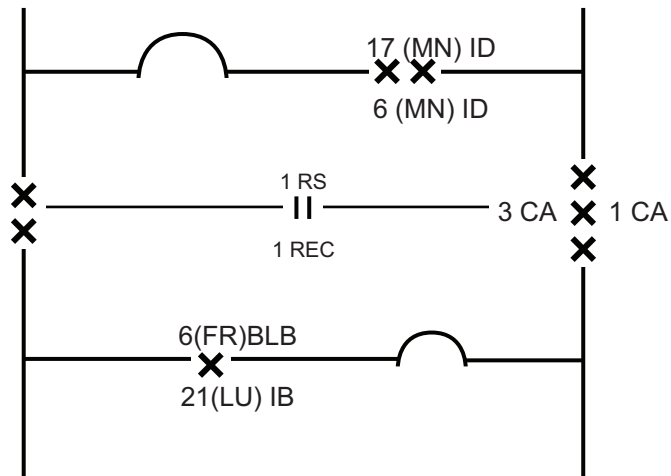
Les différents types de limites

On distingue :

- Les limites latérales, avant et arrière des unités

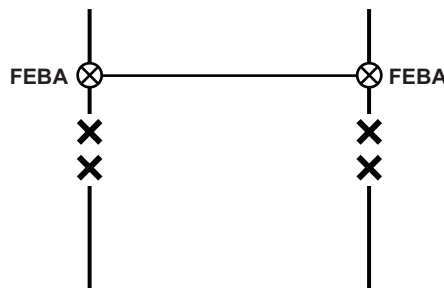
Le tracé doit préciser si certains points ou zones sont inclus ou exclus des limites et comporter des indications sur les unités concernées.

Exemple :



- Les limites particulières :

Exemple :



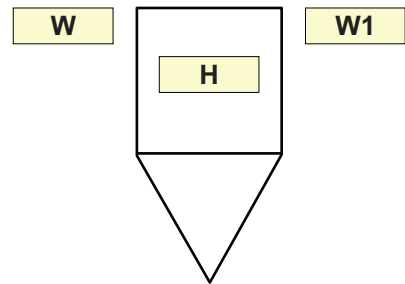
LIMITE AVANT DE LA ZONE DES COMBATS

4. REPRÉSENTATION DES POINTS ET DES ZONES

4.1 Les points

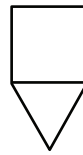
La position des indications

H : Informations complémentaires
 H1 : Informations complémentaires
 W : GDH



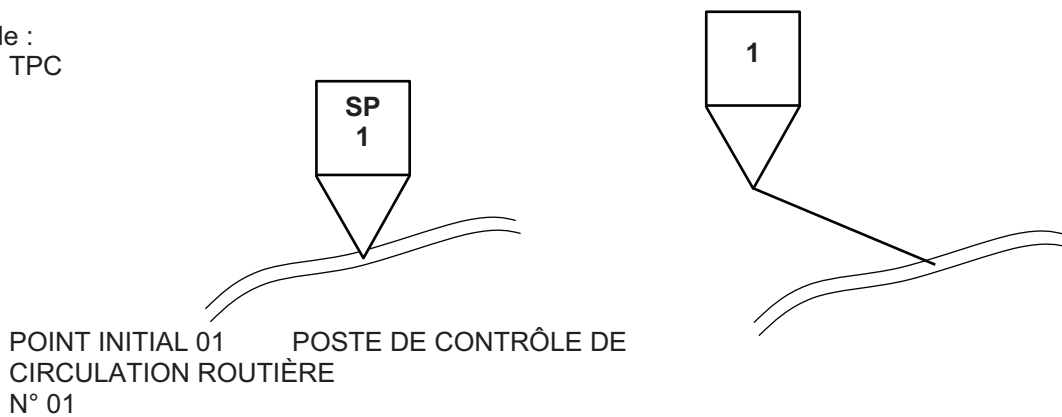
La représentation des points

En règle générale les points sont représentés par le symbole suivant :



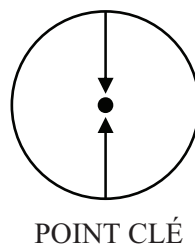
La position exacte du point désigné est située soit à la pointe du triangle soit à l'extrémité du trait qui la prolonge.

Exemple :
 TPC



Certains points particuliers possèdent une représentation spécifique :

Exemple :



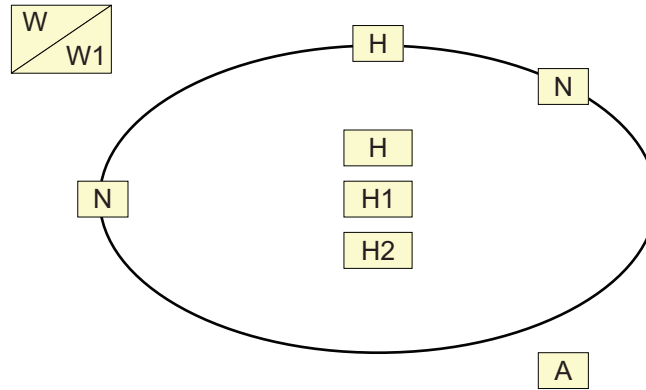
POINT CLÉ

4.2 Les zones

La position des indications

A : Symbole
 N : ENY si hostile
 H : informations complémentaires
 W : GDH

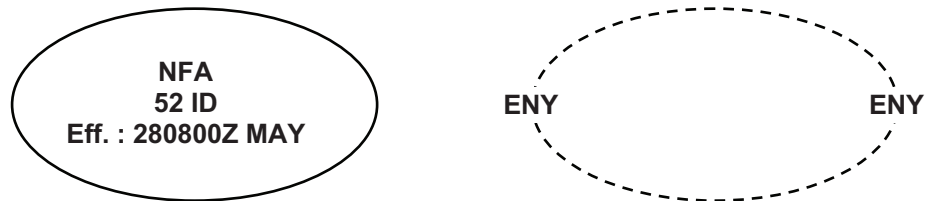
Exemple :



La représentation des zones

Les zones sont représentées par un trait fermé.

Exemple :

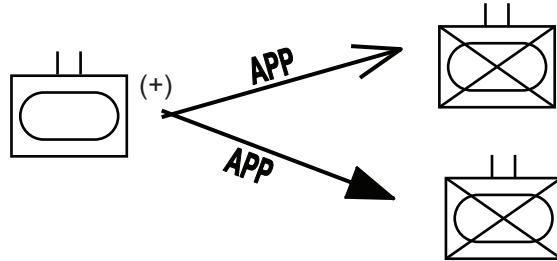


ZONE ACTUELLE ZONE SUPPOSÉE
 DES TIRS INTERDITS OCCUPÉE
 AMI PAR L'ENI

5. REPRÉSENTATION DES MISSIONS, DES MANŒUVRES ET DES SITUATIONS

La représentation des missions, des manœuvres ou des situations utilise une combinaison de symboles, d'abréviations et de graphismes assortis de données complémentaires.

Exemple :



Exemples de représentation

APPUYER



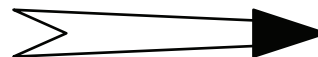
ASSAULT



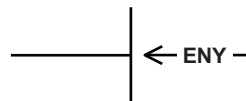
ATTAQUER



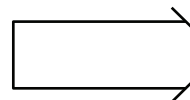
AXE D'EFFORT



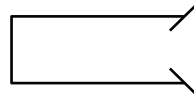
BARRER



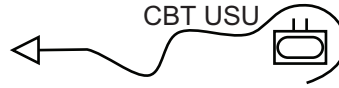
BRÊCHAGE



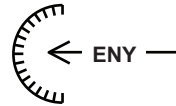
CANALISER



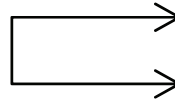
COMBAT D'USURE



CONTENIR



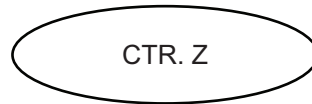
CONTOURNER



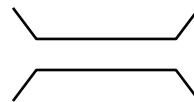
CONTRE ATTAQUER



CONTROLLER UNE ZONE



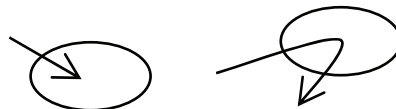
COULOIR

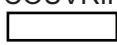


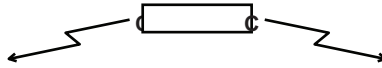
COUP D'ARRÊT



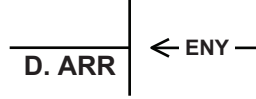
COUP DE MAIN



COUVRIR
 = UNITÉ



DÉFENSE D'ARRET



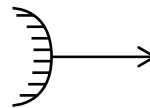
DÉTRUIRE



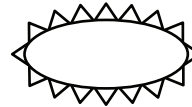
ÉCLAIRER



EMBUSCADE



ENCERCLEMENT



ENFOUISSEMENT



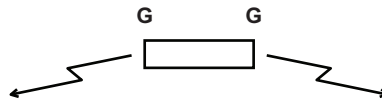
EXPLOITER



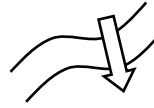
FIXER



FLANC GARDER
[] = UNITÉ



FRANCHISSEMENT
D'UNE COUPURE



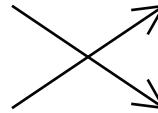
FREINER



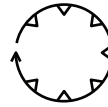
INFILTRATION



INTERDIRE



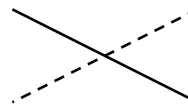
ISOLER



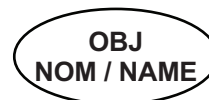
JALONNER



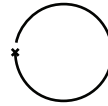
NEUTRALISER



OBJECTIF



OCCUPER



POINT DE COORDINATION



RAID



RECONNAÎTRE



RELÈVE SUR POSITION (RIP)



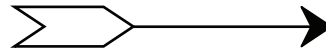
(SE) REPLIER



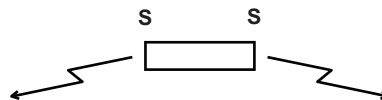
RETARDER



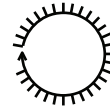
SOUTENIR



SURVEILLER
[] = UNITE



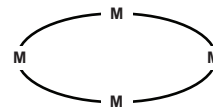
TENIR



ZONE LIBRE
D'OBSTACLE



ZONE MINÉE



ZONE D'OBSTACLES



CATALOGUE DE SIGLES

A

SIGLE	LIBELLÉ
AA	Appui aérien
AEO	Aire d'effort sur objectif
AER	Aire d'effort de recherche
AI	Autonomie initiale
ALL	Allié
APP	Appui
APR	Approche
ARRIV	Arrivée
ARTIC	Articulation
ASS	Assaut
ATK	Attaque
AV G	Avant-garde
AX EFT	Axe d'effort

B

SIGLE	LIBELLÉ
BAI	Appui aérien éloigné (<i>Battle air interdiction</i>)
BLD	Base logistique divisionnaire
BLDA	Base logistique divisionnaire avancée
BLDT	Base logistique divisionnaire temporaire
BLT	Base logistique terrestre
BLTA	Base logistique terrestre avancée
BLTT	Base logistique terrestre temporaire
BLIAT	Base logistique interarmées de théâtre
BTI	Base de transit interarmées

C

SIGLE	LIBELLÉ
C ARR	Coup d'arrêt
C.ATK	Contre-attaque
CAP OPS	Capacité opérationnelle
CAS	Commandement d'appuis spécialisés
CAS	Appui aérien rapproché (Close air support)
CBT USU	Combat d'usure
CDI	Complément de dotation initiale
CDID	Complément de dotation initiale divisionnaire
CIRC	Circulation
CR	Centre de résistance

D

SIGLE	LIBELLÉ
-------	---------

D ARR	Défense d'arrêt
DA	Défense aérienne
DEF	Défense
DEF MOB	Défense mobile
DEF USU	Défense d'usure
DETR	Détruire
DEV	Devancer
DI	Dotation initiale
DISP	Dispositif
DL	Détachement de liaison
DLO	Détachement de liaison et d'observation
DLOP	Détachement de liaison et d'observation dans la profondeur
DLRG	Détachement de liaison et de reconnaissance du génie
DSA	Défense sol-air

E**SIGLE****LIBELLÉ**

ECL	Éclairage
EFT	Effort
EMB	Embuscade
ENF	Enfouissement
ENGT	Engagement
ENI	Ennemi
EO	Équipe d'observation
EOP	Équipe d'observation dans la profondeur
EXPL	Exploitation

F**SIGLE****LIBELLÉ**

FCHT	Franchissement
FG	Flanc-garde
FGF	Flanc-garde fixe
FGM	Flanc-garde mobile
FIX	Fixer
FLOT	Ligne avant des forces amies (<i>Forward line of own troops</i>)
FORAD	Force adverse
FRN	Freinage
FRT	Front
FSCL	<i>Fire support coordination line</i> (ligne de coordination des feux d'appui)

G**SIGLE****LIBELLÉ**

GSD	Groupement de soutien divisionnaire
GSDA	Groupement de soutien divisionnaire avancé
GSDT	Groupement de soutien terre temporaire
GST	Groupement de soutien terre
GSTA	Groupement de soutien terre avancé
GSTT	Groupement de soutien terre temporaire

H

SIGLE

HAR

LIBELLÉ

Harcèlement

IINFILT
INTDR
IO
ITINInfiltration
Interdire
Intervention offensive
Itinéraire**J****SIGLE**

JAL

LIBELLÉ

Jalonner

L**SIGLE**L AT
L BO
L CR
L CTC
LAS
LAZR
LD
LD
LE
LIA
LIM
LIMAR
LIMAV
LIMC
LIMCA
LIMDIV
LIMLAT
LO
LOF
LPDO
LPR
LR
LRCL
LRD**LIBELLÉ**Ligne atteinte
Ligne de bond
Ligne de compte rendu
Ligne de contact
Ligne d'appui et de soutien
Limite arrière de la zone de recueil
Ligne de débouché
Ligne de départ
Ligne d'engagement
Ligne d'identification et d'accueil
Limite
Limite arrière
Limite avant
Limite de circulation
Limite de corps d'armée
Limite de division
Limite latérale
Liaison
Ligne d'organisation des feux
Ligne de prise de déploiement opérationnel
Ligne principale de résistance
Ligne de résistance
Ligne de recueil
Ligne de renseignement direct**M****SIGLE**M ENI
MA
ME
MO**LIBELLÉ**Marche à l'ennemi
Mode d'action AMI
Mode d'action ENNEMI
Maintien de l'ordre

N**SIGLE****LIBELLÉ**

NEUT

Neutraliser

O**SIGLE****LIBELLÉ**

OBJ (OBJ 1, OBJ 2)

Objectif (n° 1, n° 2)

OBST

Obstacle

OL

Officier de liaison

OPCOM

Commandement opérationnel

OPCON

Contrôle opérationnel

OPO ou OPORD (anglais)

Ordre d'opération

OPSORDER

Ordre d'opération (message formaté)

P**SIGLE****LIBELLÉ**

P

Pénétrante

P D1- 2, ...

Point de première destination (2^e, ...)

P DIS

Point de dislocation

PI

Point initial

PA

Point d'appui

PC

Poste de commandement

PC Ar

Poste de commandement arrière

PC Av

Poste de commandement avant

PC Pal

Poste de commandement principal

PC Sec

Poste de commandement secondaire

PCB

PC de brigade

PDD

Point de décision

PFCHT

Point de franchissement

PIA

Point d'identification et d'accueil

PLO

Point de liaison

PSP

Poste de secours principal

PSR

Poste de secours relais

R**SIGLE****LIBELLÉ**

RAID

Raid

RAPFOR

Rapport de forces

RAR

Rocade arrière de recueil

RAV

Ravitaillements

RECO

Reconnaître

RECOM

Recomplètement

RED

Réduire - Réduction

RENF

Renforcement

RENS

Renseignements

Rés

Réserve

RESIS

Résistance

RESMO

Réserve mobile

RET	Rétablir
RETAR	Retardatrice

S

SIGLE	LIBELLÉ
--------------	----------------

SOUT	Soutien
SRT	Sûreté

T

SIGLE	LIBELLÉ
--------------	----------------

TACOM	Commandement tactique (<i>Tactical command</i>)
TACON	Contrôle tactique (<i>Tactical control</i>)
TAR	Appui renseignement (<i>Tactical air reconnaissance</i>)
TBA	Très basse altitude
TC	Train de combat
TC1	Train de combat n°1
TC2	Train de combat n°2
TC3	Train de combat n°3
TDP	Tête de pont
TEN	Tenir
TRI	Triage
TRSPT	Transport

U

SIGLE	LIBELLÉ
--------------	----------------

U	Unité
U +	Unité renforcée
U -	Unité diminuée
U PA	Unité prêtée à
UR	Unité résiduelle
UR	Urgence relative

Z

SIGLE	LIBELLÉ
--------------	----------------

ZA	Zone d'action
ZAA	Zone arrière d'armée
ZAD	Zone aérienne de défense
ZAF	Zone d'attente de franchissement
ZAI	Zone d'alerte immédiate
ZAM	Zone d'appui de manœuvre
ZAR	Zone d'accueil et de régulation
ZATT	Zone d'attente
ZCE	Zone de contact d'évacuation
ZDA	Zone de déploiement et d'attente
ZDAE	Zone de déploiement et d'attente extension
ZDI	Zone de déploiement initial
ZDL	Zone de déploiement logistique
ZDO	Zone de déploiement opérationnel
ZDV	Zone de danger sous le vent
ZE	Zone d'engagement

ZEA	Zone d'engagement de feu
ZEF	Zone d'effort de feux
ZFCHT	Zone de franchissement
ZH	Zone de halte
ZI	Zone d'intérêt
ZIA	Zone des itinéraires d'attente
ZIA	Zone intermédiaire d'attente
ZIO	Zone d'intérêt des objectifs
ZIP	Zone d'intervention planifiée
ZIR	Zone d'intérêt du renseignement
ZL	Zone de largage
ZLO	Zone à laisser libre d'obstacles
ZMCO	Zone de mise en condition opérationnelle (théâtre d'opérations)
ZOAR	Zone d'opérations arrières
ZOP	Zone d'opérations dans la profondeur
ZOR	Zone d'opérations rapprochées
ZPDO	Zone de prise de déploiement opérationnel
ZPE	Zone périphérique d'évacuation
ZR	Zone de responsabilité
ZRA	Zone de regroupement et d'attente
ZRAL	Zone de ralliement
ZRC	Zone de rupture de charge
ZRF	Zone de regroupement final
ZRI	Zone de regroupement initial
ZRO	Zone réglementée d'obstacles
ZRO	Zone de regroupement et d'orientation
ZRP	Zone de responsabilité permanente
ZRR	Zone de ravitaillement sur roues
ZRR	Zone de responsabilité du renseignement
ZRT	Zone de ravitaillement transport
ZS	Zone de saut
ZS	Zone de soutien
ZSA	Zone de soutien avancé
ZSI	Zone de soutien initial
ZT	Zone technique
ZTRSP	Zone transport
ZTb	Zone de transbordement
ZTL	Zone de tir libre
ZTR	Zone de traversée responsabilité génie
ZTR	Zone de transbordement maritime
Z Trav	Zone de traversée
ZTT	Zone technique de transbordement