

F R E N C H  
SPECIAL FORCES FUNCTIONAL PROGRAM

INDIVIDUAL WEAPONS TRAINING

July 1985  
Field Test Edition

DEFENSE LANGUAGE INSTITUTE  
FOREIGN LANGUAGE CENTER

#### ACKNOWLEDGEMENT

This program owes a great deal to the Commander, Fort Devens, and to members of the 10th Special Forces Group (Airborne), who have given the Nonresident Training Division, DLIFLC the benefit of their great experience as subject matter experts in the development of the field test edition of this Special Forces French Functional Program. Special thanks are also extended to the faculty of the DLIFLC French Department for their valuable collaboration in translating this lesson on INDIVIDUAL WEAPONS TRAINING, and in developing the questions and glossaries.

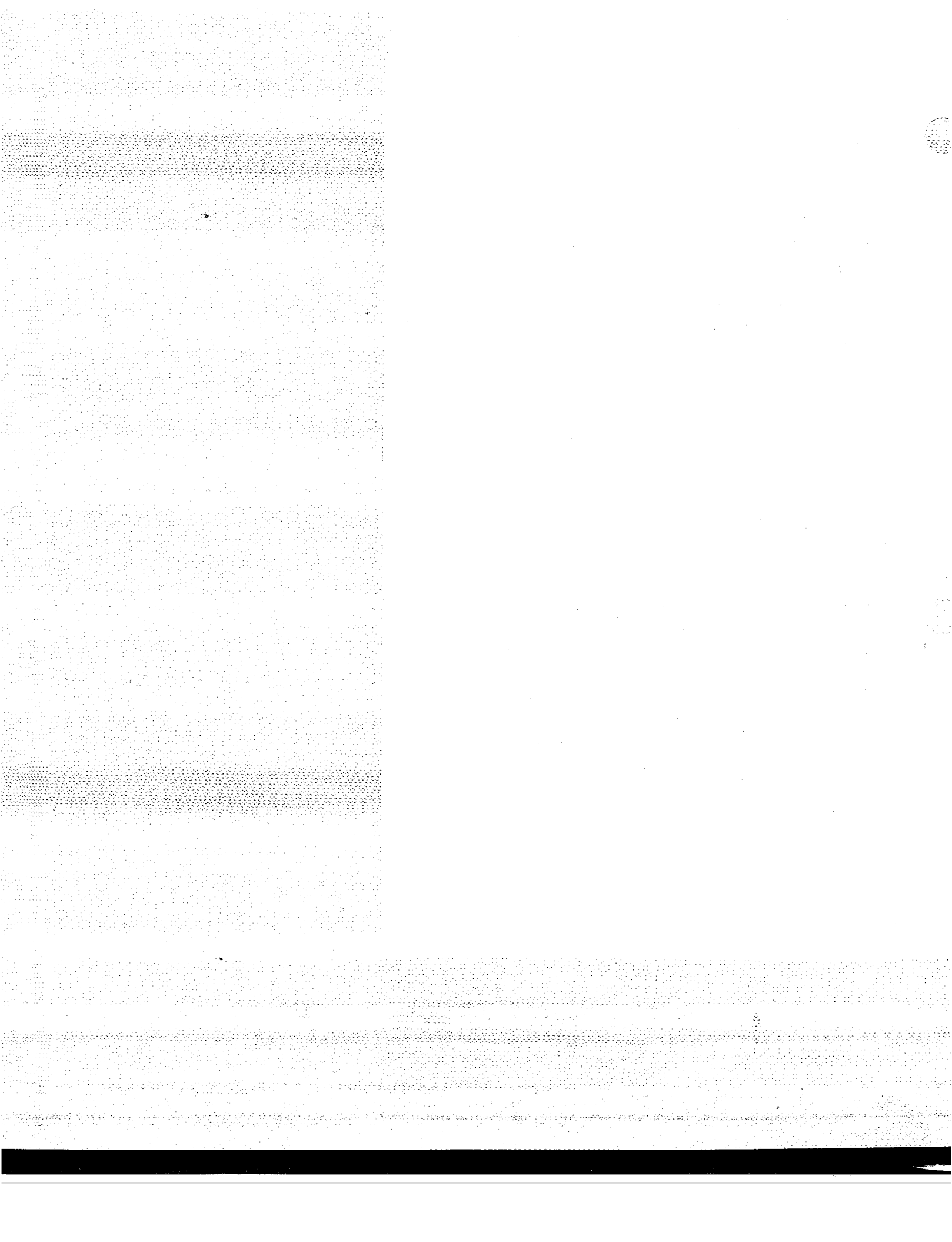
#### PREFACE

This program is an original effort designed to enable the Special Forces specialist to conduct guerrilla training in French.

This program is designed to be used with an instructor who is trained in the methodology of the Defense Language Institute, Foreign Language Center (DLIFLC).

CONTENTS

FRENCH TEXT . . . . .	1
FRENCH QUESTIONS . . . . .	.10
FRENCH - ENGLISH GLOSSARY . . . . .	.12
ENGLISH TEXT . . . . .	.23
ENGLISH - FRENCH GLOSSARY . . . . .	.30
ANSWER KEY . . . . .	.41



L'ENTRAINMENT AUX ARMES LEGERES (INDIVIDUELLES)I. Introduction

- A. Cette leçon va présenter les caractéristiques générales des armes individuelles et les principes d'emploi de ces armes.
- B. Etant donné qu'on ne sait pas exactement de quelle arme il va s'agir, le texte (vocabulaire et instructions) est forcément très général mais cependant applicable à différents types d'armes individuelles (légères).

II. Caractéristiques

- A. Le poids de l'arme
- B. Le calibre
- C. Automatique
- D. Semi-automatique
- E. Alimenté par chargeur
- F. Alimenté par bande
- G. Alimenté par lame-chargeur
- H. Coup par coup
- I. Fonctionnement par l'action des gaz
- J. Fonctionnement par recul (par récupération des gaz)
- K. Simple action
- L. Double action
- M. Capacité du chargeur
- N. Cadence maximale de tir
- O. Cadence de tir soutenue
- P. Portée maximale
- Q. Portée efficace (portée pratique)

FRENCH SFFLP

III. Démontage

- |                     |                            |
|---------------------|----------------------------|
| A. Enlever, retirer | G. Faire glisser, déplacer |
| B. Dévisser         | H. Tenir                   |
| C. Abaisser         | I. Démonter                |
| D. Tirer            | J. Desserrer               |
| E. Relâcher         | K. Soulever, lever         |
| F. Tourner          |                            |

IV. Remontage

- |                         |                      |
|-------------------------|----------------------|
| A. Assembler            | D. Remettre en place |
| B. Insérer, mettre dans | E. Serrer            |
| C. Presser, appuyer     | F. Monter            |

V. Séquence d'utilisation de l'arme

- |                |                          |
|----------------|--------------------------|
| A. Armer       | E. Tirer, faire feu      |
| B. Charger     | F. Déverrouiller, ouvrir |
| C. Chambrer    | G. Sortir l'extracteur   |
| D. Verrouiller | H. Ejecter               |

VI. Technique de tir

- A. Organes de visée (appareils de pointage) et visualisation de l'objectif.
1. Appareils de visée classiques:
- |                                   |                   |
|-----------------------------------|-------------------|
| a. Le guidon                      | c. Le collimateur |
| b. L'ocilleton (pointage arrière) | d. Le cran        |

- e. La hausse à lumière
  - f. Les crans avant ou arrière
  - g. L'angle de hausse (élévation)
  - h. La dispersion
2. La lunette de pointage:
- a. Le réticule
  - b. La stadia
  - c. Viser en avant d'un objectif mobile
  - d. Pointer sur l'avant
3. Visualisation de l'objectif:
- a. Regardez dans le viseur
  - b. Equilibrez l'arme
  - c. Cherchez la ligne de mire
  - d. Pointez le guidon au dessous de la cible
  - e. Contrôlez l'inclinaison de l'arme
  - f. Le réglage en direction
  - g. Le réglage en élévation (en hauteur)
  - h. Fronchez les sourcils
  - i. Le centre
  - j. Faire glisser en avant (mouvement des pièces mobiles vers l'avant)
  - k. Faire glisser en arrière (Mouvement des pièces mobiles sur l'arrière)
  - l. Le centre de la masse
  - e. Tir d'enfilade
  - f. Tir d'assaut
  - g. Tir de repli
  - i. Détendez-vous
  - j. Respirez
  - k. Retenez votre respiration
  - l. Visez
  - m. Pressez la détente
  - n. Ne tirez pas sur la queue de détente

B. Positions du corps:

1. La position du corps est importante pour la précision du tir. Certaines façons de tenir l'arme produisent tension et fatigue. Cette tension excessive peut provoquer des tremblements (vibrations) musculaires qui risquent de fausser la visée. Il est important de connaître les positions de tir les plus stables et les plus confortables.

2. Position debout:

Les droitiers doivent regarder un point imaginaire à 45 degrés à droite de la cible. Les pieds sont écartés (écart équivalent à la carrure des épaules). Penchez-vous légèrement sur l'arme. De la main droite, poussez l'arme dans le creux de l'épaule.

3. Position à genou:

Le tireur fait face à un point imaginaire situé à 90° à droite de la cible. Tireur agenouillé sur le genou droit, le pied gauche tourné à un angle de 45° vers la gauche. Penchez le tronc vers le genou gauche. Placez la partie inférieure du haut du bras sur le devant du genou gauche en évitant que les os du bras et du genou se touchent.

4. Position assise:

Le tireur fait face à un point imaginaire situé à 45° à droite de la cible. En vous appuyant de la



main gauche, asseyez-vous. Pliez les genoux à un angle de 45° environ. Ecartez les pieds pour pouvoir être à l'aise. Placez la partie supérieure entre les genoux.

5. Position couchée:

Regardez un point imaginaire situé à 45° à droite de la cible. En vous aidant de la main droite et des genoux, mettez-vous à plat ventre; les jambes doivent être très écartées, les os des chevilles touchant le sol. Placez les coudes fermement sur le sol. Elevez l'arme jusqu'à sa position de tir. Les organes de pointage et la cible doivent être alignés avec la cible. Si ce n'est pas le cas, déplacez vos hanches et vos jambes pour obtenir l'alignement des organes de pointage et de la cible.

VII. Zérotage des armes

- A. Pour être sûr que la balle arrivera au point vers lequel vous visez, il faut zéroter l'arme, c'est à dire, régler les organes de pointage. Il faut comparer le point visé avec le point d'impact de la balle. Si ces points ne coïncident pas, il faut modifier la position des organes pointage pour qu'ils coïncident avec le point d'impact

FRENCH SFFLP

de la balle. Le guidon et la hausse (les organes de pointage avant et arrière) doivent être alignés verticalement et horizontalement. Quand ils sont alignés, on obtient une "image correcte". Sans "image correcte" on ne peut pas zéroter l'arme.

- B. On vérifie et rectifie la position des organes de pointage après avoir tiré trois coups. Le point d'impact moyen de ce groupement et d'impacts doit être également le centre de la cible. S'il y a des corrections à faire, il faut ajuster les organes de pointage. Quand vous régler les organes de pointage, souvenez-vous du principe suivant: si le guidon est réglable, déplacez-le vers le groupe d'impacts. Si l'oeuilleton est réglable, écartez-le du groupe d'impacts. Chaque organe de pointage a des traits particuliers. Apprenez le fonctionnement de votre appareil de pointage. Sachez par coeur la position des organes de pointage de votre arme après le zérotagage. Sinon, vous serez obligé de zéroter votre arme après chaque nettoyage.

VIII. Le tir de familiarisation

- A. Pendant vos exercices de tir, faites connaissance avec votre arme. Découvrez:
1. Ce que l'arme peut réaliser et ce qu'elle ne peut pas réaliser.

2. La sensation et les bruits produits par l'arme quand vous tirez.
  3. Les positions de tir qui vous conviennent le mieux pour tirer.
  4. Les résultats obtenus à des distances différentes.
  5. Comment vos erreurs causent des ratés.
- B. Des équipes de deux tireurs seront désignées. Un des hommes tirera. Son co-équipier l'aidera à suivre les instructions. Les tireurs recevront des munitions et les consignes de sécurité. Quand ils auront fini de tirer, ils pourront changer de fonction. L'entraîneur deviendra tireur et le tireur deviendra entraîneur.

#### IX. Consignes de sécurité

- A. Ecoutez bien les instructions données pendant l'entraînement au tir.
- B. Les armes ne doivent pas être chargées et doivent être mises au cran de sûreté, sauf quand on doit tirer.
- C. Le canon sera toujours pointé vers le haut et dans la direction des cibles.
- D. S'il y a un raté (en case d'incident de tir), levez la main. Gardez l'arme braquée sur la cible.
- E. Ne jouez jamais avec une arme!
- F. Ne pointez l'arme que dans la direction visée.

FRENCH SFFLP

- G. Ne commencez le tir que sur ordre.
- H. Cessez le tir immédiatement quand l'ordre d'arreter est donné.
- I. Pensez toujours aux consignes de sécurité de tir.

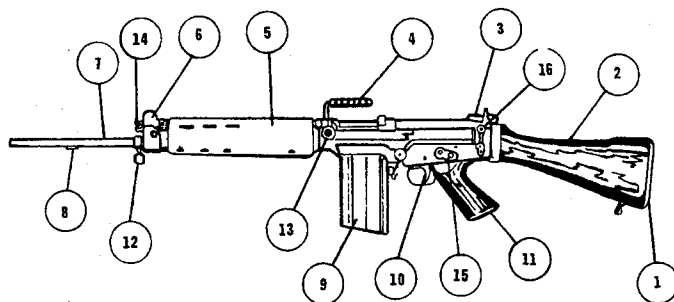
X. Tir de compétition

A. Le tir de compétition donne au tireur l'occasion de montrer qu'il a bien appris à suivre des instructions. Les meilleurs tireurs peuvent recevoir un entraînement plus poussé pour devenir des "tireurs d'élite".

B. Termes utiles:

- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| 1. Les points                 | 5. La portée  |
| 2. La cible,<br>l'objectif    | 6. Ouvrez le feu (à volonté)!<br>(A mon commandement ouvrez<br>le feu!) |
| 3. Un coup au but             | 7. Cessez le feu!   |
| 4. Un coup manqué,<br>un raté |   |

Le FAL

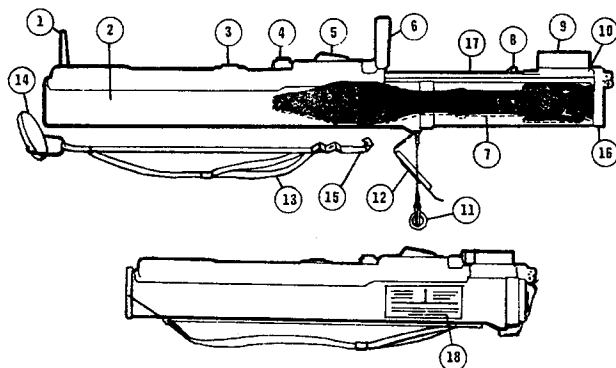


- |  |                                  |
|--|----------------------------------|
| 1. Plaque de couche                              | 9. Chargeur (20 cartouche)       |
| 2. Crosse  | 10. Détente                      |
| 3. Hausse  | 11. Poignée de sous-garde        |
| 4. Poignée de transport                          | 12. Anneau de bretelle           |
| 5. Garde-main                                    | 13. Manette d'armement           |
| 6. Guidon + protège guidon                       | 14. Bouchon du cylindre à gaz    |
| 7. Canon   | 15. Levier de tir et de sécurité |
| 8. Tenon de fixation pour<br>bainnette, tromblon | 16. Clavette de crosse           |

QUESTIONS

1. Pourquoi est-ce qu'il est important de connaître les positions de tir les plus stables et les plus confortables?
2. Pourquoi est-ce qu'il faut zéroter une arme?
3. Quand on zérote une arme, quand (après quel coup) est-ce qu'on doit régler les organes de pointage?
4. Quand vous réglez un organe de pointage, dans quelle direction devez-vous déplacer le viseur par rapport au groupement d'impacts?

LE LAW M72



- |  |   |
|--|---|
| 1. Echelle de hausse                       | 10. Logement du percuteur                                 |
| 2. Tube extérieur                          | 11. Sécurité de transport                                 |
| 3. Fenêtre de verrouillage                 | 12. Couvercle arrière                                     |
| 4. Levier d'armement et de sécurité        | 13. Courroie de transport                                 |
| 5. Détente                                 | 14. Couvercle avant                                       |
| 6. Dispositif arrière de visée             | 15. Crochet du couvercle arrière                          |
| 7. Tube intérieur avec roquette            | 16. Anneau d'étanchéité                                   |
| 8. Sécurité                                | 17. Tige intermédiaire du percuteur + gaine de protection |
| 9. Logement du dispositif arrière de visée | 18. Etiquette avec mode d'emploi                          |

