

L'emploi de JDT dans les écoles du Centre d'instruction au combat commencera à rapporter des dividendes rapidement et il pourrait commencer immédiatement. Par exemple, après un cours sur les opérations offensives donné dans le cadre de la PP 1.1 destinée aux officiers d'infanterie, les stagiaires exécuteraient un JDT offensif qui aiderait à renforcer les notions qu'ils viendraient d'acquérir sur les principes de guerre pertinents, les éléments fondamentaux de l'offensive et les stades de l'attaque. Finalement, les JDT publiés dans les revues professionnelles et créés par la force sur le terrain devraient être regroupés dans un seul ouvrage de référence numérique qui serait accessible à toute la force.

La force sur le terrain pourrait immédiatement intégrer les JDT dans les programmes de perfectionnement professionnel respectifs de ses unités. Cette force est exceptionnellement occupée, et elle sacrifie souvent le perfectionnement professionnel pour arriver à produire les résultats opérationnels escomptés, à atteindre ses objectifs d'entraînement, ou à appuyer l'institution. En fin de compte, il n'y a que 24 heures dans une journée! Cependant, il faut très peu de temps pour exécuter un JDT, comparativement à d'autres initiatives, et ce dernier peut produire des effets disproportionnés par rapport aux ressources qu'il nécessite.

Les JDT constituent un moyen peu coûteux et rapide que le commandant peut employer pour entraîner ses subalternes. Ils ont un rôle à jouer dans nos revues professionnelles, nos salles de classe et nos unités opérationnelles. La plupart des cours de l'AC portant sur la prise de décisions tactiques visent à enseigner un processus d'analyse aux stagiaires pour qu'ils en arrivent à ce qui sera, espère-t-on, une solution optimale, mais le JDT est axé sur la capacité du participant de prendre des décisions intuitives suscitées par la reconnaissance de caractéristiques observées antérieurement. Ces capacités revêtiront une importance critique au cours des opérations. Cependant, les JDT n'excluent pas entièrement les aptitudes à l'analyse. Grâce aux discussions et aux critiques collectives, les joueurs analysent les facteurs et comparent les plans d'action, après que plusieurs membres du groupe ont présenté des solutions. Si nous visons à créer des soldats, des sous-officiers et des officiers qui pourront prendre des décisions plus vite que nos futurs adversaires, il nous faut donc un moyen de prendre plus de décisions. Comme un boxeur ou un lutteur cherchant à parfaire son coup droit, sa prise de jambe simple, ou sa prise d'étranglement, il nous faut plus de « répétitions tactiques ».

EXEMPLE DE SCÉNARIO : DÉCISION À LA RIVIÈRE BLEUE

Vous êtes le commandant (Cmdt) de l'équipe de combat (Éq Cbt) de la Compagnie « I » (Cie I) au sein du groupement tactique (GT) du 2^e Bataillon, The Royal Canadian Regiment (2 RCR). Vous disposez des ressources suivantes : deux pelotons organiques d'infanterie mécanisée et un quartier général, ainsi qu'un poste de contrôle opérationnel (OPCON) rattaché, une troupe de chars Leopard 2 (quatre chars Leopard 2) appartenant à l'Escadron « C » (Esc C), The Royal Canadian Dragoons (RCD) et une équipe d'officiers observateurs avancés (OOA)/de contrôleurs aériens avancés (CAA) fournie par le 2^e Régiment, Royal Canadian Horse Artillery (2 RCHA). Votre troisième peloton d'infanterie mécanisée a été détaché de l'Esc C RCD, aux fins de l'OPCON.

Le 2^e Groupe-brigade mécanisé canadien (2 GBMC) mène des opérations en Atropia depuis trois mois. Après avoir exécuté avec succès des opérations défensives, la brigade (bde) reprend l'offensive. Les forces donoviennes battent en retraite vers ce qui semble être une zone défensive principale à proximité de la capitale régionale. L'arrière-garde couvre la retraite de ces forces en utilisant des tactiques de retardement afin que le gros des forces ait plus de temps pour établir sa principale position défensive. On estime que cette arrière-garde est un groupe tactique de bataillon (GTB) spécialisé comprenant trois compagnies de fusiliers motorisés munies de véhicules BMP-2M et une compagnie de chars T-72B. Ce GTB dispose sans doute aussi de ses propres unités d'artillerie, de défense aérienne, d'engins antiblindés et de guerre électronique. On pense que le GTB tentera d'exploiter au maximum la rivière Bleue pour retarder considérablement la bde en la forçant à exécuter une opération de franchissement délibérée, puis en perturbant cette dernière. On croit également que l'ennemi essaiera de se défendre des deux côtés de la rivière, et nos unités de reconnaissance ont confirmé la présence d'éléments motorisés de la taille d'un peloton là où se trouvent les objectifs 1 et 2 du GT.

Le Cmdt du 2 GBMC veut s'emparer rapidement des sites de franchissement de la rivière Bleue et établir une tête de pont sur la rive opposée pour permettre au Cmdt de la division multinationale d'envoyer une équipe de combat de la brigade blindée (ECBB) de l'armée des États-Unis poursuivre l'ennemi de manière à lui laisser le moins de temps possible pour aménager sa position défensive. Pour cela, le Cmdt a chargé le 1 RCR et le 2 RCR de s'emparer des deux points de franchissement, d'établir une tête de pont et d'exécuter un passage des lignes vers l'avant avec l'ECBB. Le GT RCD restera en réserve pour exploiter le succès remporté et établir la tête de pont de l'autre côté de la rivière. La coalition a acquis la supériorité aérienne au niveau local pour cette offensive, mais elle fait preuve d'une grande prudence quant au recours à l'appui aérien rapproché, car l'ennemi possède des systèmes ponctuels de défense aérienne et des systèmes portatifs de défense antiaérienne.

Le Cmdt du 2 RCR compte s'emparer simultanément des objectifs 1 et 2 du GT avec des équipes de combat d'infanterie, ce qui lui permettra de dominer les sites de franchissement et la rive éloignée avec des tirs qui seront suivis de la capture de l'objectif 3 du GT par l'Éq Cbt Esc C. Il dépassera l'Esc C en empruntant le premier site de franchissement qui aura été capturé. Il aura atteint son état final quand les deux sites de franchissement auront été capturés, que l'Éq Cbt Esc C aura occupé l'objectif 3 du GT et que le GT sera prêt à dépasser le GT RCD avant d'être suivi par l'ECBB. Son effort principal : la capture de l'objectif 3 du GT par l'Éq Cbt Esc C.

Afin d'accomplir votre tâche, vous décidez d'exécuter un mouvement très peu profond sur le flanc gauche avec une base de feu fournie par votre troupe rattachée de quatre chars (1 Tp). Celle-ci est chargée d'exécuter des tirs d'appui, et les 7^e et 8^e pelotons (Pon) ont pour mission de détruire l'ennemi aux environs de l'objectif 1 du GT. En débarquant, votre capitaine des véhicules blindés légers (VBL) assumera le contrôle de vos VBL et les orientera vers le nord de la rivière Bleue, pendant que vous mènerez l'assaut et réorganiserez le passage de l'Éq Cbt Esc C. Le Cmdt Cie H et vous coordonnerez vos heures H de manière qu'elles soient

espacées de dix minutes et que vous puissiez recevoir l'appui du 2 RCHA avant que ce dernier ne se mette à soutenir la compagnie Hotel (Cie H). Le cmdt de la formation voulait que ses attaques soient simultanées pour priver l'ennemi de sa capacité de réagir, mais il accepte que le décalage de dix minutes constitue un créneau suffisamment court.

À 0700, votre OOA commence à surveiller l'objectif 1 du GT depuis une position à tourelle défilée; il ajuste les coups tirés, puis il demande des tirs d'efficacité pour exécuter une mission de suppression contre ce qui semble être un peloton de fusiliers motorisés retranché dans des positions à tourelle défilée. Avec des tirs efficaces sur la position ennemie, la 1 Tp occupe sa position d'appui par le tir. Le chef de la troupe ordonne un tir de troupe, et quatre chars Leopard 2 exposent leur canon et déclenchent une salve d'obus de 120 mm. Deux des obus touchent ce qui semble être une position factice, un autre passe au-dessus de la tourelle d'un véhicule BMP, et le quatrième frappe le BMP du milieu et en arrache la tourelle qui vole dans les airs. Il est maintenant 0705, et vos VBL quittent la position d'attaque et franchissent la ligne de départ. Les autres BMP recourent alors à des contre-mesures fumigènes multispectrales pour se dissimuler, ce qui gêne terriblement les viseurs des chars et des VBL. Vous arrivez à peu près à discerner que les véhicules BMP semblent reculer de leurs positions aménagées pour se rendre dans le terrain bas vers le site de franchissement. Vous poursuivez votre attaque contre l'objectif 1 du GT, mécontent de constater que l'ennemi semble s'enfuir, et vous vous rendez compte qu'un sifflement continu vient de vos écouteurs, presque comme si quelqu'un était assis sur le commutateur parole du réseau de commandement du GT.

Vous arrivez à l'objectif 1 du GT et confirmez que l'ennemi a réussi à s'échapper; cependant, il a laissé là de nombreux fantassins débarqués qui ne tiennent pas à combattre et se rendent rapidement. Votre capitaine des VBL oriente rapidement ces derniers vers le nord et prend à partie le peloton de fusiliers motorisé en fuite et détruit un autre véhicule. Il est maintenant 0720, et la Cie H aurait dû commencer son attaque il y a dix minutes. Les bruits qui vous parviennent de l'est révèlent qu'un combat acharné est en cours, et vous arrivez à capter des bribes de conversation à la radio (indicatif d'appel 0 [I/A 0]), et vous en déduisez que la Cie H est engagée dans une lutte ardue. Vous n'arrivez pas à comprendre l'objet de la discussion à la radio, mais quelques minutes plus tard, vous reconnaissez la voix du cmdt de la formation et celle du Cmdt Esc C sur le réseau de commandement du GT. Vous essayez de communiquer avec le cmdt de la formation pour le renseigner sur votre situation, mais vous n'y arrivez pas. Il est maintenant 0725, et votre canonnier vous donne un coup de coude à la jambe. Il vous fait savoir que vous auriez avantage à regarder dans votre viseur de jour; quand vous le faites, vous apercevez ce qui semble être un gros nuage de poussière s'élevant en tourbillons dans le ciel depuis un endroit situé derrière l'objectif 3 du GT.

Major, quelles sont vos instructions?

Vous avez cinq minutes pour élaborer votre plan d'action. Votre réponse doit comprendre des directives s'adressant à vos subalternes, un diagramme et tout rapport que vous tenteriez d'envoyer aux niveaux supérieurs. 

