



LE JEU DES SAPEURS-POMPIERS

JEU AVEC PLUSIEURS JOUEURS

Si votre PC est connectable (c'est généralement le cas des ordinateurs, au besoin avec des prises spéciales HD) :

- Soit à un rétroprojecteur mural (écran mur ou écran toile)
- Soit à une télévision (écran large XXL)

Vous pouvez organiser des sessions en groupes plus importants (une dizaine de joueurs)

Vous jouerez alors, après vous être répartis les rôles, avec un unique PC dont l'écran tiendra lieu de « réalité virtuelle » (théâtre des opérations = **bref, le « terrain »**)

Les séances collectives avec cette structure hiérarchisée vous permettront de mettre en pratique la citation du Lieutenant-Colonel **Vincent Honoré** (Interview par le journal « La Provence – 2017) :
« L'art du feu de forêt, c'est d'organiser le bordel »

CHAINE DE COMMANDEMENT

Ce schéma d'utilisation permet de modéliser à moindre frais (*coût : une seule licence du logiciel, soit moins de 25 euros ttc*) **un dispositif de FdF par jeu de rôle avec plusieurs participants (« serious game »).**

Sur un plan pédagogique, il permet de sensibiliser des JSP ou des SP en formation aux difficultés liées à une chaîne de commandement opérationnel en FdF

Il permet également d'initier aux procédures radio ou d'entretenir les automatismes dans ce domaine

Enfin, il permet aux divers participants de s'entraîner à travailler ensemble dans une structure organisée

MOYENS MATERIELS NECESSAIRES

→ 1 ordinateur connectable à rétroprojecteur en salle (prise HD nécessaire)

→ 1 logiciel Alerte Feu de forêt *(une seule licence est nécessaire)*

AVERTISSEMENT : Cette utilisation « personnelle collective » du jeu est tolérée à partir du moment où le titulaire de la licence de l'exemplaire du logiciel utilisé garde son code licence strictement confidentiel et ne le communique pas aux autres joueurs (ce qui n'est de toute façons pas du tout nécessaire pour organiser de telles séances)
La licence d'un joueur lui est strictement personnelle et doit rester confidentielle, sans pouvoir être partagée ou cédée à quiconque. Le présent document ne peut en aucun cas être considéré comme dérogeant en quoi que ce soit aux règles fixées dans la licence commerciale du logiciel

→ 1 tableau classique pompier de SITAC FdF (tableau effaçable) ou à défaut un tableau de conférence à feuillets larges

→ 1 grande salle (**qui représente « le terrain »**) avec :

- Chaises
- Tables
- 1 rétroprojecteur mural connectable à l'ordinateur
- 1 écran (ou projection sur mur blanc)

Ce qui se passe sur l'écran de l'ordinateur (agrandi par le rétroprojecteur) équivaudra au « terrain »

→ 1 petite salle attenante avec table et chaises (ou simple coin isolé dans la grande salle, derrière paravent) : Elle servira de **PC chef de site**

→ Petites radios portables ou petits Talkies-walkies

La simulation d'un réseau radio avec ces appareils peut permettre :

- Un apprentissage ludique des procédures radio
- Une révision et un entretien des connaissances concernant ces mêmes procédures de liaison et transmission

En utilisant des petites radios portables, les participants se retrouvent dans la même situation qu'avec un simulateur « pro », avec cette seule différence qu'il n'y aura pas simultanément d'action sur le logiciel → *Cela ne pose aucun pb en soi puisque le logiciel n'est pas en temps continu mais en « tours » que le joueur déclenche à volonté = aucun rythme particulier n'est donc imposé et les participants n'ont pas besoin de se précipiter, tout peut se faire dans le calme et la méthode.*

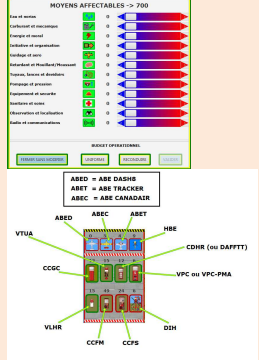
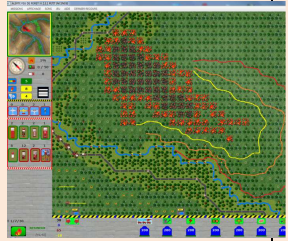
PARTICIPANTS

Une dizaine de joueurs, qui tiennent leurs rôles comme indiqué ci-dessous

(En appliquant le principe de la non immixtion : une fois qu'ils ont donné leurs ordres et instructions globales aux échelons subordonnés, ils ne doivent pas s'immiscer dans les détails d'exécution de ces instructions = ce n'est pas leur rôle)

En fond orange : CHEF DE SITE
En fond beige : OFFICIERS DE PC (inclus officier aéro)
En fond vert : CHEFS DE SECTEURS
En fond gris : CHEFS SUR LE TERRAIN
En fond bleu : CHEF DIH

FONCTIONS	OU PEUT-IL ALLER ?	ROLE ?	DONNE ORDRES A :	RECOIT ORDRES DE :	CONTACTS AUTORISES UNIQUEMENT AVEC	MANIPULE LES COMMANDES DU LOGICIEL ?
CHEF DE SITE Il peut avoir un adjoint pour l'assister	Salle ou coin PC de site <u>uniquement</u> <u>Ne doit jamais entrer dans la grande salle</u> (ce sont les autres participants qui viennent à lui si besoin) Ne doit pas voir l'écran (doit se fier uniquement au tableau SITAC de son PC)	« Big boss » : ses décisions s'imposent à tous → Il a toujours le dernier mot Il fixe les objectifs + idée de manoeuvre	Analyse de la SITAC dans son PC et décisions générales sur idée de manoeuvre Instructions générales à officiers de PC et aux chefs de secteurs (+ tranche les différends si besoin = cas de conflits de décisions ou d'appréciation) N'intervient par contre jamais dans rapports entre chefs de secteurs et leurs subordonnés sur le terrain ! Seul habilité à décider emploi de la commande « triche » du logiciel (et en respectant le nombre max de recours à la « triche » tel que fixé en début de partie par commun accord) Peut changer à <u>tout moment</u> les rôles des participants en cours de mission Décide qui commande quoi et où pour les secteurs (restructuration des secteurs si besoin) Donne et retire « la main » aux chefs de secteurs et/ou à l'officier aéro (= décide en permanence qui doit ou pas intervenir avec le logiciel, et dans quel ordre si divergences à ce sujet, <u>mais sans s'immiscer dans le détail d'exécution</u>) = Bref, il se contente d'orchestrer l'action, ses subordonnés conservant toujours une marge d'appréciation dans l'exécution → Le chef de site régule en permanence depuis son PC les interventions des uns et des autres, suivant les rapports qui lui sont faits (cf : Il peut à tout moment demander à tel secteur de cesser d'agir ou au contraire de commencer à agir, etc) NOTA : Cette orchestration peut nécessiter de nombreux « va et viens » entre PC et terrain de la part des officiers de PC et éventuellement des chefs de secteur, pour prendre les ordres et faire leurs rapports (puisque le chef de site ne doit <u>jamais</u> quitter sa salle de PC : <u>sa place n'est pas sur le terrain</u>) Ces allers et retour simulent le trafic radio Si des mini radios ou mini Talkies-walkies sont disponibles, ils peuvent naturellement être utilisés entre le PC chef de site et la grande salle « terrain » pour remplacer ces allers et venues (chaque participant doit alors recevoir un indicatif personnel) A NOTER : LE CHEF A TOUJOURS RAISON ET N'A QUE DE BONNES IDEES...^^	Personne^^	Officiers PC Chefs de secteurs Jamais directement avec chefs sur le terrain	Jamais : le chef n'agit pas lui-même, il décide dans sa magnificence^^ et fait agir
	OU PEUT-IL ALLER ?	ROLE ?	DONNE ORDRES :	RECOIT ORDRES DE :	CONTACTS AUTORISES UNIQUEMENT AVEC	MANIPULE LES COMMANDES DU LOGICIEL ?
OFFICIER AERO	Partout	Conseils et informations générales au chef de site Emploi des moyens AERO sur toute la carte	A personne sauf à ses HBE et ABE	Chef de site Et personne d'autre	Chef de site Officiers PC Chefs de secteurs Jamais avec chefs sur le terrain	Assure et règle les interventions ABE Manipule HBE sur toute la carte
OFFICIER RENSEIGNEMENT/ TRANS	Partout	Conseils tactiques et renseignements au chef de site Tient à jour pour lui le tableau SITAC du PC chef de site (il est <u>seul</u> habilité à tenir ce tableau dans la salle PC chef de site) Renseigne si besoin le chef de site et les autres participants (si habilité à avoir contact avec eux) Gère les déplacements du groupe de commandement (selon les instructions du chef de site)	A personne	Chef de site Et personne d'autre	Chef de site Officiers PC Chefs de secteurs Jamais avec chefs sur le terrain	Seul habilité à cliquer sur le bouton « INCENDIE » en fin de tour Seul habilité à déplacer le groupe de commandement (selon instructions du chef de site)
OFFICIER MOYENS/LOG	Partout	Conseils au chef de site et informations sur l'opportunité d'emploi des moyens et des renforts	A personne	Chef de site Et personne d'autre	Chef de site Officiers PC Chefs de secteurs	Commandes concernant l'établissement du budget opérationnel quand le logiciel ouvre la fenêtre de révision

		<p>Répartit les points actions dans le budget opérationnel</p> <p>Décide l'introduction des renforts et leur attribution aux secteurs</p> <p>Achemine les renforts jusqu'à leur secteur d'attribution pour « remise » aux chefs de secteurs</p> 			Jamais avec chefs sur le terrain	<p>(ou quand l'usage de la commande triche est décidé par le chef de site)</p> <p>Commandes de placement des renforts sur carte</p> <p>Commandes de mouvement des renforts pour les acheminer vers les secteurs d'attribution</p> <p>Manipulation générale du logiciel selon besoins : configurer son/affichage, etc</p>
OFFICIER « ANTICIPATION » (voir détail en fin de document)	Partout	<p>Conseils au chef de site et anticipation de l'évolution de l'incendie</p> 	A personne	<p>Chef de site</p> <p>Et personne d'autre</p>	Avec tout le monde	<p>Prend régulièrement des captures d'écran du logiciel en action</p> <p>Les « copie-collé » dans une image bmp, png ou jpg (peu importe)</p> <p>Trace sous « Paint » les évolutions prévisibles de l'incendie (traits jaunes, oranges, rouges, noirs, etc) à T+1,+2,+3 etc (pas d limite)</p> <p>NOTA : Le joueur occupant ce poste doit particulièrement bien connaître le logiciel, et en particulier l'éditeur de cartes + l'éditeur de scénarios</p>
	OU PEUT-IL ALLER ?	ROLE ?	DONNE ORDRES A :	RECOIT ORDRES DE :	CONTACTS AUTORISES UNIQUEMENT AVEC	MANIPULE LES COMMANDES DU LOGICIEL ?
OFFICIER DIH	<p>Grande salle uniquement</p> <p>Pas accès au PC chef de site sauf sur convocation</p>	<p>Emploi des moyens DIH sur toute la carte</p> <p>Il dirige tous les DIH ainsi que leurs engins terrestres de soutien (c.a.d les VTUA, CDHR et VLRH éventuellement affectés aux DIH par décision du chef de site et/ou de son officier « Moyens »)</p>	A personne sauf à ses DIH	<p>Chef de site</p> <p>Et personne d'autre</p>	<p>Chef de site</p> <p>Officiers PC</p> <p>Chefs de secteurs</p> <p>Chefs sur le terrain</p>	<p>Manipule éléments des DIH sur toute la carte</p>
CHEFS DE SECTEURS	<p>Grande salle uniquement (ou leur coin/salle PC s'ils en ont un)</p> <p>Pas accès au PC chef de site sauf sur convocation</p>	<p>Dirigent leur secteur tel que défini par l'adjoint au chef de site</p>	<p>Uniquement instructions générales et d'objectifs à leurs subordonnés directs dans leur secteur</p> <p>Tant que leur secteur « a la main » sur le logiciel, ils jouent pour leurs subordonnés le même rôle que le chef de site pour les chefs de secteurs : ils régulent leur activité en décidant qui intervient ou pas, etc</p> <p>Cependant, ils ne doivent pas s'immiscer dans le détail de l'exécution par les chefs subordonnés sur le terrain</p>	<p>Chef de site</p> <p>Et personne d'autre</p>	<p>Chef de site</p> <p>Officiers PC</p> <p>Autres chefs de secteur</p> <p>Leurs subordonnés dans leur secteur (chefs sur le terrain)</p> <p>Et personne d'autre</p>	<p>Jamais eux-mêmes</p> <p>➔ Dès que le chef de site autorise leur secteur à « jouer », ils donnent leurs instructions à leurs subordonnés pour leur secteur et décident lesquels manipuleront leurs unités avec le logiciel</p>
CHEFS SUR LE TERRAIN (COLONNES, GIFF, UIFF, GROUPES ALIM,...)	<p>Grande salle uniquement</p> <p>Pas accès au PC chef de site sauf sur convocation</p> <p>Peuvent aussi accéder au coin PC de leur chef de secteur sur convocation (le cas échéant)</p>	<p>Exécutent les instructions générales de leur chef de secteur sans jamais pouvoir les contester</p> <p>Mais ils restent seuls juges du détail de l'exécution (chaque chef sur le terrain garde donc une certaine marge d'appréciation pour atteindre les objectifs fixés par son chef de secteur)</p>	A personne sauf à leurs unités dans le logiciel	<p>Leur chef de secteur</p> <p>Et personne d'autre</p>	<p>Leur chef de secteur</p> <p>Et personne d'autre</p>	<p>Manipulent leurs colonnes, GIFF, UIFF, groupes alim, etc mais seulement si leur chef de secteur les y autorise</p>

Chacun doit bien entendu mémoriser quels sont les indicatifs de ses engins et garder un œil dessus

Notez que chaque agrès possède dans le jeu son indicatif propre, qui ne varie jamais

Les agrès de type identiques ont tous le même début d'indicatif, seul le numéro change

Exemple : les indicatifs des CCF commencent tous par « Moyen », chacun ayant ensuite son N° individuel : Moyen 1, Moyen 2, etc

VPC = Merlin ou Lancelot 1 à x

VLHR = Gareth 1 à x

CANADAIR = Pelican 1 à x

TRACKER = Tracker 1 à x

DASH 8 = Milan 1 à x

HBE = Morane 1 à x

DIH = Puma 1 à x

CCFM = Moyen 1 à x

CCFS = Super 1 à x

CCGC = Alim 1 à x

VTU/VTUA = Matos ou Alpha 1 à x

CDHR/DAFF-TT = Dévidoir 1 à x

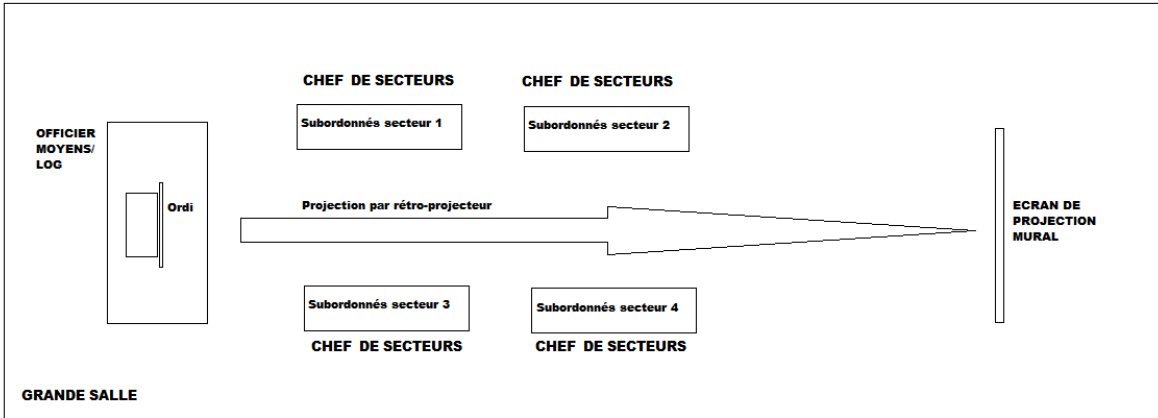
PRECISION : Si d'autres petites salles attenantes sont disponibles (ou d'autres « coins »), il est possible d'attribuer à chaque chef de secteur une salle (ou un « coin ») PC. Dans ce cas, les chefs de secteur ne peuvent pas se rendre dans la grande salle ni voir l'écran (Ils ne peuvent quitter leur PC que pour aller que dans le PC du chef de site)

Ils peuvent convoquer leurs subordonnés dans leur salle/coin PC de secteur pour faire le point

Ils sont, pour tout ce qui concerne leur secteur, dans la même situation que le chef de site pour l'ensemble : ils analysent la situation et donnent leurs propres instructions à partir de la SITAC de leur secteur qu'ils tiennent à jour (par exemple sur une grande feuille ou un tableau effaçable) en fonction :

- des instructions globales reçues du chef de site
- des rapports que leur font leurs subordonnés (chefs de Giff, de colonne, d'UIFF, de groupe alim, etc)
- des informations que le PC de site (officiers de PC) leur communique.

Cette manière de jouer, qui nécessitera la plupart du temps de petites radios portables ou des talkies-walkies (plus pratique pour les communications), permet de rendre la chaîne de commandement encore plus réaliste car dans ce cas seuls les officiers de PC auront accès partout (chef de site et chefs de secteur étant confinés aux zones PC avec interdiction d'aller dans la grande salle, qui représente le terrain proprement dit : **Ils ne pourront donc prendre leurs décisions qu'en fonction des rapports qui leur seront faits).**

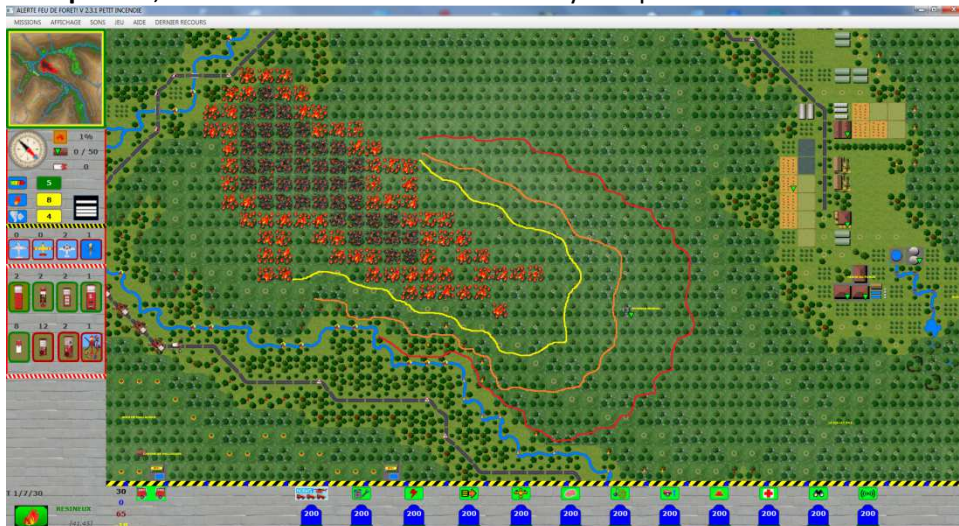


OFFICIER « ANTICIPATION »

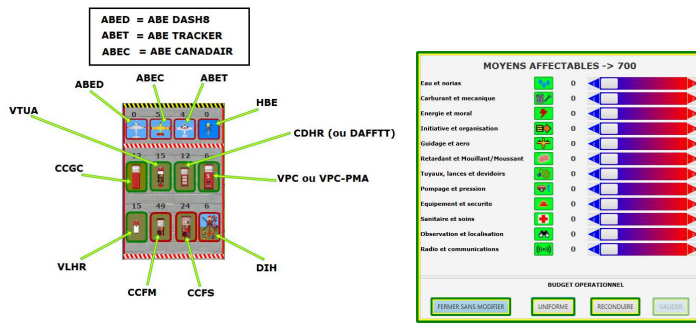
Pour remplir sa tâche : l'officier « ANTICIPATION » prendra régulièrement des captures d'écran de l'incendie en cours et les transférera par simple « copier-coller » dans une image bmp, png ou jpg (peu importe). Une fois cette image créée, il lui suffira de tracer ses prévisions d'évolution avec des traits de couleurs différentes (Jaune, orange, rouge, noir, etc) les évolutions anticipées de l'incendie en T(Tour)+1,T+2,T+3, etc (pas de limite)

Tout dépendra alors de la qualité de ses estimations et de ses repérages

Exemple : Ici, l'officier « ANTICIPATION » a essayé de prévoir à 3 tours d'avance



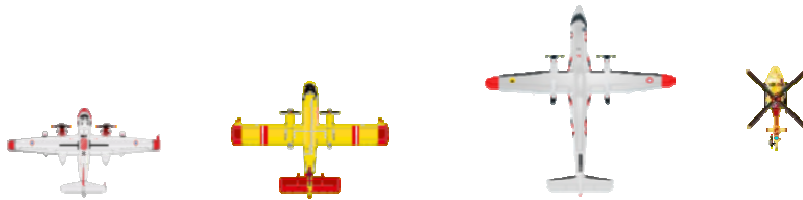
Officier « Moyens »



Officier DIH



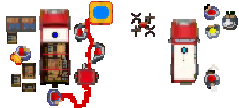
Officier « Aéro »



Chefs de secteur



Chefs de colonne





GIFF 3

Chefs de groupes (GIFF, GROUPES ALIM, etc)

Chefs de GIFF



OU



Chefs de GIL



Chefs d'UIF



Chefs de groupe alim



Chef de groupe logistique



etc

