**FOST - Force océanique stratégique**

**Procédures en zone de combat**

**Furtivité**

* Dès l’insertion en zone de combat, passer en mode silencieux.
* Eviter toute cavitation – quelques secondes de cavitation suffisent à se faire repérer.
* Ne jamais utiliser le sonar actif, sauf si l’on est certain que seuls des navires non armés sont sur zone ou, exceptionnellement, si le navire ennemi est suffisamment loin (> 15 km).
* En présence d’ennemis en surface :
  + Ne jamais utiliser le radar.
  + Ne jamais tirer de missile.
  + Utiliser les aériens uniquement quand les navires ennemis sont suffisamment distants pour interdire un repérage visuel des mâts (> 4 km environ).
  + Limiter l’usage des aériens à 30 s pour le périscope et 3 mn pour l’ESM.
  + En cas de forte conductibilité de surface, plonger en-dessous de la thermocline (couche d’eau inférieure) ou en-dessous de 400 pieds en l’absence de thermocline.
* Quand une cible proche est repérée, procéder au plus vite à son identification puis vérifier sa capacité à nous repérer (sonars actif et passif). Régler la vitesse et l’orientation du SM pour maintenir des valeurs négatives de sensibilité des capteurs de l’ennemi.
* Pour se soustraire au sonar actif de l’ennemi, réduire la silhouette en orientant le SM vers l’ennemi ou à 180° de son relèvement.
* Pour se soustraire au sonar passif de l’ennemi, se positionner derrière lui (dans son baffle, ou cône de silence) et/ou réduire la vitesse ou passer en mode silencieux.

**Combat**

* Phase d’exploration : changer de cap tous les 1 km environ, en baïonnette, de façon à affiner le repérage de la cible et obtenir une solution de tir.
* Sauf urgence, ne tirer une torpille qu’à obtention d’une solution de tir satisfaisante (>85%).
* Un tir de torpille fait du bruit (seule exception : la torpille ADCAP-S), et déclenchera probablement une riposte de l’ennemi.
* Ne jamais tirer une torpille pendant une avance rapide (>10 nœuds).
* Immédiatement après un tir de torpille, obliquer à 45° par rapport à l’axe du tir et augmenter la vitesse (dans les limites d’une furtivité raisonnable) pour éviter toute estimation de notre position par l’ennemi.
* En cas de tir d’une torpille ennemie :
  + Si disponible, lancer au plus tôt un simulateur de sous-marin (MOSS) à 45° (gauche ou droite) de l’origine de la torpille.
  + Prendre un cap perpendiculaire à la course de la torpille (90 à 120°) et lancer les moteurs à flanc. Noter que l’augmentation brutale de la vitesse et l’adoption d’un cap >60° de la route d’une torpille lancée cassera son fil de guidage.
  + Changer rapidement de niveau d’immersion –notamment après lancement d’une MOSS.
  + En cas de torpille à proximité :
    - Utiliser les leurres phoniques à même immersion que la torpille ennemie puis changer rapidement d’immersion et de cap.
    - Utiliser la technique d’abattées rapides en tournant violement à droite puis à gauche, créant ainsi des turbulences perturbant le repérage passif.