



N° 03/23

Publié en ligne le 10.01.2024

Ukraine

Tactique 2.0 (BTG)

Rapport détaillé d'activité

Auteurs

Col EMG Alexandre Vautravers
Dr. Hist, Dr. Sc. Eco.
Vice-président SSO, Rédacteur en chef RMS
et Directeur scientifique CHPM

Cap Nicolas Penseyres
MA histoire contemporaine
Candidat PhD *Defence & Security Diplomacy*

Lt Ivan Colak-Antic
MA droit général (suisse)
Consultant en service financier

Projet Ukraine Tactique 2.0 (BTG) – L’essentiel en bref¹

Donbass, été 2022 ; l’armée russe (VSRF) est en train de mener une offensive visant à conquérir l’Oblast de Louhansk et Donetsk, se battant face à l’armée ukrainienne (ZSU). Sa formation de manœuvre principale est le groupement tactique bataillonnaire (BTG). Quelles sont ses capacités, ses limitations et pourquoi ont-ils disparus du champ de bataille depuis l’hiver 2022/2023 ? Ce wargame analytique mis en œuvre le 01.07.2023 a permis d’explorer les limites de ce concept organisationnel et d’en tirer certaines leçons pour en faciliter la compréhension.

Observations :

- **La manœuvre à l’épreuve du feu :** Au sein de ce wargame, il a été avant tout question d’étudier l’utilisation des feux (armes d’appui, artillerie, aviation) par les deux camps afin de produire des effets souhaités sur le champ de bataille. La manœuvre a donc fortement été conditionnée par le feu de chaque camp.
- **L’assaut en terrain complexe :** L’assaut VSRF sur les positions principales de la défense ZSU s’est effectué avec un avantage numérique et qualitatif trop faible, menant à un enlèvement à courte portée, en zones boisées et bâties, où de nombreuses armes de bord VSRF ont perdu si ce n’est leur avantage, du moins, beaucoup d’efficacité.
- **Bataille de chars :** Les chars se sont révélés décisifs de part et d’autre. Les T-64 ZSU ont bloqué la manœuvre initiale VSRF, forçant les joueurs russes à mettre leurs forces à couvert puis à contourner les positions défensives ZSU. La liberté de manœuvre regagnée suite à la destruction desdits chars illustre aussi bien leur caractère fixant et la nécessité, réelle ou perçue, de neutraliser les blindés afin de pouvoir avancer.

Hypothèses :

- **Rapport de force :** Il y a lieu de constater qu’un avantage décisif en quantité et/ou en qualité aurait été nécessaire pour obtenir la décision en terrain complexe. Une telle concentration aurait requis la majorité des sections débarquées VSRF et on peut émettre des doutes sur le bon sens de concentrer ces moyens ainsi.
- **Feu et mouvement ou mouvement et feu :** L’adage dit que « Les forces russes manœuvrent pour tirer, là où les forces occidentales tirent pour manœuvrer ». En d’autres termes, la manœuvre chez les VSRF sert à gagner des positions rendant le feu plus létal. Cet adage semble s’être vérifié lorsque les joueurs VSRF ont renoncé à attaquer le village frontalement et ont au lieu de cela cherché à capturer des positions dominantes, dans le but d’isoler l’objectif d’attaque.

Analyse rétrospective :

- **Usage massif de l’artillerie :** L’artillerie a joué un rôle central dans le plan VSRF. Les adaptations nécessaires, notamment lorsque la prise du village est apparue comme irréaliste, impliquaient un usage massif d’artillerie pour réduire les points d’appui ZSU, puis enfin de raser le village.
- **Le BTG à l’assaut :** Bien que le manque d’infanterie organique puisse être pointé du doigt, il y a aussi lieu de questionner le type de mission reçue, soit de mener une attaque en terrain complexe – une mission en inadéquation avec les atouts d’un BTG entièrement mécanisé.
- **La doctrine d’assaut de 2023 :** La létalité du feu proscrit aujourd’hui les assauts mécanisés, la transparence du champ de bataille et l’efficacité des complexes drones/artillerie forcent à la dispersion et les fortifications sont la seule solution viable pour tenir le terrain conquis.

¹ Quelques considérations sémantiques : afin de coller le plus possible aux fortes bases méthodologiques du projet et pour éviter la confusion du lecteur face à l’image « ludique » que pourrait avoir la guerre, nous utiliserons de manière exclusive le terme holistique de « wargame », pour lequel il n’existe pas véritablement d’équivalent en français ou en allemand.

Problématique

Le BTG (groupe tactique bataillonnaire) est une formation militaire russe ayant capturé l'imaginaire lors de la concentration de troupes russes à la frontière ukrainienne en 2021 et lors des premières phases de l'invasion en février 2022. Utilisé comme mesure des capacités militaires des VSRF (Forces armées de la Fédération de Russie) avant la guerre,² l'organisation en BTG a pourtant pratiquement disparu à partir de novembre 2022,³ s'étant montré efficace dans la mobilisation ainsi que la préparation rapide des forces, mais inadéquat face aux exigences imposées par la guerre en Ukraine dans la durée. Cette formation avait pourtant fait ses preuves en Ukraine, remportant d'importantes victoires en appui aux séparatistes du Donbass entre 2014 et 2015.

Différents *think tank* et experts se sont dès lors emparés du sujet et de nombreuses opinions sur les causes de cet abandon ont été avancées. Comme tout événement militaire, des éléments politiques, logistiques ou économiques figurent parmi les possibles explications. Cependant, l'analyse tactique des lacunes du BTG est encore manquante et les forces et faiblesses ne peuvent qu'être inférées. Dès lors, un wargame analytique s'avère être un outil intéressant pour reconstituer les événements tactiques ayant mené à la disparition soudaine du BTG.

Considérations théoriques

Notre wargame visant à mettre en conditions tactiques le BTG, les considérations politiques (emploi de supplétifs, absence de mobilisation) et stratégiques (qualité de l'entraînement et préparation à l'engagement) n'ont pas été abordés dans le cadre de cette étude. Les BTG ont vu le jour à la faveur des réformes de 2008-2010, à la suite des conflits en Tchétchénie et en Géorgie, lors desquelles la disponibilité des moyens des forces terrestres russes s'étaient avérées très insuffisantes. Les divisions devaient alors être transformées en brigades et, surtout, celles-ci devaient pouvoir constituer avec leurs moyens un à deux groupements de combat bataillonnaires, constitués presque exclusivement avec du personnel professionnel, donc disponibles et engageables dans des délais très courts.⁴

Structure du BTG

Le BTG est une formation interarmes de niveau bataillonnaire, comptant environ 50 à 60 véhicules de combat et un effectif de 600 à 900 personnels.⁵ Le cœur du BTG est un bataillon de manœuvre (infanterie motorisée ou mécanisée), renforcé par une compagnie de chars de combat et bénéficiant d'un appui-feu important (2 à 4 batteries d'obusiers et/ou LRM). A ces éléments principaux s'ajoutent encore des éléments d'exploration, de génie ou de franchissement, de défense sol-air (DSA), du génie, de forces spéciales (FS) et de guerre électronique (GE), en fonction de la mission mais aussi des moyens disponibles au sein des brigades et divisions dont sont issus ces BTG.⁶

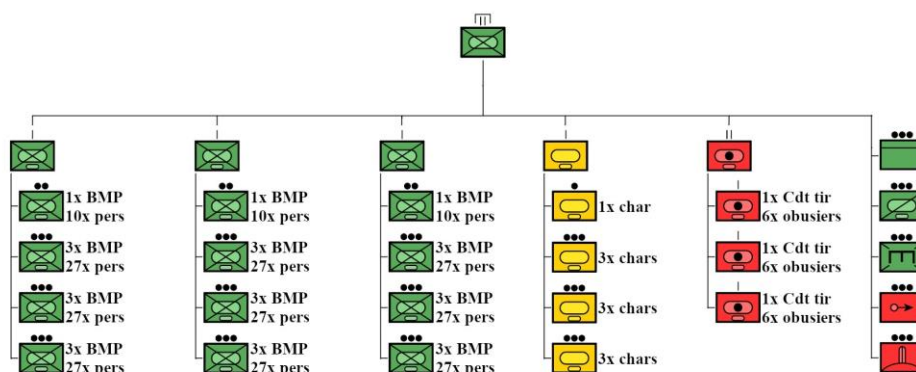


Fig. 1 : Exemple de BTG formé sur la base d'un bataillon d'infanterie mécanisée.

² Tass, Russian Army Operates Around 170 Battalion Tactical Groups — Defense Chief, 10.08.2021.

³ Mata.

⁴ Vautravers, 2022.

⁵ Kuhmar.

⁶ Grau/Bartles.

Atouts tactiques du BTG

Le BTG bénéficie d'une puissance de feu directe et indirecte importante. Le rôle de l'artillerie, « Dieu de la Guerre », est une arme centrale dans la doctrine soviétique puis russe.⁷ Chaque BTG dispose ainsi de mortiers lourds bataillonnaires généralement autopropulsés, de lance-roquettes multiples (LRM) et d'obusiers blindés, à raison de deux à quatre batteries. Ainsi, sur le papier au moins, chaque BTG possède la puissance de feu indirecte d'une brigade de manœuvre occidentale.

Un autre atout est la centralisation de tous les moyens interarmes sous l'autorité du commandant de bataillon.⁸ Cette subordination garantit, en théorie, une meilleure intégration des différents systèmes et une artillerie plus réactive, ainsi qu'une meilleure synchronisation des moyens.

La centralisation des moyens et l'autonomie interarmes du BTG permettent de manœuvrer vite et frapper fort. Conformément à la doctrine, les BTG ont donc été rapidement mobilisés, projetés, se sont préparés et ont agi de manière rapide, dans la profondeur, afin de prendre des objectifs clairement désignés dans la phase initiale de l'attaque.⁹

Faiblesses tactiques du BTG

La faiblesse en personnels débarqués a été constatée rapidement.¹⁰ Un BTG compte moins de 200 fantassins débarqués. Cette faiblesse, identifiée avant 2022, comme lors des conflits dans les Balkans, implique une difficulté à opérer en terrain bâti, compartimenté ou couvert (ci-après « terrain complexe »), où l'efficacité du feu des armes de bords et de l'artillerie est réduite.¹¹

Les difficultés de coordonner les feux et les mouvements sont également apparus, qui nécessiteraient un système de communication et de coordination étendu et fonctionnel¹² ainsi qu'un système *ISTAR* (*Intelligence, Surveillance, Tracking, Acquisition and Reconnaissance*).¹³

Une autre lacune constatée est celle de la surcharge cognitive des commandants russes. Les états-majors bataillonnaires comptent quelques officiers spécialisés, emportés dans deux voire trois engins chenillés ; ils manquent de place et de moyens pour conduire et planifier simultanément. La doctrine russe prévoit, de plus, la répartition de ces moyens en trois voire quatre postes de commandement (principal et secondaire, appuis et arrières) ce qui dilue et disperse encore plus les faibles moyens à disposition. Les opérations interarmes complexes, la gestion des pertes et de la logistique, ainsi que le tempo des opérations mettent rapidement les échelons de conduite en échec.¹⁴

Considérations méthodologiques

Période simulée

Le premier emploi massif de BTG a eu lieu dans les premiers mois de la guerre, menant à de nombreux combats de rencontre avec les ZSU (Forces armées ukrainiennes) et civils armés. Cependant, les performances du concept BTG à cette époque sont enchevêtrées avec des facteurs politiques et stratégiques qui n'ont pas été étudiés dans le cadre de ce travail.

Le deuxième exemple d'emploi de BTG a eu lieu durant l'été 2022 lors de l'offensive du Donbass menée par les VSRF et les forces séparatistes de LNR (République populaire de Louhansk) et DNR (République populaire de Donetsk). Suite à la capture de SIEVERODONETSK et LYSYCHANSK, le front s'est stabilisé aux portes de BAKHMUT, l'initiative étant retournée aux mains des ZSU et les offensives russes suivantes ne faisant plus usage ou référence au concept du BTG.¹⁵ Cette seconde phase du conflit paraît bien plus apte à mettre en action le BTG et à l'observer sur le plan tactique exclusivement, dans le but d'en tirer un certain nombre de leçons.

⁷ Cranny-Evans, 2022.

⁸ Grau; Bartles.

⁹ Grau; Bartles.

¹⁰ Kofman; Lee.

¹¹ Kofman; Lee.

¹² Saw.

¹³ Cranny-Evans, 2022.

¹⁴ Kofman; Lee.

¹⁵ Roblin.

Système de jeu

Afin de représenter un engagement bataillonnaire, le système simplifié FFT3 (A Fistful of Tow 3) a été utilisé. Les plus petites unités représentées sont des sections de 20 à 30 soldats, des équipes opérant des systèmes d'armes spéciaux (ATGM, mitrailleuse lourde, mortiers) ou 3 à 4 véhicules.

Le système a l'avantage de se baser sur des statistiques précises et réalistes pour les valeurs de protection, de feu et la portée des armes. FFT3 a aussi été complété par plusieurs règles « maison » servant à représenter les particularités de la guerre en Ukraine et/ou à corriger des lacunes du système de base.

Les modifications suivantes ont été apportées :

- Ajout d'un système de *Command & Control* visant à créer de la friction ; les joueurs émettent des ordres et ceux-ci prennent effet plus ou moins vite dépendant d'un jet de dé ;
- Un système de repérage est mis en place, permettant aux deux camps de créer la surprise, tout en représentant aussi la transparence du champ de bataille dû à l'omniprésence des drones ;
- Les joueurs ont pu organiser leurs compagnies en formation *ad hoc* interarmes, comme les doctrines VSRF et ZSU le préconisent ;
- L'artillerie VSRF et ZSU fonctionnent selon des règles différentes, la première étant en supériorité numérique, tandis que la seconde bénéficie de plus de souplesse et de réactivité ;
- Les ZSU bénéficient de groupes d'explorateurs avec des drones commerciaux guidant les feux ;
- Le combat au corps-à-corps a été revisité pour être tantôt décisif, tantôt s'enliser.

Scénario joué

Compte tenu de la volonté de présenter un scénario aussi neutre que possible, il a été décidé de jouer une attaque sur un village servant de nœud routier, tenu par les ZSU à partir de fortifications limitées. Le but a été de représenter un objectif significatif justifiant l'engagement d'un BTG entier. De plus, il a été décidé de représenter une attaque dans la profondeur, le terrain de jeu représentant un fuseau d'attaque bataillonnaire d'environ 6 par 10 km.

Préparation des joueurs

Afin de mettre les joueurs dans le contexte, ils ont reçu une courte présentation théorique sur les origines, la structure et la doctrine d'engagement des BTG, ainsi qu'une introduction aux règles.

Mise en œuvre du projet (rapport de bataille)

Situation générale

Donbass, été 2022 ; l'armée russe mène une offensive visant à conquérir l'Oblast de Louhansk et Donetsk.

Un BTG du 79^e régiment motorisé (RM) des Forces armées de la Fédération de Russie (VSRF) a reçu la mission de pousser le long d'une route principale et capturer le village de KURDYAHORIVKA, servant de nœud routier.

Un bataillon de la 42^e brigade motorisée (BM) des Forces armées ukrainiennes (ZSU) a reçu la mission de tenir le village de KURDYAHORIVKA, le temps de permettre la constitution d'une ligne de fortifications plus à l'ouest.

Situation particulière

RUS

- Le 6 juillet 2022, le 79^e RM arrive à 10km à l'ouest de KURDYAHORIVKA, village où une route nord-sud se croise avec une route ouest-est.
 - Le 2^e BTG a reçu la mission de capturer KURDYAHORIVKA avant le 10 juillet 2022, 2100.
 - Pour exécuter sa mission, le 2^e BTG est renforcé d'une compagnie de chars complète et d'un groupe d'artillerie complet, ainsi que deux sections de sapeurs de chars.
 - Le 1^e BTG du 79^e RM est déployé plus au nord et appuie la progression d'éléments DNR.
 - Les effectifs du 79^e RM ne permettent pas la création d'un 3^e BTG. Les soldats et le matériel restants servent donc de pool de remplacement pour les deux BTG engagés.

UKR

- La 42^e BM est une formation ukrainienne créée avant-guerre. Bien que montée sur des camions, pickups et jeeps en tout genre, l'unité a été récemment renforcée par une compagnie de chars. De plus, des obusiers tractés de conception américano-britanniques (M-777) viennent d'être déployés et sont disponibles. Malgré leur portée plus importante, ils font face à une grande supériorité numérique russe.
 - Le 1^e bataillon (bat) occupe aujourd'hui KURDYAHORIVKA et ses alentours, alors que le renseignement confirme qu'un bataillon mécanisé russe avance sur le carrefour routier. Ce bataillon UKR a reçu la mission de tenir KURDYAHORIVKA afin de permettre la constitution de nouvelles lignes défensives, plus à l'ouest. Pour exécuter sa mission, le 1^e bat est renforcé avec deux sections de chars T-64BV de la compagnie de chars de la 42^e BM ainsi que de trois groupes d'exploration équipés de drones.
 - Le 2^e bat de la 42^e BM et le groupe d'artillerie sont engagés dans un autre secteur, plus au sud.
 - Le 3^e bat de la 42^e BM n'est plus opérationnel, en raison de pertes très importantes.
 - Une batterie de M-777 de la 3^e brigade d'artillerie (BA) opère dans la région et répondra à certaines demandes de missions de feu.

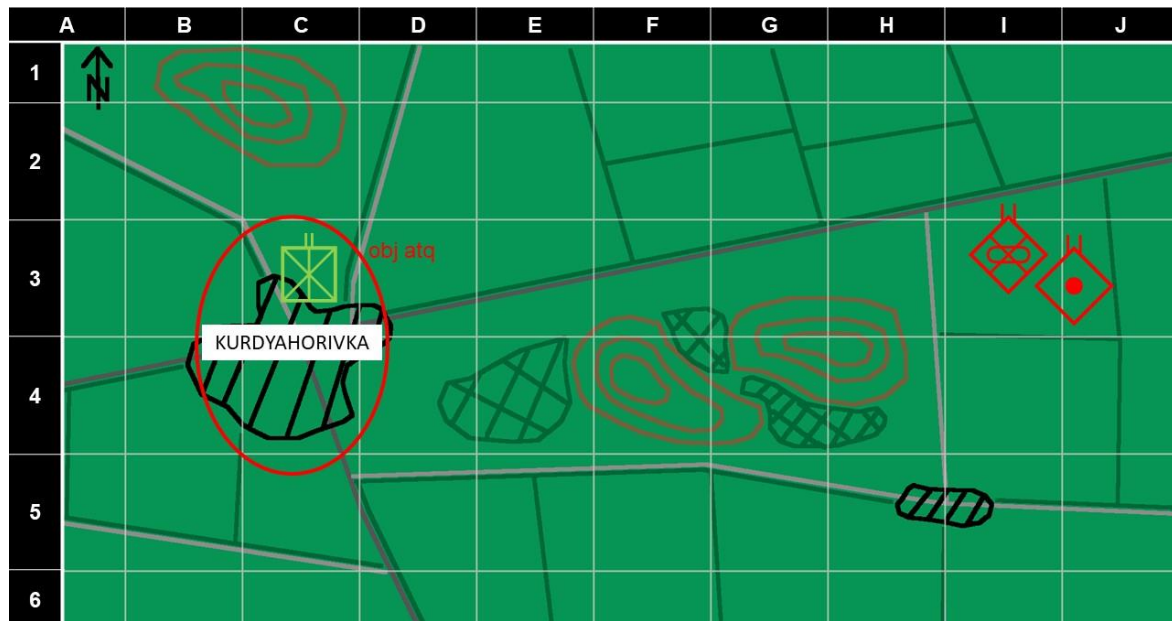
Analyse du terrain et de la mission

Le terrain en direction de KURDYAHORIVKA se caractérise par un axe est-ouest sur lequel on retrouve une route principale (J2-A4) et une route secondaire (J5-A5). Le terrain est compartimenté : Au nord et au sud, les champs sont entrecoupés de haies et de languettes boisées qui limitent la visibilité à environ 300-500 mètres et offrent des points d'arrêts intéressants pour le défenseur. Au centre, deux collines et trois forêts offrent des emplacements de tirs qui surplombent les deux routes. Néanmoins, le désavantage principal de cette position centrale est qu'elle peut être facilement contournée par les flancs.

Le village de KURDYAHORIVKA est un nœud routier important, à la fois passage obligé et objectif d'attaque pour le RUS qui désire poursuivre sa poussée et point d'appui dans le dispositif défensif en profondeur du côté UKR.

La valeur défensive de la zone urbaine est potentiellement importante, mais la concentration de forces UKR dans la localité impliquerait un encerclement probablement très rapide et une défaite inexorable. Une colline au nord de la ville offre cependant des positions de tir idéales pour tantôt fixer les défenseurs dans la ville, ou tenir les assaillants à distance.

Heure H – Planification initiale



Légende 1 : Heure H – L'axe est-ouest et ses deux routes sont visibles, il apparaît que les deux belligérants doivent couvrir le secteur nord, ainsi que le secteur sud, tout en utilisant le centre à leur avantage.

Du côté RUS, le commandant du BTG imagine rapidement que l'adversaire envisage une défense en profondeur, le long de lignes de retardement successives, afin de le contraindre à se réorganiser et de ralentir sa poussée. Il apparaît cependant qu'une poussée initiale rapide pourrait faire gagner du temps à l'attaquant, tout en bousculant les défenseurs et en limitant ses contre-mesures.

Ainsi, le BTG est articulé en coin renversé : deux compagnies mécanisées de tête sont renforcées chacune par une section de chars de combat et de sapeurs de chars. Elles ont pour mission de progresser rapidement et simultanément sur la route principale ainsi que la route secondaire.

Afin de garder sa liberté de manœuvre, le commandant RUS garde en 2^e échelon une compagnie mécanisée (2 sct BMP-2 et 1 sct T-72). La planification prévisionnelle prévoit son engagement au nord ou au sud, en fonction des défenses adverses rencontrées.

Les mortiers de 120mm sont mis en batterie avec une disponibilité élevée, afin d'appuyer la progression. Les deux commandants de tir progressent au centre et au nord, afin de pouvoir observer le feu de leur batterie respective.

Du côté UKR, le choix est difficile : mettre en place un dispositif défensif en profondeur comme l'imagine le commandant RUS ? Mettre l'accent sur la variante adverse la plus probable et la plus rapide, c'est-à-dire par le nord ? Ou concentrer ses forces au centre pour faire face à la variante la plus dangereuse, c'est-à-dire la convergence des forces adverses depuis plusieurs directions vers le village à défendre ?

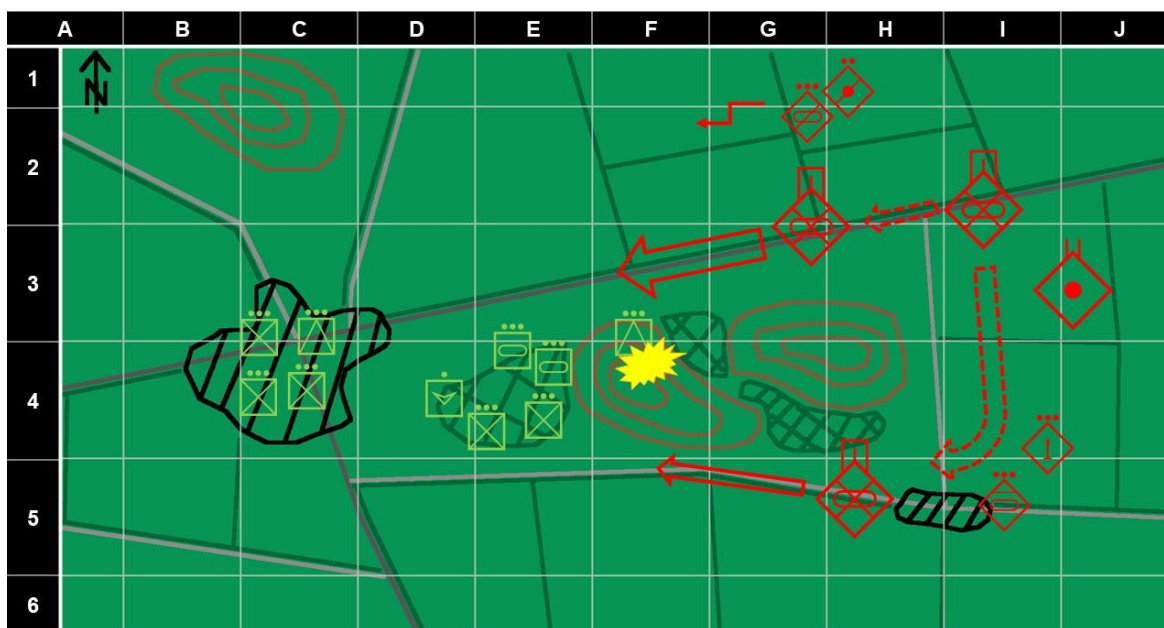
Se rappelant de sa mission première et de son infériorité en moyens lourds (uniquement deux sections de T-64BV) et en armes antichars, le commandant UKR se résout à défendre en priorité le village avec une compagnie renforcée, tout en déployant la majorité de ses moyens antichars au centre de secteur d'engagement (deux compagnies).

Le commandant UKR espère avoir le temps de replier sa première ligne de défense après le contact initial avec les unités de front RUS. Toutefois, ayant sous-estimé la distance entre la forêt et le village, ainsi que la vitesse de poussée de l'adversaire, il décide de garder les moyens de transport de l'infanterie à l'arrière.

H + 15min – La poussée

Les deux compagnies de tête RUS poussent rapidement sur les deux routes, au nord et au sud. Il n'y a eu aucun contact avec l'adversaire pour l'instant. Parallèlement, l'artillerie RUS effectue un tir observé sur la position surélevée (F4), où l'exploration de l'échelon supérieur avait annoncé un renforcement de terrain observé par drone.

Sans savoir exactement ce qui a été mis hors de combat, l'observation de la frappe permet aux RUS de conclure que les éventuelles forces qui s'y trouvaient ne constituent plus une menace. Le cdt du BTG se tient prêt à tout instant de changer son dispositif.



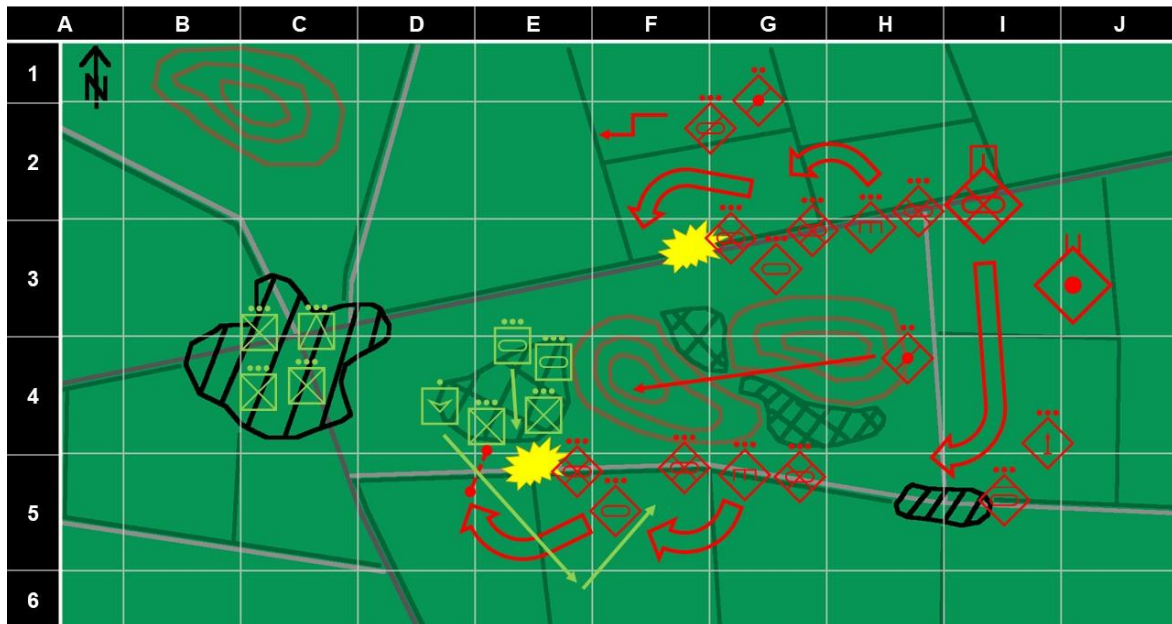
Légende 2 : H + 15min – Engagement proactif et couronné de succès de l'artillerie RUS sur une position préparée de l'infanterie UKR sur la colline (F4), l'élément antichar UKR est mis hors de combat.

H + 45min – Contact initial

Les deux sct de tête (BMP-2) des cp de tête sont détruites par les armes antichars UKR. Le coup d'arrêt est violent, mais le premier contact était attendu. La réaction ne se fait pas attendre : les deux unités de front RUS se déploient en ligne pour agir avec leur pleine puissance de feu. Néanmoins, les deux commandants peinent à maintenir la cohésion dans leurs rangs et le feu en retour se fait attendre. Un débordement par les flancs doit permettre de s'approcher à couvert des positions ennemies, en utilisant la lisière boisée longeant la route.

Le cdt BTG déclenche immédiatement la cp de réserve sur le flanc sud, dans l'espoir de pouvoir contourner les positions UKR et continuer sa poussée. La manœuvre est couverte par l'avancée d'un commandant de tir au centre, mais la faible disponibilité de sa propre artillerie ne permet pas à ce moment d'infliger de pertes significatives aux UKR.

La réponse du côté UKR consiste à disperser les deux sct de chars afin de permettre l'engagement d'armes à longue portée aussi bien au nord qu'au sud. L'équipe drone fait décoller ses appareils pour permettre une identification plus précise des éléments RUS en approche. Malheureusement pour eux, la très mauvaise disponibilité de l'artillerie UKR ne permet pas de déclencher de tir lors de cette phase.



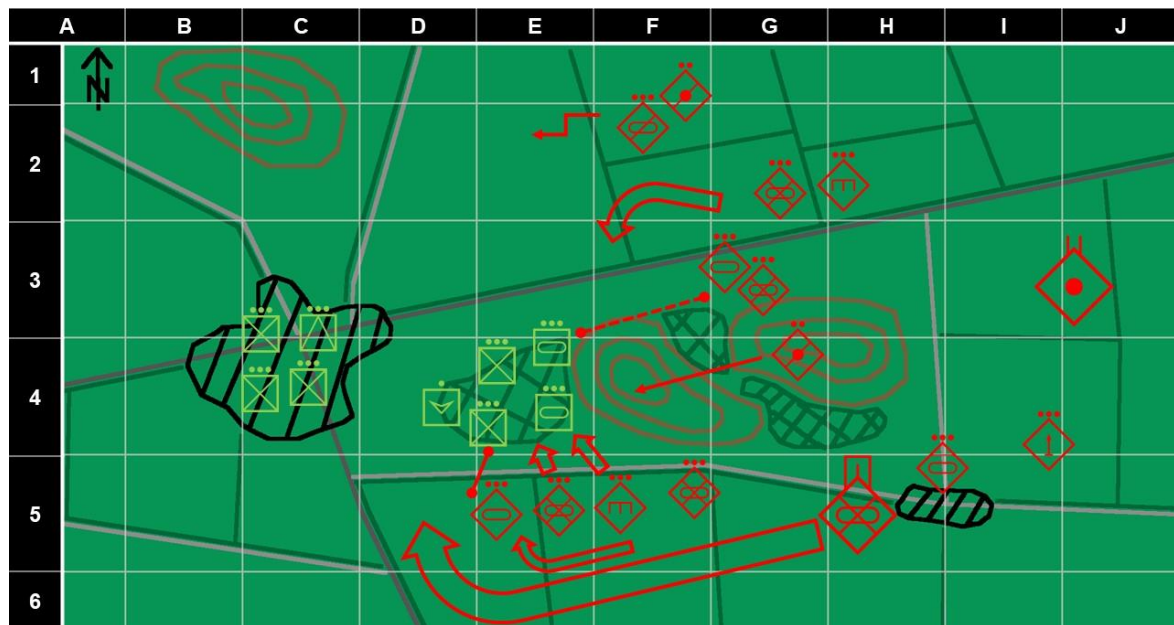
Légende 3 : H + 45min – Deux sections de T-64BV UKR mettent hors de combat la section de BMP-2 de tête au nord et une section d'infanterie débarquée réussit à mettre hors de combat la section de BMP-2 de tête au sud grâce à ses RPG.

H + 75min – Isolement du centre, contournement par le sud

Après avoir surmonté le chaos et les problèmes de coordination initiaux, les deux compagnies de tête RUS déploient enfin l'ensemble de leurs sections, permettant de fixer efficacement l'adversaire au maximum de la portée de leurs armes de bord. Au nord, une section de chars et une section mécanisée combattent l'adversaire par le feu dans la forêt (E4), pendant qu'au sud, une section mécanisée et une section sapeurs de chars s'appêtent à se lancer à l'assaut de la forêt, appuyées par une section de chars.

Soudainement, deux batteries de M-777 UKR annoncent qu'elles sont prêtes au tir. Le cdt UKR n'hésite pas et engage son feu au plus près de ses propres positions, en lisière de forêt (D4-E4). La puissance de cette salve de 155mm réussit à immobiliser les deux sections montées sur BMP-2, les groupes de combat étant obligés de débarquer afin de continuer leur attaque.

La compagnie de réserve bascule par le sud et atteint la jonction au sud de KURDYAHORIVKA (D5), afin d'y prendre des positions de feu dominant le village. Ceci doit permettre à la fois la vue dans le prochain compartiment de terrain et fixer totalement les forces UKR, prises au piège au centre du dispositif.



Légende 4 : H + 75min – La position centrale UKR est isolée par le sud et en cours d'isolement par le nord, la cp de réserve contourne les positions UKR par le sud, afin de sécuriser l'approche du village.

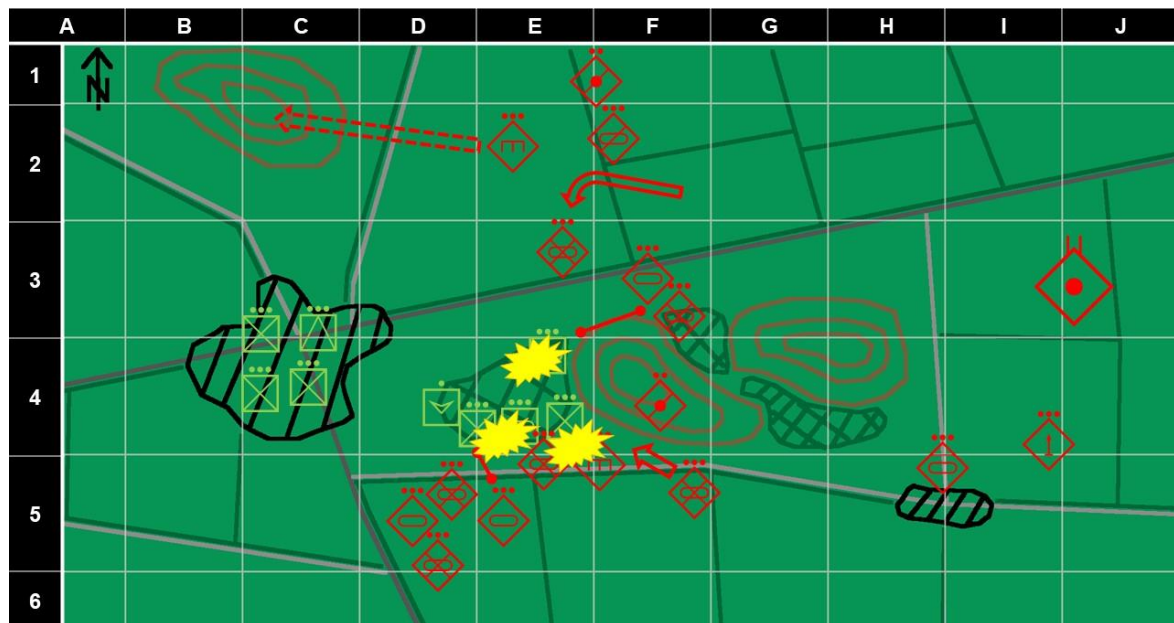
H + 105min – Réduction des positions UKR au centre

Une heure après le premier contact, le combat fait désormais rage. Deux sections RUS sont engagées au corps à corps avec trois sections UKR, dont une de chars. L'appui feu de la section de chars RUS permet la destruction de la section sud de T-64BV UKR (E4), tandis que l'action de la compagnie dans le fuseau nord permet la destruction de l'autre section de T-64BV UKR (E4). Le combat ayant tendance à se prolonger, les RUS engagent une troisième section d'infanterie mécanisée pour soutenir l'assaut de la forêt.

Pendant toute cette phase, les forces RUS ont pu compter sur une haute disponibilité de leur artillerie et ainsi pu appuyer efficacement leurs unités d'assaut. La position centrale d'un cdt de tir (F4) permettait en outre d'observer l'objectif d'attaque et au-delà.

C'est alors que le cdt UKR réalise qu'il a fait une erreur en laissant les camions dans le village, plutôt que de les camoufler en lisière de forêt (D4), ce qui aurait permis un plus rapide changement de position. Les deux compagnies UKR avancées sont désormais coupées du reste du bataillon par un énorme champ de tir de plus de 1'200m, qui est entièrement couvert par le feu RUS depuis le sud et bientôt, également par le nord.

Continuant à finaliser l'approche par le nord, le cdt BTG RUS a donné des ordres préalables à sa section de sapeur de chars, afin de prendre la colline au nord de KURDYAHORIVKA (C2), car l'exploration y avait identifié un renforcement de terrain. Cette position constitue désormais une étape importante pour le verrouillage du village, en vue de sa prise ultérieure.



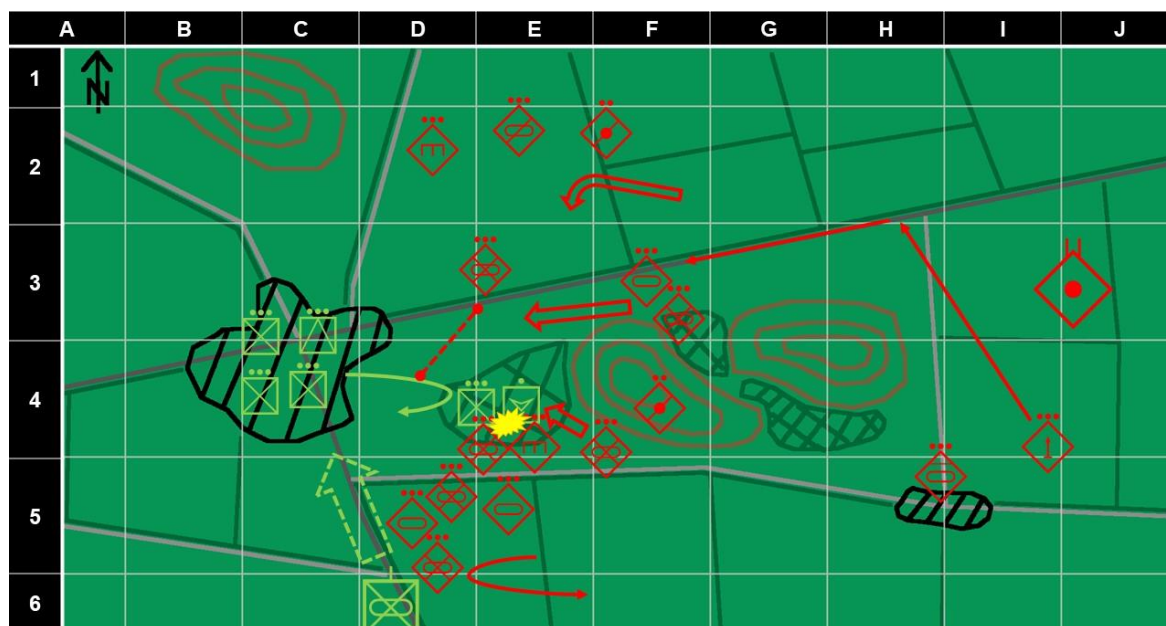
Légende 5 : H + 105min – Le combat fait rage, la manœuvre a laissé la place au feu et au choc. Les éléments avancés UKR tardent à réagir, laissant se refermer le piège dans lequel les UKR se sont eux-mêmes placés.

H + 135min – Renforts UKR, réorganisation de la ligne RUS

A la surprise du cdt UKR, le 2^e bat de la 42^e BM a reçu l'ordre de détacher une de ses compagnies mécanisées vers le secteur de KURDYAHORIVKA remontant par le sud le long de la route (D6-C4). Leur arrivée est prévue dans 30min. Dans un élan désespéré, le cdt UKR tente de faire replier les derniers éléments depuis la forêt (E4) vers le village (C4), sous le feu des chars et des VCI russes.

L'arrivée imminente d'une compagnie mécanisée UKR par le sud est également rapportée par l'exploration RUS. La réaction immédiate du cdt BTG est de ramener ses unités sur une ligne quelques centaines de mètres en retrait, afin d'éviter de s'exposer à une contre-attaque de flanc.

Une pause de combat s'installe, deux heures après le déclenchement de l'action RUS et une heure et demie après le premier contact. Les UKR ont perdu la totalité de leurs moyens antichars et les RUS l'équivalent d'une compagnie mécanisée. La suite des opérations sera difficile de part et d'autre.



Légende 6 : H + 135min – L'arrivée de renforts UKR rebat les cartes et provoque une pause de combat.

Observations centrales

Un terrain canalisant

Bien que le terrain soit ouvert et offre de nombreuses voies d'attaque, les VSRF ont préféré employer les routes, conscient du risque de contact prématuré. Ce choix semble partir du postulat que reconnaître et engager l'ennemi rapidement avant que celui-ci ait le temps de s'enterrer et de préparer ses positions et secteurs de feu est plus important que d'avancer pas à pas sous le couvert d'autres formations selon le principe « feu et mouvement ». Les positions ZSU, trop centralisées, ont aussi permis aux Russes d'utiliser quelques couverts afin de poursuivre leur avancée avec leur 2^e, puis leur 3^e échelon.

La manœuvre à l'épreuve du feu

L'un des points centraux du wargame portait sur l'utilisation des feux par les deux camps et leurs effets sur le champ de bataille. Les VSRF, en tant qu'assaillant, ont particulièrement souffert au début face aux chars ZSU. Les deux compagnies de tête ont toutes deux été stoppées et contraintes de se réfugier dans les haies boisées, les obligeant à manœuvrer pour se soustraire au feu direct ZSU. Les ZSU se sont quant à eux recroquevillés dans leur position centrale. La manœuvre a donc fortement été conditionnée par le feu de chaque camp.

L'assaut en terrain complexe

L'assaut VSRF sur le point fort central ZSU s'est effectué avec un avantage numérique et qualitatif marginal, menant à un enlèvement à courte portée où les armes de bords VSRF se sont avérées peu efficaces. C'est finalement le positionnement d'unités voisines qui a obtenu la décision dans ce compartiment de terrain, les ZSU ayant décidé de se replier sous le feu pour échapper à un encerclement total.

Il y a lieu de constater qu'un avantage décisif en quantité et/ou en qualité aurait été nécessaire pour obtenir la décision en terrain complexe. Une telle concentration aurait requis la majorité des sections débarquées VSRF et on peut émettre des doutes sur le bon sens de concentrer ces moyens ainsi – un assaut à pied ne correspondant pas à la doctrine russe, tant il représenterait un véritable « aimant à obus » pour les M-777.

Le Dieu de la Guerre

L'artillerie russe a produit des résultats mitigés. Les obusiers automoteurs n'ont généralement pas permis d'obtenir de résultats satisfaisants face aux ZSU dans la forêt centrale. Au mieux ont-ils pu infliger des pertes aux chars et aux VCI dans leurs positions de feu. A notre avis, cette faible performance est due aux règles simplifiées de FFT3, n'offrant aucune chance de détruire une unité d'infanterie à couvert. Cependant, un effet psychologique semble avoir été observé, les ZSU restant à couvert durant pratiquement toute la durée de l'engagement, empêchant toute idée de contre-attaque ou d'action décisive.

L'artillerie ZSU, bien que rare dans ses apparitions, s'est montrée meurtrière. Le complexe drone/artillerie a permis aux ZSU d'exploiter les concentrations russes, punissant la manœuvre à découvert et les formations groupées. Cette menace persistante rend moins réaliste la concentration d'infanterie nécessaire face à un champ de bataille très transparent.

Bataille de chars

Les chars de combat se sont révélés décisifs de part et d'autre. Les T-64 ZSU ont bloqué la manœuvre initiale VSRF, forçant les joueurs russes à rediriger leurs forces à couvert. Du côté VSRF, les chars ont été clés dans le verrouillage du terrain, empêchant les ZSU de tenir leur compartiment de terrain avancé et les forçant à la retraite. *In fine*, c'est la manœuvre blindée et la menace du feu des chars qui ont forcé les ZSU à abandonner la forêt.

Feu et mouvement ou mouvement et feu ?

L'adage dit que « Les forces russes manœuvrent pour tirer, là où les forces occidentales tirent pour manœuvrer ».¹⁶ En d'autres termes, la manœuvre chez les VSRF sert à obtenir des positions rendant le feu plus léthal. Cet adage semble s'être vérifié lorsque les joueurs VSRF ont renoncé à attaquer le village frontalement et ont au lieu de cela cherché à capturer des positions dominantes visant à isoler l'objectif. Après discussion avec les joueurs, le commandant VSRF a indiqué avoir renoncé à capturer le village frontalement, cherchant plutôt à gagner des positions utiles pour limiter les capacités de manœuvrer ZSU et ensuite pilonner le village jusqu'à ce que sa capture devienne réaliste.

Réflexions de game design

Représentation de l'artillerie

Comme mentionné plus haut, le feu indirect n'était pas assez léthal face aux troupes à couvert. La mécanique devrait être revisitée afin de créer une plus grande menace pour les unités fixes. La possibilité de corriger le feu sur une cible fixe ou augmenter le volume de feu serait une option, punissant ainsi l'immobilité dans un terrain non-fortifié. Une autre possibilité serait d'employer les règles d'artillerie complète de FFT3 qui, bien que plus complexes, permettent la destruction d'unités à couvert.

¹⁶ Cranny-Evans, 2023.

Combats rapprochés

Les règles « maison » utilisées pour les combats rapprochés étaient satisfaisantes et ont permis d'illustrer la nécessité d'avoir un avantage décisif lors de combats en terrain complexe. A notre avis, la règle manquait d'une possibilité de *reset*, permettant aux deux forces de se replier, regagner leur capacité de combat et chercher à réengager un combat plus avantageux.

Système de commandement

Le système d'ordre n'a au final eu que très peu d'effet sur le jeu, étant donné que tous les tests ont été réussis. Néanmoins, cela a forcé les deux camps à adopter des plans simples et *fool proof*. Dès lors, la « menace » d'un échec a possiblement eu un effet sur la prise de décision.

Analyse rétrospective

A l'issue du wargame, plusieurs conclusions utiles peuvent être tirées.

Quand on a un marteau, tous les problèmes ressemblent à des clous

L'artillerie a joué un rôle central dans le plan VSRF. Les adaptations nécessaires, notamment lorsque la prise du village est apparue comme irréaliste, impliquaient un usage intense d'artillerie pour réduire le point fort ZSU, puis raser le village. Cette attitude semble en ligne avec la doctrine russe à l'épreuve du Donbass en 2022, où le volume de feu indirect conditionnait la réussite – voire même la faisabilité – des actions.

Infanterie et masse

L'attrition subie par les formations d'infanterie VSRF lors de notre wargame pose des questions sur la capacité à durer du BTG dans un environnement hautement attritionnel. L'infanterie a historiquement été l'arme subissant le plus de pertes et il semble que la structure BTG sans renfort d'infanterie supplémentaire est peu résiliente. Rappelons en outre le faible nombre de fantassins emportés dans les BMP-BTR-BMD russes (1), le fait que plusieurs BTG russes en 2022 ont débuté leurs opérations avec seulement 75% de leur effectif (2) et le fait que les compagnies russes ne comptent en principe que dix engins de combat (3) au lieu de 12-14 au sein des forces de l'OTAN. A cela s'ajoute le constat que les succès de la structure en 2014-2015 ont souvent été corrélés avec un nombre suffisant de supplétif servant d'infanterie légère.¹⁷

Le BTG et l'assaut

Bien que le manque d'infanterie organique puisse être pointé du doigt, il y a aussi lieu de questionner le type de mission reçue, soit de mener des offensives sur un adversaire en terrain complexe, mission difficile compte tenu de l'insistance du combat embarqué au sein des BTG mécanisés. Cependant, l'absence d'alternative pour répondre à des situations communes pointe vers une faiblesse du BTG, devenue la seule unité de ligne russe. Ainsi, les missions d'infanterie légère durant l'offensive du Donbass ont finalement été dévolues aux supplétifs LNR/DNR ou aux formations du VDV, de *Spetsnaz* et mercenaires de Wagner,¹⁸ solutions dont la viabilité long terme est questionnable. Rappelons en outre que les unités parachutistes – entièrement mécanisées – disposent d'encore moins de combattants débarqués que les unités de fusiliers motorisés.¹⁹

La doctrine d'assaut de 2023

Les combats de 2023 ont vu un changement qui semblait se dessiner déjà lors de l'offensive d'été de 2022 ; la létalité du feu rend difficiles et coûteux les assauts mécanisés et rend impossible le mouvement des forces non blindées. La transparence du champ de bataille et l'efficacité des complexes drones/artillerie forcent à la dispersion et les fortifications sont la seule solution viable pour tenir le terrain conquis. Les évolutions tactiques de 2023 semblent directement répondre aux principaux points relevés lors de notre wargame.

¹⁷ Karber, p. 39.

¹⁸ Zabrodskyi et al., p. 39.

¹⁹ Vautravers, 2023.

Références

- Cranny-Evans, Sam. « The Role Of Artillery In A War Between Russia And Ukraine », *In Rusi*, 14.02.2022 ().
- Cranny-Evans, Sam, « Russia's Artillery War In Ukraine: Challenges And Innovations », *In Rusi*, 09.08.2023 (<https://Rusi.Org/Explore-Our-Research/Publications/Commentary/Russias-Artillery-War-Ukraine-Challenges-And-Innovations>).
- Grau, Lester; Bartles, Charles. « Getting To Know The Russian Battalion Tactical Group », *In Rusi*, 14.04.2022 (<https://Rusi.Org/Explore-Our-Research/Publications/Commentary/Getting-Know-Russian-Battalion-Tactical-Group>).
- Karber, Philipp. « Lessons-Learned From The Russo-Ukrainian War », *In The Potomac Foundation*, 29.09.2015, (https://www.researchgate.net/publication/316122469_Karber_Rus-Ukr_War_Lessons_Learned).
- Kofman, Michael; Lee, Rob. « Not Built For Purpose: The Russian Military's Ill-Fated Force Design », *In War On The Rocks*, 06.02.2022 (<https://warontherocks.com/2022/06/not-built-for-purpose-the-russian-militarys-ill-fated-force-design/>).
- Kukhmar, Kirill. « Количество Батальонных Тактических Групп В Российской Армии Возрастет Почти Вдвое », *In Tass*, 14.09.2016 (<https://tass.ru/armiya-i-opk/3620165>).
- Mata, William. « Russian Forces 'Have Largely Stopped Deploying As Battalion Tactical Groups' As 'Intrinsic Weaknesses' Exposed In Ukraine », *In Evening Standard*, 30.11.2022 (<https://www.standard.co.uk/news/world/russia-battalion-tactical-groups-ukraine-deployment-putin-moscow-ministry-of-defence-latest-update-b1043400.html>).
- Roblin, Sebastien. « Captured Manual Reveals Russia's New 'Assault Detachment' Doctrine », *In Forbes*, 28.02.2023 (<https://www.forbes.com/sites/sebastienroblin/2023/02/28/captured-manual-reveals-russias-new-assault-detachment-doctrine/>).
- Saw, David. « The Rise And Fall Of The Russian Battalion Tactical Group Concept », *In European Security And Defence*, 08.11.2022 (<https://euro-sd.com/2022/11/articles/exclusive/26319/the-rise-and-fall-of-the-russian-battalion-tactical-group-concept/>).
- Tass. « Russian Army Operates Around 170 Battalion Tactical Groups — Defense Chief », 10.08.2021 (<https://tass.com/defense/1324461>).
- Vautravers, Alexandre. « Les formations d'engagement russes (BTG) », *RMS No. 2*, 2022, p. 16-23.
- Vautravers, Alexandre. « Des chars pour les parachutistes », *RMS No. 6*, 2023.
- Zabrodskyi, Mykhaylo ; Watling, Jack ; Danylyuk, Oleksandr ; Reynolds, Nick. « Preliminary Lessons In Conventional Warfighting From Russia's Invasion Of Ukraine: February–July 2022 », *In Special Resources Rusi*, 2022 (<https://www.Rusi.Org/Explore-Our-Research/Publications/Special-Resources/Preliminary-Lessons-Conventional-Warfighting-Russias-Invasion-Ukraine-February-July-2022>).

Centre d'Histoire et de Prospective Militaires

Le Centre d'Histoire et de Prospective Militaires (CHPM) a été créé en 1969 par le colonel d'Etat-major général Daniel Reichel (1925-1991), directeur de la Bibliothèque militaire fédérale et du Service historique de l'Armée suisse, par ailleurs spécialiste de la période napoléonienne. Il est basé à Verte-Rive, la résidence du général Guisan, à Pully, sur les rives du Lac Léman.

Le CHPM propose à ses 240 membres des conférences et activités régulières, interdisciplinaires, notamment un cours d'histoire militaire ainsi que des formations dans le domaine des études stratégiques et de la sécurité. Le programme annuel et les demandes d'adhésion sont possibles sur le lien : www.chpm.ch



CHPM
Centre d'Histoire et de Prospective Militaires



infowargame
Wargaming for Professionals,
Academics & Hobbyists

WARGAMING 2024

L'équipe « wargaming » du CHPM a préparé un programme ambitieux en 2024. Les dates proposées aborderont des périodes historiques différentes, des considérations méthodologiques et des systèmes de jeu différents – A vos agendas !

- 17.01 Campagne de France 1940
- 10.02 Wargame Ukraine tactique 3.0
- 02.03 Opération « TANNENBAUM »
- 13.04 Opération « TANNENBAUM » (2)
- 04.05 Opération « TANNENBAUM » (3)
- 21.09 2^{ème} convention *Wargame Connections Suisse* 2024 (WCOS24)
- 02.11 Wargame Ukraine, Multidomain Operations
- 16.11 Opération « SEELÖWE »



Inscription par email à infowargame@protonmail.ch.



Suivez [@infowargame](https://www.instagram.com/infowargame) sur Instagram pour plus de contenu !

