

## Notice d'utilisation de AT4 CS sur arma2

Réalisée par la team **R3F**

Mollo

Wolfran

Fredtaz

**(Rappel instruction )**

[Procédure de l'AT4 CS](#)



L'AT4 est un lance-roquettes anti-char à usage unique de 84 mm fabriqué par la société suédoise Bofors. Il est également décliné en version (M136AT-4) pour l'US Army sous une forme légèrement modifiée. On retrouve l'AT4 CS dans de nombreuses armées, notamment l'armée française. Son nom est la traduction alphabétique de (en) Eighty Four.

## ORGANISATION GÉNÉRALE :

Destinée au combat à courte distance, l'arme est préchargée et conçue pour un seul tir. L'absence d'effet de recul au départ du coup permet un tir aisé à l'épaule. Une contre masse liquide absorbe les gaz de propulsion ce qui autorise le tir en espace clos.

Le tube de lancement contient une roquette de 84 mm. Le projectile, stabilisé par ailettes sur sa trajectoire, est du type "charge creuse". Il est équipé d'un système de fusée dont la distance d'armement est de 25 m avec une vitesse de sortie de 290 m/s.

Le système de visée est du type œillette - guidon, celui-ci se replie dans des boîtiers pour le stockage et le transport, il se déploie lors du tir.

L'instruction technique du tir à l'AT4 s'effectue à l'aide du simulateur d'instruction technique aux armes légères d'infanterie (SITTAL). Une arme de tir réduit de calibre 9 mm est en cours d'évaluation. Par ailleurs il est prévu d'acquérir au plus tôt des munitions réelles à tête inerte.

## CARACTERISTIQUES :

Ensemble tube + projectile, charge creuse plus contre masse. La détente est un mécanisme simple type gâchette actionnant un percuteur. Il possède une sécurité transport composé d'une double goupille immobilisant la tige d'armement et le percuteur, ainsi qu'une sécurité de détente intercalée entre la tige d'armement et le percuteur. La sécurité ne peut être enlevée tant que le tube n'est pas chargé.

## LE TUBE:



- masse de l'arme : 7,6 kg.
- longueur de l'arme : 1,04 m.
- tube de lancement de 84 mm à âme lisse en fibre de verre et plastique.

## MUNITIONS :

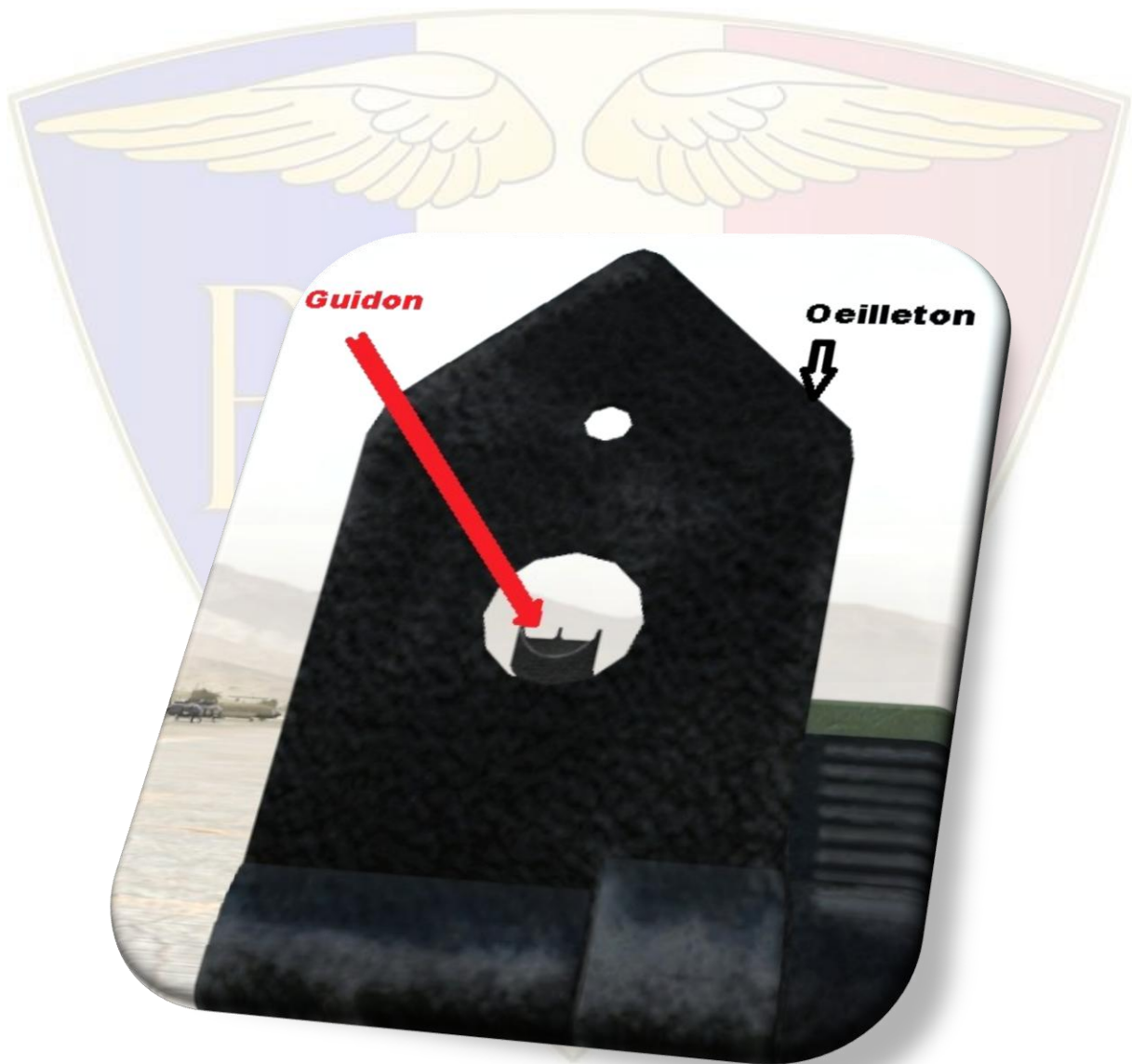


Roquette explosive modèle F1 à charge creuse.

Poids en jeu : 3,8 kg

Vélocité : 220 m/s

## OPTIQUE :



L'étalonnage de la visée s'effectue par pas de 50 m jusqu'à 400m.

Pour le tir de nuit un système d'adaptation de la lunette à intensification de lumière OB50 est à l'étude.

## LES PERFORMANCES :

*(Réf. TTA 150 manuel du s/off)*

Distance d'armement certain : 20m

Distance minimale de tir : 25m

Vitesse initiale : 220m/s

Portée sur objectif fixe : 300 m.

Portée maxi emploi : 400 m.

Portée sur objectif mobile : 200 m.

Portée maxi (site 45°) : 1650 m.

Perforation : > 500 mm d'acier, > 1 400 mm de béton.

Incidence maxi de fonctionnement : 75°

Températures limites d'emploi : -31°C à +51°C

Angle de tir en site : -45° à +30°

## VISEE ET ABAQUE DE TIR POUR ARMA 2 :

Cet abaque a été réalisé sur cibles fixes puis mobiles, avec un T 72 comme référent (zoom activé).

### Cibles fixes

**Evaluation de la distance à 100 mètres :**



La tourelle du char contient juste entre le guidon gauche et le guidon droit.

## Réglage pour la visée à 100 mètres :



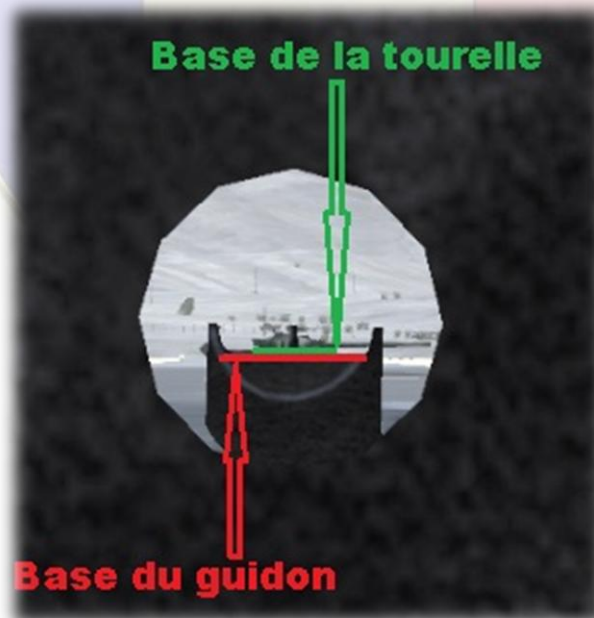
Appuyez **le bas de caisse du char** sur **la base du guidon**.  
De bas en haut, venez cacher le train roulant du char par la base du guidon.

## **Evaluation de la distance à 200 mètres :**



A 200 mètres le char rentre entre la limite gauche et droite du guidon.

## **Réglage pour la visée à 200 mètres:**



Vous positionnez **la base du guidon** sur **la base de la tourelle du char**.  
De bas vers le haut faites disparaître la caisse du char par la base du guidon.

## **Evaluation de la distance à 300 mètres :**



A 300 mètres **les galets du train** de roulement sont entre **la limite gauche du guidon et le guidon central**.

## **Réglage pour la visée à 300 mètres:**



Faites coïncider les points rouges sur une ligne horizontale imaginaire (haut de la tourelle et limite inférieure de la base du guidon), de la droite vers la gauche ou de bas en haut, de façon à ce que le char disparaisse derrière l'ensemble guidon.

## **Le char disparaît lors de la visée à 300 mètres :**



## **Evaluation de la distance à 400 mètres :**



A 400 mètres **la caisse entière du char** rentre entre **la limite gauche et centrale du guidon**.

Attention à cette distance l'évaluation n'est plus significative. Il faut autant que possible utiliser un télémètre ou se rapprocher de l'objectif.

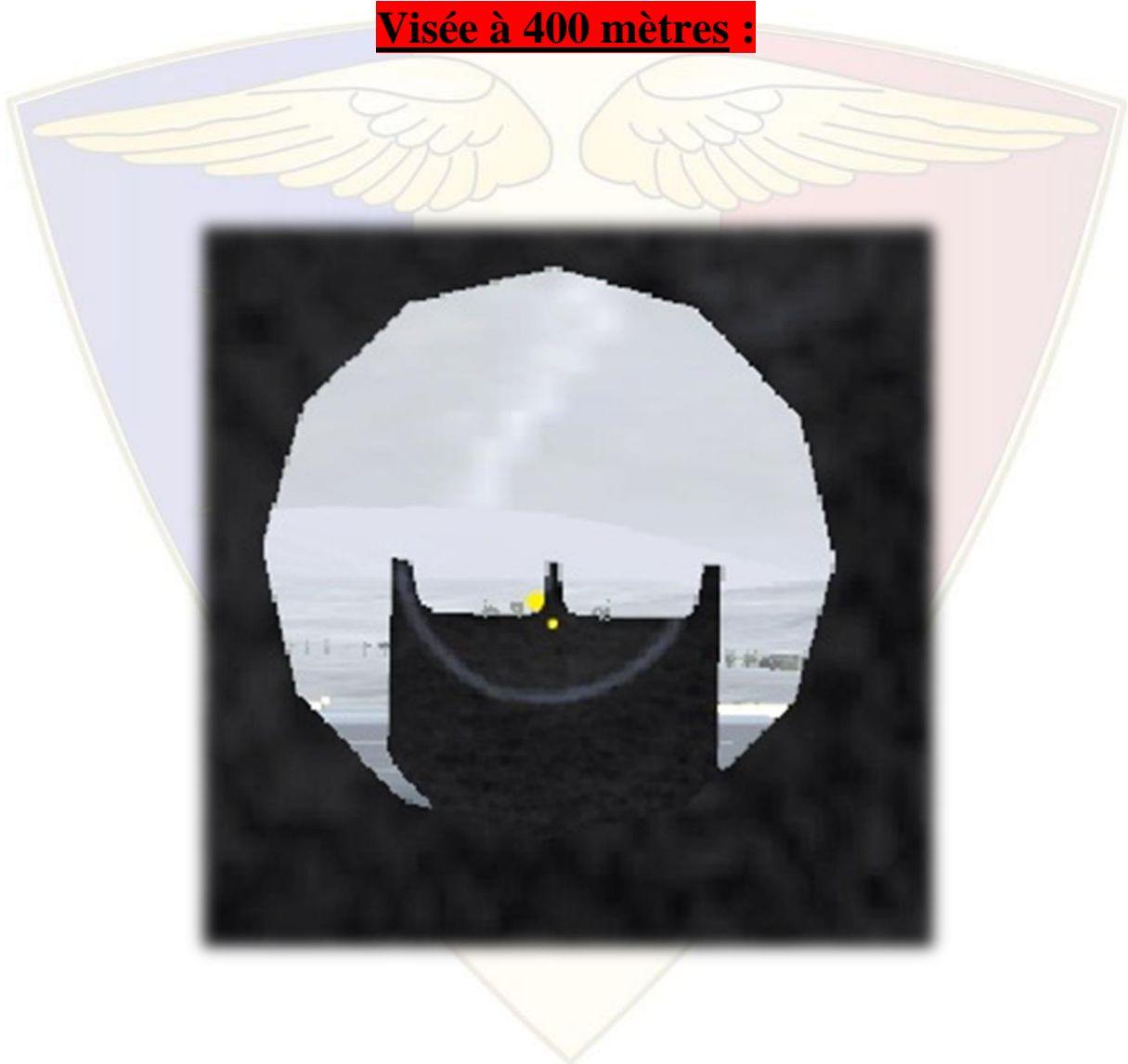
## **Réglage pour la visée à 400 mètres:**



Les extrémités du guidon forment **une demi-lune**, il faut tracer une ligne invisible entre le **bas** de la demi-lune et **la base au sol** du char.

Il faut essayer d'utiliser le maximum de points de repères disponibles sachant que le char va disparaître derrière l'organe de visée, ici nous avons aussi tracé une ligne virtuelle entre les deux points jaunes, cela nous donne un point référent fixe supplémentaire pour situer le char lorsque ce dernier sera masqué.

**Visée à 400 mètres :**



Dans la mesure du possible utilisez des repères annexes. (éléments du décor fixes )

Faites glisser de droite à gauche jusqu'au repères jaunes, ici les buissons sur la colline en arrière plan.

## Cibles mobiles (allure normale)

**Visée à 100 mètres sur un objectif en déplacement de la gauche vers la droite :**



Reprenez les repères de visée fixe à 100 mètres mais cette fois-ci déclenchez le tir lorsque **l'avant de la caisse du char** passe sur **le guidon central**.

**Visée à 200 mètres sur un objectif en déplacement de la gauche vers la droite :**



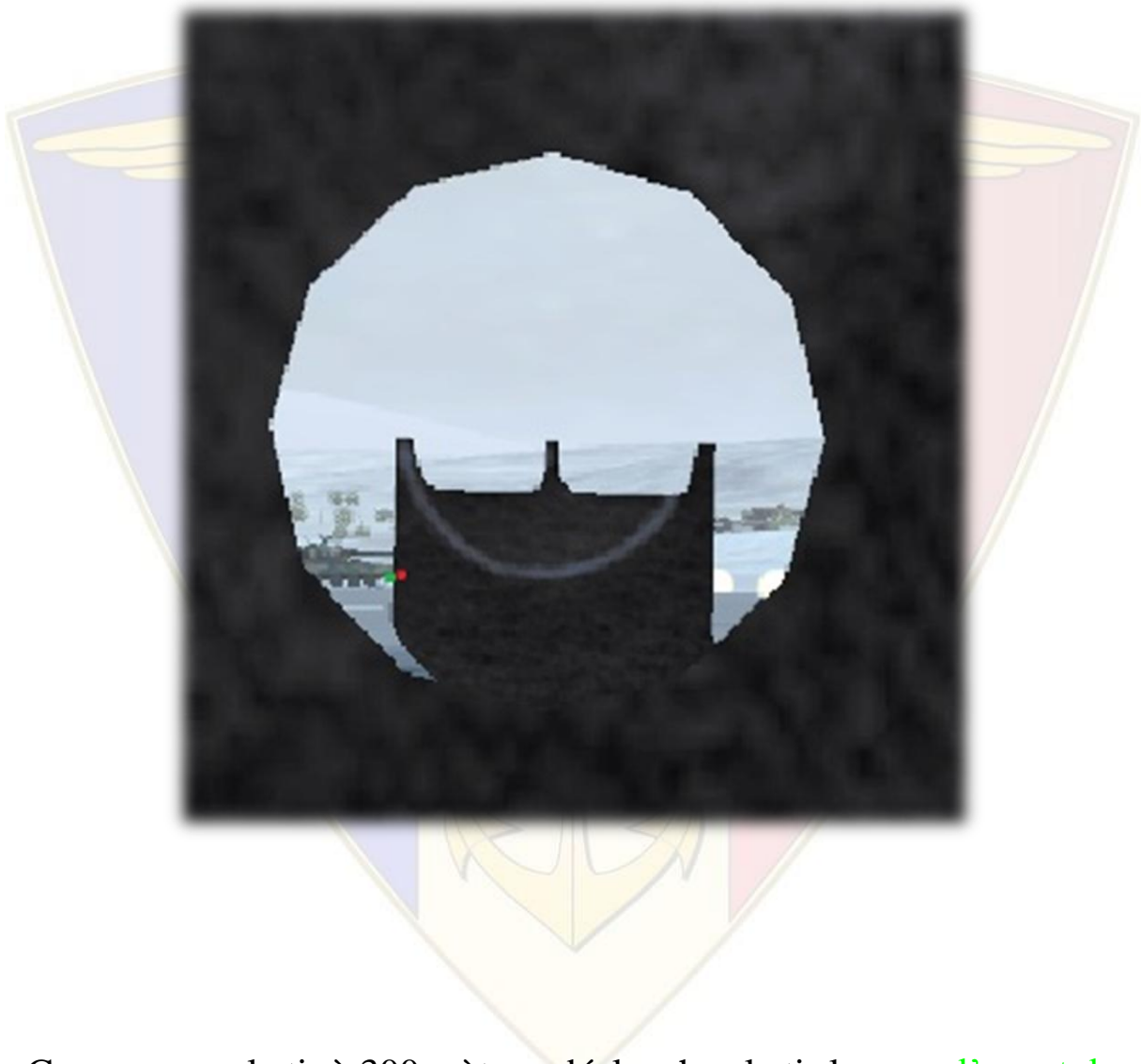
Déclenchez le tir lorsque **l'avant de la tourelle** du char passe sur **le guidon gauche**.

**Visée à 300 mètres sur un objectif en déplacement de la gauche vers la droite :**



Déclenchez le tir lorsque **l'avant du char** passe sur **le guidon gauche**.

**Visée à 400 mètres sur un objectif en déplacement de la gauche vers la droite :**



Comme pour le tir à 300 mètres, déclenchez le tir lorsque l'avant du char passe sur le guidon gauche.

**Rendez vous sur le stand pour l'instruction  
et  
bon jeu sur arma.**



**Mollo**



**Wolfran**



**Fredtaz**