



## Le Corps blindé au sein du CCEM

Par le maj J.P. Huet, MSM, CD



Maj Pierre Huet a été Cmt de l'esc A GT 3eR22eR lors de l'Op ATHENA Roto 4. Il sert actuellement à titre de Chef d'équipe de reconnaissance au CCEM Wainwright.

Le centre canadien d'entraînement aux manœuvres (CCEM) a pour mission de produire et fournir des exercices d'entraînement collectif pour les forces opérationnelles (FO) terrestres des Forces canadiennes (FC) dans le spectre complet des opérations dans un environnement contemporain répliqué afin de produire des FO compétentes et confiantes pour les opérations. Afin de réaliser ceci, le Corps blindé joue un rôle très important au sein du CCEM.

Plusieurs positions clés sont occupées présentement par du personnel des trois régiments du Corps blindé. Par exemple, les positions d'adjudant-chef du CCEM, de chef Instructeur observateur contrôleur (OC), du commandant de la force de l'environnement opérationnel contemporain (FOREOC) en plus des positions de chef d'équipe de la reconnaissance et des chars d'assaut du groupe d'OC sont tous comblées par du personnel du LDSh(RC), RCD ou bien 12<sup>e</sup> RBC. Le CCEM comprend un total de 32 personnes du Corps blindé comme membres permanents, soit 10 au sein du quartier-général (QG) du CCEM, 14 à la FOREOC et 8 au groupe d'OC. Presque tous ont acquis une expérience en théâtre opérationnel soit à Kaboul ou à Kandahar au sein de différentes organisations (GT, ERP, ELMO) lors des dernières années.



Le maj Huet en discussion avec Capt R. Williams, RCD, lors d'un exercice d'écrasement d'avion pendant Ex MG 0802 à Wainwright. Photo: Adj Steve Hoffman, Army News



Un char Leo C2 du LdSh(RC) supporte une section d'infanterie lors d'un attaque de section. Ex REFLEXE AGUERRI 09 à Fort Bliss, Texas. Photo: Adj Steve Hoffman, Army News



J'ai été agréablement surpris de constater, à mon arrivé à Wainwright, que le CCEM est non seulement responsable des exercices annuels MAPLE GUARDIAN (MG), mais également des exercices pour la réserve, MAPLE DEFENDER (MD). Le centre est d'ailleurs très impliqué auprès des exercices pré et post MG, entre autre l'exercice préparatif DESERT RAM 09 qui aura lieu à la BFC Suffield au mois d'avril 09 et qui consiste à un exercice de niveau trois pour la FO 3-09 ou bien le tout récent exercice RÉFLEXE AGUÉRI 09 qui a eu lieu à Fort Bliss, Texas et qui consistait à maintenir les compétences des soldats de la FO 1-09 au sein de la 5<sup>e</sup> Groupe-brigade mécanisé du Canada (GBMC) avant leur déploiement en Afghanistan. Nous conduisons aussi un échange avec le National Training Center (NTC) américain de Fort Irwin, Californie, afin de fournir une expertise afghane aux OC américains pour leur période de force contre force pour leurs rotations afghanes. Notre processus et connaissances de révision post-exercice (RPE) et nos expériences multiples dans plusieurs domaines (C-IED, protection de la force, tactiques, manipulation des détenus, etc...) en théâtre opérationnelle en Afghanistan apportent une valeur ajoutée à l'entraînement de toute organisation.



Un Coyote de l'esc B 12eRBC effectue une patrouille de présence lors de l' Ex REFLEXE AGUERRI 09 à Fort Bliss, Texas, janv 09.  
Photo: Adj Steve Hoffman, Army News



Sgt P. Beaupre, Cmdt de Ptl à l'esc B 12eRBC FO 1-09, parle avec un villageois sous observation du maj Huet. Ex REFLEXE AGUERRI 09 à Fort Bliss, Texas, janv 09. Photo: Adj Steve Hoffman, Army News

À cause du nombre limité de membres permanents au sein du CCEM, plusieurs membres non-permanents sont appelés à combler des positions vacantes pour les exercices MG tant au niveau des OC que de la FOREOC. Ces positions sont très importantes pour le bon déroulement de l'exercice mais essentiellement pour l'apprentissage adéquat des différentes sous-unités impliquées dans l'exercice. Les trois régiments doivent continuer à envoyer leur personnel qui revient de l'Afghanistan afin que ces derniers puissent prodiguer et partager leur expérience opérationnelle avec ceux qui se préparent pour partir outre-mer. Cet échange d'information à tous les niveaux est tellement essentiel à la préparation des sous-unités, que les régiments ne devraient pas hésiter à commettre leurs membres pour les exercices MG. Le résultat d'un tel engagement permet d'avoir des escadrons de reconnaissance et/ou de chars mieux préparés pour les défis qui les attendent en Afghanistan et permettra ainsi de sauver les vies de nos soldats qui nous sont si précieuses.

Pour ceux qui hésitent à l'idée d'une mutation à la BFC Wainwright au sein du CCEM en tant que membre du groupe d'OC, de la FOREOC ou bien membre du QG, je peux vous assurer que le travail est très passionnant et rempli de défis. En plus, vous pouvez côtoyer vos collègues des autres régiments du Corps blindé et des autres métiers de la Force terrestre. Le CCEM est une institution et un environnement d'apprentissage qui vous permet de vous développer non seulement dans votre métier mais aussi d'accroître vos connaissances dans les autres sphères organisationnelles et surtout de rester à jour avec les tactiques, techniques et procédures utilisées régulièrement en théâtre opérationnel.

En espérant de vous voir prochainement.



## Les lois de la tactique dans la simulation par le Col C.S. Oliviero, CD, PhD



Le col Oliviero est actuellement le représentant sur place de l'entrepreneur Calian Technologies et il est responsable des cinq centres de simulation de l'Armée de terre canadienne.

Il y a dix ans, lorsque je me suis retiré de la Force régulière, je me suis joint à ce qui est maintenant devenu le Centre de simulation de l'Armée de terre, à la Direction des environnements synthétiques de l'Armée de terre, en qualité de concepteur d'exercices et de contrôleur d'exercices. La simulation était quelque chose de relativement nouveau pour nous tous à cette époque, et les membres du groupe-cible de l'instruction avaient coutume de reprocher à la simulation de ne pas dépeindre avec précision les réalités d'une bataille. Je dois admettre qu'au début je partageais bon nombre des préoccupations exprimées. Ayant fait partie d'une génération d'officiers de l'Arme blindée qui passaient de longs mois sur le terrain chaque année, j'étais également d'avis que l'artificialité de la simulation par ordinateur ne représentait pas véritablement les réalités de la manœuvre tous terrains, de nos tactiques plus élaborées ou même de nos systèmes de conduite de tir remarquables, en comparaison des armes des pays de l'ancien Pacte de Varsovie.

J'avais tort.

Au cours des six ou sept mois suivants, j'ai été formé aux deux systèmes de simulation que nous utilisons à l'époque (JANUS et CAST). Avec l'aide de compatriotes expérimentés comme le Lcol (retraité) John A. Macdonald (12 RBC), le Lcol (retraité) Dave Graham (RCD), et le Lcol (retraité) Norm Hass (12 RBC), ainsi qu'un nombre d'officiers d'artillerie et d'officiers d'infanterie retraités équivalant à peu près à la taille d'un peloton, j'ai approfondi mes connaissances de la simulation. Une fois sûr de pouvoir maîtriser les instruments, j'ai élaboré des scénarios pour tester mes hypothèses. J'ai élaboré des scénarios simples avec le Leopard 1, le Leopard 2, le M1, le T-72, le T-80 et d'innombrables véhicules de combat d'infanterie. Que ce soit durant les périodes d'instruction obligatoire ou entre les activités d'instruction où je pouvais retourner au « labo » pour exécuter des simulations discrètes, je suis devenu tout à fait convaincu que les simulations étaient extrêmement dignes de foi et un outil fiable d'enseignement de la tactique aux commandants de tous les niveaux.

Avant de poursuivre, je tiens à souligner absolument que je n'ai JAMAIS appuyé l'utilisation de la simulation (de tout genre) en remplacement de l'instruction réelle. Les simulations, aussi valables soient-elles, doivent être utilisées pour compléter l'instruction sur le terrain. La simulation ne peut jamais remplacer l'instruction réelle.

Une fois convaincu, il m'a fallu convaincre toutes les personnes qui utilisaient nos simulations, c'est-à-dire les bénéficiaires de l'instruction ou les personnes appuyant la simulation. Cela s'est avéré un défi, mais au fil du temps et grâce à plusieurs exercices de courte durée bien conçus, la plupart des utilisateurs sont vite devenus des adeptes et la plupart des adeptes sont vite devenus des disciples. Qu'il s'agisse de former des chefs d'équipage aux déplacements tactiques et à l'exécution de virages masqués, de drills de crête et de drills de défilé, ou qu'il s'agisse de commandants de brigade nouvellement nommés essayant de pousser leurs escadrons de reconnaissance, les « compétences et exercices » appris dans l'environnement de simulation étaient directement transférables sur le terrain et dans les opérations. Bon nombre de membres du Corps peuvent attester les leçons abominables que l'on peut apprendre lorsque des Coyotes luttent pour obtenir de l'information ou lorsque des Leopard tombent dans une embuscade « dissimulée » face à des missiles Sagger bien situés.



Heureusement pour tout le monde, les seuls dommages touchent l'ego et la fierté; tous les participants ont la vie sauve et peuvent dès le lendemain continuer à se battre et à apprendre.

Les simulations offertes aux commandants aujourd'hui sont plus perfectionnées, et terriblement réelles parfois. Les leçons demeurent cependant les mêmes. J'encourage les commandants à tous les niveaux de maximiser l'utilisation des simulateurs de l'Armée de terre afin de mieux préparer leurs soldats à accomplir leurs tâches, que ce soit en garnison au Canada ou dans une base d'opérations avancée en Afghanistan. De toute façon, revoyons maintenant les points fondamentaux. Rien dans ce qui suit n'est nouveau ou hors de l'ordinaire. Néanmoins, il est important que les nouveaux venus et les utilisateurs chevronnés de la simulation gardent à l'esprit ces points fondamentaux. Donc, au moment où vous vous aventurerez dans l'environnement synthétique, n'oubliez pas que ce n'est pas un jeu, mais la *simulation* d'un jeu...

## LE COMBAT DANS LA SIMULATION

On connaît maintenant avec certitude un *effet de simulation*. On a observé que les pertes sont inévitablement plus élevées dans une simulation que dans la vraie vie. Les commandants continuent d'avoir tendance à attaquer bien après avoir perdu l'intégrité tactique. Les défenseurs capitulent rarement, et souvent combattent jusqu'au dernier soldat. Bien qu'il y ait de rares occasions dans l'histoire où des unités se sont comportées ainsi, cette tactique ne reflète pas vraiment la doctrine canadienne. Ne perdez pas de vue cette réalité lorsque vous utilisez une simulation : si vous ne le faites pas avec des munitions réelles, ne le faites pas dans une *simulation*.

De tous les malentendus au sujet de la simulation, l'aspect le moins bien compris qui soulève moins bien le plus souvent des critiques est que la simulation n'illustre pas avec précision le feu et mouvement. N'acceptez JAMAIS la critique voulant que la simulation ne vous permette pas de combattre et d'avancer. Comme dans la vraie vie, la simulation finit par pénaliser quiconque se déplace *trop tôt ou trop tard*. Il est très difficile, dans une simulation, d'effectuer une manœuvre de feu et mouvement au bon moment – tout comme dans la vraie vie.

### Attaque

1. Dans les mouvements offensifs, il est indispensable d'établir et de maintenir l'intégrité tactique. Les deux types de mouvements possibles dans le scénario tactique traditionnel sont la *progression par rattrapage* (caterpillar) et la *progression par dépassement* (leapfrog). Le type de progression que vous choisissez est fonction de votre mission, du terrain, de la formation tactique et, évidemment, du niveau de risque que le commandant est prêt à accepter. Le point important à souligner ici est que, comme dans la vraie vie, vous ne devez *jamais* faire bouger tous les véhicules simultanément.
2. Si vous essayez un tir pendant votre avance, vous devez vous ARRÊTER. Pendant votre arrêt, le simulateur positionnera rapidement vos véhicules dans le mode défilement total ou défilement partiel (selon la configuration du terrain) - tout comme un bon chef d'équipage le ferait dans la vraie vie. Avancer à l'aveuglette n'aura pour seul effet que d'assurer que vos véhicules continueront d'essayer des tirs.
3. N'oubliez pas que beaucoup de véhicules sont dotés de lance-fumigènes. Le tir de pots fumigènes donnera souvent au véhicule les quelques secondes supplémentaires requises pour éviter d'être touché par un tir direct.
4. En particulier si vous vous servez des blindés, concentrez les tirs et exécutez des tirs en rafales. Le tir regroupé est bien plus efficace que les tirs sporadiques.-

### Défense et manœuvres retardatrices

5. Lorsque vous préparez une position défensive, l'ordre dans lequel vous placez votre véhicule et vos systèmes d'armes est essentiel. Sans entrer dans les détails visant à savoir si ce sont les chars ou les systèmes TOW qui peuvent le mieux détruire un autre char, je me contenterai de dire que peu importe votre choix, vous devez les placer en premier lieu. Si vous positionnez d'abord les TOW, vous devez ensuite positionner les chars, et vice versa. Placez ensuite les missiles ERYX et MILAN ainsi que toute arme antiblindés à votre disposition. Enfin, positionnez les véhicules d'infanterie et les tranchées. Souvenez-vous que dans la guerre mécanisée, l'infanterie débarquée est d'abord et avant tout positionnée pour protéger vos systèmes d'armes anti-véhicules.
6. L'aspect le plus important du positionnement de vos armes est le choix du terrain convenable. Pour vous aider, utilisez les outils du système de la simulation. Vous pouvez utiliser diverses techniques pour vous aider à interpréter le terrain, à trouver des angles morts et des contre-pentes. (En passant, vous pouvez utiliser un système de simulation comme le JCATS pour vous aider à apprendre (ou à enseigner) à interpréter le terrain.) Dans la mesure du possible, vous devriez choisir les contre-pentes et les tirs d'enfilade. Cela veut dire que vous devez placer vos armes de manière à détruire l'ennemi sans qu'il ne vous voie jamais. Finie l'époque où les blindés recherchaient les glacis, et où seuls les fantassins se trouvaient dans les contre-pentes. Assurez-vous de ne JAMAIS placer dans un glacis vos systèmes d'abattage à longue portée pour neutraliser des cibles à distance. Ce serait un piège grossier. Beaucoup de systèmes ennemis peuvent tirer plus loin que les nôtres. Et même si vous réussissez à neutraliser quelques cibles, votre fuite se fera *en montée*, et vous ne pourrez donc pas échapper à l'ennemi.
7. La doctrine de l'Arme blindée enseigne toujours l'emploi de positions principales et de positions de rechange. Si vous avez le temps et les ressources requises, intégrez ces positions dans la simulation; trouvez des itinéraires à couvert; faites la



reconnaissance des itinéraires afin de bien les distinguer. Lorsque l'ennemi engagera le tir contre vous, vous comprendrez pourquoi notre doctrine enseigne certaines techniques : elles permettent de gagner des batailles.

8. Une bataille, dans la vraie vie ou en mode de simulation, c'est comme une comédie : c'est une question de timing. Avancez suffisamment tôt pour ne pas vous déplacer au vu et au su de l'ennemi. Avancez trop tôt, et vous perdez votre avantage; avancez trop tard, et vous devenez la cible en lieu et place de l'ennemi.
9. Utilisez les ANGLES MORTS.
10. L'ennemi ne continuera pas à jeter ses troupes aveuglément dans la gueule du loup. Lorsque vos chars et armes antiblindés seront démasqués, l'ennemi arrêtera d'avancer et essaiera de se mettre à l'abri (tout comme nous le ferions). Et alors, direz-vous? Ne démasquez pas vos armes en les utilisant pour des tirs à portées maximales. Attendez que l'ennemi soit dans la bande de portée avant d'autoriser l'ouverture du tir. Cela veut dire que les véhicules ennemis de tête seront vraisemblablement à moins de 800-900 mètres. En démasquant tous vos véhicules en même temps, la capacité de survie de votre force augmente de façon spectaculaire. Dans une simulation, vous avez la possibilité de vous exercer et de démontrer, en plaçant tous les véhicules en DÉFILEMENT TOTAL puis en les rassemblant, ce qui serait le comportement d'un escadron ou à une troupe bien entraîné(e). Quand vous décidez de démasquer vos véhicules, donnez à toute l'unité un ordre de se rassembler, et regardez tout le monde tirer presque simultanément. (Un ancien cavalier en aurait des larmes aux yeux.)
11. Une fois qu'une unité ennemie en progression s'arrête, des tirs d'artillerie vont très certainement pleuvoir sur votre position dans les deux minutes qui suivent. Vous ne devez donc pas vous attarder. Laissez chaque véhicule tirer *au plus deux* obus. Si vous avez positionné convenablement vos troupes et si vous vous êtes démasqué au bon moment, cela devrait signifier que l'ennemi disparaîtra pour ainsi dire. Dès que l'ennemi est détruit, rassemblez vos forces et donnez l'ordre ALLEZ-Y. Les itinéraires doivent déjà avoir été établis, jalonnés et reconnus. Leur minutage doit aussi avoir été fait. Votre force devrait pouvoir s'éloigner de la portée des tirs d'artillerie ennemis avant que ceux-ci ne commencent à pleuvoir.
12. NE SOYEZ PAS TROP VORACE. Il est de loin préférable que vos chars et systèmes TOW détruisent un char ennemi et survivent, que de détruire trois chars et d'être détruits à leur tour. TIREZ ET DÉTALEZ. Quelle que soit votre tentation de rester, votre position a été compromise, et l'artillerie ennemie assouvira sa vengeance.
13. N'oubliez pas de tirer localement des fumigènes avant de vous déplacer si par hasard vos véhicules sont toujours sous observation directe.
14. NE DÉBARQUEZ PAS L'INFANTERIE. En défense et dans les manœuvres retardatrices, souvenez-vous que l'infanterie est positionnée derrière les blindés de façon à éviter toute surprise à ces derniers. Si vous tombez dans un piège et devez vous en sortir en combattant – ALORS – utilisez au sol les missiles ERYX et les mortiers. Les soldats à pied en défilement total pourront faire face et vous permettre d'assurer un tir de couverture pour protéger les TOW et les chars en fuite.

### Conclusions et commentaires

Il est clair que l'essentiel de ce qui précède porte sur les batailles linéaires traditionnelles que nous étions prêts à livrer pendant la guerre froide, maintenant révolue. Notre utilisation des blindés dans l'ancienne Yougoslavie, en Bosnie, au Kosovo, en Afrique et en Afghanistan a été différente du scénario prévu des batailles force contre force massives que nous pensions livrer dans les plaines du nord de l'Allemagne. Néanmoins, les leçons de tactique à tirer des combats de blindés et des combats interarmes n'ont pas changé. J'ai appelé ces procédures les « lois de la tactique » à juste titre. Nous, membres de l'Arme blindée, avons l'obligation envers nous-mêmes et envers la grande équipe interarmes de nous assurer de bien faire notre travail en toutes circonstances, ce que ce soit pour ratisser des maisons avec les fantassins à *Wainrightestan*, pour enseigner aux jeunes chefs d'équipage à maximiser l'utilisation de l'incroyable panoplie de détecteurs et senseurs du Coyote, ou pour demander à une troupe de Leopard d'assurer un appui-feu direct à une compagnie d'infanterie.

Les superbes programmes de simulation offerts à tous les commandants à tous les niveaux dans les cinq centres de simulation répartis à la grandeur de l'Armée de terre sont les outils les plus perfectionnés et les plus puissants que le temps, l'argent et l'expérience permettent d'acquérir. Dans un calendrier déjà surchargé par les besoins en formation ou en instruction, une heure consacrée à la simulation dans le but de développer pour de vrai cette compétence permettra d'économiser de nombreuses heures précieuses dans notre processus de préparation des groupes appelées à mettre une fois de plus leur vie en péril.

### *Regi Patriaque Fidelis*

*Le Colonel Chuck Oliviero, CD, Ph.D., a pris sa retraite en 1998, alors Chef d'état-major du Collège de commandement et d'état-major de la Force terrestre canadienne. En 2008, il a repris du service au sein des conseillers spéciaux du Chef d'état-major de l'Armée de terre (affectueusement appelés les « Greybeards » [Barbes grises]). Il a été le dernier commandant du 8<sup>e</sup> Canadian Hussars (Princess Louise's) en Allemagne, qui a rapatrié le régiment au Nouveau-Brunswick en 1993. Il est actuellement le représentant sur place de l'entrepreneur Calian Technologies et il est responsable des cinq centres de simulation de l'Armée de terre canadienne. Il est aussi professeur auxiliaire au Collège militaire royal du Canada et à la Norwich University (l'école militaire privée la plus ancienne des États-Unis). Il habite à Kingston (Ontario) avec Jane, sa femme depuis 32 ans.*



## **Le contrôle aérien avancé - Par le Capt C.M. Summerfield**

---



**Le capt Chloe Summerfield a servi a titre de contrôleur aérien avancé et O Admin de l'esc de Reco Op ATHENA Roto 4. Elle est actuellement employée en tant qu'instructeur de CAA à l'École de l'Artillerie au CIC Gagetown.**

Les neuf gradués du cours de contrôleur aérien avancé (CAA) 0902 retournent à leurs unités respectives fatigués mais heureux d'avoir obtenus de nouvelles habiletés et compétences. Leur repos sera bref car la majorité des candidats débiteront ou continueront leur montée en puissance en vu des prochains déploiements opérationnels en Afghanistan. Ces gradués devraient être fiers de leurs accomplissements lors de ce cours techniquement difficile puisque lors de leur déploiement, ils contrôleront et dirigeront une capacité exceptionnelle de puissance de feu et de support des troupes au sol de la coalition. Le cours est d'une durée de presque 10 semaines et il est divisé en deux soit une partie académique de quatre semaines à l'École d'artillerie de la BFC Gagetown et une partie pratique de six semaines aux États Unis. Lors de la portion théorique à Gagetown, les candidates apprennent le processus de planification d'une mission d'appui aérien rapproché (AAR) et la manière de l'intégrer dans les opérations terrestres. En effet, afin de maximiser les résultats au sol, les CAA doivent tenir compte des autres armes de supports (artillerie, mortier, chars etc) disponibles aux divers commandants et coordonner leur utilisation sur l'ennemi. Étant des ressources de Brigade (JTFA) ou de Division (RC South), l'utilisation du support aérien requiert beaucoup de coordination entre les diverses formations où chaque CAA doit jouer du coude pour obtenir le support demandé par les équipes de combat.

En arrivant au cours, la plupart des candidats ne possèdent aucune expérience ou connaissance sur les capacités des avions et sur les effets des munitions aériennes. Pour pallier ce manque de connaissances, Ils reçoivent des leçons concernant les tactiques des aéronefs et l'utilisation des armes Air-sol. Une fois les leçons théoriques complétées, les stagiaires sont soumis à des exercices sur des simulateurs à Gagetown et à Fort Sill en Oklahoma. La phase finale de l'entraînement est évidemment l'exercice réel où chaque étudiant effectue des missions d'appui aérien et contrôle le tir au sol. L'utilisation d'AAR devient un élément essentiel dans la guerre moderne et un outil très efficace pour les commandants de sol. La nature complexe des opérations en zone semi-urbaine ou en terrain accidenté fait en sorte que la majorité des contacts avec l'ennemi s'effectuent en dedans de 300m. Par conséquent, le support aérien demande énormément de coordination entre les troupes au sol et les avions afin de réduire les risques de tirs fratricides et d'obtenir l'effet désiré tout en minimisant les dommages collatéraux. Vous pouvez facilement vous imaginer le poids et les responsabilités pesant sur les CAA. Lorsqu'une mission de support aérien est demandée, les commandants au sol l'exigent immédiatement et les bombes tombent tout près des troupes au sol. En Afghanistan, les CAA ont souvent effectué des missions à moins de 100m des troupes démontées.



En préparation pour ces responsabilités, les candidats sur le cours doivent démontrer une capacité à employer les armes aériennes dans divers scénarios complexes en utilisant les avions, les hélicoptères, les drones ainsi que les armes de support telles que le feu indirect. En support au cours, trois avions Alpha de Montréal, cinq CF-18 de Bagotville, trois CH-146 de Valcartier et un drone des États-Unis sont utilisés pour supporter le cours. Comme en théâtre, c'est un effort multinational!



Même si on retrouve une majorité d'étudiants provenant de l'artillerie sur le cours, cette tendance diminue lentement afin d'intégrer d'autres armes de combat de l'Armée de terre. À ce niveau, les blindés sont de plus en plus présents et sont généralement appréciés pour leur vision plus globale du champ de bataille. Ainsi, une fois formées, les équipes de CAA/OOA sont attachées aux brigades et sont sous le commandement des régiments d'artillerie jusqu'à qu'elles soient détachées aux diverses sous-unités de la FO. Le commandant d'une équipe CAA/OOA est généralement un officier provenant des armes de combat alors que le reste de l'équipe sera issue des régiments d'artillerie légère du Canada. L'équipe est équipée d'un à deux VBL III et il est toujours possible pour elle d'effectuer son travail démonté au sol selon les besoins tactiques des opérations. Sa seule limitation étant le maintien des communications avec les différents réseaux soit l'OOA, la batterie, les avions et l'équipe de combat. Elles sont capables de travailler avec n'importe quel sous-unité que ce soit reconnaissance blindée, chars d'assaut ou infanterie. Au sein du Corps blindé, cette formation unique offre l'opportunité à des officiers et sous-officiers d'apprendre un habileté exceptionnel et l'occasion de travailler avec les autres membres des FC ainsi qu'avec d'autres militaires provenant de différents pays. Cette formation est complexe et exige beaucoup de flexibilité et une pensée rapide. Les risques associés à ce travail sur le terrain sont grands puisque les équipes sont toujours exposées au tir ennemi mais offre une très grande capacité pour les troupes au sol sur le champ de bataille. Quelle chance pour les blindés!