



MINISTÈRE DE L'INTÉRIEUR,
DE L'OUTRE-MER
DES COLLECTIVITÉS
TERRITORIALES
ET DE L'IMMIGRATION

EXERCICES DE SÉCURITÉ CIVILE

GUIDE MÉTHODOLOGIQUE SUR LES EXERCICES CADRE ET TERRAIN



Direction de la Sécurité Civile



MINISTÈRE DE L'INTÉRIEUR,
DE L'OUTRE-MER
DES COLLECTIVITÉS
TERRITORIALES
ET DE L'IMMIGRATION

EXERCICES DE SÉCURITÉ CIVILE

GUIDE MÉTHODOLOGIQUE SUR LES EXERCICES CADRE ET TERRAIN



Direction de la Sécurité Civile

Nous remercions la cellule communication
de la Direction de la Sécurité Civile
et l'ensemble des départements qui nous ont fourni,
à l'issue de leurs exercices,
des photos, nous permettant de donner
quelques illustrations à nos propos.

Mesdames et Messieurs les Préfets,

Le premier guide intitulé « mémento en 10 points sur les exercices de sécurité civile » est arrivé dans vos préfectures depuis plus d'un an déjà. En reproduisant le principe du dispositif ORSEC, ce document visait à vous donner les recommandations générales à prendre en compte pour réaliser des exercices de sécurité civile. Vous avez été très nombreux à dire votre intérêt pour ce document.

La phase suivante consiste à vous proposer de nouveaux guides spécifiques, répondant à des problématiques plus précises.

Il nous a paru nécessaire d'aborder cette fois le thème des exercices **Cadre** et **Terrain**. En effet, en fonction du thème, des objectifs visés, du temps disponible, du budget, il peut paraître plus approprié de réaliser un exercice **Cadre** ou un exercice **Terrain**, voire de combiner les deux. Ce guide va donc vous aider à mieux choisir l'un ou l'autre, ou parfois l'un et l'autre. Chacun a ses avantages et ses inconvénients. Il est bien de les connaître pour faire son choix en conséquence. Mais ce guide va plus loin en vous donnant des conseils spécifiques et très concrets pour la réalisation de ces exercices.

Fruit d'un travail commun à la sous-direction de la gestion des risques, il a fait l'objet de remarques des états-majors de zone mais aussi de représentants de certaines préfectures que je souhaite ici remercier pour leur implication au service du plus grand nombre.

Mes services sont en mesure de vous apporter tout conseil et appui dont vous pourriez avoir besoin pour le choix des thèmes, la mise au point des scénarii, l'évaluation ou l'observation de ces exercices. Les annexes de ce guide vous apportent comme à chaque fois quelques exemples directement applicables et qui ont été extraits d'exercices déjà réalisés. Il vous revient bien entendu de reprendre à votre compte ces exemples pour les adapter à vos objectifs et à votre structure. Un exercice n'est jamais transposable in extenso.

D'autres guides sont en préparation et viendront enrichir votre bibliothèque dédiée au domaine de la sécurité civile.

Je vous demande de leur donner la plus large diffusion au sein de vos services en charge de la gestion des crises.

Le Directeur de la Sécurité Civile



Jean-Paul KIHL

LES EXERCICES CADRE ET TERRAIN

1	GÉNÉRALITÉS	8
2	LES CRITÈRES DE CHOIX	10
	2.1 En fonction des objectifs	
	2.2 En fonction du thème et du risque testé	
	2.3 En fonction des acteurs	
	2.4 En fonction des contraintes budgétaires	
	2.5 En fonction des délais de réalisation	
	2.6 En fonction de la durée de l'exercice	
	2.7 Le choix du type d'exercice / comment choisir ?	
3	LES TECHNIQUES À CONNAÎTRE	21
	3.1 Pour réaliser un exercice Cadre	
	3.2 Pour réaliser un exercice Terrain	
	3.3 Pour réaliser un exercice Cadre et Terrain	
4	LES ANNEXES	54
	Annexe 1 : Exemples de fiches animation d'exercice	
	Annexe 2 : Exemple de thématiques étudiées et de réactions attendues des centres opérationnels pour un exercice séisme	
	Annexe 3 : Exemple de cahier des charges de l'exercice séisme Richter 65	
	Annexe 4 : Exemple de chronogramme de l'exercice Richter 65	
	Annexe 5 : Exemple de tableau de suivi	



1



2

1 et 2 - Salle d'animation d'un exercice cadre national. Séisme région de Lourdes (65).

1



2



3



1, 2 et 3 - Exercice terrain zonal de désincarcération de matériel de la SNCF.

Dans un département comme dans une zone de défense, les exercices sont indispensables pour entraîner l'ensemble des cadres et agents des services déconcentrés de l'Etat, ainsi que les grands opérateurs à travailler en équipe afin de leur permettre d'être en mesure d'appréhender au mieux les événements susceptibles de dégénérer en crise.

Plus les exercices seront **nombreux et réguliers**, plus ils permettront aux acteurs concernés par un événement **d'acquérir des automatismes, d'apprendre à anticiper**. Au-delà de la bonne gestion de cet événement, l'entraînement continu permet de développer une **culture du risque** commune à tous. Les exercices renforcent **la maîtrise de soi** et la **connaissance des savoirs, savoir-faire et savoir-être des autres acteurs** en cas d'événement grave sur un territoire. Les exercices permettent à chacun de **s'enrichir des différences des autres**. Pour cela, ils doivent être dénués d'esprit de contrôle, de compétitivité et tournés uniquement vers un objectif commun : « **être toujours prêts** ».

Cependant, ils sont consommateurs de temps et de personnel, et demandent aussi un savoir-faire, ce qui peut expliquer certains freins à leur réalisation. Il est donc essentiel que chaque exercice « **serve à quelque chose** ». **C'est pour cela qu'il ne faut pas se tromper sur les objectifs et sur la crédibilité du scénario**.

Parmi les interrogations suscitées par la diffusion dans vos services du « Mémento en 10 points sur les exercices de sécurité civile », la problématique du choix entre un exercice cadre ou terrain a été à plusieurs reprises soulignée.

C'est l'objet de ce guide. Peut-on combiner l'un et l'autre ? Sur quels critères doit-on se baser pour faire son choix ? Et une fois ce choix fait, quelles sont les techniques spécifiques de l'un et l'autre ?¹

La section « synthèses opérationnelles, exercices et retours d'expérience » du bureau de la coordination interministérielle, à la sous-direction de la gestion des risques de la direction de la sécurité civile, se tient à votre disposition pour vous apporter plus de conseils si c'est nécessaire.

¹ En complément de ce guide, des formations de deux jours sont dispensées au centre de formation du ministère de l'intérieur, à LOGNES en Seine-et-Marne. Au cours de celles-ci, vous écrivez en équipe un scénario d'exercice cadre que vous animez vous-même dès le lendemain. Vous pouvez aussi vous appuyer sur vos référents exercice dans les états-majors de zone.

1 GÉNÉRALITÉS

Il est essentiel d'avoir lu le guide « Mémento en 10 points sur les exercices de sécurité civile » avant celui-ci pour comprendre tous les termes et toutes les notions utilisés.

▲ Définitions

Exercice Cadre : Le titre 3 de l'annexe de la loi du 13 août 2004 sur la modernisation de la sécurité civile utilise le qualificatif « d'exercice cadres et d'états-majors ». Il s'agit d'exercices sur table, en salle de crise, n'impliquant pas d'engagement de moyens sur le terrain. Les joueurs reçoivent des informations par radio, téléphone, fax, télévision, messagerie internet et doivent analyser, synthétiser, puis réagir, rendre compte, faire des propositions, définir des priorités et faire des choix. Dans ce guide, c'est l'appellation « exercice **Cadre** » qui sera utilisée.

Exercice Terrain : Ce terme englobe les exercices où des hommes et des matériels sont déployés sur « le terrain ». Il permet notamment de tester en grandeur nature les délais d'acheminement et de mise en œuvre des matériels. Dans le cadre de ce guide, on associera à l'« exercice **Terrain** » tout exercice où des moyens humains, y compris la population et matériels sont mis en œuvre.

▲ La programmation

La loi de modernisation de la sécurité civile du 13 août 2004 définit dans son annexe trois niveaux pertinents dont les exercices cadres et états-majors.

Dès la programmation annuelle, en fonction des objectifs et des risques que vous souhaitez aborder, il est nécessaire de choisir entre un exercice **Cadre** ou **Terrain**. Il sera néanmoins toujours possible ensuite d'affiner et de changer d'avis en fonction des difficultés auxquelles vous serez confrontés (problème de disponibilité des moyens, problème budgétaire,...).

L'essentiel est de **se fixer un agenda raisonnable** et de trouver un équilibre entre le nombre d'exercices **Cadre** et **Terrain**. Chaque type d'exercice a ses avantages et ses inconvénients. Dans la répartition, il faut choisir entre les **exercices d'action, de terrain** qui privilégient la mise en œuvre de moyens et les exercices **de réflexion**, souvent plus stratégiques, pour les exercices **Cadre**.



▲ Les critères discriminants

De manière générale, qu'est-ce qui va guider votre choix ?

L'exercice **Cadre** est moins onéreux puisqu'il nécessite en général une logistique moindre en hommes et en matériel. Il est en revanche souvent plus complexe à mettre en œuvre car il faut réunir une équipe de montage du scénario, parfois novice dans ce domaine, écrire tout le script et s'entourer d'un certain nombre d'experts. Mais il permet de tester des situations qu'il est impossible de jouer sur le terrain dans le cadre d'un exercice.

Ex :

Évacuer 300 000 personnes en urgence suite à un incendie dans une usine SEVESO.

L'exercice **Terrain** est plus approprié pour tester les délais d'acheminement et de mise en œuvre des moyens sur le terrain. Mais son coût, les incidents matériels et humains pouvant résulter de leur emploi des moyens, ne sont pas négligeables. Pour qu'un exercice **Terrain** soit réaliste et crédible, il est nécessaire que les moyens engagés soient conséquents.

Ex :

Tester l'engagement d'un module de moyens de désincarcération de plusieurs unités n'ayant pas pour habitude de travailler régulièrement ensemble afin de tester la durée d'acheminement des moyens, la possibilité de mettre en place des procédures communes, etc.

Si la notion de « réflexion » est souvent apparentée à l'exercice **Cadre**, et celle d'« entraînement » des hommes et du matériel à l'exercice **Terrain**, la réalité est plus complexe.

Elle répond à un certain nombre de critères discriminants. Pour vous aider à faire votre choix, nous détaillerons dans ce chapitre les plus influents. Il s'agit :

- ◆ des objectifs visés,
- ◆ du type de risque et du thème choisi,
- ◆ des acteurs impliqués,
- ◆ du budget alloué,
- ◆ des délais de réalisation d'un exercice,
- ◆ et enfin de sa durée.

2 LES CRITÈRES DE CHOIX

Si vous ne possédez pas d'expérience dans le domaine du montage des exercices, il vous est possible de réaliser un tableau comparatif qui s'appuie sur les critères discriminants développés ci-dessous afin de quantifier les avantages et inconvénients des exercices **Cadre** et **Terrain**.

En réalisant ce travail, vous obtiendrez une réponse plus objective pour faire votre choix.

2.1. EN FONCTION DES OBJECTIFS

Les objectifs assignés à un exercice représentent le **premier critère** à prendre en compte pour le choix du type d'exercice.

Les exercices **Cadre** ou **Terrain** n'apportent pas forcément la même réponse en fonction de l'objectif visé. C'est la question qu'il convient de se poser à chaque fois.

2.1.1 - Les exercices Cadre

En général, les exercices **Cadre** répondent mieux **aux objectifs visant à faire travailler une salle opérationnelle** : Centre Opérationnel Départemental (COD), Centre Opérationnel Zonal (COZ), Poste de Commandement Communal (PCC), et dans certains cas un Poste de Commandement Opérationnel (PCO). En effet, si l'objectif principal est : « **entraîner les acteurs à travailler en équipe dans un COD ou un PCO** », il n'est pas nécessaire d'avoir des moyens déployés sur le terrain.

Toutefois, l'exercice devra se jouer dans des locaux ou dans un poste de commandement mobile, **identiques aux conditions rencontrées sur site**. Les moyens de transmissions utilisés, les postes occupés, l'ergonomie de la salle, tout interagit sur le travail restitué, sur les délais de réponse. Il est indispensable que les joueurs travaillent dans des conditions proches de la réalité afin qu'ils acquièrent **des automatismes qui seront très utiles en situation de crise réelle**. Une équipe ne va pas perdre de temps à chercher à s'approprier les outils mis à sa disposition si elle les connaît déjà.

Ici, c'est **l'efficacité d'une équipe** qui est recherchée d'où l'intérêt de la faire travailler dans les conditions les plus proches possibles de la réalité même si l'environnement est virtuel.

Remarque 1 :

Dans les REX sur les exercices PPI, on constate que **le PCO est très peu joué** alors qu'il est inscrit dans la doctrine PPI. La raison invoquée : « sa mise en place est trop longue pour la durée de l'exercice ».



On peut utiliser l'exercice **Cadre** pour activer le PCO. Il suffit de décider dans le montage de l'animation de **l'activer fictivement** par un message envoyé aux joueurs : « Message pour le COD : le PCO est activé ». Cela doit se traduire chez les joueurs, par une redistribution des rôles au sein du COD, voir le départ fictif de certains membres du COD qui rejoignent le PCO. Il est **très important de tester ces procédures**. Une fois la bascule testée et le choix sur la répartition des rôles entre le COD et le PCO décidé, l'exercice peut s'arrêter sur cette phase car le travail au COD va fortement baisser en intensité. **Savoir gérer une bascule de PC est un objectif spécifique**.

Remarque 2 :

Dans les exercices **Cadre** (parfois aussi **Terrain**), les acteurs jouant au COD sont très souvent déjà présents au démarrage, alors que l'événement qui va initier le début de l'exercice n'a pas encore été joué. Cela s'explique par le souhait de ne pas allonger exagérément la durée de l'exercice. Cependant, cette manière de procéder fausse son réalisme. L'arrivée réelle des acteurs en COD n'est jamais simultanée ce qui impose de mettre en place des mesures pour permettre à chaque acteur d'être informé correctement dès son arrivée. Mais pour cela, il faut les tester au cours des exercices.

L'exercice **Cadre** répond mieux à cet objectif à condition que l'on fasse entrer **progressivement les acteurs dans la salle en fonction de leur temps de parcours pour rejoindre la préfecture**. Cela permet de **tester l'appropriation des opérations passées, en cours et à venir, à court et moyen terme**, par le nouvel arrivant. Cela permet aussi de **voir comment s'effectue le point de situation et la prise des consignes** avec le responsable du centre opérationnel (CO).

C'est ce type d'exercice qui permet de constater l'importance d'un tableau de suivi de l'événement visible par tous et permettant aux nouveaux arrivants d'être très rapidement opérationnels. Pour respecter les critères de délais prévus pour l'exercice, l'événement déclencheur peut commencer fictivement dès 7H00 par exemple. L'activation du centre opérationnel ayant été décidée dans le scénario, l'exercice commence effectivement à 8H00 avec l'arrivée progressive des acteurs en salle. Un des objectifs pourrait être : « **savoir faire le point sur les actions en cours et à venir au sein du CO** ».

Salle COD en exercice inondation dans le Loiret



2.1.2 - Les exercices Terrain

Les exercices **Terrain** sont plus intéressants pour les **objectifs tactiques**, liés au terrain, où l'on souhaite tester les hommes et les matériels, leurs délais d'acheminement et de mise en œuvre. Ils permettent de faire travailler ensemble certains services qui n'ont pas vocation à se rencontrer dans la vie courante.

Ex :

Si l'objectif est de « tester un PPI avec participation de la population », l'exercice Terrain permettra de jouer toutes les phases d'alerte, de confinement ou d'évacuation de la population. Dans ce cas, le PCO sera joué sur le terrain avec des acteurs qui ne se connaissent pas. Un des objectifs sera « entraîner les acteurs au sein du PCO ». Dans ce cas, l'intérêt de l'exercice réside sur ses aspects terrain. Le COD, même s'il est activé, restera forcément un objectif secondaire.

Ex :

Si l'objectif est d'« entraîner des acteurs à l'utilisation de procédures pré établies ou d'outils mis à leur disposition », créer chez eux des automatismes comme « entraîner les services de secours, les pompiers et le personnel du SAMU à gérer et trier des victimes », l'exercice Terrain est plus approprié. En fait, si l'objectif n'englobe pas une phase de réflexion et la résolution d'un problème engageant des moyens irréalistes sur le terrain comme la gestion de 15 000 sans-abris, c'est un exercice Terrain qu'il faut réaliser. Le terme « Terrain » ne signifie pas qu'il faut systématiquement être à l'extérieur.

Exemple pratique d'exercice **Terrain** :

Ex :

Exercice de 30 minutes à destination des cadres d'astreinte de la préfecture ayant pour objectif de s'approprier dans un minimum de temps les outils mis à disposition dans le nouveau COD. A la demande de monsieur le Directeur de Cabinet, le COD est activé suite au déclenchement du POI de l'établissement industriel X et en prévision d'un éventuel déclenchement du PPI. Missions des cadres d'astreinte : activer l'ensemble des outils mis à disposition (ouverture d'un événement SYNERGI, activation du Système d'Information Géographique, projection des cartes d'enjeu du PPI et préparation du premier point de situation en utilisant le modèle type).



Le thème, comme on va le voir dans le paragraphe suivant va, lui aussi, influencer votre choix.

Si l'objectif est de :

- ◆ savoir gérer un très grand nombre de victimes (un millier) en se référant aux multi attentats de Madrid et Londres ;
- ◆ savoir gérer une crise routière avec de très nombreux vacanciers bloqués ;
- ◆ réfléchir à la gestion simultanée de nombreuses victimes, de nombreux décès et d'un très grand nombre de sans-abris comme lors d'un séisme ;

l'exercice **Terrain** ne s'y prête pas. Il vaudra donc mieux vous tourner vers l'exercice **Cadre**.

2.2. EN FONCTION DU THÈME ET DU RISQUE TESTÉ

2.2.1 - Le thème

Il est généralement compris dans le titre de l'exercice et il doit être en lien avec l'objectif.

Ex :

Deux exemples :

- ◆ **Accident ferroviaire sur un passage à niveau entre un bus scolaire et un Train Express Régional (TER) avec nombreuses victimes ;**
- ◆ **Déraillement de plusieurs trains dans plusieurs départements ayant entraîné de très nombreuses victimes.**

Le premier thème peut faire l'objet d'un exercice **Terrain** à condition qu'il se déroule la nuit pendant la période où aucun train ne circule (généralement, il y a peu de trains qui circulent entre 1 heure et 5 heures du matin sauf quelques trains de nuit).

Si l'horaire ne convient pas (exemples : impossible de trouver des figurants dans ce créneau horaire, période de l'année très froide qui ne se prête pas aux exercices de nuit, etc.), il est possible d'utiliser une voie désaffectée pour s'installer en dehors des lignes régulières (exemple : gare de triage). Dans ce cas, l'exercice n'aura plus pour objectif de travailler sur un site précis (**Exemple : un passage à niveau**) mais plutôt de faire travailler un certain nombre d'acteurs sur des aspects plus techniques comme l'utilisation de matériel de désincarcération de plusieurs départements (**Exemple : exercice zonal de coordination interdépartementale de médecine de catastrophe et d'utilisation de matériels de désincarcération en commun**). On voit donc bien ici le lien entre le thème et l'objectif.

Dans le deuxième exemple, il s'agit manifestement pour ce thème de se préparer à une action de malveillance coordonnée sur plusieurs sites nécessitant d'une part une centralisation des informations afin de permettre des recoupements pour les services de police et les procureurs et d'autre part permettant à la SNCF de chercher des solutions pour gérer son trafic très perturbé avec des problèmes multiples et simultanés. **Seul l'exercice Cadre** permettra de réaliser cet objectif. Il permettra de faire jouer plusieurs niveaux : départemental, zonal et national. L'animation injectera des informations dans les départements concernés qui les renverront ensuite sur le niveau zonal et national pour les prises de décisions.

2.2.2 - Le risque

Le risque testé répond aux orientations définies par l'échelon national via la circulaire annuelle en intégrant les besoins locaux que ce soit au niveau zonal ou départemental.

Certains risques se prêtent mieux à des exercices **Cadre** et d'autres à des exercices **Terrain**. Mais là aussi, la dimension et le thème que vous allez choisir influencera votre choix (**Exemple : le nombre de victimes ou d'acteurs impliqués dans l'exercice**).

Pour déterminer le type d'exercice au vu du thème retenu, il convient de s'appuyer sur la nomenclature des risques définis pour le portail ORSEC.

• Le risque naturel

Il n'est pas facile de **jouer sur le terrain** un exercice tsunami, cyclone, séisme, sécheresse, volcan en éruption, avalanche, etc., sauf si vous voulez entraîner des équipes de sapeurs-pompiers, de police et du SAMU sur ce type de problématique. Dans ce cas, vous pouvez travailler sur un bâtiment promis à la démolition, sur une zone de gravats sécurisée, sur une zone d'avalanche simulée, etc. Vous pouvez aussi monter des exercices d'alerte, d'évacuation d'urgence sur ce thème (**Exemple : les plans particuliers de mise en sécurité dans les établissements scolaires**).

Mais, en général, **l'exercice Cadre sera plus approprié pour le risque naturel**. Pour exemple, la DSC a réalisé un exercice **Cadre** simulant un séisme sur la ville de Lourdes et ses environs impliquant 400 morts, 400 victimes état grave, 3 500 victimes état léger et plus de 35 000 sans-abris. L'animation injectait des messages, des photos aériennes (truquées), en provenance du PCC de la Mairie de Lourdes, du CODIS, etc., vers le COD de la préfecture des Hautes Pyrénées. Jouant son rôle, cette dernière a réalisé ses comptes-rendus et ses demandes vers le COZ Sud-Ouest qui a lui-même fait ses points de situation et ses demandes vers le COGIC.



Schéma d'envoi des informations et des événements par l'animation



Cet exercice **Cadre** a donc permis de tester le plan séisme de ce département en faisant jouer tous les acteurs du COD jusqu'au niveau national sur plusieurs objectifs et sur toute une journée (voir certaines des annexes qui reprennent cet exercice).

• Le risque technologique

Dans la mesure du possible, la réalisation **des exercices Terrain doit se faire en lien avec la protection de la population**. Si l'objectif est de « **tester le POI et son interface avec le PPI** », **le périmètre de bouclage ou l'évacuation de la population**, il est évident qu'un exercice **Terrain** avec l'industriel, les services de secours et les acteurs au PCO répondra mieux à cette exigence.

Mais ces exercices sont lourds à mettre en place. Si le département a beaucoup d'établissements soumis à PPI, et compte tenu des périodicités de 3 et 5 ans imposées par les directives SEVESO (cf. guide sur les exercices PPI), il devra combiner des exercices **Terrain** et des exercices **Cadre** pour répondre aux obligations réglementaires.

Afin de « **tester l'alerte des populations** » par exemple, on peut simuler un accident dans un site SEVESO, faire réellement fonctionner les sirènes PPI (ou s'appuyer sur le test mensuel le premier mercredi du mois) et tester l'audibilité des sirènes grâce à des observateurs (**Exemple : des étudiants en communication**) placés à des lieux bien définis. C'est un exercice **Terrain** partiel (voir définition des exercices partiels dans le mémento en 10 points sur les exercices de sécurité civile). Il prend moins de temps à réaliser et permet de répondre à une problématique intéressant tout un bassin de risque.

L'exercice **Cadre** pour ce thème sera plus adapté aux modélisations de nuage, ce qui permet ensuite de réfléchir sur l'implication en terme de délais et de moyens à mettre en place en cas d'évacuation d'une partie de la population.

• Le risque sociétal

Ce type d'exercice, très spécifique, intéresse notamment les services de police et de gendarmerie ainsi que, dans une moindre mesure les pompiers pour qu'ils puissent mieux appréhender leur rôle et leur positionnement par rapport aux autres services publics. Il s'agit essentiellement ici de savoir faire des choix tactiques en fonction des agissements des auteurs de trouble. **L'exercice Terrain est ici le plus approprié** mais il sera limité essentiellement à l'entraînement à l'acquisition de savoir-faire individuels et collectifs.

En revanche, c'est l'exercice **Cadre** qui sera plus adapté si l'objectif de l'exercice est de tester les négociations, la réactivité des pouvoirs publics face à ces épisodes stressants, voire traumatisants ou la prise en compte des effets collatéraux (risque d'une pollution d'une nappe phréatique ou l'incendie d'une usine par ses ouvriers).

• Le risque lié aux réseaux

C'est la dimension de l'exercice qui déterminera le choix.

Tout d'abord, dans les risques liés aux réseaux, il faut considérer deux types de réseaux :

- ◆ les réseaux routier, ferroviaire, aérien, maritime ;
- ◆ les réseaux de fluides (gaz, oléoduc, oxygène, etc.) ou de télécommunications.

En ce qui concerne les transports, l'exercice **Terrain** permet de faire travailler ensemble des acteurs qui ne se côtoient pas au quotidien.

Ex :

Le Chef d'Incident Principal (CIP) de la SNCF, le Commandant des Opérations de Secours (COS) et le Directeur des Opérations de secours (DOS)

Il permet de roder des procédures d'intervention comme l'arrêt de la circulation, la coupure d'urgence électrique et la consignation caténaire. Mais il s'agit là essentiellement d'exercices liés à des contraintes locales. En revanche, l'exercice **Cadre** répondra mieux à un exercice visant à tester la remontée d'information parallèle vers le CNO pour la SNCF et vers le COGIC pour une préfecture.

S'il s'agit de tester le plan intempéries sur une autoroute, l'exercice **Cadre** sera plus approprié pour simuler tous les incidents qui font suite à cette décision.

Ex :

Épisode neigeux annoncé avec une heure de préavis et mise en place d'aires de stockage de véhicules, trouver des couvertures pour les gens bloqués sur les aires de stockage, gérer une femme enceinte et prête à accoucher sur une autoroute encombrée, implication des communes, mettre en place des déviations suite à une manifestation qui bloque certains accès, etc.

Il s'agit bien entendu de quelques exemples pour vous aider à faire votre choix.

En ce qui concerne les réseaux de transport de fluides, les exercices **Terrain** conviennent mieux aux manœuvres mises en place entre différents services devant intervenir ensemble avec des procédures très codifiées sur ce type d'opération.

Ex :

Mise en sécurité des personnes pour les sapeurs-pompiers, périmètre de bouclage pour les policiers et les gendarmes, mise en place d'un PMA par le SAMU et le SDIS, résolution d'un problème technique pour l'opérateur concerné par la fuite, etc.

Pour un exercice **Cadre**, il s'agira plutôt de travailler sur les conséquences à long terme comme une panne électrique sur plusieurs jours, une tempête où il faut élaborer des stratégies de remise en service des réseaux, gérer les personnes dépendantes, réalimenter par groupes électrogènes les villages isolés et n'ayant plus accès à l'eau potable.



La tempête Klaus au printemps 2009 dans le Sud Ouest de la France a bien mis en évidence l'importance des châteaux d'eau qui fonctionnent à l'électricité et qui n'ont pas de groupes électrogènes, la mini tornade dans la ville de HAUMONT dans le Nord de la France en 2008 a mis en avant d'autres problématiques comme le relogement de la population sinistrée.

• Le risque sanitaire

Dans le cas du risque sanitaire, l'**objectif et le thème auront énormément d'importance** pour décider si l'exercice **Cadre** est préférable à l'exercice **Terrain**.

L'exercice **Terrain** permettra de tester les capacités des structures de soins du département à gérer un début d'épidémie au sein des urgences. Il permettra aussi de tester le montage, la mise en place de rotoluves ainsi que leur fonctionnement. Il sera plus approprié pour tous les exercices dont l'objectif sera de tester les protocoles d'habillage, de déshabillage, des intervenants et des victimes.

Dès que l'on voudra élever le niveau d'importance de l'exercice comme la gestion d'une pandémie de niveau 5 et 6, l'exercice **Cadre** permettra de réfléchir aux dispositions à prendre, aux mesures d'accompagnement à retenir.

La gestion de la grippe A H1N1 nous a permis de constater que les mesures du plan pandémie grippale ne peuvent s'appliquer en l'état et qu'il est nécessaire de s'adapter au contexte et aux symptômes de la maladie qui sortent du cadre prédéfini.

• Le risque maritime

On distingue deux sous-parties dans le risque maritime : le risque lié aux navires en difficulté et le risque de pollution marine.

En ce qui concerne les navires, les exercices **Terrain** doivent concrétiser l'évolution des textes internationaux qui régissent le sauvetage en mer.

L'intervention des secours sur un navire en perdition relève de règles qui sont mal connues et peuvent dérouter un département côtier qui se retrouve à gérer ce type de risque. Dans ce cas, l'exercice **Cadre** permet de comprendre le rôle de chacun et la répartition des responsabilités entre le préfet maritime, le préfet du département, le préfet de zone, le CROSS, le COD etc.

Il permet également de tester des procédures d'alerte, de codification de la demande de la part du commandant de bord et d'habituer les acteurs du secours à des procédures qu'ils n'utilisent pas au quotidien.

Ex :

Gérer une intervention en anglais, accepter que le commandant du navire ne reçoive pas d'ordres du DOS ou du COS, etc.

L'exercice **Terrain** permettra plutôt de répondre aux questions posées par l'évolution de la planification du sauvetage en mer. Aujourd'hui, la procédure qui se met en place consiste à envoyer sur le navire une équipe d'intervention pompiers et SAMU en mesure d'évaluer et de figer le risque sur place. Cela passe nécessairement par des

exercices **Terrain** partiels, à terre puis en mer avec hélicoptage d'équipes sur un bateau en perdition. Cependant, Le coût d'un tel exercice ne permet pas de le multiplier.

2.3. EN FONCTION DES ACTEURS

Les acteurs sont multiples dans une crise. Il arrive parfois, au cours d'un exercice, qu'on s'aperçoive qu'un acteur a été oublié alors que sa contribution est indispensable pour le succès des mesures envisagées.

Le REX de l'exercice doit le mettre en exergue et faire en sorte que cet acteur soit présent aux exercices suivants.

L'exercice **Terrain** conviendra mieux à un nombre d'intervenants, donc de joueurs, raisonnable et qui puisse être géré et évalué sans trop de difficulté. Tout dépendra aussi bien évidemment du nombre d'évaluateurs que vous pourrez mettre sur l'exercice.

L'exercice **Cadre**, à l'abri des regards indiscrets, est souvent très utile quand il s'agit pour les acteurs de jouer ensemble pour les toutes premières fois. Il est plus approprié pour arrêter l'exercice momentanément, recadrer les joueurs et le reprendre sans que cela prêle à conséquence.

L'exercice **Terrain** est plus exposé, souvent médiatisé et la peur de mal faire n'est pas envisageable pour certains acteurs qui veulent donner une image d'infailibilité, ce qui rejaillit d'ailleurs sur le thème de l'exercice.

Certains acteurs, notamment les industriels, se refusent à jouer certains scénarii. Le choix entre exercice **Cadre** et **Terrain** devra donc faire l'objet de négociations. La position d'observateur étant à privilégier au début pour refouler tous les à priori que l'on vient de mettre en lumière.

Pour d'autres, et en fonction du thème, leur rôle sur le terrain est mineur et les faire venir de manière systématique ne présente pas d'intérêt. On peut donc envisager, les concernant, qu'ils soient associés sur une partie de l'exercice **Cadre** et non plus **Terrain**. Il y aura donc au sein du même exercice des objectifs différents en fonction des acteurs et de leur positionnement. **Certains acteurs au COD ne sont absolument pas intéressés par ce qui se joue sur le terrain.** Il faudra donc prévoir une animation qui les fasse réagir en fonction de leurs prérogatives :

Ex :

Une action visant à reloger des centaines de familles évacuées suite à l'incident joué sur le terrain pour une municipalité, une action en justice pour le procureur de la république ou son représentant, etc.

Quand le nombre d'acteurs devient vraiment très important comme sur un exercice zonal ou national, seul l'exercice **Cadre** permet d'y répondre. Il offre la possibilité de faire jouer plusieurs niveaux décisionnels de joueurs (départemental, zonal, national) avec des problématiques différentes en fonction du lieu où ils se situent.



Enfin, si un acteur n'a jamais joué d'exercice au préalable, il est préférable de le faire venir comme observateur.

L'intérêt de venir comme observateur permet bien souvent de dédramatiser les enjeux de l'exercice et de démontrer qu'une erreur sur un exercice ne doit pas porter à conséquence. Il montre au contraire l'intérêt de s'entraîner plus souvent.

2.4. EN FONCTION DES CONTRAINTES BUDGÉTAIRES

Le budget est également un paramètre à prendre en compte pour déterminer le type d'exercice que vous allez jouer. Un trop grand nombre d'acteurs ou de matériel à mettre en œuvre vous incitera à jouer un exercice **Cadre**. Il ne faut toutefois pas s'interdire de réaliser un exercice **Terrain** au seul motif financier.

S'il est important de tester des actions sur le terrain, il peut y avoir des exercices **Terrain et partiels** qui répondent à cette demande.

Ex :

Un exercice sur un accident ferroviaire entraînant de très nombreuses victimes peut être joué sur le terrain car il va apporter une grande quantité de renseignements utiles au retour d'expérience mais il ne sera pas possible de simuler l'ensemble des personnes présentes dans un TGV en heure de pointe, soit 1 000 personnes environ.

Il faut garder à l'esprit que le nombre de moyens engagés **est proportionnel au nombre de figurants** ce qui demande aussi, aux organisateurs, de **savoir faire une extrapolation du nombre de moyens réellement nécessaires** par rapport à un cas réel, sinon les conclusions de l'exercice seront faussées.

La Direction de la Sécurité Civile suit de très près les projets de simulateurs en cours de développement dans ce domaine et qui peuvent permettre de réaliser des exercices réalistes à moindre coût hormis l'achat éventuel du programme. Le simulateur feu de forêt situé dans le centre d'entraînement de Valabre dans le sud de la France en l'an 2000 a démontré depuis toute son utilité. Actuellement, tous les Commandants des Opérations de Secours (COS) du Sud de la France s'entraînent sur ce simulateur avec d'autres acteurs comme les pilotes de Canadairs et d'EC145. Tout l'état-major du département travaille en PCO sur des théâtres d'opérations de plusieurs centaines de kilomètres carrés et qui représentent avec une grande exactitude le département sur lequel ils sont affectés.

2.5. EN FONCTION DES DÉLAIS DE RÉALISATION

Les délais qui vous sont impartis pour monter votre exercice vont fortement influencer votre choix. Si l'exercice **Terrain** nécessite de nombreuses demandes d'autorisation écrites, il faut prévoir les délais de réponse.

Si vous n'avez pas assez de temps devant vous, vous privilégieriez un exercice **Cadre** qui se fera par exemple dans les locaux de la préfecture. Mais dans ce cas, il faut penser qu'il vous faut écrire tout le scénario, ce qui peut s'avérer délicat si vous n'avez pas déjà à votre disposition une équipe d'animation rodée, des scénarii déjà écrits et adaptables ainsi que des locaux disponibles pour mettre en place votre équipe d'animation.

Il n'est pas facile de trouver des créneaux de temps pour mettre autour d'une table tous les acteurs concernés par le montage. Une fois votre équipe constituée et rodée, vous serez capable de monter un exercice cadre en très peu de temps.

Il faut donc que vous teniez compte de votre niveau de compétence, votre degré de « maturation » dans ce domaine. **Si vous êtes inexpérimenté, vous devrez vous accorder du temps pour ne pas commettre d'impairs.**

2.6. EN FONCTION DE LA DURÉE DE L'EXERCICE

La durée de l'exercice est aussi un élément à prendre en compte pour déterminer votre choix.

En fonction du thème, de l'objectif, des contraintes du préfet, l'exercice peut durer deux heures, une journée, voire plusieurs jours.

La cinétique du thème sera aussi prépondérante. D'un risque à l'autre, la crise sera soudaine ou progressive. Les décisions à prendre seront précipitées, basées sur des automatismes ou le fruit d'une réflexion plus murie, plus élaborée. Les deux cinétiques, rapide ou lente, ne se traduisent pas par la même organisation, par la même méthodologie d'approche. Travailler l'une et l'autre sont indispensables.



Ex :

- ◆ Dans un exercice PPI, la cinétique est rapide car l'événement est soudain, lié à un accident industriel et nécessite de prendre des mesures urgentes en faveur de la population. Ce type d'exercice dure rarement plus d'une demi-journée ce qui permet de le jouer indifféremment en exercice Cadre ou Terrain.
- ◆ Dans un exercice Séisme, la cinétique est rapide mais les conséquences sont telles que l'exercice peut facilement se décliner sur une journée entière de la prise en compte des victimes le matin à la prise en charge des sans-abris l'après-midi. L'exercice Cadre sera plus approprié si on joue toutes les actions à mener sur un séisme de grande ampleur ;
- ◆ Dans un exercice de pandémie, la cinétique est lente et l'exercice cadre répond mieux aux objectifs visés. Mais il paraît difficile d'injecter des incidents toute une journée alors que ceux-ci s'étaleraient sur plusieurs jours. Soit on joue un exercice d'une demi-journée mais il ne couvre qu'une phase du plan pandémie, soit on joue une phase du plan pandémie grippale le matin avec un thème donné aux joueurs et on recommence l'après-midi sur un deuxième thème correspondant à une autre phase du plan.
A la mi-journée, après la pause-déjeuner, un document est remis aux joueurs leur donnant l'évolution de la situation par rapport à l'exercice du matin :
« Vous revenez au COD trois semaines après l'exercice de ce matin et entre temps, la pandémie est passée en phase 5B. Il vous faut revoir les mesures prises en fonction du nouveau point de situation qui vous est remis».
Vous avez donc deux exercices dans une même journée et cela évite que les joueurs ne se démobilisent.

2.7. LE CHOIX DU TYPE D'EXERCICE / COMMENT CHOISIR ?

Voici quelques exemples qui s'appuient sur les idées développées dans les critères ci-dessus. Pour mieux comprendre, les deux exemples sont volontairement exagérés.

Ex :

Exercice dont l'objectif est :

« Entraîner le maximum d'acteurs du département à savoir travailler en équipe dans un centre opérationnel départemental et en situation de stress. L'exercice peut se dérouler sur une journée, le thème n'a pas d'importance. Vous avez deux jours pour le préparer et aucun budget n'est prévu. »

Dans le tableau, on attribue par critère des (+) ou des (-) en s'appuyant sur les informations qui vous ont été dispensées dans cette partie.

CRITÈRES*	CADRE*	TERRAIN*
Objectifs	+++	++
Risque et thème	+	+
Acteurs	++	-
Contraintes budgétaires	+	-
Délais de réalisation	-	+
Durée de l'exercice	+	-
TOTAL*	7	1

* Pour le total, il suffit d'additionner les plus (+) et retirer de ce total les moins (-). C'est donc sans contestation possible l'exercice **Cadre** qui répond le mieux à cet objectif.



Ex :

Exercice dont l'objectif est :

« Tester le PPI d'un établissement industriel et plus précisément le périmètre de bouclage, l'activation du PCS de la commune concernée, et la gestion de l'évacuation partielle de la population locale. Le COD sera activé. L'exercice ne devra pas dépasser la demi-journée pour prendre en compte les contraintes économiques de l'exploitant, des entreprises voisines ainsi que de la population locale. Vous avez deux mois pour le préparer et surtout avertir la population locale. Un budget a été prévu. »

CRITÈRES*	CADRE*	TERRAIN*
Objectifs	+	++
Risque et thème	+	++
Acteurs	-	++
Contraintes budgétaires	++	+
Délais de réalisation	+	+
Durée de l'exercice	+	++
TOTAL*	5	10

* Pour le total, il suffit d'additionner les plus (+) et retirer de ce total les moins (-).

Cette fois, c'est l'exercice Terrain qui répond le mieux à l'ensemble des items à prendre en compte.

Nous allons maintenant nous intéresser dans une seconde partie aux techniques propres au montage de ces exercices.



3 LES TECHNIQUES À CONNAÎTRE

Cette partie est un complément pédagogique et détaillé des informations générales que vous retrouvez dans le guide « Mémento en 10 points sur les exercices de sécurité civile ». Elle est le fruit de l'expérience acquise dans ce domaine et la restitution écrite de ce qui est enseigné aux cadres des services interministériels de défense et de protection civiles des préfetures.

3.1. L'EXERCICE CADRE

3.1.1 - L'équipe d'animation

Il est indispensable de s'entourer d'un minimum de personnes pour monter votre scénario et le rendre crédible. Il faut pour cela les acteurs directement intéressés par cette animation, au premier rang desquels le sapeur-pompier et le médecin du SAMU pour la cellule protection des populations, le policier et/ou le gendarme pour la cellule ordre public, et en tant que de besoin toute personne qui connaît le thème joué (un spécialiste NRBC pour un risque chimique, un représentant de la DREAL pour un exercice PPI, un représentant de l'ARS et de la DPP pour un exercice sanitaire, etc.) et qui vous conseillera utilement sur les incidents à injecter et le moment où les injecter.

Dans la mesure du possible, faites toujours en sorte d'avoir comme animateur quelqu'un qui est du même métier que le joueur qu'il va entraîner. Vouloir jouer tous les rôles demande une très bonne connaissance des différents métiers qui les constituent.

On peut l'accepter dans le cadre d'une formation où l'objectif n'est pas l'exactitude des renseignements restitués mais d'apprendre à travailler en équipe. Par contre, pour entraîner une salle opérationnelle dans les conditions les plus proches de la réalité, il est indispensable d'avoir des animateurs qui donneront aux joueurs la réponse la plus exacte possible.

Ex :

Si au cours d'un exercice, une des réactions attendues de la part des joueurs est de faire appel à l'armée, il est essentiel que ce soit le DMD ou un représentant de l'EMIAZD qui joue le rôle d'animateur. Ainsi, les réponses aux demandes faites correspondront à la réalité du moment et avec les termes exacts. Il n'y aura aucune approximation.

S'il n'est pas possible d'avoir l'animateur correspondant à votre besoin, il peut être envisagé de demander au responsable de l'organisme considéré de désigner quelqu'un de son service pour répondre à des appels des joueurs à partir de son lieu de travail. Il faut cependant être sûr que sa réponse ne soit pas en contradiction avec le scénario. Il est donc nécessaire que l'animateur soit confirmé et connaisse bien les objectifs de l'exercice.



Ex :

Si, au cours d'un exercice, une des réactions attendues de la part des joueurs est d'appeler le maire d'une commune ou un de ses adjoints pour faire jouer le PCS, et si ce maire ne peut se déplacer, on peut lui demander si un de ses adjoints peut répondre au téléphone au cadre de la préfecture qui l'appellera.

• Quelques règles à connaître :

« Pas de divulgation »

Les personnes qui participent au montage de l'animation **ne peuvent pas jouer** dans l'exercice et **ne doivent pas donner les éléments du scénario** aux joueurs de leur propre service. Il en va de la **crédibilité de l'exercice** et du **sérieux de l'équipe d'animation**. Un exercice faussé n'a aucun intérêt.

« Une équipe d'animation professionnelle »

Il faut faire en sorte que, d'un exercice à l'autre, vous ayez un noyau dur d'**animateurs sur qui vous pouvez compter et qui puissent au pied levé jouer le rôle de quelqu'un qui ne pourra pas se déplacer**. Ils doivent être choisis en fonction de leurs excellentes connaissances dans le domaine considéré ce qui justifie qu'ils puissent être exemptés d'être joueurs.

Les animateurs s'entraînent autant que les joueurs car assurer une animation d'exercice est aussi éprouvant que de gérer une crise en centre opérationnel (CO).

Travailler avec la même équipe d'animation doit permettre progressivement de **créer des liens et de gagner du temps** au fur et à mesure des exercices. Comme dans un centre opérationnel, l'équipe **va s'aguerrir** et améliorera à chaque fois son niveau de jeu. Vous monterez plus vite vos futurs exercices car vous saurez mieux vous répartir les tâches en fonction de vos compétences professionnelles et de vos aptitudes personnelles. Vous aurez ainsi au fur et à mesure une bibliothèque d'exercices à votre disposition. Vous n'aurez plus qu'à introduire des variantes en fonction des objectifs et des réactions attendues de la part des joueurs.

« Des animateurs ponctuels »

A partir de votre noyau dur correspondant aux acteurs des principales cellules de votre CO, vous aurez besoin d'animateurs ponctuels répondant à des spécificités du scénario. Il sera très important de bien les prendre en compte et de les intégrer à l'équipe.

Ex :

Si vous devez monter un exercice zonal faisant état d'incidents dans plusieurs départements, il vous faut au minimum par département une personne de la préfecture qui vous conseillera utilement sur les lieux qui répondront au mieux à vos attentes.

« Être en mesure d'évaluer et d'ajuster le jeu »

Cette personne aura un autre rôle : **donner pendant l'exercice « l'ambiance » au sein de l'équipe joueuse, que celle-ci soit en préfecture ou dans une mairie** si on joue au sein d'une préfecture avec des incidents sur plusieurs communes.

Il est effectivement très important d'avoir **un animateur au sein du centre opérationnel** en mesure de dire si le jeu va trop vite ou s'il faut injecter des incidents supplémentaires.

Cet « espion », **indispensable à l'animation** peut aussi être un évaluateur mais dans ce cas, il doit avoir participé au montage de l'exercice. Connaissant parfaitement les incidents prévus, les réactions attendues de la part des joueurs, il peut à tout moment **renseigner le directeur de l'animation sur le bon déroulé de l'exercice.**

L'improvisation

L'équipe d'animation doit aussi être **prête à improviser**. En effet, même si un scénario d'exercice **Cadre** est plus complet que celui d'un exercice **Terrain** (il faut créer l'environnement du joueur qui est virtuel, ce qui demande beaucoup plus de précisions), il se peut que les joueurs n'aient pas la réaction attendue à la réception d'un message. Dans ce cas, soit un des objectifs **n'est pas atteint** et il faut trouver un moyen d'y parvenir, soit ils ont opté pour une **solution que vous n'aviez pas prévu ou une demande que vous n'aviez pas anticipée**. Il faut donc réagir.

« *Pas de constat d'échec !* »

A ce stade, il est important de préciser qu'un exercice **ne doit pas aboutir à un constat d'échec**. Ses vertus pédagogiques sont de faire prendre conscience aux joueurs d'un certain nombre de réactions attendues de leur part. Plutôt qu'annoncer en fin d'exercice une énumération des erreurs commises, il est préférable de **relancer l'événement ou l'incident par un autre vecteur de communication** pour faire prendre conscience aux joueurs qu'ils ont raté quelque chose mais qu'ils ont encore le temps de réagir comme dans la réalité.

Ex :

Au cours d'un exercice, le PPI d'un établissement a été déclenché et toutes les mesures de bouclage de la circulation prévues dans le plan n'ont pas été prises en compte par le Centre Opérationnel (CO), notamment fluviales. Pour les faire réagir, on rajoute dans le scénario de manière instantanée et sur accord du directeur de l'animation un événement supplémentaire : « la police vient d'appeler et rend compte que le pont a été fermé à la circulation conformément au périmètre de bouclage prévu dans le PPI et qu'une déviation a été mise en place. Par contre, elle s'étonne de continuer à voir des péniches circuler sur le fleuve et passer dans la zone dangereuse. Ils demandent la conduite à tenir. »



Ainsi, vous avez aiguillé les joueurs sur une réaction de leur part qui n'est pas venue et la demande de « **conduite à tenir** » oblige les joueurs à prendre en compte le problème.

En ce qui concerne la solution ou la demande **non prévue de leur part**, cela peut provenir d'un oubli au montage du scénario sur la gravité du problème rencontré ou sur l'absence de précision dans le script sur les moyens mis à disposition des joueurs. Dans les deux cas, **il faut intervenir**.

« *L'intervention possible du directeur de l'animation* »

Il peut être judicieux que le directeur de l'animation intervienne pour rappeler aux joueurs certaines conventions d'exercice ou leur rappeler que dans la réalité, les moyens demandés n'arriveraient pas aussi vite. Il faut donc se méfier des joueurs **trop imaginatifs**, qui déroulent leur propre vision du scénario et ont tendance à simplifier le problème, le dénuant ainsi d'intérêt.

Ex :

Au cours du déroulement d'un scénario d'exercice, les joueurs d'un COD demandent à la zone de défense et de sécurité des renforts en personnels et matériels. Du coup, ils considèrent le problème comme réglé sans avoir tenu compte du cadre espace-temps. Le délai d'acheminement de ces moyens ne permet pas d'apporter une réponse à court terme. Il faut donc envisager des mesures transitoires, ce que vos joueurs ne font pas systématiquement.

Il faut à ce moment là que le DIRANIM intervienne et rappelle aux joueurs qu'ils sont en train de résoudre un problème avec des moyens qui ne seront pas prêts d'arriver. En clair, le DIRANIM attend des joueurs des mesures immédiates et différées et **leur réaction n'est pas celle qu'il espérait, ce qui justifie qu'il intervienne pour recalculer l'exercice**.

« *Quels rôles jouent les animateurs ?* »

Classiquement, vous aurez besoin d'une **animation basse (ANIBAS)** et d'une **animation haute (ANIHAUT)**.

L'ANIBAS injecte les événements et les incidents venant des échelons inférieurs vers le niveau du centre opérationnel des joueurs. Ces derniers doivent rendre compte aux échelons supérieurs. Soit ces derniers jouent aussi et l'animation haute remonte d'un cran, soit ils ne jouent pas et il faut jouer leur rôle. C'est l'ANIHAUT. C'est souvent elle qui va **stimuler les joueurs** si ceux-ci ne rendent pas suffisamment tôt leur point de situation.

Ex :

Le CO des joueurs n'a toujours pas ouvert d'événement SYNERGI. Le CO de niveau supérieur (l'animation) l'appelle en lui disant « qu'il vient de recevoir un message AFP faisant part d'un grave problème sur le territoire X pourtant connu pour ce type de risques et la préfecture n'a toujours pas envoyé de communiqué de presse. Que faut-il en penser ? Est-ce qu'on nous cache quelque chose ? , Etc. »

• Le jeu auto alimenté

Si l'équipe d'animation est peu rodée ou en nombre insuffisant, il faut instaurer comme convention d'exercice que les joueurs « s'autoalimentent » en renseignements tout en restant crédibles et conformes aux moyens mis à leur disposition dans la réalité ainsi que sur les délais de mise en œuvre. Ainsi, vous déchargez l'animation d'avoir à répondre à toutes ces demandes de moyens des joueurs.

Ex :

Au cours d'un exercice, le CODIS, conformément à la réalité, envoie des messages au COD par le biais de vos fiches d'animation. Cependant vous n'avez pas le personnel suffisant ni le temps de jouer le rôle du CODIS. Solution : les joueurs en CO, par convention d'exercice donnée au démarrage, appellent réellement le CODIS pour effectuer leurs différentes demandes de renseignement ou de moyens (en précisant toujours qu'il s'agit d'un exercice). Celui-ci joue son propre rôle en simulant l'envoi de ces moyens. Il profite donc de l'exercice pour s'entraîner aussi.

A l'animation, vous pouvez aussi prévenir le CODIS qu'il a des moyens indisponibles (fictivement) pour tester la réaction des joueurs. De ce fait, le CODIS devient animateur.

• L'imagination

Dans le montage d'un exercice, tout est possible. Il suffit juste d'un peu d'imagination et tous les exercices Cadre peuvent être joués.

• La crédibilité

Il faut aussi que vos animateurs soient crédibles. Ils doivent être timides et paniqués si le scénario le précise. On peut comparer ce jeu à une pièce de théâtre où des appréciations sont mises dans le corps du texte à apprendre sur la gestuelle, les émotions ou les déplacements du comédien dans son rôle.



Ex :

Si une des réactions attendues est de « savoir maintenir la cohésion des joueurs en CO et garder son calme en toutes circonstances », vous simulez l'appel d'un maire particulièrement mécontent qui va invectiver la personne du CO qui aura pris la communication.

• Les animateurs déguisés en joueurs

Si le but est de faire travailler les cadres et agents de la préfecture à la bonne utilisation du COD et à savoir manager une équipe, vous pouvez avoir des animateurs **au sein du CO** qui joueront un rôle préparé à l'avance. Par convention d'exercice, ils arrivent les uns après les autres et demandent qu'on leur explique la situation. Pour certains, leur rôle sera peut être d'en faire trop ou pas assez **pour faire réagir le chef du CO**.

On peut imaginer une dispute entre deux animateurs au sein du CO pour voir si le chef de salle garde à tout prix la main mise sur son équipe.

3.1.2 - Le lieu de l'animation

Le lieu où se situent les animateurs est très important. Il peut être à proximité du lieu des joueurs comme à des milliers de kilomètres. C'est l'avantage de l'exercice **Cadre** qui vous permet de jouer en déplaçant un minimum d'animateurs.

Si vous jouez à distance, il vous faudra un « animateur » au sein du centre opérationnel qui connaît parfaitement les techniques d'animation et qui est en mesure de vous tenir au courant de ce qui se passe. Il sera aussi présent au débriefing de l'exercice et rapportera comment les animateurs, à plusieurs kilomètres, ont « senti » les joueurs.

Ex :

Ils ont eu plusieurs appels de joueurs différents pour la même demande de renseignements ce qui démontre un manque de communication transverse au sein du CO

Cet « espion » aura au préalable pris contact avec l'équipe d'animation pour leur demander leur ressenti.

Ex :

Dans un département très vaste, plusieurs emplacements de PCO ont été prévus en cas d'événement météorologique type tempête KLAUS touchant l'ensemble du territoire. Les acteurs pour chaque PCO sont sur une liste d'astreinte et choisis en fonction de leur proximité géographique du lieu de chaque PCO prédéfini, afin de permettre une activation rapide. Il faut cependant les entraîner. Des exercices Cadre sont donc organisés avec une équipe d'animation qui se trouve dans le COD de la préfecture et joue l'ANIHAUT au COD et l'ANIBAS en simulant le CODIS, le SAMU, le COPG, les grands opérateurs, etc.

Avec un peu d'entraînement, vous pouvez même animer plusieurs PCO en même temps.

Vous pouvez aussi, si un animateur ne peut se déplacer ponctuellement, lui demander de jouer son rôle de son bureau.

Ex :

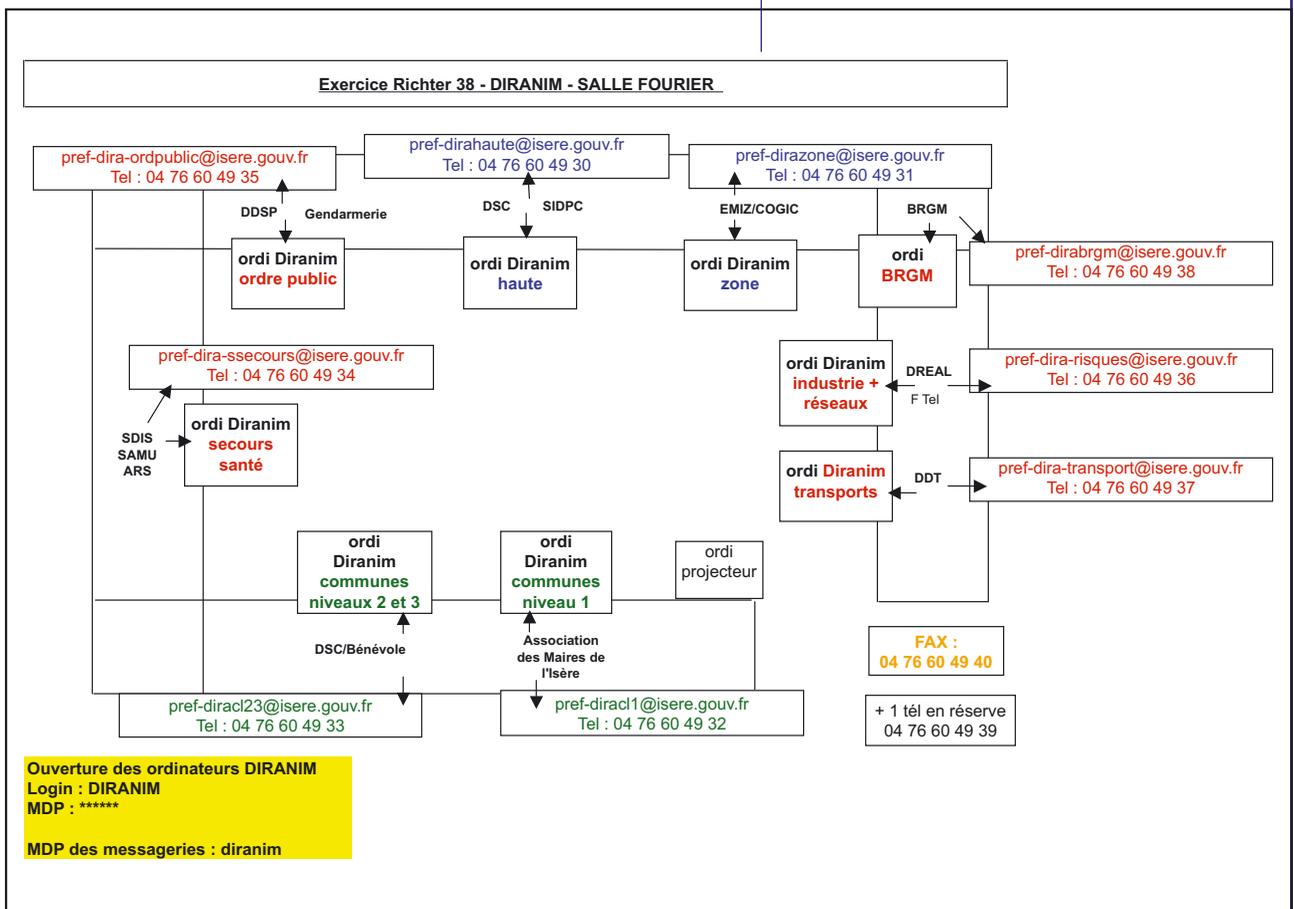
Un état-major de zone veut jouer avec le COGIC. Si celui-ci a été prévenu de cette demande en amont, il donnera un numéro dans l'annuaire (*voir encadré ci-dessous*) du jeu de l'exercice où quelqu'un du COGIC jouera les réponses aux moyens demandés au niveau national.

L'annuaire dans un exercice cadre est indispensable pour pouvoir joindre les joueurs et les animateurs. Il est très important que les moyens de transmission utilisés (téléphone, fax, messagerie internet, etc.) par les joueurs correspondent à ceux qu'ils utiliseraient dans la réalité. Il en est de même pour les animateurs. Si dans la réalité, ceux qu'ils représentent, répondent à la radio et non au téléphone, il faut prévoir des radios. Si dans la réalité, les GSM étaient saturés, il faut qu'une convention d'exercice les interdise, obligeant les joueurs à travailler en mode dégradé. Pour des raisons pédagogiques, rien n'empêche de doubler le moyen de communication par un message par internet reprenant la plupart des éléments communiqués par téléphone ou par radio. Si internet permet aujourd'hui une plus grande souplesse pour réaliser des exercices et pour communiquer entre deux salles en réseau entre les animateurs et les joueurs, il est cependant impératif de coller à la réalité des moyens de transmission utilisés au quotidien.

Si les locaux le permettent, on peut aussi animer l'exercice dans une salle contigüe ce qui vous évite d'avoir un « animateur » bloqué en salle de jeu car le directeur d'animation pourra se déplacer pour suivre le déroulement. Il est très important dans ce cas que la salle d'animation soit complète et dispose d'équipements équivalents à ceux du CO.



Exemple de salle d'animation
(le schéma est donné aux joueurs
pour qu'ils sachent qui appeler)



Exemple d'annuaire - salle COD

 MINISTÈRE DE L'INTÉRIEUR, DE L'OUTRE-MER ET DES COLLECTIVITÉS TERRITORIALES		 Direction de la Sécurité Civile  Centre opérationnel de gestion interministérielle des crises			
EXERCICE RICHTER 65 - 22 AVRIL 2009					
AUTORITES	TELEPHONIE		VISIO	MESSAGERIE	
	TELEPHONE	TELECOPIE CLAIRE		RESCOM	INTERNET
SALLE OPERATIONNELLE COD PREF 65					
CHEF COD	05 62 56 65 80	05 62 56 65 79	05 62 56 63 21	65CODEF CODEF TARBES	cod-pref65@hautes- pyrennees.pref.gouv.fr
CHEF PC	05 62 56 65 81				
POLICE	05.62.56.65.82				
GENDARMERIE	05.62.56.65.83				
DMD	05.62.56.65.84				
DDE	05.62.56.65.85				
CONSEIL GENERAL DEIT	05.62.56.65.86				
DDASS	05.62.56.65.87				
SDIS	05.62.56.65.88				
N° SUPPLEMENTAIRE	05.62.56.65.78				

Exemple d'annuaire - partie animation

 MINISTÈRE DE L'INTÉRIEUR, DE L'OUTRE-MER ET DES COLLECTIVITÉS TERRITORIALES		 Direction de la Sécurité Civile  Centre opérationnel de gestion interministérielle des crises			
EXERCICE RICHTER 65 - 22 AVRIL 2009					
AUTORITE	TELEPHONE	TELECOPIE	MESSAGERIE		
DIRECTION DE L'ANIMATION					
CHEF DIRANIM	01 56 04 71 74	01 56 04 70 34	diranim-richter65@interieur.gouv.fr		
EMZ SUD OUEST					
AUTORITE	TELEPHONE	TELECOPIE	MESSAGERIE		
COZ	05 56 43 53 70	05 56 60 54 74	cozsudouest@interieur.gouv.fr		
			33COZ CENTRE OPERATIONNEL ZONE SUD OUEST		



3.1.3 - Les outils pour l'aide au montage d'exercice

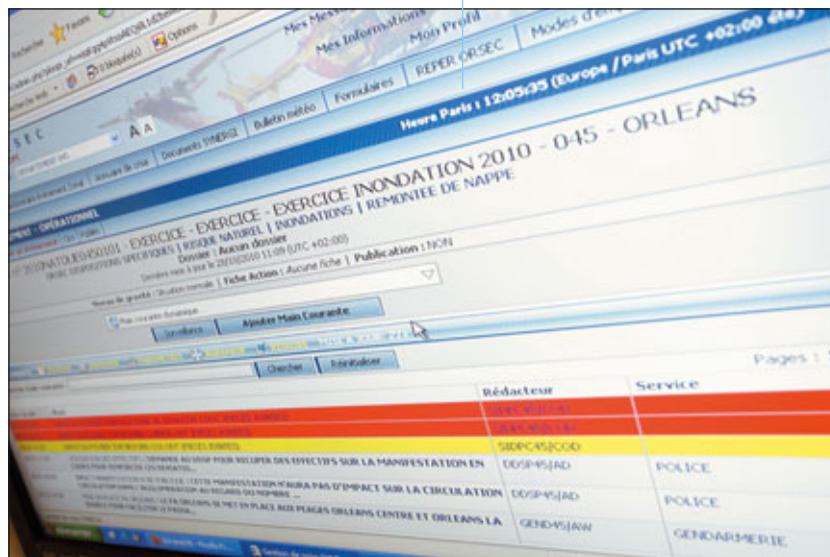
3.1.3.1 - Le cahier des charges ou fiche exercice (voir le détail en annexe 3)

Avant toutes choses, il vous faut réaliser un cahier des charges ou fiche exercice qui vous permette sur deux pages d'écrire tous les items nécessaires au montage de votre exercice. Ce document est valable pour un exercice **Cadre** ou **Terrain**.

Vous trouverez en annexe 3 un exemple détaillé. Vous pouvez adapter ce document pour qu'il réponde mieux à vos attentes. Vous le trouverez au format « Word » dans la rubrique « Formulaires » du portail ORSEC. Certaines cases proposent plusieurs choix. Les listes des acteurs en animation basse et haute correspondent à ceux qui vont faire vivre le scénario et le rendre crédible. Cette liste change en fonction du risque joué et des acteurs concernés.

Une fois cette fiche terminée, vous êtes à peu près sûr d'avoir pensé à tout.

Portail ORSEC utilisé sur un exercice inondation dans le Loiret



• *Exemple de cahier des charges vierge*

CAHIER DES CHARGES SUR LE MONTAGE DE L'EXERCICE (PAGE 1/2)			
Type d'exercice : <input type="checkbox"/> Partiel <input type="checkbox"/> Général <input type="checkbox"/> Cadre <input type="checkbox"/> Terrain <input type="checkbox"/> Préparé <input type="checkbox"/> Inopiné	Adresse du site de l'exercice :		Date programmée :
	Type de risque : <input type="checkbox"/> Risque naturel <input type="checkbox"/> Risque technologique <input type="checkbox"/> Risque sanitaire <input type="checkbox"/> Risque sociétal		Niveau des joueurs de l'exercice : Plage horaire : <input type="checkbox"/> Jour/nuit <input type="checkbox"/> Matin/AM <input type="checkbox"/> Heure DEBEX : <input type="checkbox"/> Heure FINEX :
Thème			
Objectifs :	Objectif général :	Objectifs intermédiaires :	Objectifs spécifiques :
		1 2 3	1 2 3 4 5
Acteurs :		Animation basse	Animation haute
	Privés : Entreprise Opérateur	<input type="checkbox"/> SNCF <input type="checkbox"/> EDF RTE <input type="checkbox"/> Service des eaux <input type="checkbox"/> Médias	<input type="checkbox"/> CIC <input type="checkbox"/> SGDSN <input type="checkbox"/> COGIC
	Publics :	<input type="checkbox"/> DREAL - DDT <input type="checkbox"/> ARS <input type="checkbox"/> Conseil général <input type="checkbox"/> Maires <input type="checkbox"/> CODIS <input type="checkbox"/> Police, Gendarmerie	<input type="checkbox"/> Non jouée
	Autres :	<input type="checkbox"/> Etudiants <input type="checkbox"/> Logiciel <input type="checkbox"/> Consultant	
Cinétique :	<input type="checkbox"/> Rapide	<input type="checkbox"/> Lente	<input type="checkbox"/> Temps compressé
Conditions météo :	<input type="checkbox"/> Réelles	<input type="checkbox"/> Fictives <input type="checkbox"/> Idéales pour permettre aux avions et hélicoptères de jouer	Si fictives : • Direction du Vent : • Hydrométrie : • Vitesse du vent :
Communication sur l'exercice	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non	Si oui, qui communique ? Où et quand ?
Communication dans l'exercice	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non	Si oui, qui joue la pression médiatique simulée ?
Figurants	<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non	Si oui, lesquels et combien ?



CAHIER DES CHARGES SUR LE MONTAGE DE L'EXERCICE (PAGE 2/2)

<p>Scénario et chronogramme :</p>	<p>Grandes lignes et découpage dans le temps :</p> <p>L'exercice débute à et se termine à .</p> <p>Afin de répondre aux objectifs fixés, le scénario a été décomposé en quatre phases :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Phase 1 : ● Phase 2 : ● Phase 3 :
<p>Conventions d'exercices :</p>	
<p>Logistique :</p>	
<p>Evaluateurs :</p>	<p>1 2 3 4 5</p>
<p>Observateurs :</p>	<p>1 2 3</p>
<p>Retour d'expérience à chaud</p>	<p>A quelle heure, où et avec qui ?</p>
<p>Retour d'expérience à froid</p>	<p>Quand, à quelle heure, où et avec qui ?</p>
<p>Nom du DIREX</p>	
<p>Nom du DIRANIM</p>	
<p>Liste des incidents à injecter : (éventuellement)</p>	<p>1 2 3 4 5</p>

3.1.3.2 - Le synopsis

De quoi s'agit-il ? Tout simplement d'un plan qui vous permet de structurer vos idées, d'éviter de faire un hors sujet et d'équilibrer votre exercice pour que les événements et les incidents soient bien répartis tout au long de l'exercice.

A titre de comparaison, le montage d'un exercice **Cadre** ressemble beaucoup à la réalisation d'une dissertation. On vous a tout d'abord donné un sujet :

Ex :

« Réaliser un exercice Cadre d'une demi-journée portant sur le PPI du barrage hydroélectrique de... Le COD sera activé à 8 heures, suite à un appel du CODIS à la préfecture signalant de nombreux appels de riverains qui constatent une montée des eaux surprenante et des vibrations qui se répercutent dans les maisons en aval du barrage. L'objectif est de tester l'alerte des populations sur une mise à l'abri en cinétique rapide suite à une suspicion forte de rupture du barrage. Le Préfet assistera au débriefing à chaud. Il doit être parti à 12 h 30 pour un déjeuner de travail avec le président du conseil général. »

Cet exemple donne tous les éléments nécessaires au montage de votre exercice. Vous devez donc décortiquer le sujet pour en analyser tous les aspects à mettre en exergue, puis « inscrire » sur le papier toutes les idées qui en découlent. Une bonne lecture de votre sujet **vous évitera un hors sujet** car cela peut arriver aussi sur un exercice qui ne répond pas aux objectifs fixés. Mais vous n'aurez pas forcément un sujet aussi complet. Il vous faudra souvent au fur et à mesure du montage du synopsis **poser des questions supplémentaires pour affiner le sujet**.

Il est préférable de réaliser ce décortiquage et ce synopsis **avec l'ensemble de votre équipe d'animation**. C'est aussi un travail de brainstorming.



• Exemple de montage d'un synopsis

A titre d'exemple, nous allons donc dérouler le tableau suivant phase par phase pour vous amener à compléter ce synopsis.

Tableau 1
Synopsis vierge avec découpage horaire

Actions	Incidents	Horaire	Réactions attendues		
			COD	COZ (animation)	COGIC (animation)
		- 7 h 50			
	s1 Message DEBEX	- 8 h 00			
		- 9 h 00			
		- 9 h 30			
		- 10 h 00			
		- 11 h 00			
		- 11 h 30			
	FINEX et débat débriefing	- 11 h 45			
	Départ Préfet	- 12 h 30			

Sur ce tableau, vous pouvez voir les différentes colonnes qui doivent être remplies. Le synopsis s'appuie en premier sur le **découpage horaire** qui va guider ensuite tout votre travail comme une dissertation de l'introduction à la conclusion.

Dans l'exemple, nous savons que l'exercice **démarre à 8 h 00**, qu'il doit **durer une demi-journée, soit la matinée** et que **le préfet a un impératif à 12 h 30**. Cela nous indique qu'il faut prévoir un message de démarrage et de test des installations à 7 h 50 entre l'animation et la salle où se trouvent les joueurs. Le DEBEX aura lieu à 8 h 00 comme prévu et le FINEX à 11 h 45 si on veut avoir suffisamment de temps pour préparer et lancer le débriefing à chaud avant le départ du Préfet.

Ce sont les objectifs qui déterminent les réactions attendues. Dans ce tableau, vous voyez apparaître trois niveaux, le COD donc les joueurs dans notre exemple, le COZ et le COGIC qui eux seront joués par l'équipe d'animation. On peut envisager dans un autre exercice que ces niveaux soient tous joués réellement et que les réactions attendues du niveau supérieur que nous allons animer le soient réellement. Du coup, l'animation haute se situe au niveau des cabinets ministériels.

A retenir :

- 1- Toujours mettre en concordance les objectifs avec les réactions attendues ;**
- 2 - A chaque événement, action ou incident doit correspondre une réaction attendue (au minimum) de la part des joueurs ;**
- 3 - Pour construire le Synopsis, il faut d'abord construire l'échelle de temps.**

Tableau 2 : Réactions attendues de la part des joueurs en COD

Actions	Incidents	Horaire	Réactions attendues	
			COD	COZ (animation) COGIC (animation)
Message de mise en ambiance		- 7 h 50		
	s1 Message DEBEX	- 8 h 00	Compte-rendu immédiat au DIRCAB et ouverture du COD Création d'un événement SYNERGI	
		- 9 h 00	Demande moyens zonaux et nationaux ORSEC nombreuses victimes / plan blanc	
		- 9 h 30	Demande moyens risques technologiques + PMA + Prise en compte Arrivée hélicoptères et ordre d'engagement Point de Situation COD n°1	
		- 10 h 00	Message radio et téléphonique pour donner conduite à tenir de la part de la population	
		- 11 h 00	Prise en compte des reco aériennes	
		- 11 h 30	Demande moyens déblaiement Prise en compte arrivée DICA + ordre d'engagement Prise en compte + ordre d'engagement Demande moyens de pompage + évacuation village ? Point de Situation COD n°2	
	FINEX et débat débriefing	- 11 h 45		
	Départ Préfet	- 12 h 30		

Le tableau ci-dessus indique **donc les réactions attendues de la part des joueurs en COD**. Ces réactions sont **réparties tout au long du temps accordé à l'exercice** pour que le travail des joueurs soit régulier et qu'il n'y ait **pas de temps mort dans l'exercice**. C'est de cette colonne que vont découler ensuite les incidents, puis les actions ou les événements envoyés par les animateurs pour obtenir ces réactions.



Tableau 3 : Répartition des incidents

Actions	Incidents	Horaire	Réactions attendues	
			COD	COZ (animation) COGIC (animation)
		- 7 h 50		
	s1 Message DEBEX Premiers appels de riverains vers le CODIS et la gendarmerie	- 8 h 00	Compte-rendu immédiat au DIRCAR et ouverture du COD Création d'un événement SYNERGI	
		- 9 h 00	Demande moyens zonaux et nationaux ORSEC nombreuses victimes / plan blanc	
	Difficultés pour évacuer la maison de retraite et l'hôpital	- 9 h 30	Demande moyens risques technologiques + PMA + Prise en compte Arrivée hélicos et ordre d'engagement Point de Situation COD n°1	
	Embouteillages monstres aux sorties Sud de ...	- 10 h 00	Message radio et téléphonique pour donner conduite à tenir de la part de la population	
		- 11 h 00	Prise en compte des reco aériennes	
	Des victimes piégées sur leur toit juste en aval du barrage	- 11 h 00	Demande moyens déblaiement Prise en compte arrivée DICA + ordre d'engagement	
	Rupture partielle du barrage	- 11 h 30	Prise en compte + ordre d'engagement Demande moyens de pompage + évacuation village ? Point de Situation COD n°2	
	FINEX et débat débriefing	- 11 h 45		
	Départ Préfet	- 12 h 30		

Dans le tableau 3 on voit que les incidents ont été répartis **pour répondre aux réactions attendues** et de manière harmonieuse dans le découpage horaire. Grâce à cette lecture, vous pouvez **vous assurez que tout s'enchaîne normalement** ou au contraire qu'il serait nécessaire de faire monter ou descendre tel incident. Il faut éviter de mettre trop d'incidents, au risque de rendre l'exercice confus. Vous pouvez ajouter à la fin du chronogramme une liste de quelques incidents que vous injectez si nécessaire.

A retenir :

- 1- Créer un certain nombre d'incidents ;**
- 2 - Les répartir judicieusement tout au long de l'exercice ;**
- 3 - Rester cohérent avec la réalité même si celle-ci dépasse parfois la fiction (exemple : 11 septembre 2001).**

Tableau 4 :
Actions animation basse

Actions	Incidents	Horaire	Réactions attendues	
			COD	COZ (animation) COGIC (animation)
Message de mise en ambiance		- 7 h 50		
Gestion locale	s1 Message DEBEX Premiers appels de riverains vers le CODIS et la gendarmerie	- 8 h 00	Compte-rendu immédiat au DIRCAB et ouverture du COD Création d'un événement SYNERGI	
Données (COGIC, Gendarmerie, Police) et Mairie de Gestionnaire du barrage Conseil général routes et infrastructures Problème école rectorat Mouvement de foule, panique	Impacts envoi moyens nationaux	- 9 h 00	Demande moyens zonaux et nationaux ORSEC nombreuses victimes / plan blanc	
Arrivée moyens hélicos	Difficultés pour évacuer la maison de retraite et l'hôpital	- 9 h 30	Demande moyens risques technologiques + PMA + Prise en compte Arrivée hélicos et ordre d'engagement Point de Situation COD n°1	
Premiers bilans des évacuations en cours et des difficultés rencontrées Reconnaissance aérienne qualitative non quantitative	Embouteillages monstres aux sorties Sud de ...	- 10 h 00	Message radio et téléphonique pour donner conduite à tenir de la part de la population	
C/R de reconnaissance aérienne hélicos			Prise en compte des reco aériennes	
Arrivée renfort 1 ^{er} DICA --> C/R engagement renfort nationaux	Des victimes piégées sur leur toit juste en aval du barrage	- 11 h 00	Demande moyens déblaiement Prise en compte arrivée DICA + ordre d'engagement	
Arrivée renforts zonaux du + près au plus loin --> C/R engagement renforts zonaux			Prise en compte + ordre d'engagement	
Nouveaux bilans des évacuations bilan DCD / % UA-UR Disparus et sans-abris : bilan proche du résultat final pour la ville de Demande de point de situation de la part du COGIC pour 11 h 30	Rupture partielle du barrage	- 11 h 30	Demande moyens de pompage + évacuation village ? Point de Situation COD n°2	
	FINEX et débat débriefing	- 11 h 45		
	Départ Préfet	- 12 h 30		

Dans le tableau 4 apparaissent les actions que l'animation basse va injecter en plus des incidents. En effet, il faut aussi réguler tout au long de l'exercice les comptes-rendus des différents acteurs de terrain que les joueurs en COD doivent analyser, synthétiser, mettre dans un tableau de suivi et dans une main courante. Comme vous le voyez, vos idées commencent à prendre forme et votre « dissertation » aussi.

A retenir :

- 1- Créer, avec vos animateurs, un certain nombre d'actions des services ou d'événements de nature à faire réagir le COD ;**
- 2 - Les répartir judicieusement tout au long du synopsis ;**
- 3 - Rester cohérent avec la réalité dans l'acheminement des moyens et en utilisant le langage approprié.**



**Tableau 5 :
Actions animation haute**

Actions	Incidents	Horaire	Réactions attendues		
			COD	COZ (animation)	COGIC (animation)
Message de mise en ambiance		- 7 h 50			
Gestion locale	s1 Message DEBEX Premiers appels de riverains vers le CODIS et la gendarmerie	- 8 h 00	Compte-rendu immédiat au DIRGAB et ouverture du COD Création d'un événement SYNERGI		Message FLASH autorités
Données (COGIC, Gendarmerie, Police) et Mairie de Gestionnaire du barrage Conseil général routes et infrastructures Problème école rectorat Mouvement de foule, panique	Impacts envoi moyens nationaux	- 9 h 00	Demande moyens zonaux et nationaux ORSEC nombreuses victimes / plan blanc	Envoi moyens zonaux Plan blanc élargi	Envoi moyens nationaux Hélicos + MASC + mise en préavis UIISC + ESOL Dés charte internationale espace et catastrophe majeure
Arrivée moyens hélicos	Difficultés pour évacuer la maison de retraite et l'hôpital	- 9 h 30	Demande moyens risques technologiques + PMA + Prise en compte Arrivée hélicos et ordre d'engagement Point de Situation COD n°1	Envoi moyens risques technologiques + PMA Traitement du Point de Situation COD Point de Situation COZ n°1	Prise en compte de la demande + Demande experts Traitement du Point de Situation COD Traitement du Point de Situation COZ
Premiers bilans des évacuations en cours et des difficultés rencontrées Reconnaissance aérienne qualitative non quantitative	Embouteillages monstres aux sorties Sud de ...	- 10 h 00	Message radio et téléphonique pour donner conduite à tenir de la part de la population		Point de Situation COGIC n°1
C/R de reconnaissance aérienne hélicos			Prise en compte des reco aériennes	Suivi	Suivi
Arrivée renfort 1 ^{er} DICA --> C/R engagement renfort nationaux	Des victimes piégées sur leur toit juste en aval du barrage	- 11 h 00	Demande moyens déblaiement Prise en compte arrivée DICA + ordre d'engagement	Réception demande + Traitement avec EMIAZD	Proposition envoi moyens militaires Dégagement itinéraire
Arrivée renforts zonaux du + près au plus loin --> C/R engagement renforts zonaux			Prise en compte + ordre d'engagement	Suivi	Suivi
Nouveaux bilans des évacuations bilan DCD / % UA-UR Disparus et sans-abris : bilan proche du résultat final pour la ville de Demande de point de situation de la part du COGIC pour 11 h 30	Rupture partielle du barrage	- 11 h 30	Demande moyens de pompage + évacuation village ? Point de Situation COD n°2	Réception demande et traitement Traitement du Point de situation COD Point de Situation COZ n°2	Proposition envoi moyen ESOL de pompage + traitement Point de Situation COD Traitement du Point de situation COZ
	FINEX et débat débriefing	- 11 h 45			Point de Situation COGIC n°2
	Départ Préfet	- 12 h 30			

Dans ce dernier tableau, vous avez rajouté l'ensemble des actions de l'animation haute qui correspondent aux réactions attendues des niveaux supérieurs au COD et qu'il vous faut restituer dans l'exercice. Votre plan est terminé et vous n'avez plus qu'à rédiger votre chronogramme en vous servant de votre synopsis comme guide.

Ces tableaux, réalisés dans un tableur de bureautique, disponibles dans la rubrique « formulaires » du portail ORSEC, peuvent être préparés en équipe sur un tableau blanc ou même sur un tableau de papier. Une fois que tout le monde est d'accord, il faut le dupliquer à tous les animateurs présents. Grâce à ce document, chaque animateur peut préparer ensuite en détail les événements le concernant en étant sûr de ne pas être « hors sujet ».

En tant que DIRANIM, il ne vous reste plus qu'à insérer ensuite tous les messages des animateurs dans votre chronogramme. L'exemple en annexe 4 vous donne un extrait d'un chronogramme sur un séisme qui dure une journée. Vous constatez qu'il comprend des codes couleur correspondant à nos colonnes du synopsis pour différencier les événements des incidents et des réactions attendues.

Pour parfaire cette démonstration, vous trouverez aussi en annexe 1 des exemples de fiches types que vous pouvez envoyer par mail ou fax aux joueurs.

3.1.3.3 - Le chronogramme

Le chronogramme est un tableau qui, **ligne par ligne**, donne tout le déroulement chronologique de l'exercice du DEbut de l'EXercice (DEBEX) à la FIN de l'EXercice (FINEX). Ce tableau peut être **précédé d'une mise en ambiance** qui donne notamment **les conventions d'exercice**. Cela se traduit en général par un message envoyé dix à quinze minutes avant le DEBEX et qui permet en même temps de tester les moyens de communication.

On peut aussi envoyer dans ce premier message et dans les suivants des éléments qui seront utiles **comme des textes réglementaires, des cartes de situation, des photos satellite de la zone concernée**, etc.

Ex :

Un extrait de tableau d'un exercice séisme a été mis en annexe 4. L'exemple suivant nous permettra de détailler les principales rubriques du chronogramme et comment nous arrivons à ce résultat final.

• *Extrait de chronogramme pour exercice cadres sur un accident ferroviaire*

Groupe Horaire (réel et H+X mn)	Vecteur de communication	Événements	Animation / Joueur		Réaction attendue
			Émetteur	Récepteur	
8h05	Téléphone	Message adressé à la préfecture : « Bonjour, c'est le CODIS, la SNCF nous signale un déraillement d'un TER à hauteur d'un passage à niveau protégé à telle adresse. Il n'y a pas plus d'information pour le moment sur les circonstances et sur les raisons de ce déraillement. La gendarmerie que nous avons contacté aussitôt après avoir envoyé nos premiers moyens envoie aussi une patrouille sur place, et va procéder aux premières mesures de bouclage de la circulation et de déviation mais ils ont déjà eu des signalements sur des bouchons qui seraient dus à cet incident. »	Animation basse jouant le rôle du CODIS	SIDPC	Objectif visé (se faire confirmer le renseignement auprès de la SNCF, prévenir le Préfet) et/ou le Directeur de cabinet
Etc.					

Ce tableau se remplit donc **de la droite vers la gauche** en commençant par la **réaction attendue**⁽²⁾ qui correspond à un ou plusieurs des objectifs visés. Puis on choisit

(2) pour la mise en page de ce document, la case réaction attendue est restreinte mais le tableau doit être réalisé en format paysage (voir les exemples en annexe) et permettre ainsi à la case « réaction attendue » d'être plus lisible.



le **joueur** qui doit recevoir l'information, vient ensuite l'**animateur** et le rôle qu'il va jouer pour transmettre cette information. C'est seulement ensuite qu'est rédigé l'**événement** qui va être donné au joueur par l'animateur pour obtenir la réaction attendue. On s'intéressera enfin au **vecteur** par lequel on va donner cette information et à **quel moment** dans le jeu.

« *Détaillons maintenant ces rubriques* »

• *La réaction attendue*

Comme nous l'avons vu, elle apparaît dans votre synopsis dans un ordre chronologique. **Elle correspond à vos objectifs**. Il n'est cependant pas possible de décrire toutes les réactions attendues mais au moins les principales que vous attendez des joueurs. Si vous n'avez pas anticipé une réaction des joueurs qui va influencer le jeu, vous vous devez d'intervenir. Sinon, la suite de votre animation risque de ne plus être en cohérence avec la vision que les joueurs ont de la situation.

• *Émetteur - Récepteur*

C'est ici que vous mettez l'émetteur (l'animateur) qui enverra le message événementiel ou l'incident vers un récepteur (un joueur) qu'il faudra aussi choisir. **Il faut varier** pour ne pas envoyer tous les messages à la même personne. L'intérêt est de voir si l'information circule bien au sein du centre opérationnel.

• *L'événement*

En s'appuyant sur votre synopsis qui développe les grandes lignes de ce que vous attendez comme actions de la part des joueurs, vous aurez à **détailler les événements ligne par ligne**. Ils doivent correspondre à chaque fois à un message écrit, parlé, téléphoné, etc.

Comme on l'a déjà dit, **c'est vos animateurs** qui, en fonction de leur spécialité (SDIS, DDSP, SAMU, DREAL, ARS, etc.), **écrivent les événements dans leur langage métier pour donner du réalisme à l'exercice**.

• *Vecteur de communication*

C'est dans cette colonne que vous décidez par quel canal vous allez diffuser l'information vers le centre opérationnel. Il est aussi important d'utiliser tous les moyens de communication à la disposition des joueurs pour qu'ils puissent prendre en compte tous leurs outils (**Exemple : le CODIS envoie les points de situation du COS au COD par SYNERGI**).

• Le groupe horaire

Tous vos événements respectent un timing qui est celui du synopsis. Vous pouvez avoir deux cases, une concernant **l'heure de jeu** qui peut être différente de **l'heure réelle**. En convention d'exercice, vous pouvez dire aux joueurs que l'événement a eu lieu au cours de la nuit même si l'exercice est joué à 8h00 du matin pour **éviter de faire venir les joueurs en pleine nuit**.

Les joueurs devront en tenir compte car les moyens qu'ils auraient demandé la nuit et la réaction de la population ne seraient pas les mêmes.

Vous pouvez aussi mettre un groupe horaire du type « H+5 mn, H+ 20 mn » si vous n'êtes pas sûr de l'heure du démarrage de l'exercice. Par cette méthode, vous respectez votre timing dès le début de l'exercice.

• Autres éléments à prendre en compte

1 - Prévoir des actions improvisées que vous devrez rajouter en créant des événements supplémentaires (**Exemple : les joueurs appellent Météo France pour connaître la température, la force du vent, sa direction, etc.**).

2 - Il faut prévoir un message de mise en ambiance à donner aux joueurs en préambule au DEBEX de l'exercice.

Exemple : Mise en ambiance : « l'exercice va démarrer dans 5 minutes. Le vent souffle dans la direction du NORD. Sa force est de 5 km/h, il fait 25° à l'ombre, et le taux d'humidité dans l'air est de 80 %. Météo France prévoit des orages dans la matinée. Nous sommes en période scolaire, mais comme nous sommes mercredi, tous les enfants ne sont pas à l'école. Le préfet n'est pas présent à la Préfecture. Il est en réunion à Paris. Il lui faut deux heures pour revenir avec un hélicoptère de la sécurité civile dès qu'il sera prévenu. »



3.2. L'EXERCICE TERRAIN

Pour l'exercice **Terrain**, si certains principes applicables aux exercices **Cadre** peuvent être repris, ce type d'exercice a néanmoins ses spécificités.

• *Le scénario de l'exercice*

La réalisation d'un cahier des charges et d'un **synopsis** est également nécessaire. S'agissant du cahier des charges, les aspects logistiques et sécurité sont plus importants que pour un exercice **Cadre**. Pour le synopsis, son tableau et sa chronologie vous permettront d'avoir une bonne vision de votre exercice et de son déroulement mais avec moins de détails.

Dans un exercice **Terrain**, une fois la mise en ambiance faite, les joueurs vont réagir en fonction des données qui leur sont communiquées au démarrage, puis au cours de l'exercice, si vous avez prévu d'injecter à certains moments des événements ou des incidents.

Dans ce type d'exercice, le **DIRANIM** est donc à proximité des joueurs pour répondre très rapidement à leurs attentes surtout s'ils rencontrent des difficultés à imaginer la situation. Vous pouvez vous rapprocher des services départementaux d'incendie et de secours et observer certains de leurs exercices **Terrain**, qu'ils soient d'entraînement ou pour la formation de leurs cadres.

Ex :

Si le joueur demande une reconnaissance aérienne, on peut lui présenter des photos truquées qui lui montrent la situation telle qu'il devrait la voir. Si vous n'avez pas cette possibilité, vous pouvez expliquer directement aux joueurs ce qu'ils sont sensés voir, surtout pour éviter qu'une vision tronquée de la situation par les joueurs fausse l'atteinte des objectifs visés. C'est pour cela qu'il est important d'être à proximité des joueurs.

• *Les chasubles*

Le fait d'être près des joueurs n'est pas suffisant. Si vous avez beaucoup d'intervenants et de figurants, il sera utile de pouvoir vous identifier rapidement. Il est donc souhaitable de disposer de chasubles pour que le joueur puisse rapidement vous identifier. C'est aussi valable pour **tout problème de sécurité** lié à l'exercice et **nécessitant que vous soyez prévenu sans délai**.

Dans le cas d'exercice complexe ou situé sur une zone très étendue, vous pouvez faire porter la même chasuble à plusieurs membres de l'animation tous équipés de radio ou d'un GSM pour leur permettre de **communiquer entre eux et de faire remonter très rapidement l'information jusqu'au DIRANIM**.

Les évaluateurs et observateurs doivent aussi être identifiés par une chasuble ou par un brassard ou un badge. Il est très important pour les joueurs de **pouvoir identifier ceux qui ne jouent pas**, donc « transparents » pour eux.

• L'équipe d'animation

Vous aurez besoin de moins de monde pour l'animation. En revanche, il faut prévoir un grand nombre de logisticiens. C'est dans ce domaine qu'il faut agir en amont et pendant l'exercice.

En amont, en préparant tout le matériel nécessaire à l'exercice : fiches victimes, nourriture des joueurs et des figurants si l'exercice dure longtemps, information des populations, des services.

Pour les fiches, et si vous êtes amenés à faire souvent des exercices avec de nombreuses victimes, il peut être utile de les plastifier et de voir avec un médecin spécialiste de la médecine de catastrophe pour en créer un certain nombre par thème (polytraumatisés, brûlés, blessés par projectile, etc.).

Exemple de
fiche victime

LOGO du département	Identité	F2-045	
		Age :	27
		Sexe :	M
BILAN			
Défenestré du 2 ^e étage (a glissé le long de la gouttière)			
	Glasgow 15		
Fractures ouvertes cheville gauche et poignet droit, non hémorragiques			
Pouls 85 FR 16			
Bonne motricité et sensibilité des extrémités, pouls aval perçu			

Vous pouvez avoir pris des photos du site ou de la zone concernée et, au moyen de logiciels de dessin ou de retouche photographique, les truquer pour que le joueur puisse visualiser l'ampleur de la catastrophe. L'utilisation de fumigènes (vérifier au préalable leur toxicité) ne suffisent pas parfois à rendre le réalisme souhaité.

Il suffit d'avoir un animateur près du joueur et qui lui donne les photos au fur et à mesure qu'il se déplace sur le terrain. S'il demande des reconnaissances aériennes ou héliportées, on peut lui donner des photos satellites (prise sur internet avec des logiciels gratuits), grossies suffisamment, pour donner l'illusion qu'elles ont été prises d'un avion ou d'un hélicoptère.



Les figurants et les fiches des victimes

Une attention particulière doit être portée aux figurants notamment si vous envisagez de les faire venir sur plusieurs exercices. Il faut prévoir qu'ils arrivent avant l'exercice pour leur distribuer leur fiche et les grimer si besoin.

Attention : le grimage coûte cher et prend beaucoup de temps. De plus, il n'apporte rien sur le plan qualitatif dans des exercices avec nombreuses victimes hormis pour l'aspect médiatique. Les fiches où apparaissent de vraies informations sur l'état des victimes sont plus pédagogiques. Elles font travailler dans un premier temps le secouriste qui doit prendre les premières dispositions correspondant aux informations qui lui sont fournies, puis le médecin urgentiste qui doit à son tour prendre des mesures de son niveau. Le grimage ne vous permet pas d'obtenir un tel travail sur le terrain.

Avec des fiches toutes prêtes, vous pouvez équiper 100 victimes en moins de 10 minutes.

Il ne faut pas oublier non plus le transport de ces figurants (victimes) sur site (délai, moyen de transport en nombre suffisant, repas et boissons si nécessaire, etc.).

Il faut ensuite leur expliquer exactement ce que vous attendez d'eux. Le réalisme de leur comportement aura beaucoup d'influence sur l'exercice. Il ne suffit pas qu'ils soient paniqués pendant les premières minutes à l'arrivée des sauveteurs mais qu'ils jouent toute la palette des comportements humains dans une catastrophe (hébétés pour certains, très agités pour d'autres, montrer de l'agressivité si on les laisse dans un coin à l'abandon, réclamer de pouvoir rentrer chez eux si la gestion des victimes et des impliqués est trop longue, etc.).

• Les médias et le terrain

Les journalistes apprécient les exercices **Terrain**, plus vivants, et qui leur permettent de mettre des images et du son dans leur reportage. Mais il ne faut pas que tous les exercices **Terrain** soient médiatisés.

La présence des médias dénature le travail du joueur qui se sait observé, filmé. Il risque alors de se déconcentrer pour porter une attention primordiale à son image. Ils vont influencer inconsciemment le positionnement des moyens sur le terrain pour obtenir une meilleure image. Ils peuvent aussi demander de rejouer telle phase qu'ils n'ont pas pu filmer.

Il faut donc faire très attention que **l'exercice ne se transforme pas en démonstration**, dénaturant ainsi les objectifs initiaux.

• Le lieu de l'exercice

Le lieu de l'exercice est **un des aspects essentiels** de l'exercice **Terrain**.

Vous devez le choisir avec soin pour ses dimensions, son accès, la possibilité de se stationner. En fonction de l'exercice et des moyens mis en œuvre, il se peut que le site soit trop petit. Il faudra donc prévoir une aire pour stationner les véhicules à proximité du lieu de l'exercice sans que cela occasionne une gêne pour le voisinage.

Si vous êtes sur la voie publique, il faudra vous assurer qu'entre votre reconnaissance terrain et la date de l'exercice, **il n'y ait pas de travaux ou de manifestation de tout type prévu au même endroit et à la même date**. Cela vous évitera des mauvaises surprises de dernière minute.

Il se peut aussi que vous ayez besoin d'autorisation en fonction du lieu. Il faudra donc l'anticiper pour envoyer les courriers nécessaires pour les obtenir. Si vous avez à utiliser le même site à plusieurs reprises, il est préférable de mettre en place une convention.

Vous devez aussi vous inquiéter de **la sécurisation du site par les forces de l'ordre** pour assurer la sécurité des intervenants. Il sera nécessaire de voir si les intervenants ainsi que les figurants sont assurés pour cette activité (si ces derniers sont des étudiants, ils sont normalement assurés mais il est préférable de le vérifier).

• Le déplacement des moyens sur la zone d'exercice

Il faut penser aux délais de déplacement sur la zone d'exercice.

Certains prévoient une zone de départ à proximité de l'exercice et envoient les moyens (véhicules, hommes et matériels) en échelonnant leur départ dans le temps. Cette solution est souvent très loin de la réalité.

Elle cache les vrais délais d'acheminement des moyens sur site. En combinant un exercice **Terrain** avec un exercice inopiné, vous avez une **réelle idée de ces délais**, mais aussi des difficultés d'accès à la zone concernée.

Ex :

Sur un exercice PPI, l'exploitant est parti de chez lui au déclenchement de l'exercice, mais n'a pu se rendre sur zone. Il n'avait pas de laissez-passer pour franchir les barrages de la zone de bouclage. A la suite de cet exercice, le préfet a décidé de faire le point de toutes les personnes civiles susceptibles d'intervenir comme cadre d'astreinte sur des sites SEVESO et d'étudier la possibilité de leur donner un laissez-passer pour la zone considérée.

Si vous jouez l'exercice avec les moyens réels en service au moment du déclenchement et non avec des moyens gelés sur place pour l'événement, vous aurez des réactions de joueurs qui ne seront pas dictées à l'avance mais **conformes à la réalité**.

Certains préparent même leurs messages et leurs actions à l'avance. C'est particulièrement visible quand l'action ne correspond plus à ce qu'ils avaient écrit. Ils sont alors déstabilisés.



• La sécurité des déplacements

Le fait que les véhicules arrivent directement de **leur vrai lieu de départ** présente des risques si ceux-ci font trop de zèle, notamment en utilisant leurs avertisseurs sonores et lumineux.

Pour éviter tout accident, il faut clairement préciser dans la note d'organisation le point suivant : « Si l'utilisation des avertisseurs sonores et lumineux est plus réaliste dans le cadre de l'exercice, elle n'autorise nullement le franchissement des carrefours aux feux rouges, ainsi que le franchissement des lignes continues ou le non respect des sens interdits et des vitesses autorisées. Le code de la route doit être respecté et tout conducteur d'un véhicule qui enfreint ce code au cours de l'exercice en est personnellement responsable. »

• Le dossier d'exercice

Le dossier d'exercice est un condensé du « Mémento en 10 points ». Pour les exercices **Terrain**, il devra intégrer l'information de la population locale et des élus ainsi que tous les grands opérateurs qui peuvent être « gênés » par l'exercice.

Ex :

Un périmètre de bouclage ou la présence de nombreux véhicules de secours en stationnement interdisent la circulation sur un couloir de bus ou empêche des camions de livrer dans une zone industrielle.

Ces problèmes peuvent influencer sur l'heure de l'exercice. Une autre solution est de prévoir des itinéraires de contournement pour les entreprises concernées.

Pour la population, il ne faut pas que l'exercice apparaisse comme une contrainte sur leur activité normale. L'exercice peut ralentir leur trajet à condition qu'ils aient été prévenus au préalable par lettre, magazine communal, panneaux à message variable, journal local.

Ex :

« Un exercice va avoir lieu sur le site de... le vendredi 23 septembre 2009 de 8 H 00 à 12 H 00. Nous vous demandons de nous excuser pour la gêne occasionnée. »

• Les effectifs sur place

Un exercice **Terrain** mobilise beaucoup plus de monde qu'un exercice **Cadre**. Un tableau récapitulatif (voir ci-dessous) vous permettra de mieux les gérer. Il vous permettra aussi, de calculer vos besoins annexes (boissons, repas, places de parking,...).

Exemple de tableau récapitulatif des effectifs participants à l'exercice

Participants à l'exercice	Services (exemple)	Nombre de participants (en fonction de l'emplacement)			Total
		COD	PCO	Terrain	
Animateurs	État Major interministériel de la zone...				
	Services déconcentrés				
	Gendarmerie				
	etc.				
Joueurs	Préfecture de...				
	DDSP				
	Croix rouge				
	etc.				
Médias	Journal Le...				
	France bleu...				
	France 3...				
	...				
Évaluateurs	Représentant de la DSC				
	Préfecture du Bas-Rhin				
	SDIS				
	...				
Figurants	ADPC / Secouristes				
	École d'infirmières				
	Personnes volontaires				
	...				
TOTAL					



3.3. L'EXERCICE CADRE ET TERRAIN

ATTENTION : ce type d'exercice combinant à la fois *Cadre* et *Terrain* nécessite l'acquisition d'un certain nombre de savoir-faire et ne peut être réalisé sans un minimum d'expérience.

Les deux parties précédentes vous ont présenté les principaux points à retenir pour choisir entre un exercice **Cadre** ou **Terrain**. Un exercice qui combine les deux reprend les mêmes techniques.

La combinaison des deux peut être préconisée dans un exercice majeur, voire national où le coût d'un exercice **Terrain** serait trop élevé. Dans ce cas, une partie de l'exercice se joue sur le **Terrain** et permet de tester les délais de mise en œuvre et l'application terrain du plan testé, le reste étant virtuel, donc joué **sur table** pour tester des scénarii crédibles, comme la tempête en France en décembre 1999 ou l'ouragan KATRINA aux Etats-Unis.

S'il est difficile de jouer de tels événements sur le terrain au regard du coût des moyens mis en œuvre (cf. les retours d'expérience de ces événements), il n'en demeure pas moins nécessaire de se préparer à de telles situations catastrophiques.

• Quelques exemples possibles :

Ex :

Exercice majeur portant sur la rupture d'un barrage hydroélectrique avec évacuation réelle d'une commune et la simulation de l'évacuation du reste de la vallée en terme de moyens et de délais d'acheminement des secours zonaux et nationaux ;

Exercice séisme où un exercice *Terrain* est joué dans une usine désaffectée pour faire jouer l'échelon tactique départemental (sécurité civile et ordre public) et un exercice *Cadre* qui simule tous les autres messages envoyés par le CODIS et le COPG au COD. Le COZ et le COGIC sont simulés et envoient les moyens demandés par le COD tout en y mettant des délais réalistes.

Voyons maintenant à quel moment il peut être intéressant de combiner les deux et quels écueils éviter.

• A quel moment ?

A chaque fois que tous les éléments ne seront pas réunis pour effectuer un exercice **Terrain** (coût financier trop important, moyens non disponibles ou en nombre insuffisants, etc.).

Plutôt que d'annuler l'exercice, il est préférable de le réduire à un exercice partiel où une partie restera sur le **Terrain** et l'autre partie sera simulée par un exercice **Cadre**.

C'est notamment le cas dans des exercices nationaux ou zonaux pour lesquels de nombreux moyens peuvent être engagés, ce qui peut s'avérer très coûteux.

• Exemples d'exercices réalisés mettant en œuvre les deux types :

Ex :

Sur un exercice d'alerte sur trois départements et quatre bassins de risque, un seul site a fait l'objet d'un exercice **Terrain**, avec déploiement de moyens. Pour les autres, seule l'alerte a été jouée sur le terrain, le reste des scénarios relevant d'un exercice **Cadre**. L'objectif principal était de tester un nouveau dispositif d'alerte et d'information de la population. Il a été atteint.

Chaque année, un exercice dans une centrale nucléaire est réalisé avec la mise en œuvre de moyens zonaux et nationaux (les autres centrales réalisent dans la même année un exercice de niveau départemental) mais aussi l'ouverture de salles de crises au niveau national au ministère de l'intérieur et chez un grand opérateur. Sur le terrain, seuls les moyens départementaux et zonaux sont joués. Le reste est fictif et fait l'objet d'envoi de messages notamment sur la médiation de l'événement qui est simulée et fait travailler le niveau national sur la stratégie de communication à adopter.

Il vous faudra aussi combiner les deux quand les objectifs choisis nécessitent à la fois un travail d'animation en salle et le déploiement de moyens sur le terrain. Si on veut faire travailler une salle opérationnelle, les actions terrain ne sont parfois pas suffisantes et les joueurs en salle risquent de s'ennuyer. On peut donc amplifier l'animation de l'exercice **Terrain** en simulant l'action d'autres acteurs non présents sur le terrain mais qui seront importants pour la salle opérationnelle, notamment du côté de l'animation haute.

• Quels écueils éviter ?

Il faut tout d'abord éviter de se lancer comme on l'a déjà dit dans une telle aventure sans une bonne expérience ou posséder quelqu'un au sein de votre équipe d'animation qui pourra utilement vous conseiller dans ce domaine.

Ne faites pas trop complexe ou trop d'interconnexion entre l'exercice **Cadre** et l'exercice **Terrain**. Les joueurs auront du mal à s'y retrouver.

L'idéal est que les deux exercices soient mitoyens, par exemple, l'exercice **Terrain** pour le niveau départemental, et l'exercice **Cadre** pour le niveau zonal et national.

En règle générale, le niveau des joueurs sur le **Terrain** se situe hiérarchiquement en dessous du **niveau du jeu des joueurs de l'exercice Cadre**.



CONCLUSION

En conclusion, ce guide ne vous évitera pas tous les écueils que vous pourrez rencontrer pour monter vos exercices mais il a pour ambition de vous rendre la tâche plus facile.

Il vous faudra aussi créer votre équipe d'animation autour de personnels motivés et pluridisciplinaires. Les personnes qui la composent sont choisies pour leurs compétences et donc valorisées.

Il vous restera enfin à convaincre le plus grand nombre que les exercices n'ont pas pour vocation de « sanctionner » ou « contrôler » mais d'élever le niveau de compétence de ceux qui s'entraînent.

Sans entraînement, un sportif, aussi doué soit-il, ne peut pas rester compétitif. Savoir gérer une crise tout en restant serein face à l'adversité nécessite donc de s'entraîner régulièrement.

« Entraînement difficile,
guerre facile »



ANNEXE 1

Exemple de fiches animation d'exercice

En vous adressant au chargé de mission Exercices du Bureau de la Coordination interministérielle, vous pouvez récupérer des exemples de points de situation déjà réalisés.

Exemple de point de situation envoyé par l'ANIBAS vers les joueurs du COD

EXERCICE - EXERCICE - EXERCICE

Centre opérationnel départemental d'incendie et de secours Lieu, date, Groupe horaire
ou Direction Départementale de la Sécurité Publique
ou autres services

Cellule Opérations

Réf : si nécessaire

POINT DE SITUATION n° 001 date et heure

Situation Générale

Situation particulière / situation par sites si nécessaire

Autre événements / Impacts collatéraux

Bilan des victimes

Décisions tactiques prises par le chef de site ou le chef des opérations police gendarmerie

Décisions prises par les autres acteurs opérationnels au PC de site, et/ou au PC police/gendarmerie et/ou au PCO

Moyens engagés / Besoins exprimés

Évolution possible

EXERCICE - EXERCICE - EXERCICE



Exemple de point de situation envoyé par l'ANIHAUT vers les joueurs du COD

EXERCICE - EXERCICE - EXERCICE

*Centre opérationnel zonal ou COGIC ou COB
ou CROGEND*

Lieu, date, Groupe horaire

Cellule Opérations

Réf : si nécessaire

POINT DE SITUATION n° 001 date et heure

Situation Générale

Situation particulière / situation par sites

Autre événements / Impacts collatéraux

Bilan des victimes

Décisions stratégiques prises par le ministère chargé de la crise

Décisions prises par les autres acteurs opérationnels autre que le COD et le ministère chargé de la crise

Moyens engagés / Besoins exprimés

Évolution possible

EXERCICE - EXERCICE - EXERCICE

EXERCICE - EXERCICE - EXERCICE

Animation basse

FLASH INFO DU CODIS VERS LE COD

Date : Groupe Horaire :

Objet :

Message :
.....
.....

EXERCICE - EXERCICE - EXERCICE



EXERCICE - EXERCICE - EXERCICE

Animation haute

FLASH INFO DU COZ VERS LE COD

Date :

Groupe Horaire :

Objet :

Message :

EXERCICE - EXERCICE - EXERCICE

ANNEXE 2

Exemple de thématiques étudiées et des réactions attendues des centres opérationnels pour un exercice séisme

• *Risques humains*

- ◆ **Gestion des décès massifs** : stockage, besoin de caissons réfrigérés, problème des étrangers, prise en compte des coutumes religieuses, identification des corps.
- ◆ **Gestion des blessés graves et légers** : moyens d'évacuation, vers quels hôpitaux ? avec quels vecteurs ? déclenchement plan ORSEC nombreuses victimes et plan blanc élargi, aggravation du bilan dû aux nombreux handicapés.
- ◆ **Gestion des sans abris** : gestion, suivi psychologique, logement à court, moyen et long terme, ravitaillement, couchages, couvertures, mise en place de sanitaires mobiles, liste des noms pour cellule d'information aux populations, numéro vert, mise à disposition de téléphones pour appeler les familles.
- ◆ **Gestion des étrangers** : prévenir les consulats, prévenir les chefs de gouvernement si nécessaire.
- ◆ **Gestion des vacanciers** : dans les stations de sport d'hiver ou dans les campings l'été.

• *Risques technologiques*

- ◆ **Gestion des produits chimiques et toxiques** : nature, quantité, toxicité, effets sur l'homme, la flore et la faune.
- ◆ **Gestion de la pollution** : colmatage fuite, produits absorbants, mise en place de barrages flottants, levée de terre, conséquences en aval ?
- ◆ **Gestion des conséquences juridiques** : conformité avec la réglementation en vigueur, ouverture d'une enquête, demande d'expertises.
- ◆ **Gestion médiatique** : Si des usines détruites causent des pollutions de cours d'eau, pourquoi se trouvent-elles près d'un cours d'eau ?



• Risque naturel (séisme)

- ◆ **Gestion du séisme et des répliques** : reconnaissances terrestres et aériennes, demande d'estimations auprès des experts du Bureau des Risques Géologiques et Miniers (BRGM), conséquences possibles pour les réseaux et les infrastructures, communication, conduite à tenir.
- ◆ **Gestion du bâti** : conséquences sur le bâti existant, demande d'experts pour les déclarations d'immeubles en périls, barrages ?
- ◆ **Gestion du coût économique** : coût des dégâts, coût de la reconstruction, conséquences usines, tourisme ?
- ◆ **Gestion des réseaux** : Dégâts RTE, routier, ferroviaire.

• Risque sanitaire

- ◆ **Gestion des décès** : conservation des corps, risque d'épidémie.
- ◆ **Gestion de la nourriture** : communication, conduite à tenir, risque sur la consommation d'eau, besoins en eau.
- ◆ **Gestion des survivants** : suivi psychologique.

• Risque sociétal

- ◆ **Gestion des mouvements de foule, panique, pillages** : envoi de renforts Police, Armée.

• Risques liés aux réseaux

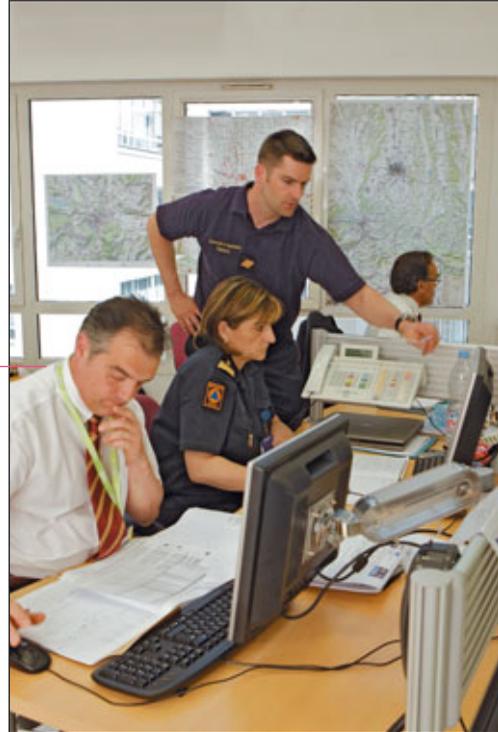
- ◆ **Gestion du réseau routier** : mise en place de déviations, périmètre de bouclage, dégagement des accès importants suite à éboulement.
- ◆ **Gestion du réseau ferroviaire** : déviation des trains, service de cars en remplacement.
- ◆ **Gestion du trafic aérien** : déviation trafic aérien, priorité pour l'acheminement des secours, blessés, autorités.
- ◆ **Gestion du réseau électrique** : état des dégâts, délais de remise en service, besoins en groupes électrogènes.
- ◆ **Gestion du réseau télécom** : état des dégâts, délais de remise en service, solution de bascules de réseau, moyens satellitaires.

- ***Risque de réputation (pression médiatique)***

- ◆ **Gestion des médias** : communication de crise sur l'âge des bâtiments, sur l'impossibilité de prévoir les séismes, sur les lieux symboliques, historiques ou religieux détruits.
- ◆ **Gestion de l'aspect religieux** : prise en compte des différentes religions, de l'impact sur les croyants de chaque religion, de différents interethniques.



Exercice Cadre :
séisme à Lourdes (65)



Exercice Cadre :
séisme à Lourdes (65)



ANNEXE 3

Exemple de cahier des charges de l'exercice séisme Richter 65

CAHIER DES CHARGES SUR LE MONTAGE DE L'EXERCICE (Page 1/2) SÉISME RICHTER 65			
Type d'exercice :	Adresse du site de l'exercice : SUD EST DE LOURDES ET LOURDES		Date programmée : 22 avril 2009
<input type="checkbox"/> Partiel <input checked="" type="checkbox"/> Général <input checked="" type="checkbox"/> Cadre <input type="checkbox"/> Terrain <input checked="" type="checkbox"/> Préparé <input type="checkbox"/> Inopiné	Type de risque :	Niveau des joueurs de l'exercice : COD COZ COGIC	
	<input checked="" type="checkbox"/> Risque naturel <input type="checkbox"/> Risque technologique <input type="checkbox"/> Risque sanitaire <input type="checkbox"/> Risque sociétal	Plage horaire : Jour/nuit Matin/AM Heure DEBEX : 8 h 30 Heure FINEX : 16 h 00	
Thème	SÉISME au SUD EST DE LOURDES d'une magnitude d'environ 6.2		
Objectifs :	Objectif général : Montrer les capacités de la sécurité civile à gérer ce type d'intervention	Objectifs intermédiaires : 1 entraîner le COD, le COZ S.O et le COGIC élargi 2 tester la remontée d'information 3 rester dans la logique des exercices RICHTER	Objectifs spécifiques : 1 tester SYNERGI 2 tester les liaisons COD COZ COGIC 3 entraîner la chaîne de commandement 4 5
Acteurs : Les joueurs s'autoalimentent pendant l'exercice		Animation basse	Animation basse
	Privés : Entreprise Opérateur	<input checked="" type="checkbox"/> SNCF <input checked="" type="checkbox"/> EDF RTE <input checked="" type="checkbox"/> Service des eaux <input checked="" type="checkbox"/> Médias	
	Publics :	<input checked="" type="checkbox"/> DREAL <input checked="" type="checkbox"/> ARS <input checked="" type="checkbox"/> Conseil général <input checked="" type="checkbox"/> Maires <input checked="" type="checkbox"/> CODIS <input checked="" type="checkbox"/> Police, Gendarmerie	<input type="checkbox"/> Non jouée
	Autres :	<input type="checkbox"/> Étudiants <input type="checkbox"/> Logiciel <input type="checkbox"/> Consultant	
Cinétique :	<input checked="" type="checkbox"/> Rapide	<input type="checkbox"/> Lente	<input type="checkbox"/> Temps compressé
Conditions météo :	<input type="checkbox"/> Réelles	<input checked="" type="checkbox"/> Fictives <input checked="" type="checkbox"/> Idéales pour permettre aux avions et hélicoptères de jouer	Si fictives : Direction du Vent : Hydrométrie : Vitesse du vent :
Communication sur l'exercice	<input checked="" type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non	Si oui, qui communique ? Où et quand ?
Communication dans l'exercice	<input checked="" type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Non	Si oui, qui joue la pression médiatique simulée ?
Figurants	<input type="checkbox"/> Oui	<input checked="" type="checkbox"/> Non	Si oui, lesquels et combien ?



CAHIER DES CHARGES SUR LE MONTAGE DE L'EXERCICE (Page 2/2) SÉISME RICHTER 65

Scénario et chronogramme :	<p>Grandes lignes et découpage dans le temps : L'exercice débute à 8 h30 et se termine à 16 h00. Par convention d'exercice, les acteurs sont déjà présents au COD, au COZ et au COGIC élargi.</p> <p>Afin de répondre aux objectifs fixés, le scénario a été décomposé en quatre phases :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Phase 1 : de 8 h30 à 10 h00 : Séisme. Première évaluation des dégâts. (ville de Lourdes et incidents sur usines de la région). Engagement des premiers moyens territoriaux et nationaux. ◆ Phase 2 : de 10 h00 à 12 h00 : Compléments d'évaluation après reconnaissances : Dégâts importants dans les zones Sud et Est de Lourdes, avec glissement de terrain et inondations en aval. Engagement de moyens supplémentaires extrazonaux et nationaux. ◆ Phase 3 : de 12 h00 à 13 h30 : Consolidation du dispositif de secours. Réplique du séisme. ◆ Phase 4 : de 13 h30 à 15 h 15 : Réarticulation du dispositif d'intervention. Conduite de la crise par le Ministre de l'Intérieur. Décisions sur le dimensionnement du dispositif de secours.
Conventions d'exercices :	<p>Sécurité et actions simulées ou non jouées par convention :</p> <p>Par convention d'exercice, toutes les demandes faites vers le bas de la part du COD seront autogérées par le COD, l'animation ne pouvant prendre les demandes. Pour les demandes vers les niveaux zonal et national, elles seront honorées fictivement en respectant les vrais délais d'acheminement et en fonction des moyens réellement disponibles ce même jour.</p>
Évaluateurs :	<p>1 Comme il s'agit d'un premier exercice de ce type au niveau national, il n'y aura pas d'évaluateurs</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p>
Observateurs :	<p>1 Présence d'observateurs de tel ministère et des médias invités</p> <p>2</p> <p>3</p>
Retour d'expérience à chaud	<p>A quelle heure, où et avec qui ? à 17 h00 (à confirmer) en visioconférence entre le COGIC, le COZ sud ouest et le COD des Hautes Pyrénées en présence du Ministre de l'Intérieur, de l'Outre-Mer et des Collectivités Territoriales</p>
Retour d'expérience à froid	<p>Quand, à quelle heure, où et avec qui ? Dans l'ordre, le COD réalise son REX dans les trois mois. Le REX du COZ Sud Ouest et du COGIC y seront rajoutés ensuite et envoyés à la cellule REX de la DSC.</p>
Nom du DIREX	<p>Monsieur le Préfet, directeur de la sécurité civile</p>
Nom du DIRANIM	<p>LCL CHEVALLIER, chargé de mission exercice à la DSC</p>
Liste des incidents à injecter : (éventuellement)	<p>1 Pollution dans deux usines suite au séisme</p> <p>2 Embâcle sur la rivière en amont de Lourdes suite au séisme avec risque d'inondation importante</p> <p>3 Problème de ravitaillement des touristes dans les stations de sports d'hiver situées en amont de Lourdes</p> <p>4 Gestion des 30 000 sans abris</p> <p>5 Début d'émeutes et de pillage dans les villages au Nord de Lourdes</p>

ANNEXE 4

Exemple de chronogramme de l'exercice Richter 65

(Extrait de la première page)

N° événement	Emission réelle	Origine	Destinataire	Messages	Commentaires	Format transmission prévu 1	Format transmission prévu 2
0	H - 15 mn	DIRANIM	Ensemble des joueurs	La cellule animation de l'exercice vous informe du déclenchement de l'exercice RICHTER 65 dans 15 minutes.	<i>Envoi de l'annuaire aux joueurs ainsi que les conventions</i>	email	téléphone
1	H	DIRANIM	COD	Vous venez de percevoir une forte secousse qui fait trembler les murs, les portes ainsi que divers objets. Elle est suffisamment importante pour écarter l'idée d'explosion. Comme une réunion était prévue en vue du prochain exercice départemental à 8h45, l'ensemble des acteurs du COD est déjà là. Au même moment, le Maire de Lourdes appelle le Préfet pour lui dire qu'une violente secousse sismique vient de se produire sur Lourdes et qu'il pense que les dégâts doivent être très importants. Le Préfet décide aussitôt d'activer officiellement le COD et de faire un compte rendu immédiat (CR) vers l'échelon.		téléphone	email
2	H + 5 mn	Réseau national de surveillance sismique	COD COZ COGIC	Message d'alerte du réseau national de surveillance sismique sur une forte secousse tellurique dans la région de Lourdes (Hautes Pyrénées), d'une magnitude supérieure à 6, à confirmer.		email	téléphone
3	H + 8 mn	DDSP	COD	Informe que le commissariat de Lourdes signalé les secousses ressenties, de nombreux bâtiments seraient partiellement ou complètement détruits et de nombreux appels vers le commissariat signalent aussi de très nombreuses victimes.		téléphone	email
4	H + 11 mn	CODIS 65	PREF	Signale que le 18-112 est saturé par des appels provenant de tous les quartiers de Lourdes... Les appels font état de fortes secousses, d'apparitions de fissures sur des plafonds et murs, de bruits importants et les appelants observent de leurs fenêtres que de nombreux bâtiments sont entièrement détruits		téléphone	email
5	H + 15 mn	Gendarmerie	PREF	Signale des appels provenant de l'ensemble des communes au Sud et à l'Est de Lourdes. Ces appels font plus particulièrement état de fortes secousses et de destructions importantes. Certaines brigades ne sont plus joignables par téléphone.		téléphone	email
6	H + 20 mn	CODIS 65	COD	Signale que la gare de Lourdes serait entièrement détruite et qu'il y aurait de très nombreuses victimes. Tous les moyens du Centre de secours principal de Lourdes sont en intervention. Le directeur départemental d'incendie et de secours a décidé d'envoyer des moyens supplémentaires du département en provenance de Tarbes et Lannemezan. Il semble que Bagnères de Bigorre a été touché aussi. Le CSP de Bagnères demande aussi des moyens supplémentaires. Le Directeur départemental, qui est en route pour se rendre à Lourdes, demande le déclenchement du plan ORSEC nombreuses victimes, des renforts zonaux pour effectuer des missions de sauvetage déblaiement, et de secours à personnes. Il demande aussi la mise à disposition de plusieurs Dragon pour effectuer des reconnaissances aériennes.	<i>Demande au COZ des moyens zonaux. Anticipation sur la demande de moyens nationaux. Gestion des moyens aériens</i>	téléphone	email
7	H + 22 mn	Rectorat	COD	De nombreux établissements scolaires sont touchés (collèges, lycées). Comme nous sommes mercredi, les écoles primaires sont fermées.	<i>Demande du nombre d'élèves par établissement</i>	téléphone	email
7 bis	H + 23 mn	AFP	COD COZ COGIC	Une information nous parvient sur une très forte secousse sismique sur la ville de Lourdes et ses environs. Ville internationalement connue comme haut lieu de la chrétienté, il semble qu'il y ait de nombreux morts et de nombreuses personnes ensevelies.			
8	H + 24 mn	Aéroport de Lourdes Ossun Tarbes	COD	La tour de contrôle a subi une panne radar pendant quelques minutes suite à la secousse mais elle est opérationnelle et les pistes sont viables.	<i>Intéresse le niveau zonal et national pour l'arrivée des renforts</i>	téléphone	email



ANNEXE 5

Exemple de tableau de suivi

VOS CONTACTS :

Monsieur Jean-Guy MERCAN
Chef du bureau de la coordination
interministérielle
Tél. : 01 56 04 73 46

Madame Christine MORIZOT
Chef de la section exercices, retours d'expérience
et synthèses opérationnelles
Tél. : 01 56 04 74 25

Lieutenant-Colonel Alain CHEVALLIER
Chargé de mission exercices
Tél. : 01 56 04 76 64

Commandant Gil RANNOU
Chargé de mission retour d'expérience
Tél. : 01 56 04 72 88



Direction de la Sécurité Civile
Sous-direction de la gestion des risques
87/95 quai du Docteur Dervaux
92600 Asnières-sur-Seine
Site internet : www.interieur.gouv.fr