

# Un Petit lexique de vocabulaire sous-marin

**N.B :** Cette aide de jeu d'ambiance n'a pas la prétention d'être un référentiel historique ou technique infallible, les informations présentées ci-après ont simplement pour but de familiariser le MJ et ses joueurs à l'emploi d'un vocabulaire spécifique.

---

## Se repérer dans l'espace :

**La proue :** partie avant d'un navire

**La poupe :** partie arrière d'un navire

**L'avant :** en direction de la proue

**L'arrière :** en direction de la poupe

**Bâbord :** la partie gauche d'un navire lorsqu'on est orienté dos à la poupe et face à la proue

**Tribord :** la partie droite d'un navire lorsqu'on est orienté dos à la poupe et face à la proue

---

## Les parties d'un sous-marin :

**L'avant-pont :** la partie du pont située entre la passerelle et la proue

**L'arrière-pont :** la partie du pont située entre la passerelle et la poupe

**Kiosque :** partie du sous-marin située au dessus de la coque.

**Passerelle :** petit espace aménagé au sommet du kiosque d'un sous-marin, dans lequel se tient l'officier de quart lorsque le bâtiment est en surface. Également appelé « baignoire » car régulièrement envahi par les vagues...

**Tranche :** le volume intérieur d'un sous-marin est divisé longitudinalement en tranches repérées par une lettre de l'arrière vers l'avant (la tranche A étant la plus à l'arrière). Les tranches sont séparées par des cloisons dont certaines résistent à la pression.

**Compartiment :** chaque tranche est divisée en compartiments (encore appelés « locaux ») qui reçoivent les équipements (ex : compartiment machines).

**Le poste central :** l'endroit où se trouvent les commandes du sous-marin et la place du capitaine

---

## Le mouvement d'un sous-marin :

**Assiette :** l'inclinaison longitudinale du sous-marin. C'est l'angle que fait sa quille avec l'horizontale. Pour faire descendre un sous-marin, on oriente les barres de plongée arrière pour donner de l'assiette négative (l'avant du sous-marin est alors plus profond que l'arrière).

L'assiette est positive lorsque l'arrière du sous-marin est plus bas que l'avant (le sous-marin remonte).

**Cap (ou route) :** direction dans laquelle se déplace un bâtiment (Angle que fait l'axe du bâtiment dirigé vers l'avant avec la direction du nord géographique) compté en degrés de 0 à 360 à partir du nord (voir aide de jeu à imprimer).

**Immersion :** distance séparant le sous-marin de la surface.

**Nœud :** unité de mesure de vitesse valant un mille nautique à l'heure soit 1852 mètres par heure.

**Alerte :** signal indiquant une manœuvre de plongée.

---

## Les allures du sous-marin :

**En panne :** arrêt des moteurs : 0 nœuds en surface (NS) et 0 nœuds en plongée (NP)

**Lent :** Vitesse la plus lente du sous marin (3NS-2NP).

**Un tiers :** Vitesse alternative du sous marin (5NS-4NP).

**Deux tiers :** Vitesse alternative du sous marin (9NS-8NP).

**Toute :** Pleine vitesse du sous marin (14NS-11NP).

---

## Les manœuvres :

**Accoster :** s'approcher bord à bord

**Amarre :** cordage servant à retenir un navire

**Appareiller :** larguer les amarres pour se mettre en route

**Appontement :** plate-forme où un navire peut s'amarrer

**Immersion périscopique :** état d'immersion où le sous-marin peut naviguer périscope sorti hors de l'eau.

---

## Les risques :

**Alarme :** signal indiquant un événement grave (abordage, avarie grave etc.)

**Abordage :** collision entre deux navires :

**Avarie :** dommage à un navire

**Incident** : Evénement grave ou assez grave entraînant des actions correctrices rapides et en général automatiques (incendie etc.).

**Voie d'eau** : brèche dans la coque d'un navire  
**Abandonnez le bâtiment !** : Faut-il le préciser ?

**Aveugler** : colmater une brèche dans la coque d'un navire

---

## Equipement général du sous-marin :

**Schnorchel** : installation permettant, lorsque le sous-marin est à l'immersion périscopique de faire fonctionner les diesels pour la propulsion et (ou) le chargement des batteries, le rechargement des groupes d'air, la ventilation et le renouvellement de l'air du bord.

**Diffusion générale** : réseau de haut-parleurs permettant de diffuser les communications d'intérêt général dans tout le bord.

**Ligne d'Arbre** : la ligne d'arbre relie le/les moteur(s) à/aux hélice(s) de propulsion.

**Accumulateur** : partie d'une batterie de sous-marin

---

## Equipement de navigation du sous-marin :

**Barre de direction** : surface mobile verticale, équivalente du gouvernail d'un bâtiment de surface, qui commande le cap du sous-marin

**Safran** : gouverne permettant de manœuvrer à Bâbord ou à Tribord.

**Barres de plongée arrière** : surfaces mobiles horizontales, à l'arrière du sous-marin. Leur rôle est identique à celui des gouvernes de profondeur sur un avion. Elles commandent l'assiette du bâtiment.

**Barres de plongée avant** : surfaces mobiles horizontales, à l'avant du sous-marin, sur la coque ou le massif. Ces barres permettent de contrôler l'immersion du sous-marin.

**Ballasts** : cavités situées dans la coque du sous-marin, Les ballasts peuvent être :

- remplis d'air pour alléger le sous-marin et provoquer sa remontée vers la surface,
- remplis d'eau de mer pour alourdir le sous-marin et provoquer sa descente sous la surface.

Pour plonger on ouvre les purges pour qu'elles laissent s'échapper l'air contenue dans les ballasts (on « purge les ballasts »), pour faire surface on ferme les purges et on chasse l'eau

des ballasts avec de l'air comprimé (on « chasse aux ballasts »)

---

## Equipement de repérage du sous-marin :

**Périscope** : Instrument d'optique escamotable permettant de voir ce qui se passe à la surface de la mer.

**Ecoute** : ensemble des moyens permettant grâce à des microphones de détecter tous les bruits (extérieurs et intérieurs).

**Ecoute active** : veille active, on utilise le sonar branché sur un émetteur, cette veille est très indiscrète.

**Ecoute passive** : veille sonore, les ondes sonores et ultra sonores se propageant dans l'eau, le sous-marin fait de l'écoute pure.

**Hydrophone** : micro placé sur la coque extérieure, permettant de recevoir et d'écouter tous les bruits même de très grande distance. Ils servent également à surveiller le bruit propre du sous-marin. Le poste de l'hydrophone se présente comme un grand cadran circulaire avec une aiguille située sur un axe centrale, il y a deux petites manivelles juste en haut du cadran (une à gauche, une à droite), une manivelle plus grande juste en dessous et un casque pour l'opérateur.

**Sonar** : émission d'ultrasons se propageant dans le milieu marin et qui, revenant à sa source après avoir heurté une surface réfléchissante, en rapportant la position de l'objet découvert.

**Baffle** : « cône de silence » dans lequel le sous-marin n'entend pas. Sur l'arrière du sous-marin, la réception des sonars est perturbée par les bruits produits par la propulsion du bâtiment, turbines, hélice et autres équipements mécaniques.

---

## Armes du sous-marin :

« **Attention pour lancer** » : ordre du commandant indiquant de se préparer à lancer une torpille lors d'une attaque délibérée, par opposition au lancement réflexe en cas de menace détectée tardivement. La solution est alors envoyée à la torpille et le sous-marin prend les dispositions préparatoires au lancement.

**Avoir une solution sur un but** : avoir déterminé la distance, la route et la vitesse de la cible.

**Grenouille** : argot de sous-marinier pour désigner une torpille. Ces engins vont dans l'eau et sont peints en vert, d'où une certaine analogie avec le batracien.  
lorsque la solution de tir est prête, le commandant peut ordonner : « Lancez », soit « Annulez le lancement ».

Sources et adresses pour approfondir :  
<http://www.netmarine.net>  
<http://codingrulz.free.fr>  
<http://fr.wikipedia.org>  
<http://sousmarin.chez.com>

---

## Rappel des ordres types donnés par le commandant :

« **Aux postes de manœuvre** » : ordre lorsque le sous-marin appareille ou arrive en eaux resserrées, l'équipage est rappelé au poste de manœuvre et assure un certain nombre de fonctions de navigation et de sécurité.

« **Aux postes de plongée** » : ordre de disposition des équipements et des auxiliaires de façon à assurer une plongée dans des conditions optimum.

« **Situation « silence patrouille** » : ordre de disposition des équipements et des auxiliaires de façon à assurer une grande discrétion au sous-marin, sans empêcher la vie courante à bord. La maintenance des installations est autorisée, à condition de ne pas faire de bruit. Les opérations bruyantes, comme les extractions, sont soumises à l'accord du commandant.

« **Aux postes de combat** » : le commandant rappelle au poste de combat pour disposer de la pleine capacité opérationnelle de son bâtiment et pour pouvoir faire face le plus rapidement possible aux avaries éventuelles.

« **Préparez une solution de tir** » : ordre de calculer les paramètres d'un tir de torpille.

« **Attention pour lancer** » : ordre du commandant indiquant de se préparer à lancer une torpille lors d'une attaque délibérée, par opposition au lancement réflexe en cas de menace détectée tardivement. La solution est alors envoyée à la torpille et le sous-marin prend les dispositions préparatoires au lancement.

« **Lancez** » : ordre de tirer une torpille

« **Annulez le lancement** » : ordre d'annuler un tir de torpille qui était préparé

« **Tenez l'immersion** » : ordre donné de maintenir l'immersion constante.

« **Purgez les ballasts** » : ordre accompagnant une procédure de plongée

« **Chassez aux ballasts** » : ordre accompagnant une procédure de surface