

Trois aspects de la stratégie de vérification (Tableau 8) sont dignes de mention : tout d'abord, elle est organisée en fonction du lieu où la vérification s'effectue; deuxièmement, la nature même du processus fait que les étapes de la vérification se succèdent *grosso modo* selon l'ordre chronologique; et troisièmement, les

Tableau 10

Fiche d'information type sur un mode d'endommagement (Modèle)

Fiche d'information sur un mode d'endommagement

Minage — [C3]

Brève description :

- L'agresseur emporte une charge explosive et la fait éclater de manière que les éclats atteignent la cible.
- L'impact cause les dommages.

Discussion :

Pour arriver à ces fins, il faut habituellement placer le satellite agresseur sur une orbite de quasi-collision avec sa cible. Si cet engin emporte plusieurs mines, il faut veiller à ce qu'il ne touche pas la cible même, de manière à pouvoir la réutiliser. La mine est dangereuse soit à cause de l'énergie cinétique imprimée aux éclats quand elle explose, soit parce que le nuage d'éclats occupe un vaste volume d'espace (par opposition à une attaque quasi ponctuelle). L'intercepteur coorbital russe (c'est une arme Asat), qui existe déjà, illustre bien en quoi consiste ce mode d'endommagement.

Capacités critiques :

- ✓ Précision de l'interception [C3, C4].
- ✓ Vitesse par rapport à la cible, au moment de l'interception [C3, C4].
- ✓ Précision de la visée [C7].
- ✓ Capacité de calculer le point de visée et le moment de la mise à feu de la mine [C6, C8].

Paramètres :

1. Quantité de matière explosive portée par l'agresseur.
2. Nombre prévu d'éclats.
3. Gamme prévue des vitesses atteintes par les éclats.
4. Gamme prévue des masses des éclats.
5. Gamme prévue de l'énergie cinétique des éclats.
6. Gamme prévue des directions prises par les éclats.

Caractéristiques :

1. Existence d'engins explosifs à bord du satellite agresseur.
2. Existence, à bord du satellite agresseur, d'engins producteurs d'éclats — armes s'apparentant à une grenade à main, explosifs enrobés de plombs, etc.