

# Instruction : l'usage du scotch lumineux dans le combat de nuit

Autor(en): **Baeriswyl, Alain**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Revue Militaire Suisse**

Band (Jahr): **134 (1989)**

Heft 5

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-344927>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

## ***Instruction***

# **L'usage du scotch lumineux dans le combat de nuit**

par le lieutenant Alain Baeriswyl

Pour combattre efficacement un assaillant puissamment armé, le fantassin doit utiliser tous les avantages possibles. L'un de ces avantages est de combattre de nuit.

Historiquement, de par le monde, le combattant de nuit, le «maître des ténèbres», a toujours été craint. L'efficacité de ce combattant, couplée à la peur de la nuit, a souvent permis des succès spectaculaires au combat. Un moyen simple pour améliorer encore son efficacité à peu de frais est le scotch lumineux, qu'il est possible de trouver dans le commerce spécialisé des produits de sécurité<sup>1</sup>.

En présence d'une source de lumière, ce scotch est activé. Lorsque cette lumière vient à manquer, il se met à diffuser une lumière intense qui est bien perçue par l'œil humain dans l'obscurité. L'effet lumineux peut durer plusieurs heures, avec un maximum d'intensité durant les trente premières minutes. Comme l'œil s'adapte progressivement à l'obscurité, à un rythme qui correspond à peu près à celui de la diminution de l'intensité lumineuse, une vision effective est assurée pendant plusieurs heures. Le scotch peut être réactivé indéfiniment.

### **Usages possibles avant le combat:**

1. Jalonnement d'itinéraires de cheminement dans un bivouac

Au moyen de carrés de 2 × 2 cm, éventuellement en dessinant une flèche avec un feutre indélébile pour rétro-projecteur sur une bande de 5 × 2 cm (coller les carrés sur des piquets qui peuvent être réutilisés).

2. Marquage de l'équipement individuel important pour le bivouac (sur la face interne), au moyen d'un carré de 2 × 2 cm (lampe de poche, MP, sac à dos, etc.).

3. Aide à la lecture

En collant deux ou trois bandes de 8 × 4 cm sur l'arrière du carnet de chef de sct/gr, il devient possible de lire une carte, ou de consulter des notes, après avoir activé la plaque lumineuse sous l'uniforme avec une lampe de poche.

Une autre possibilité est de pouvoir lire/prendre des notes ou un «chevelu»<sup>2</sup> en lisant/écrivant sur une

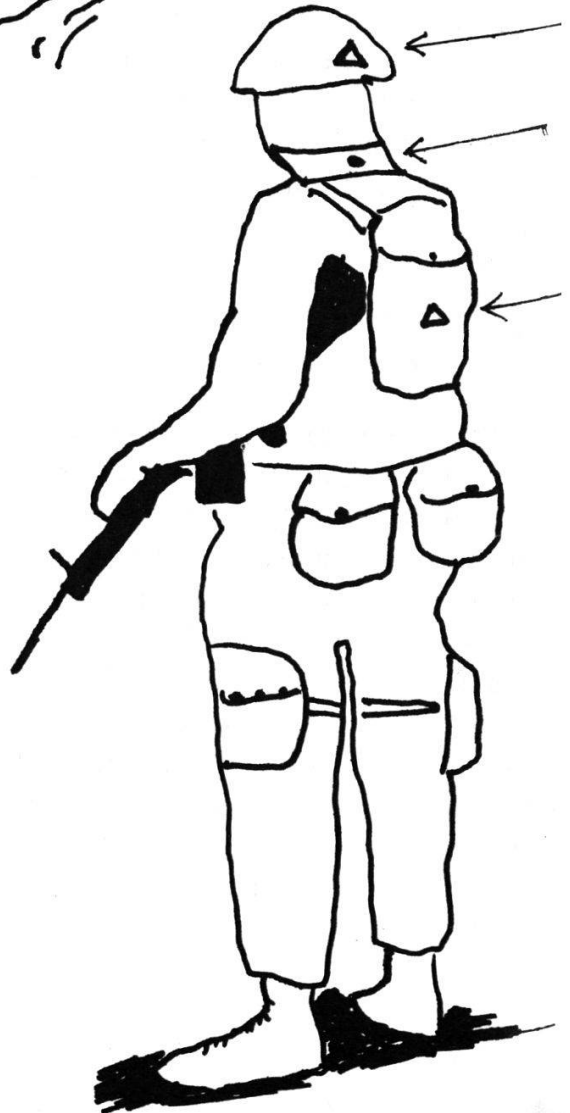
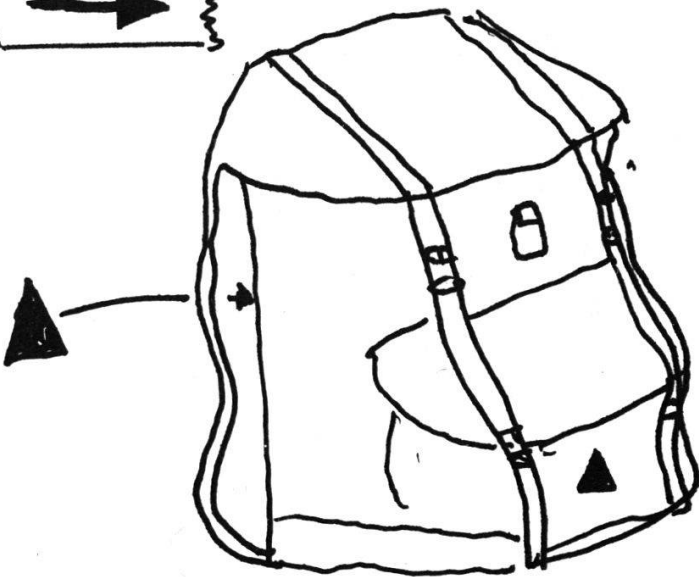
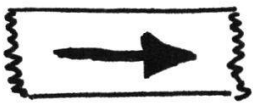
---

<sup>1</sup> A notre connaissance, une seule maison fournit ce type de matériel en Suisse romande: Multi Security Services S.A., ch. des Eaux-Vives, 1752 Villars-sur-Glâne.

<sup>2</sup> Chevelu: croquis de marche, extrait de carte agrandi et simplifié (cf. l'article du lt-col EMG Meier de décembre 1987 dans la RMS).



MP



chemise transparente avec un feutre pour rétroprojecteur.

#### 4. Aide à la marche de nuit

En mettant un carré, un triangle ou une bande sur le casque, le sac à dos ou, mieux encore, sous le col de la veste, ce qui permet de les rendre visibles/invisibles en levant/rabattant le col. Eventuellement avec le grade/fonction indiqué (Où est le sgtm/chef de sct/cdt cp?...).

#### Au combat

1. Marquage des différentes sortes de munitions (lumineuse, troq, lm, etc.).
2. Points de repère sur des piquets près de la position (limites de secteur de feu).

Il peut être difficile à un fusilier de se rappeler où il a vu exactement une cible, et encore plus difficile de l'expli-

quer. De jour, il peut utiliser le baptême du terrain: «2 doigts à gauche du sapin, un rocher isolé, 1 main plus bas, une mitr eni.» Dans l'obscurité: «Point de repère, la limite de secteur gauche, plus haut une main.»

3. Points de repère sur des arbres, des buissons, une maison...

Habituellement, une double marque ou une triple marque suffit (cf. illustration) pour localiser une cible possible «entre les deux marques de gauche et le point de droite, un mètre bas».

A courte distance, la disparition d'une marque du champ de vision permet de repérer une infiltration et de diriger le feu en conséquence.

4. Pour faire des signaux, à l'aide du carnet de chef de sct/gr (cf. § 1, pt 3).

Taille du point de repère	2 × 2 cm	2 × 5 cm	carnet de chef de sect (12 × 10 cm)
Distance de visibilité activé	15-20 m	30-40 m	env. 50 m
non activé	3-4 m	7-10 m	env. 15 m

Pour pouvoir réutiliser facilement les carrés de 2 × 2 et les bandes de 2 × 5 qui ont servi au jalonnement ou au marquage des secteurs de feu, les coller sur une punaise avec de l'Araldite et

les stocker dans une vieille boîte de films 24 × 36.

Un rouleau de 4 × 1000 cm suffit largement pour une compagnie.

A. B.