

Zeitschrift: Revue Militaire Suisse
Herausgeber: Association de la Revue Militaire Suisse
Band: 134 (1989)
Heft: 5

Artikel: Instruction : l'usage du scotch lumineux dans le combat de nuit
Autor: Baeriswyl, Alain
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-344927>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 16.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

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 sécurité¹.

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.

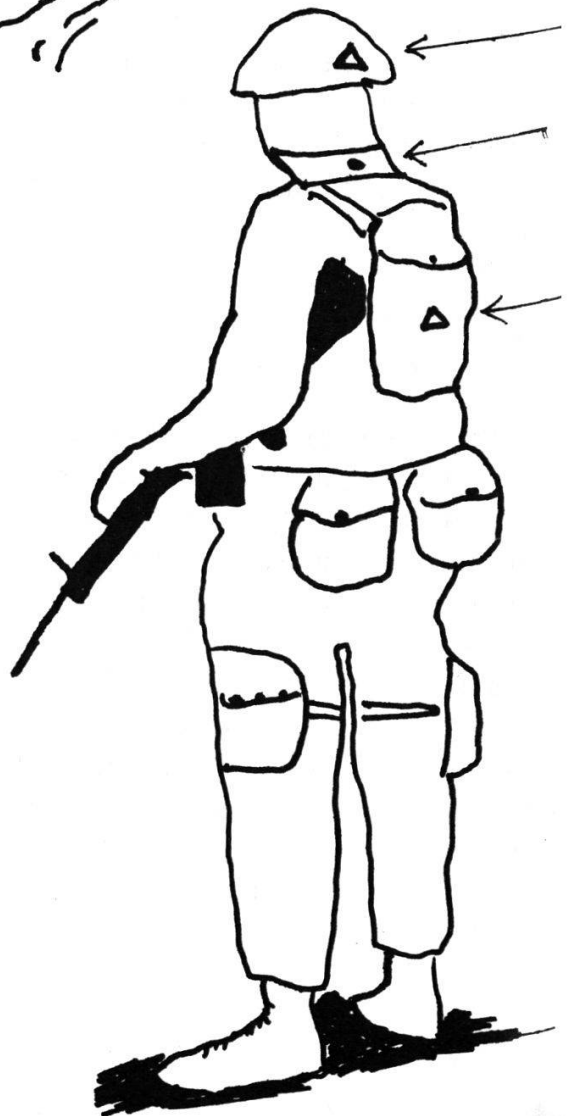
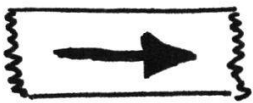
Une autre possibilité est de pouvoir lire/prendre des notes ou un «chevelu»² en lisant/écrivant sur une

¹ 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.

² 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.