

# Simulateurs de commandement pour l'armée suisse

Autor(en): **[s.n.]**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Revue Militaire Suisse**

Band (Jahr): **139 (1994)**

Heft 4

PDF erstellt am: **16.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-345411>

## **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.

## Le combat en temps réel

L'utilisation massive de l'informatique numérique dans le char et le développement en parallèle du PR4G (poste radio de 4<sup>e</sup> génération) ont permis de faire évoluer le concept d'engagement des unités blindées.

Grâce aux performances du poste PR4G et à son adaptation au calculateur de conduite de tir (CCT), le char *Leclerc* peut, sans intervention de l'équipage, échanger automatiquement des données numérisées avec les autres acteurs du combat, en toute sécurité, même dans un environnement électromagnétique hostile.

A tout moment du combat, le chef d'un escadron

peut connaître la position exacte des 13 chars qu'il commande ainsi que l'état logistique de chacun d'eux – emport résiduel en carburant, en munitions, – en interrogeant directement les calculateurs, sans perturber le travail des équipages.

Le système informatique régimentaire (SIR) assure la gestion des échanges de données à l'intérieur du régiment de chars. Ainsi, ordres de manœuvres, comptes rendus, renseignements tactiques, états logistiques des chars transitent par l'intermédiaire de ce système de commandement optimisé pour le char.

La connaissance précise et permanente par le commandement de la position (grâce à une navigation terrestre autonome) et de l'état logistique de chaque char, la transmission immé-

diante des ordres et des renseignements concernant la menace, confèrent aux unités *Leclerc* la capacité d'être engagées par tout temps, au bon endroit et au bon moment. La troisième génération est celle du combat en temps réel.

De ce bref aperçu des potentialités du système *Leclerc* se dégage la rupture fondamentale apparue au cours des années 1980 dans la conception des chars de combat. L'engin de combat tout temps s'est transformé en système d'armes intégré dans un système de forces capable du combat en temps réel. La troisième génération est née.

J. H.

## Simulateurs de commandement pour l'armée suisse

Le Département militaire fédéral (DMF) a décidé l'acquisition de quatre simulateurs de commandement permettant de former les officiers supérieurs de l'armée. Trois emplacements sont prévus pour ces simulateurs: Winterthur, Colombier et Kriens. L'installation de l'un de ces systèmes à Kriens permettra, grâce à sa situation géographique, une étroite collaboration avec le Centre d'instruction pour les cadres supérieurs de l'armée (CIL), centre qui sera aménagé à Lucerne.

Les exercices militaires comportant des formations entières ont toujours été une charge importante pour l'environnement. De plus, ces manœuvres étaient souvent peu réalistes, puisque de nombreuses contraintes en limitaient l'efficacité: possibilités réduites de démontrer l'effet du feu, rapports de force ou de temps faussés. Avec les nouveaux simulateurs de commandement, la technique d'instruction fait un progrès considérable. Trois de ces simulateurs seront réservés plus particulièrement aux commandants et aux états-majors qui s'y formeront à la conduite des troupes aux niveaux de bataillon, du régiment et de la brigade blindée, alors que le quatrième sera principalement utilisé pour l'instruction aux niveaux de la brigade territoriale ou de forteresse, des divisions et des corps d'armée.

Ces simulateurs seront fortement mis à contribution par les commandants et leurs états-majors, pour les stages de formation à la conduite et les cours d'état-major général, ainsi que pour l'École supérieure de commandement. Grâce à l'efficacité plus grande de l'instruction, les stages de formation des commandants pourront, à l'avenir, être réduits de quatre à trois semaines. Enfin, les commandants de bataillon et de régiments auront la possibilité de s'entraîner intensivement à la conduite au combat et ce, pendant plusieurs jours par année et sans que l'engagement de troupes soit nécessaire.

DMF